



# grand M A nual

Full-Size . Light . Ultra-Light . Micro . Replay-Unit . onPC . Offline

Version 5.6 Agosto 2005  
Traducido por Oscar Marchena

# Contenidos

<b>1 Introducción</b>	<b>3</b>		
1.1 Información general	3		
1.2 Comentarios generales	3		
1.3 Especificaciones	4		
1.4 Instalación	4		
1.5 Seguridad (Importante, leer cuidadosamente!)	5		
1.6 Instrucciones generales de seguridad	6		
1.7 Estructura y Controles de grandMA light	7		
1.8 Unidad de Reproducción ReplayUnit	11		
1.9 Operación general	12		
1.10 Referencia Rápida	15		
<b>2 Configuración</b>	<b>18</b>		
2.1 Seleccionando y creando Aparatos y dimers	18		
2.2 Menu Acceso completo o Acceso directo	19		
2.3 Lista DMX	26		
2.4 CONFIGURACIÓN DE ATRIBUTOS	27		
2.5 TIPOS DE APARATOS	31		
2.7 Ajustes de funciones	33		
2.8 Perfiles	34		
2.9 Salida DMX y configuración de Ethernet	37		
2.10 Ventana de salida DMX	41		
2.11 Auto Crear	41		
2.12 Menú SETUP	43		
2.13 Ajustes en el menú POR DEFECTO	45		
2.14 Ajustando señales de sonido	47		
2.15 Menú HORA & FECHA	48		
2.16 Manejador de usuarios*	49		
<b>3 Creando un Show</b>	<b>53</b>		
3.1 CREANDO VENTANAS	53		
3.2 Grabando VISTAS	56		
3.3 GRUPOS de Aparatos y Dimers	57		
3.4 HOJA DE APARATOS	59		
3.5 HOJA DE CANALES	69		
3.6 Función SOLO	75		
3.7 Creando y recuperando Presets	75		
3.8 Borrando Grupos, Secuencias, Vistas.** 79			
3.9 MATricks	80		
3.10 Modo BLIND (ciego)	8		
<b>4 Cues y Secuencias</b>	<b>87</b>		
4.1 Creando Cues (memorias separadas)	88		
4.2 Programando Secuencias	90		
4.3 Editando Secuencias	94		
		4.4 Editando Chases	100
		4.5 Actualizando Cues	103
		4.6 Ventana - INFO	104
		4.7 Ventana REPORT (Informe)	104
		<b>5 Cues, Secuencias y Chases</b>	<b>106</b>
		5.1 Menu ASSIGN (asignar)	106
		5.2 Pequeña ventana de Ejecutor	110
		5.3 Hoja EJECUTOR	114
		5.4 Hoja TRACKING	115
		5.5 Página Administración	117
		5.6 Menú OFF (Programas en ejecución)	119
		<b>6 Efectos</b>	<b>122</b>
		6.1 Contenedor de Efectos	122
		6.2 Editando Grupos de Efectos	123
		6.3 Ejecutando un grupo de Efecto	126
		6.4 Personalizando un Grupo de Efecto	127
		6.5 Grupos de Efectos en Cues	128
		6.6 Menú TODOS LOS EF. EN EJECUCIÓN	129
		6.7 Formas Virtuales (EDITAR FORMAS)	129
		6.8. Moduladores	131
		<b>7 EFECTOS BITMAP</b>	<b>133</b>
		7.1 Creando una distribución de E BITMAP	133
		7.2 Creando / Cambiando un Ef BitMap	136
		7.3 Arrancando el Efecto	138
		<b>8 Control Remoto</b>	<b>139</b>
		8.1 Timecode	139
		8.2 Control Remoto por panel Táctil	148
		8.3 Control remoto por DMX IN	149
		<b>9 Macros y QUIKEYS</b>	<b>151</b>
		9.1 Creando Macros	151
		9.2 Asignando y activando	153
		9.3 Agenda Menu	154
		<b>10 Línea de Comandos</b>	<b>155</b>
		10.1 Introducción	155
		10.2 Listado de Comandos	157
		10.3 Referencia de comandos	161
		<b>11 Grabando y cargando un SHOW</b>	<b>183</b>
		11.1 Grabando el show actual en disco duro	183
		11.2 Cargando un show desde disco duro	184
		11.3 Cargando un show vacío	184
		11.4 Borrando el show actual	184
		11.5 Borrando un show del disco duro	184
		11.6 Grabar el show actual en disquete	184
		11.7 Cargando un show desde disquete	185
		11.8 Cargando un show de demo	185
		11.10 Lectura PARCIAL de un show	187
		<b>12 Actualizar el Software</b>	<b>189</b>
		<b>13 Menú UTILIDADES</b>	<b>191</b>
		<b>14 grandMA replay unit</b>	<b>192</b>
		14.1 Introducción	192
		14.2 Instrucciones generales	194
		14.3 Especificaciones y datos técnicos	194
		<b>15 Expansión en red</b>	<b>197</b>
		15.2 Preparando una Sesión	198
		15.3 Creando una Session	199
		15.4 Full Tracking	200
		15.5 MultiUsuario	200
		15.6 Reproducción	200
		15.7 Worlds (MUNDOS)	201
		15.8 Monitor Remoto de red	202
		<b>16 Backup Full Tracking</b>	<b>203</b>
		16.1 Por qué usar un sistema de Backup?	203
		16.2 grandMA con show backup	203
		16.3 Configurando un sistema de red	204
		16.4 Sistema de Backup en RED	205
		<b>17 Expansión de canales con NSP</b>	<b>208</b>
		18 Control Remoto PDA	210
		<b>FAQ</b>	<b>223</b>
		<b>Tabla de tiempos - Service</b>	<b>227</b>
		<b>Funciones Especiales</b>	<b>228</b>
		<b>Código de colores</b>	<b>229</b>
		<b>Index (en inglés)</b>	<b>234</b>

## NOTA:

Todo el texto marcado con \*, no es aplicable a la grandMA MICRO.

Todos los botones marcados con \*\*, en la grandMA MICRO sólo están localizados en la ventana de COMANDOS.

# 1 Introducción

## 1.1 Información General

Combinando y aprovechando el concepto de operatividad, sin dejar de lado el diseño y la calidad de primera clase, con nuevas ideas y la última tecnología, esta nueva mesa ofrece lo último en control de grandes shows. La grandMA combina el mejor diseño mecánico con una plataforma flexible y muy potente de software.

Los usuarios de MA se sentirán muy familiarizados con la *grandMA* desde el principio. Los modos básicos de operación, ya conocidos de la Scancommander han sido aprovechados como herramienta para el control de aparatos inteligentes y muchos de ellos son ahora standar en este campo. Por supuesto, han sufrido un desarrollo y unos pequeños cambios, pues el control de cientos de canales requiere soluciones inteligentes para ahorrar tiempo en las operaciones, pero esencialmente, la *grandMA* es aún una mesa MA – fácil de manejar y muy potente.

### 1.1.1 Displays (Pantallas)

La primera característica reseñable de la *grandMA* es el rico contraste, con las pantallas TFT táctiles a todo color integradas en el panel ajustable en angulación. Opcionalmente se pueden conectar dos monitores externos. Todo esto permite un control preciso y claro de con múltiples representaciones visuales de grupos y operaciones de preset, visión interactiva de la salida y diferentes listas de cues. Los gobos y colores pueden seleccionarse por las teclas de preset con su nombre y permiten un control rápido, mientras que los encoders pueden usarse en cualquier momento para ajuste fino. Mediante los presets, se pueden ajustar rápidamente los cambios que sufran las posiciones grabadas.

### 1.1.2 Faders motorizados

Como una mesa como la *grandMA* con sólo 20 faders (10 en *grandMA light and Micro*) puede intentar controlar más de 4000? No es un truco, son faders motorizados. Los faders capturan automáticamente el valor actual tan pronto como cambias de una librería de programación a otra. Más características especiales se explican en los respectivos capítulos más adelante.

### 1.1.3 Programando características de datos de entrada

Al principio, la flexibilidad de la *grandMA* sorprenderá, pero siempre puedes escoger el "viejo camino fashion". Debido a las grandes cantidades de datos que manejarás querrás utilizar las ayudas a la programación y el sintetizador de efectos automático.

### 1.1.4 Configuración Setup Flexible

Debido a la flexibilidad de la *grandMA*, nunca perderás el acceso directo y el control. Mira las teclas Macro para visualizar información actual en cualquier momento. Usa los perfiles para definir diferentes configuraciones de ventanas de shows anteriores o configurar la mesa para un tipo particular de show, Evento en Directo, teatro, reproducción sincronizada, nightclub, industrial, etc.

### 1.1.5 Hardware and Interfaces

El disco duro interno ofrece capacidad de almacenaje sin límite (virtualmente). El disco Flash interno (no en la ultra light, en la que el software está en el Disco Duro) contiene el software de la mesa y hace la *grandMA* independiente de un PC externo.

## 1.2 Comentario Generales

Este manual describe las posibilidades que la *grandMA* ofrece para tí. Paso a paso, te guiará a través de los aspectos lógicos de trabajo con la mesa.

Pronto encontrarás, que operar con la *grandMA* es simple y muy versátil debido a la cantidad de funciones y opciones disponibles. Una vez que te familiarices con lo básico, te darás cuenta de que puedes fácilmente probar por tí mismo las nuevas funciones, pues todas las funciones y modos de operación están claramente estructuradas.

Consecuentemente, este manual se inicia con una introducción general, seguido por ajustes básicos en el menú de Setup, como selección de aparatos y dimer con su dirección DMX, modificaciones, etc.

El capítulo 3 está dedicado a los aspectos prácticos de la configuración de un show, mientras que el capítulo 4 te mostrará como crear y editar Cues y Secuencias. En el capítulo 5, aprenderás a ejecutar Cues, Secuencias y Chases. En el capítulo 6, aprenderás a crear, grabar y ejecutar efectos, en el capítulo 7 a crear efectos bitmap, el capítulo 8 está dedicado al Control Remoto (abreviado como "Remoto") y Timecode, mientras que el capítulo 9 explica la función de las Macros y de las Quikey. El capítulo 10 trata de la Línea de Comandos. La grabación y carga de un show se describe en el capítulo 11. El capítulo 12 explica como actualizar el software operativo y la librería de aparatos, mientras que el capítulo 14 se dedica a la operación del *grandMA* replay unit. El capítulo 15 se refiere al backup Tracking y funciones de reproducción y las características del entorno de red, en el capítulo 17 se habla de como utilizar el Control Remoto con PocketPCs, en el capítulo 18 encontrarás notas sobre el visualizador 3D Visualizer. Las diferencias de uso con la MICRO se marcan con \* o \*\*, y puedes también tener el manual de referencia para la MICRO.

Estamos seguros de que disfrutarás trabajando con la *grandMA* y te deseamos todo el éxito en tus shows!

## 1.3 Especificaciones

### 1.3.1 Capacidades

- 2048 parámetros controlables (HTP o LTP) con resolución de 8 o 16 bit, (opcional) también está disponible con 4096 canales (ultra-Light:1024) Con NSPs expandible hasta 16 384 parámetros.(en la Micro, sólo es posible manejar 1024 canales)
- Virtualmente sin límite de presets, memorias, listas de cues y efectos

### 1.3.2 Ergonomía

- Pantallas a todo color TFT táctiles con ángulo de inclinación variable y 2 monitores externos (uno en la ultra-light) (opcional)
- encoders para ajuste de la pantalla, 5 encoders master para entrada de datos
- 20 (10) fader motorizados y botones extrasilenciosos GO+ y GO- Buttons (10 Faders no motorizados en la ultra-light y en la Micro)
- Teclado numérico más teclado estándar y ratón (sólo con *grandMA*)
- Trackball

### 1.3.3 Funciones generales de usuario

- Acceso constante a unidades simple o grupos
- Librería de aparatos con actualizaciones via Internet
- Programación selectiva para libre combinación de memorias y efectos
- Libre intercambio entre movimientos de orientación de escenario y control de DMX en combinación con el 3-D.

### 1.3.4 Hardware

- Unidad de Disco Duro\*, resp. CF, y Disquetera 3,5"
- Memoria flash de 12 MB para contenido de sistema operativo (no en la ultra-light y Micro)
- Protección contra interferencias de radio (CE-Norm)
- Entradas: MIDI, Sonido, Go Remoto, SMPTE, Analógica (+ 0 V), DMX 512
- Salida: 4 Veces DMX 512 (2 en la ultra-light y Micro) MIDI, Impresora, Ethernet
- Backup Full tracking y modo sincro con una segunda unidad

### 1.3.5 Dimensiones y Peso

#### *grandMA*:

- Ancho 48", alto 6", profundidad 26" (1200 x 150 x 670 mm)
- Peso 104 lb. (47 kg) sin flightcase

#### *grandMA light*:

- Ancho 29", alto 5", profundo 20" (730 x 120 x 510 mm)

- Peso 46 lb. (21 kg) sin flightcase

#### *grandMA ultra-light*:

- Ancho 29", alto 5", profundo 20" (6 5 x 157 x 490mm)
- Peso 28 lb. (12.8 kg) sin flightcase

*grandMA replay unit* ver p. 14 Configuración y control del *grandMA replay unit*

#### *grandMA MICRO*:

- Ancho 48 mm, alto 146mm, profundo 438mm
- Peso 9 0 kg sin flightcase

## 1.4 Instalación

90–230 Volt, 40–60 Hz via Euro plug. No es necesario cambio de voltaje.

Salida DMX: Cumple con el protocolo USITT DMX 512 (1990). Las salidas están opto-aisladas y exceden RS 485 o RS 422. Los pines en el conector XLR de 5 pines son:: Pin 1: masa, Pin 2: Data-, Pin 3: Data+ (pins 4 y 5: sin uso)

## 1.5 Requerimientos de seguridad (Importante, leer atentamente!)

### 1.5.1 Pantallas táctiles

Nunca utilizar elementos punzantes al operar con las pantallas táctiles! Los golpes fuerte pueden dañar las pantallas. Durante el uso, y con los cambios de temperatura, puede cambiar la calibración de las pantallas táctiles, y será necesario ajustarlas. **ver 2.12 Ajustes en el Menú Setup (punto 1)**

### 1.5.2 Conectores para el teclado y el ratón

Los conectores están localizados en la parte trasera de la unidad y son muy delicados; especialmente durante el transporte, ten cuidado de que estos no puedan golpearse.

### 1.5.3 Caja de transporte

Durante el transporte, cuida de que las pantallas táctiles no sufran golpes. Un Flightcases que no sea el que provee MA Lighting tiene que diseñarse de forma que **bajo ninguna circunstancia** las presiones afecten a las pantallas TFT.

### 1.5.4 Panel (sólo grandMA)

Si las partes mecánicas del panel de las pantallas no se ha movido durante un período de tiempo (habitualmente más de 24 horas), sentirás una fuerte resistencia al ajustar el ángulo. Esto es normal y se debe al mecanismo del panel.

### 1.5.5 Batería (no en la ultra-light y Micro)

En caso de fallo de alimentación, la mesa ofrece (con la batería cargada completamente) una alimentación de emergencia para unos 12. En caso de fallo de alimentación, la mesa se apagará automáticamente en aproximadamente 3 minutos o tras 12 minutos si se pulsa CONTINUAR. Si **esto ocurre**, la mesa **guardará automáticamente todos los datos**.

Al apagar la mesa con el botón de power se graban todos los datos del show automáticamente.

En caso de apagado automático después de un fallo de alimentación (como se describe arriba), la unidad deberá estar funcionando **al menos** 10 minutos, para garantizar el proceso de salvado adecuado la próxima vez que la mesa se apague. **Ignorando este aviso, se puede dañar el disco duro.**

La batería necesita aproximadamente unas 4–8 horas para recargarse por completo.

Sólo entonces las baterías podrán soportar otro fallo de corriente durante 12 minutos.

De acuerdo a las previsiones del fabricante, la batería debe cambiarse **como mucho después de 5 años**. Por favor, pega una etiqueta en la mesa, con la fecha de compra, y los datos de actualización local (escribe un lugar donde se pueda ver esta información fácilmente). (Este manual se imprimió en el año 2005.)

### 1.5.6 Disco Duro\*

Durante la operación, no empuje o golpee la unidad.

El disco duro integrado de escritorio es seguro y robusto, pero evidentemente el estrés mecánico excesivo puede dañarlo y provocar, por ejemplo la pérdida total de datos.

Por favor lea las notas apropiadas y los avisos sobre el „Autosalvado“ y „Configuración Oops“, si la unidad se usa en entornos muy ruidosos! Esto no es necesario en la MICRO, debido a memoria Compact Flash.

### 1.5.7 Funcionamiento

- No bloquee o tape la ventilación. Si hay una temperatura ambiente muy alta, el panel de las pantallas (**de la grandMA**) debe estar abierto como mínimo 5 cm para asegurar la ventilación.
- No coloque ninguna bebida en la mesa.
- No aplique una fuerza excesiva al ajustar el ángulo de visión del panel de pantallas (**sólo la grandMA**).

## 1.6 Instrucciones generales de seguridad

1. Lea todas las instrucciones en el manual de usuario, especialmente los requerimientos de seguridad **ver 1.5** Requerimientos de seguridad
2. Siga las instrucciones. Guarda el manual de usuario para uso posterior.
3. Siga todas las precauciones y avisos indicados en la unidad.
4. Desconecta la corriente antes de limpiar la unidad; no utilice ningún líquido o spray limpiador. Limpia con un trapo seco.
5. No utilice la unidad cerca del agua. No la esponga a entornos húmedos. No utilice ningún líquido sobre la unidad.
6. Desenchufe este aparato durante tormentas eléctricas o cuando no se utilice durante un largo periodo de tiempo.
7. No bloquee o cubra ninguna ventilación durante la instalación - estas garantizan la funcionalidad de la unidad y la protegen contra sobrecalentamiento. No instale la mesa en una caja a menos que haya suficiente ventilación. Instala la mesa de acuerdo con las instrucciones del fabricante.
8. No inserte ningún objeto a través de los slots de la unidad, pues pueden entrar en contacto con partes vivas o causar cortocircuitos. Puede provocar fuego o una descarga eléctrica.
9. No coloque la mesa en superficies inestables. Puede caerse y dañarse.
10. La unidad tiene una clavija de seguridad. Esta clavija sólo se puede usar con tomas de seguridad. Esta precaución debe seguirse en todo momento. Si la clavija no entra en la toma que hay (ej los conectores antiguos), debe reemplazarse la toma por un electricista.
11. No ignore las indicaciones de seguridad relativas a la toma de tierra. Una clavija con toma de tierra tiene 2 polos más uno de tierra. El tercer polo tiene fin de seguridad. Si la clavija que tienes con entra en tu toma de corriente, consulta a un electricista para cambiar la toma.
12. No coloque ningún objeto sobre el cable de corriente. Protéjalo para que no pueda pisarse o pinzarse, sobre todo en el punto de toma de corriente y a la salida de la mesa.
13. Si usas un alargador de corriente, asegúrate de que soporta el consumo de los aparatos conectados. El consumo de los aparatos conectados no debe exceder los 10 amperios
14. Si el cable de corriente o el conector está dañado, pide que lo cambie un técnico cualificado inmediatamente.

15. Utiliza sólo los cables de corriente marcados como safety-proof (probados para seguridad).
16. Todas las „reparaciones“ deben realizarse por personal cualificado. La reparación es necesaria cuando el aparato se haya dañado de alguna manera como por ejemplo que la toma de corriente se haya estropeado, que haya caído líquido o que hayan caído objetos sobre el aparato, que haya caído lluvia o haya humedad, que no funcione normalmente o que se haya caído la mesa. Si ocurre algo de esto corres el riesgo de sufrir una descarga eléctrica.
17. Todas las reparaciones deben llevarse a cabo exclusivamente por un servicio técnico cualificado.
18. No utilice walkie-talkie de alta potencia o teléfono móvil cerca de la unidad.
19. Si algo de lo que sigue sucede, **por favor desconecte la toma de corriente y llama a tu distribuidor o a tu servicio técnico!**
  - Cable de corriente dañado o gastado.
  - Ha penetrado líquido en la unidad.
  - La unidad se ha expuesto a lluvia o a mucha humedad.
  - La unidad no funciona correctamente, incluso siguiendo todas las instrucciones del manual. Sólo manipula la mesa como indica el manual, los ajustes erróneos pueden producir daños a la mesa.
  - La unidad se ha caído y el flightcase se ha dañado.



Date cuenta de que esta mesa está basada en un complejo software y como probablemente sabrás por tu propia experiencia con los ordenadores, puede colgarse ocasionalmente. Pero estate seguro, de que haremos todo lo posible para que estas sigan siendo raras excepciones.

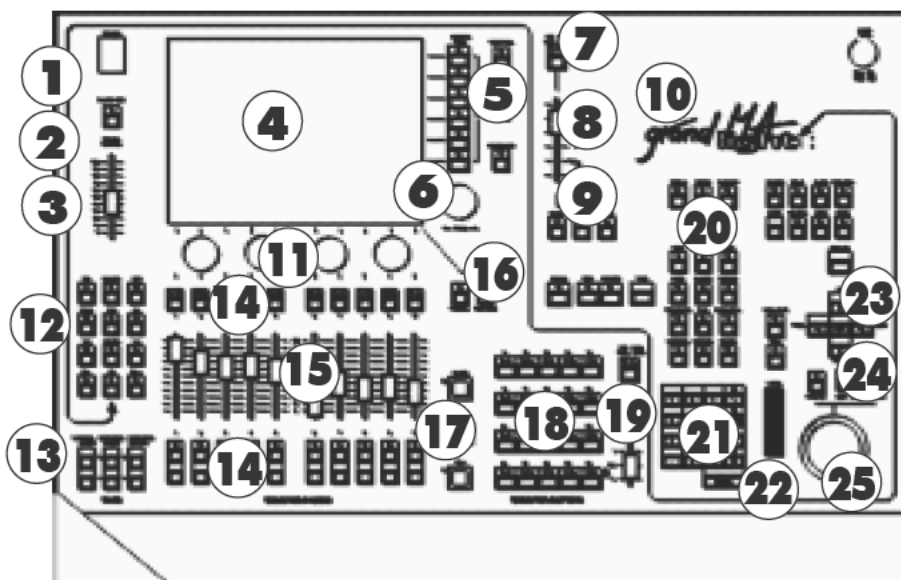
### Aviso de descarga eléctrica en la parte trasera de la grandMA



La unidad debe repararse sólo por personal cualificado, puesto que habrá partes con corriente al abrir la mesa. De otro modo corres el riesgo de sufrir descargas eléctricas.

### 1.7.1 Estructura y Controles *grandMA light*

En la *grandMA ultra-light*: Los controles 7 y 17 no existen. El control 22 (Rueda) tampoco existe, puede controlarse por el Trackball (control 25) y la tecla W del (control 24)..



#### Diferencias frente a la *grandMA*

El software de la *grandMA light* y la *ultra-light* frente al de la *grandMA* son prácticamente idénticos.

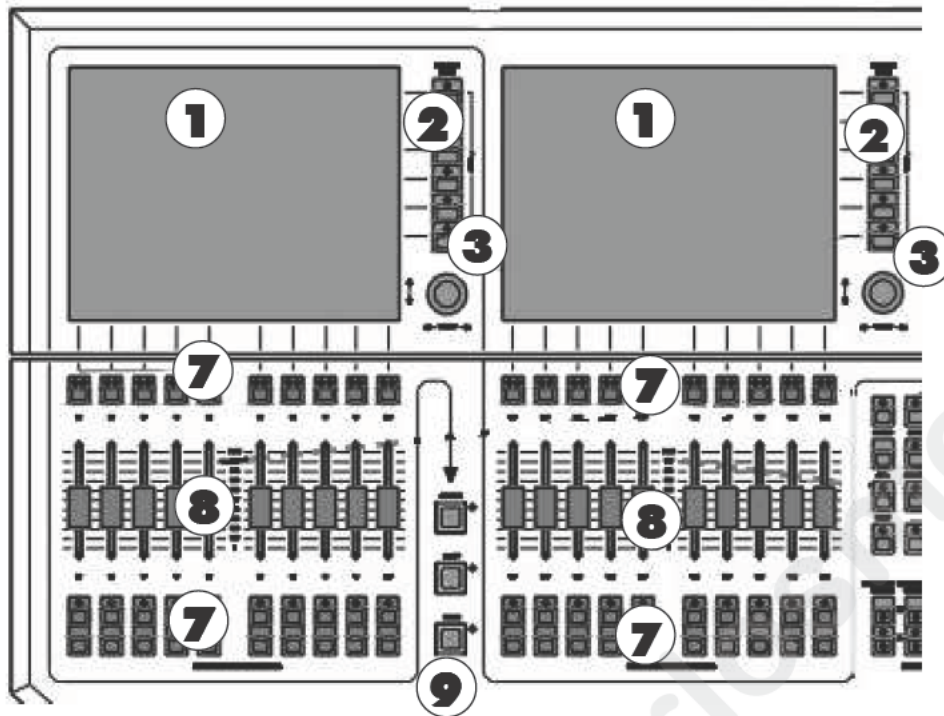
Las mesas no se distribuyen con teclado y ratón externo. Por supuesto, se puede conectar un teclado y un ratón a la parte posterior de la mesa.

Usando la tecla de KEYBOARD del display TFT, aparece un teclado virtual en pantalla, que puede utilizarse para introducir texto. Este teclado sólo aparece si es posible la introducción de texto.

Si el trackball está en función ratón (el LED de la tecla PAN / TILT está apagada), puedes realizar las funciones del ratón mediante el trackball y las teclas LEFT-MIDDLE-RIGHT. Hay algunas limitaciones en la versión MICRO.

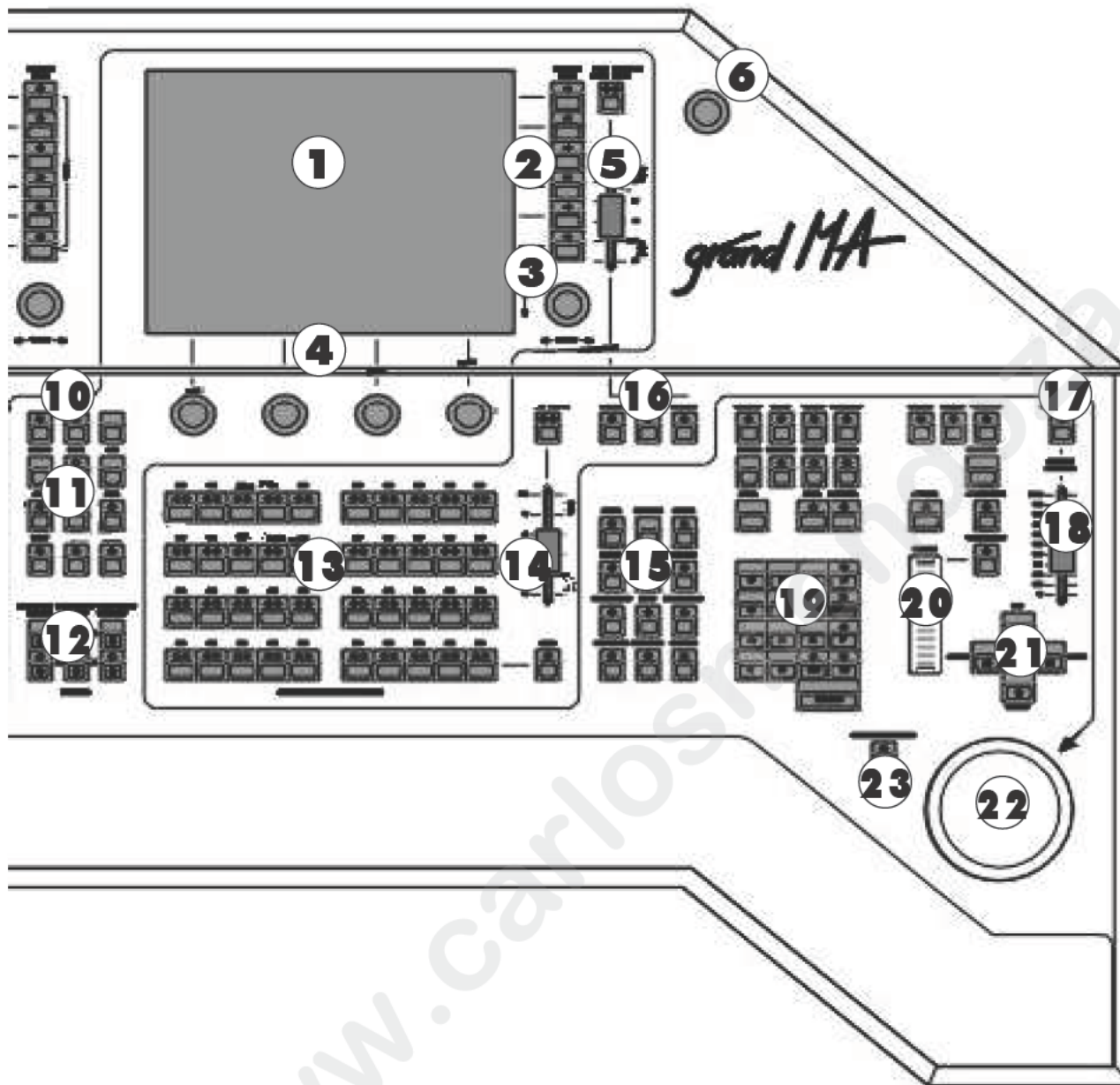
- 1** Interruptor de encendido
- 2** Tecla de Blackout para los canales de Dimer
- 3** Master general para canales de Dimer
- 4** Pantalla TFT táctil
- 5** Teclas View (vistas)/ Macro
- 6** Encoder para mover y desplazar los contenidos de las respectivas ventanas
- 7** Tecla de Vistas múltiples para abrir una ventana en la pantalla TFT con todas las VISTAS disponibles en el show. Puede recuperarse directamente seleccionando vista requerida.
- 8** Tecla Background - en la pantalla TFT, hay un menú (ASSIGN EDIT,...) superpuesto sobre la vista, puedes usar esta tecla para mostrar y esconder ese menú.
- 9** Tecla Keyboard muestra el teclado virtual en la pantalla TFT de la mesa.
- 10** Ajuste manual de tiempo para los Presets
- 11** Encoders para el ajuste de los valores de atributos (ej. Gobo, Pan/Tilt, tiempos, etc.)
- 12** Teclas para la ejecución directa de funciones como Go+, Go-, etc. para los ejecutores arbitrarios, ejecutores bloqueados, tecla SELECT
- 13** Cambio de página para los fader de canal, Ejecutores de fader y Ejecutores de botón
- 14** Botones de Playback que también se pueden definir como Go, Go-, Pausa, Flash, etc..
- 15** Ejecutores de faders también pueden definirse como Master, Swap Master, X-Fader, etc..
- 16** Tecla de lista Fader : hace que aparezca una pequeña ventana "Ejecutor" para los Ejecutores de Fader.  
Buttons: hace aparecer una pequeña ventana "Ejecutor" para los Ejecutores de botón.
- 17** Go+, Go-, Pause button – Sólomente afecta a la secuencia por defecto. La secuencia por defecto puede asignarse usando la tecla Select (indicada por tener la barra de título verde en la pequeña ventana sobre el Ejecutor).
- 18** Ejecutores de botones pueden asignarse como Go, Go-, Pause, Flash, etc..
- 19** Ajuste manual de tiempo para los Ejecutores de botón
- 20** Selección de grupos, ejecutores, etc. en combinación con el teclado numérico
- 21** Teclado numérico
- 22** Rueda de intensidad\*
- 23** Teclas de Cursor keys las teclas NEXT, PREV. recorren el grupo seleccionado recuperando los aparatos o canales de dimer, uno detrás de otro.
- 24** Tecla PAN / TILT, cambia la función del trackball de mouse (con el Led apagado) a función Pan / Tilt (LED encendido)  
Botón Izquierdo / Medio / Derecho para las funciones de ratón
- 25** Trackball para funciones de Ratón y Pan / Tilt
- 26** Conector para la lámpara de la mesa 12V/5W

## 1.7.2 Estructura y controles de la *grandMA*



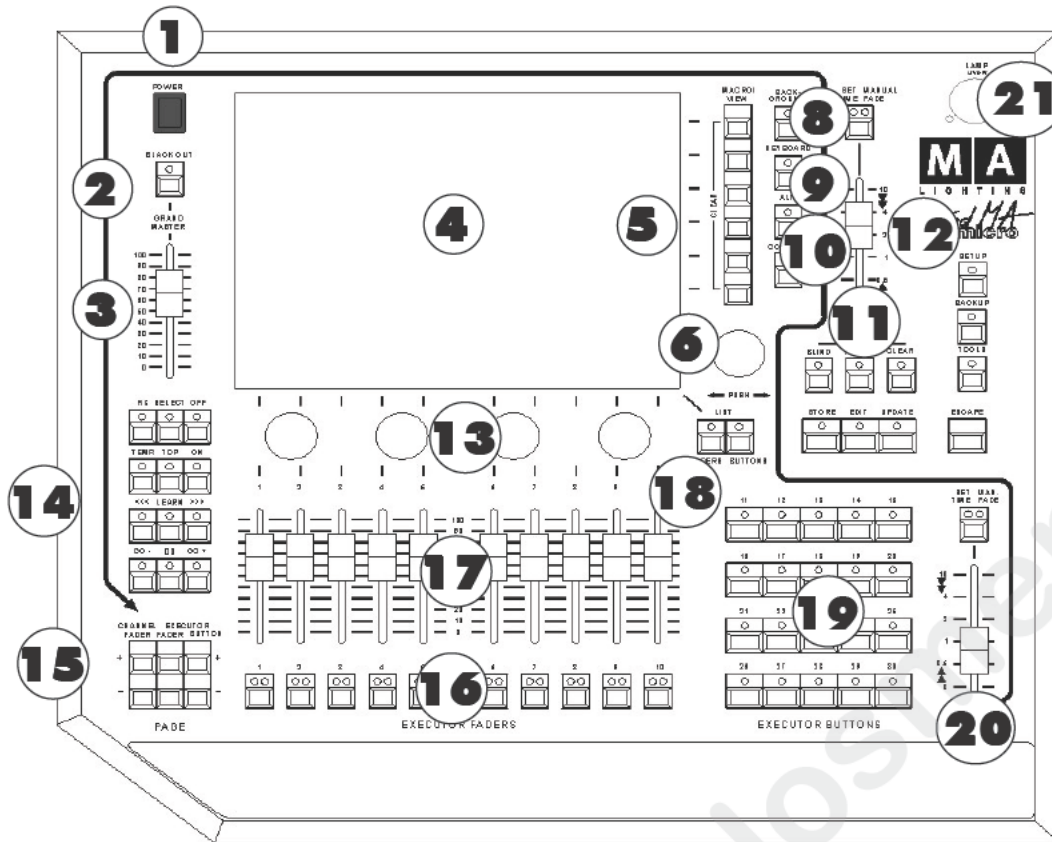
- 1** TFT-Display pantallas táctiles
- 2** Teclas de Vistas / Macro
- 3** Encoders – Para mover/desplazar el contenido de las respectivas ventanas
- 4** Encoder – Para ajustar los valores de atributos, como por ejemplo Gobo, Pan/Tilt, tiempos etc.
- 5** Ajuste manual de tiempo para los Presets
- 6** Bola Amarilla - Para el ajuste de inclinación del panel de pantallas táctiles
- 7** Botones de Playback – Pueden definirse como Go+, Go-, Pausa, Flash etc.
- 8** Ejecutores de faders – Pueden definirse como Master, Swap Master, X-Fader etc.
- 9** Botones Go+, Go-, – Sólo afectan a la secuencia por defecto. La secuencia por defecto puede designarse usando la tecla **Select** (se distingue porque tiene la barra de título en verde, en la pequeña pantalla que se encuentra sobre el EJECUTOR).





- 10** Tecla **Select** para designar la secuencia Master
- 11** Teclas-Par directamente ejecutar funciones de Go+, Go- etc en cualquier Ejecutor o bloquear Ejecutores
- 12** Cambio de página – Para los Fader de canal, los Ejecutores de Fader y los Ejecutores de tecla
- 13** Ejecutores de botón puede definirse como Go+, Go-, Pausa, Flash, etc..
- 15** Selección de – Cues, Grupos, Ejecutors etc. en combinación con el teclado numérico
- 14** Tiempo manual – Ajustable para los Ejecutores de botón
- 16** Teclas de Blind (ciego), Freeze (congelar), y Clear
- 17** Tecla de Blackout para los canales de Dimer
- 18** Grand Master para los canales de Dimer
- 19** Teclado Numérico
- 20** Rueda de intensidad
- 21** Teclas de Cursor NEXT, PREV. Selecciona Aparatos o canales de uno en uno a través de los grupos.
- 22** Trackball para funciones Pan/ Tilt o de ratón
- 23** Trackball ON Si el LED está encendido, el trackball puede usarse para modificar los valores de PAN/ TILT; si el LED está apagado, puedes usar el ratón para mover la flecha del cursor; si el LED parpadéa, las funciones de ratón pueden controlarse usando las teclas PREV/SET/NEXT. Estas funciones pueden activarse o desactivarse en el menú Default ➔ 2.13.

## 1.7.2 Estructura y controles de la versión *Micro*



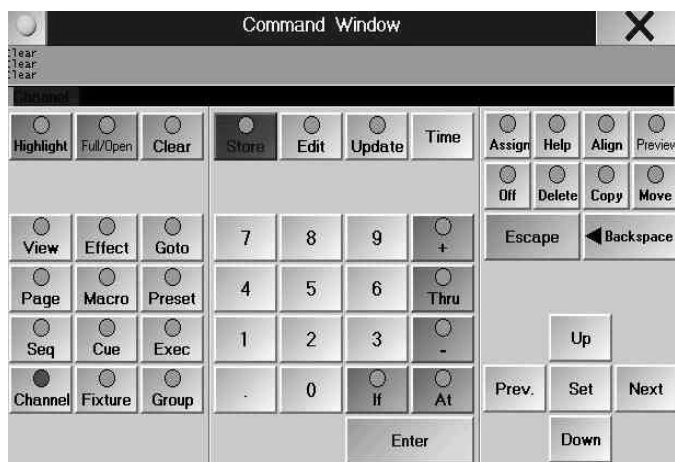
Es posible conectar también, un teclado externo, un ratón o un Trackball, en la parte posterior de la mesa.

**NOTA:** Al usar un ratón externo, siempre es necesario conectar un teclado externo, también.

10



- 1** Interruptor de encendido
- 2** Tecla de Blackout para los canales de dimer
- 3** Master General para los canales de dimer
- 4** Pantalla TFT táctil
- 5** Teclas Vistas / Macro
- 6** Encoder para el movimiento y avance de pantalla de los contenidos de las ventanas
- 8** Tecla Background - Si en la pantalla TFT, se superpone un menú ASSIGN, EDIT,...) sobre las listas, se puede pasar del menú a las vistas y viceversa pulsando esta tecla.
- 9** Tecla Keyboard hace aparecer el teclado virtual en la pantalla TFT.
- 10** Tecla MA key - sin función
- 11** Teclas de COMANDOS para ejecutar el menú de comandos
- 12** Ajuste manual de tiempos para los Presets
- 13** Encoders - Para ajustar los valores de los atributos como Gobo, Pan/Tilt, tiempos etc.
- 14** Teclas - Para directamente ejecutar Go+, Go- etc. en cualquier ejecutor o para bloquear ejecutores
- 15** Cambio de página-sobre - para faders de canal, ejecutores de fader y ejecutores de botón
- 16** Botones de Playback - Pueden definirse como Go+, Go-, Pausa, Flash etc.
- 17** Ejecutores de faders - Pueden definirse como Master, Swap Master, X-Fader etc
- 18** Teclas de listado  
Faders: muestra una pequeña ventana para los Ejecutores de Fader.  
Buttons: muestra una pequeña ventana para los Ejecutores de Botón.
- 19** Ejecutores de botón también pueden definirse como Go, Go-, Pausa, Flash, etc..
- 20** Ajuste manual de tiempos para los Ejecutores de botón
- 21** Conector para la lámpara de la mesa 12V/5W



#### 1.7.4 VENTANA DE COMANDOS (Micro)

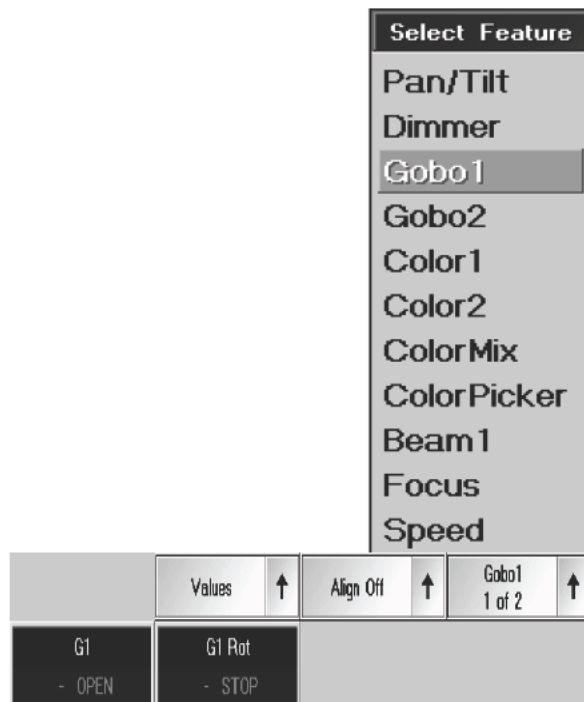
Este menú contiene muchas de las funciones de la gran mesa *grandMA*.

Pulsando la tecla Background la ventana de Comandos puede eliminarse momentáneamente de la pantalla. Los comandos siguen aún esperando para que se completen.

NOTA: Trabajando con una unidad de „REPLAY UNIT“ la ventan de Comandos es muy útil. Para ejecutar la ventana de comandos pulsa la tecla F7 del teclado externo.

#### 1.8 Replay-Unit

ver Capítulo 14



## 1.9 Manejo General Pantalla Táctil

- Las teclas pueden seleccionarse directamente.
- En las tablas, las celdas individuales pueden seleccionarse. Utilizando la función Lasso en la pantalla táctil, también se pueden seleccionar varias celdas.
- Puedes seleccionar simultáneamente uno o varios Aparatos y Canales de dimer pulsando y arrastrando con el ratón sobre la pantalla táctil.
- Se activan las ventanas directamente tocando sobre su barra de título, y también se accede a las opciones individuales de la ventana pulsando el icono de la esquina superior.

### Encoder de la derecha del Display

- En la ventana activa, la celda resaltada (fondo rojo/azul) o la casilla actual (cuadro coloreado) puede desplazarse hacia arriba y abajo. Pulsando el encoder al girarlo se desplaza hacia derecha e izquierda.
- Si se abre un menú al pulsar el encoder, puedes utilizarlo para desplazarte por la lista. Cuando estés sobre el valor deseado, puedes seleccionarlo pulsando de nuevo el encoder.
- En una tabla, teniendo seleccionada una celda con un valor o un tiempo, puedes abrir la ventana de entrada de datos pulsando el encoder. En esta ventana puedes usar el encoder para ajustar el valor, y volver a pulsar el encoder para aceptar el nuevo valor.
- Con un dimer o un aparato seleccionado (cuadro resaltado), al pulsar brevemente el encoder se abren las opciones.

### Encoder bajo el Display TFT

La función actual escogida se muestra sobre cada uno de los encoders.

El valor actual del último aparato activado se muestra sobre la respectiva función. Los valores mostrados (tanto por ciento, decimal, ...) siempre se refieren a la ventana activa (ej.: Hoja de Aparatos o Dimer).

Utiliza los encoders para modificar los valores de esa función. Si pulsas el encoder al girarlo, puedes modificar la sensibilidad del encoder (ajustes por defecto ⇒ 2.13 artículo 6).

- Pulsando el botón respectivo, puedes seleccionar la siguiente función (en este caso Gobo1). Pulsando sobre la flecha aparece un menú con todas las funciones y puedes seleccionar cualquiera de ellas directamente.
- Pulsando sobre "Align Off" puedes seleccionar las funciones de alineación individual. Pulsando sobre la flecha aparece un menú en el que puede seleccionarse cualquier función directamente.
- El ajuste por defecto es "Values" (valores); pulsando brevemente el botón, puedes cambiar a "Fades" (fundidos) y pulsando de nuevo a, "Delays" (retardos). Pulsando sobre la flecha aparece un menú donde puedes seleccionar directamente la función que desees.

### Teclado interno de la grandMA o grandMA light, ultra-light y Micro Soft- (Táctil) Teclado

- Las vistas, grupos, presets, secuencias, grupos de efectos, formas o macros pueden nombrarse en botón.
- Los nombres de las Cue se ajustan el menú EDIT, en las hojas Tracking o EXECUTOR.

Si la función "Scroll Lock" está activada, todo lo que se escriba en el teclado irá directamente a la línea de comando (El LED Scroll Lock del teclado encendido). Pulsando la tecla "Scroll Lock", puedes activar y desactivar esta función.

## Ratón de la *grandMA* o trackball de la *grandMA light* y *ultra-light* y *Micro-Trackball*

*Al usar un ratón en la versión Micro, siempre debes conectar también un teclado externo!*

La forma más efectiva de trabajar con la *grandMA* es usar las pantallas táctiles y los encoders que están situados junto a las pantallas táctiles. El ratón (o el trackball en función de ratón) sólo es necesario para cambiar el tamaño de las ventanas, trabajar con la hoja de Tracking o editar formas.

### Con el botón izquierdo:

- Las teclas pueden seleccionarse directamente,
- Pueden seleccionarse las celdas individuales en las tablas,
- Se pueden seleccionar varias celdas en tablas simultáneamente pulsando y arrastrando el ratón,
- Pueden seleccionarse Aparatos o Canales,
- Se pueden activar ventanas pulsando sobre la barra de título o acceder a las opciones directamente.

### Con el botón del medio:

- Se pueden ajustar los valores de los Aparatos o Canales seleccionados.

### Con el botón derecho:

- Pulsando sobre la barra de título, se abre la ventana de opciones,
- Al pulsar sobre un Aparato o Canal, se abre la ventana de opciones del Canal o Aparato en cuestión.

### Función OOPS\*

Pulsando la tecla OOPS puedes deshacer las últimas 20 acciones.

Manteniendo pulsada la tecla OOPS se abre una ventana con las últimas 10 acciones en la pantalla derecha. Pulsando UNDO cancelarás la primera acción que aparece en la lista (la de más arriba). ➡ 2.12 Opciones de la función OOPS

**Nota: Por favor desactivar la función Oops en ambientes ruidosos, de otro modo, el disco duro incorporado puede no funcionar adecuadamente.**

### Ventana de entrada de datos/Calculadora

Se abre pulsando uno de los 4 encoders bajo el display o pulsando en los botones que hay sobre los encoders.

O:

Pulsas en una celda (indicada por el cuadro coloreado y/o el fondo negro) y pulsando el encoder a la derecha del display.

En esta ventana, puedes introducir valores o tiempos y recalcularlos.

Se pueden recuperar presets para los Aparatos o Canales seleccionados.

En la hoja de Ejecutor o en el menú EDIT, con un tiempo seleccionado, puedes abrir esta ventana pulsando el encoder de la derecha del Display.

Si hay seleccionados Aparatos o Canales, se puede abrir la ventana pulsando el botón sobre el encoder de una función.

La barra de título de esta ventana muestra la función seleccionada. En la celda superior, se mostrará el valor actual.

Usando la pantalla táctil, el teclado numérico o girando el encoder de la derecha del display se puede variar el valor o el tiempo, y se acepta pulsando la tecla OK.

A la izquierda de los números, aparecen las siguientes teclas: H (para horas), M (para minutos), S (para segundos) y F (para frames). Con estas teclas puedes introducir tiempos directamente.

o:

Si se ha seleccionado una función las teclas Clear, Desactivar (Deactivate) y los presets individuales se muestran en la parte inferior. Si pulsas CLEAR, los valores de los Canales y Aparatos seleccionados se borrarán. Si pulsas DEACTIVATE, los valores activados de los Canales y Aparatos seleccionados se borrarán.



*grandMA*

## OOPS



Si seleccionas un Preset, se mostrará en la barra superior, y podrás seleccionarlo pulsando la tecla OK. Las entradas pueden borrarse usando la tecla OOPS.

## Teclado Virtual (SOFT TOUCH)

En la *grandMA* light y ultra-light y Micro puedes llamar al teclado virtual pulsando la tecla KEYBOARD. En la celda superior izquierda aparece el texto introducido.

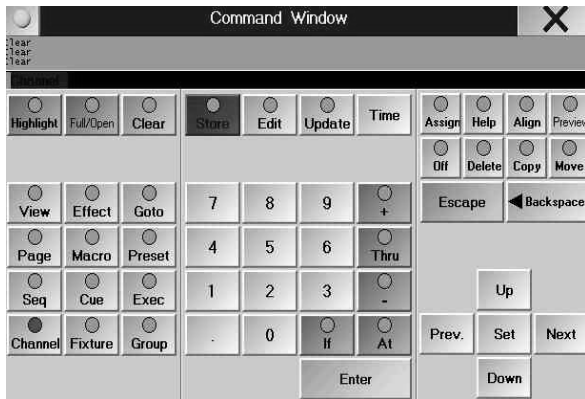
Usando la pantalla táctil, puedes seleccionar las teclas individuales.

Pulsando RETURN aceptas la entrada del texto.



## VENTANA DE COMANDOS

En la *grand MA*, *grandMA light* y la *ultra-light*, puedes abrir la Ventana de Comandos pulsando la tecla de función F7. En la *MICRO*, encontrarás una tecla dedicada "COMMAND". Esta ventana contiene las más importantes botones de la *grand MA*, *granMA light* y *ultra-light*; en estas mesas los botones pueden utilizarse como una manera de entrada alternativa, sin embargo en la *MICRO* sólo puedes usar la ventana de comandos.





Como añadido a este manual, está disponible un DVD gratuito. El DVD contiene una guía para dar los primeros pasos con la grandMA. Contacta con tu distribuidor local para pedir el DVD.s.

## 1.10 Referencia Rápida

Después de años de experiencia hemos perdido la ilusión de que algún usuario vaya a leer el manual completo antes de empezar con un nuevo juguete. Aquí tienes algunos consejos que te ayudarán a encontrar el camino.

### 1.10.1 Lo básico

La **grandMA** es un ordenador altamente especializado con hasta 5 monitores. Muchas funciones funcionarán como si se tratara de un PC o un MAC.

**Voltage:** 90–230V

**El ratón** en su cajón (sólo **grandMA**) o el trackball en la **grandMA light** y la **grandMA ultra-light, Ultralight y Micro**:

- El botón izquierdo selecciona un campo para modificarlo con el encoder o el teclado, etc.
- El botón derecho realiza modificaciones (abre la ventana de opciones, ordena las columnas pulsando en la cabecera...)
- Pulsando y manteniendo pulsado el botón del medio se varían los valores de salida (Pulsar y mover)

**Las pantallas** (selecciona una pulsando en un espacio vacío)

La **grandMA** ofrece diferentes ventanas: Menú con información y teclas de control, hojas de datos, teclas de grupo, listado de canales de dimer y fader

- Pulsando y arrastrando con el botón izquierdo sobre la línea de cabecera se mueve una ventana, puedes alterar el tamaño y pulsando y arrastrando los ejes inferior e izquierdo.
- Pulsando con el botón derecho con el ratón en la cabecera de una ventana se abren las opciones para la ventana.

**Hojas de datos** (compatible con las usadas en Excel o Access):

- Pulsando y arrastrando con el botón izquierdo del ratón y podrás seleccionar un rango de celdas (no es posible en todas las pantallas)
- Pulsando con el botón izquierdo sobre la cabecera de una columna se varía el tamaño o se mueve la columna
- Pulsando con el botón derecho sobre la cabecera de una columna ordena la lista por esa columna

**Ayuda de emergencia:** Como cualquier ordenador, la **grandMA** puede colgarse. Para solucionar el bloque:

1. Realiza un reset pulsando CTRL-ALT-DEL o la tecla RESET en la parte trasera de la mesa, o apaga la mesa si es una Ultralight y Micro.

Sólo si esto no funciona:

2. Durante el arranque usa "Delete ActShow" (borrar el show actual). ➡ 13 Menú Utility (Utilidades)

En caso de otro problema mayor, por favor contacte con su distribuidor o llama al número +49-5251-688865-99.

### 1.10.2 Setup y comienzo

La forma más sencilla es usar la tecla BACKUP y cargar un show de demo o uno de inicio. Otra opción:

1. Tecla SETUP: Te permitirá seleccionar y pachear los aparatos, canales de dimer, crear preset, grupos y efectos.
2. Botón derecho en alguna de las pantallas vacías:
  - crea, mueve o cambia de tamaño la ventana de Canales o Fader para el control de dimer y las ventanas de Aparatos, Grupos y de diferentes Presets (PAN/TILT, GOBO...) para los aparatos.

### 1.10.3 Accesos Directos

La **grandMA** ofrece muchas diferentes formas de controlar los valores de dimer y los atributos de aparatos. Para mayor velocidad, te daremos un sólo ejemplo de cada uno.

**Ajustando valores para los dimers:**

Las teclas CHANNEL FADER "–" o "+" cambian los fader motorizados para controlar canales de dimer.

- "+" y "–" cambia en bloques de 20 (10 en la **grandMA light**) dimmers.

grandMA

– Los valores ajustados en cada fader se muestran en el display de dimers.  
Los canales también pueden seleccionarse y modificarse con el ratón, el encoder, la rueda y el teclado numérico.  
Con la función LINK (parte superior derecha de la hoja de canales y fader), la ventana avanzará automáticamente para mostrar los canales que se controlan con los fader.

#### **Controlando atributos de Aparatos:**

##### **Ventana de GRUPOS (GROUP)**

Selecciona un aparato por su tecla (o pulsa sobre el nombre de aparato en la hoja de aparatos).

##### **GOBO, COLOR ... ventana**

Abre un preset para los aparatos seleccionados (si no aparece en presets, realiza la función a través del encoder).  
Pulsando y girando el encoder se activa el ajuste fino

#### **1.10.4 Grabando los ajustes**

La tecla STORE de la *grandMA* es muy flexible.

Si la tecla STORE está parpadeando, puedes desactivar a pulsándola una segunda vez o pulsando ESCAPE.

**Ejemplo:** Selecciona algunos aparatos y varía la rueda de color

– STORE + uno de los botones sobre o bajo un EJECUTOR de fader (asegúrate de haber cambiado de CHANNEL a EXECUTOR): Graba el ajuste de color como una cue del ejecutor.

– STORE + uno de los botones de un ejecutor de fader, donde ya había grabado una cue, te da la opción de sobrescribir (overwrite), mezclar (merge) la información o crear un segundo cue. ➡ **1.10.7 CREAR LISTA**

– STORE + celda de la ventana de GRUPO: Graba los aparatos seleccionados como un nuevo grupo (introducir nombre a través de teclado)

– STORE + celda en la ventana de preset de COLOR: Graba los valores como preset de color (introducir nombre...)

– STORE + una de las teclas de vista de la parte derecha de las pantallas: Graba la estructura de las pantallas, la posición del ratón, etc. como una vista (introducir nombre...)

Con STORE + tecla VIEW puedes grabar las pantallas individualmente o toda la mesa por completo.

En el menú de Asignación puedes introducir nombres de secuencias de cues.

#### **1.10.5 Seleccionando y activando canales, aparatos y funciones**

Seleccionar y Activar tienen significados distintos al trabajar con la *grandMA* y son términos y conceptos muy importantes.

Los aparatos o canales seleccionados son con los que estás trabajando actualmente, puedes saber cual están seleccionados porque el nombre está en amarillo en las vistas de aparatos/canales. Los valores Activos determinan qué canales y parámetros se grabarán en la siguiente cue y que se controlarán con esa cue más adelante. Los valores con el fondo rojo oscuro se grabarán en la siguiente cue, los valores sobre fondo rojo brillante están actualmente bajo tu control y también serán grabados en la siguiente cue. Los canales no activados cuando se graba una cue no se verán afectados con la reproducción de esa cue. Los aparatos o canales seleccionados se deseleccionarán automáticamente si se varía un ajuste y después se selecciona un nuevo aparato (una sola pulsación de la tecla CLEAR hará lo mismo).

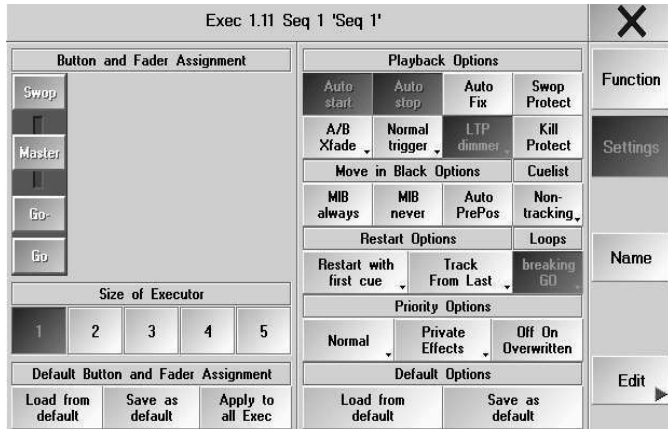
Cambiando la selección:

– Cualquier canal o función, controlada de modo directo se marca automáticamente como seleccionado.

– Pulsando la tecla CLEAR varias veces, se borra la selección por completo.

1<sup>st</sup> CLEAR: deselección – 2<sup>nd</sup> CLEAR: desactivación – 3<sup>rd</sup> CLEAR: borra todos los valores ajustados por el acceso directo y retorna los valores a los valores por defecto o a ser controlados por los playbacks.





– Seleccionando un canal, aparato o función de tiempos múltiple puede usarse para modificar una activación  
 1<sup>st</sup> seleccionar – 2<sup>nd</sup> activat todos los parámetros – 3<sup>rd</sup> desactiva todos los parámetros  
 Manteniendo pulsada la tecla STORE y seleccionando ALL, se ignora la activación y se graba la salida de la mesa completa como una cue.

### 1.10.6 Tiempos – Tiempos de fundido (FADE) y de retardo (DELAY)

La *grandMA* ofrece dos formas diferentes para grabar los ajustes de tiempo para una cue:

1. BASIC X-FADE y SNAP DELAY (Fundido básico y paso de delay)

Con STORE, puede ajustarse un tiempo de fundido básico para todos los canales fader típicos, mientras que el SNAP DELAY sólo funcionará para los canales marcados como “snap” en el menú de Patch.

2. La tecla TIME (tiempo) para las duraciones individuales por canal

Con TIME, puedes cambiar entre la ventana FADE y DELAY, donde se pueden variar los tiempos de fundido y retardo individuales para cada canal. Estos tiempos se graban en las cues y se superponen sobre los tiempos básicos.

### 1.10.7 Creación de una Lista

Al grabar una cue en un ejecutor que ya contiene una cue, la *grandMA* ofrece la opción de crear una segunda cue y comenzar así una lista de cues, que se reproducirá como un chase o una secuencia.

En el menú de asignación, puedes predefinir las listas de cue para que sean tracking o no-tracking.

**CUELIST EN MODO TRACKING** (típico para luces móviles o aplicaciones de teatro):

Al trabajar con una lista de cue (cue list) en modo tracking solo se grabarán los valores que hayan cambiado. En la reproducción, la *grandMA* mantendrá los valores hasta que reciba un nuevo valor en las cues subsiguientes.

### **CUELIST EN MODO NON TRACKING**

Con una lista de cues no-tracking, todos los valores que se van a reproducir han de grabarse en cada respectiva cue, pues todos los valores no grabados en una cue se desactivarán en la reproducción (“0” o valor por defecto).

### 1.10.8 Botones de playback y faders

– Los faders motorizados permiten trabajar en varias páginas a la vez. Con OFF, se puede parar la reproducción de las cues cargadas en los ejecutores.

– Con las teclas ASSIGN + EJECUTOR, puedes definir qué secuencias con qué funciones van a reproducirse en los ejecutores.

– Las 12 teclas de función pueden utilizarse junto con cualquier Playback (OFF - EJECUTOR1).

Para recuperar una cue con un fader, debe activarse mediante GO+, TOP u ON.

Vigila el GRANDMASTER - o simplemente desactívalo en el menú Setup.

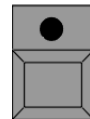


## 2 Setup

El menú Setup se muestra sólo en la pantalla derecha (grandMa). En caso de fallo de esta pantalla pulsa F3 para mostrar el menú en una pantalla externa.\*

### 2.1 Seleccionando, pacheando, creando y editando aparatos y dimers, Definición de escenario (Editar Show)

SETUP



● pulsa **SETUP**

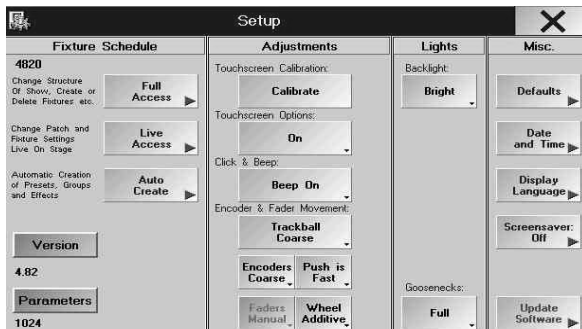
#### LISTADO DE APARATOS

##### Full Access (Acceso completo)

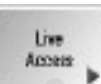
En el menú de acceso completo puedes definir el número de focos móviles y canales de dimer y asignarles la dirección DMX. Además puedes configurar el escenario y posicionar en él los focos y canales de dimer. Sólo en el menú Full Access puedes modificar el show completamente. Si usas la mesa en modo multiusuario, puedes acceder a este menú sólo desde una mesa. ➡ **2.2 All Access (Todo Acceso)**  
Al adaptar un show, se debe usar copia, las modificaciones sólo estarán disponibles una vez que se graben.



Al acceder a este menú se tarda unos segundos, hasta que todos los aparatos (approx. 300) se cargan desde el disco duro.



SETUP menu on the MICRO



##### Live Access (Acceso en Directo)

Hay ciertas limitaciones al modificar el show desde este menú. Estas modificaciones se ejecutarán **de inmediato**. En modo multiusuario, el show puede adaptarse por múltiples usuarios al mismo tiempo. En el menu Live Access, puedes por ejemplo, asignar direcciones de DMX. Además también se puede adaptar el escenario y se pueden posicionar los móviles y canales de dimer. También puedes hacer modificaciones en el setup de atributos. No es posible añadir o borrar aparatos en el Show.

**El control remoto en PDA sólo tiene el estado de Live Access.**



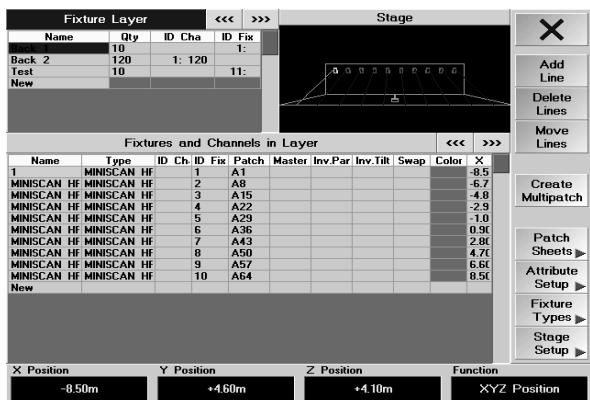
##### AUTO CREATE (Creación Automática)

En este menú puedes, por ejemplo tener presets creados automáticamente para todos tus dimers y aparatos, siempre que esos presets ya estén contenidos en la librería. También se pueden crear efectos prefabricados y grupos para cada Aparato y Dimer. ➡ **2.11** Creando presets, efectos y grupos automáticamente

#### NOTE:

All text marked with \*, does not apply to the grandMA MICRO.

All buttons marked with \*\*, are located in the grandma MICRO's COMMAND WINDOW only.



## 2.2 Menú Full Access oder Live Access

### ● pulsa *Fixture Layer (Capa de Aparatos)*

Aquí puedes crear los grupos de Aparatos y dimer.

Estos grupos pueden modificarse posteriormente sin problemas, ej.: men ar de número, cambiar el tipo, etc. Además, tienes una relación completa de todos los canales de dim y foc s creados y sus números de identificación.



### 2.2.1 Creando grupos con Aparatos y Dimer (Capas de Aparatos / Fixture Layer)

#### ● Pulsa la tecla "Add Line" (Añadir línea) (Debe estar activado Fixture Layer, o sea, con la barra azul oscuro).

Se abrirá una ventana, donde puedes introducir el nom re del grupo y donde debes confirmar esta acción.

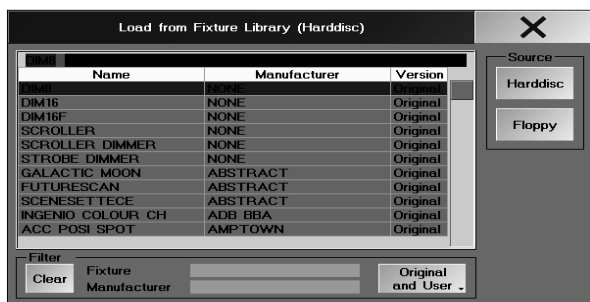
Ahora aparecerá la ventana "Crear Nuevos Aparatos o Canales". Al abrirse por primera vez, sólo aparecerá "From Library" (Desde librería) y estará seleccionado (ind cado sobre fondo azul).

#### ● Al seleccionar "From Library" (Desde la librería) se abrirá la pantalla de librería:

#### ● Girando el encoder, puedes escoger el t po de aparato (barra azul).

#### ● Pulsando el encoder se realiza la elecc ón del tipo de aparato y se cierra la ventana.

- Para cargar un tipo de aparato desde n disquete, pulsa la tecla "Floppy". Ahora, aparecerán los aparatos que se encuentran en el disquete y p ede s leccionarse y evidentemente cargarse.



Para facilitar la localización de los aparatos, la lista puede ordenarse por nombre de aparato, fabricante o fecha. Ejemplo: Ordenar alfabét icamente: Pulsa el botón derecho del ratón sobre NAME (nombre). Pulsando una vez se ordena de la A-Z, con l segundo click Z-A.

o :

Puedes usa n fi o de búsqueda: Selecciona la columna de fabricante en la zona de "Filtro", e introduce el primer caracter d l fab icante. Ahora sólo aparecerán los modelos de los fabricantes que empiecen por la letra introducida.

*E www.ma-share.net , puedes encontrar un forum del que descargar Aparatos (Fixtures) creados o modificados*

#### *Ch nnel Start Id (Identificador de comienzo de canal):*

● Aquí, puedes definir el primer número ID (identificador) de los Dimers. Estos serán mostrados en las hojas de Canales y Fader. También puede usarse el canal de Dimer de los Focos móviles en las hojas de Canles y Fader. Para hacer esto, debes asignar "Identificadores de canal" (Channel-IDs) a los focos móviles primero.

#### *Fixture Start Id (Identificador de comienzo de Aparatos):*

● Aquí, se define el primer canal identificador para los Móviles. Se mostrarán en la hoja de Aparatos (Fixtures). Los canales de dimer también pueden usarse en la hoja de Aparatos. Para que esto sea posible, primero se deben asignar los Identificadores de Aparatos (Fixtures IDs) para los canales de Dimer.

Ambos números de ID se muestran en la columna „ID" en la hoja de aparatos, separados por un guión.

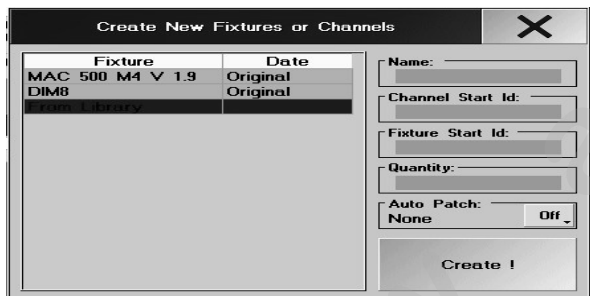
Ejemplos: -:3 La lámpara tiene el ID de canal 3

4:- La lámpara tiene el ID de Aparato 4

6:8 La lámpara tiene el número ID de Aparato 6 y el ID de Canal 8

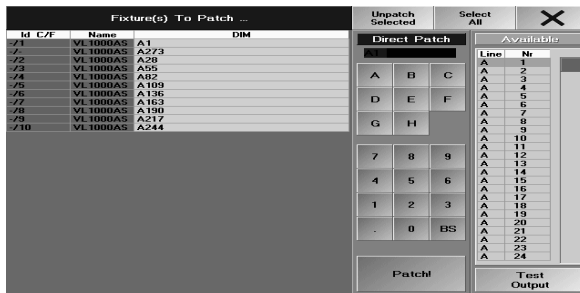
#### *Qty (Cantidad):*

● Finalmente, puedes definir el número de aparatos en la casilla "Quantity"



### Autopatch (autopacheo):

- muestra el siguiente canal de DMX libre; si está en ON se usará este canal al pulsar CREATE; si está en OFF (por defecto) se puede utilizar cualquier otro canal
- Pulsando "Create !" aceptarás los ajustes para la generación posterior de aparatos



### 2.2.2 Pacheando Aparatos/Dimers

En la parte inferior de la pantalla aparece Scanners/Dimmers

- Selecciona un aparato en la columna de "Patch" (fondo azul)

Si todos los aparatos de la capa actual van a pachearse uno tras otro, puedes seleccionar todos ellos juntos pulsando sobre el título de la columna (en este caso PATCH) Ahora, todos los aparatos aparecen sobre fondo azul.

Pulsando el Encoder se abrirá este menú:

Después de "Direct Patch" (Pacheo directo), se muestra el primer canal de DMX libre.

- Primero, tienes que ajustar la línea de salida DMX (ej.: A, B, ...), después el (primer) canal DMX.
- Finalmente, pulsa la tecla "Patch!" Eso es todo.

o:

Todos los canales libres se muestran en la columna derecha. Girando el Encoder, se pueden ver y seleccionar el resto de canales. Pulsando el encoder se aceptará el canal.

Si la tecla TEST OUTPUT (Chequeo de salida) está pulsada (fondo verde), el canal DMX seleccionado tomará el valor 100%. Esto acelera la localización de canales pacheados en el montaje.

Esta función sólo afectará a los aparatos cuya señal de DMX sale directamente de la mesa. Las mesas en modo esclavo o aparatos, cuyas señales salen a través de un MA-Net, no pueden ejecutar esta función.

Ahora se pueden posicionar los aparatos pacheados en la pantalla del escenario 3D.

- Se abandona este menú con X.
- Se pulsa **Save** para grabar los cambios modificados
- **Don't save** descartará las modificaciones
- Con **Cancel** te mantendrás en este menú.

### 2.2.3 Posicionamiento de aparatos

En la parte superior derecha de la ventana, encontrarás una representación simplificada del escenario que puede utilizarse para posicionar los aparatos. Los ajustes también tienen efecto sobre el programa **grandMA** 3D.

Si esta parte de la ventana está activa (la barra de título "Stage" está en azul oscuro), puedes modificar el punto de vista del escenario girando o pulsando y girando simultáneamente el Encoder.

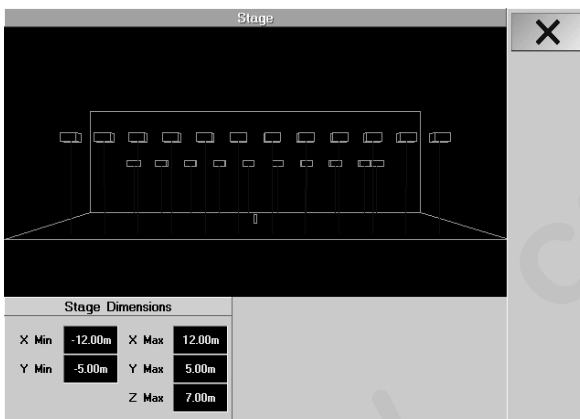
#### Ajustando el tamaño del escenario

En el sistema geométrico de la **grandMA** (ventana Stage) o en el **grandMA** 3D, puedes posicionar objetos en el espacio tridimensional.

Se modela sobre un sistema geométrico usado en arquitectura: El nivel X/Y se define como un área base (escenario) y la altura sobre el eje Z.

Para ajustar el tamaño del escenario

- pulsa **Configuración de Escenario**.





- Pulsa en los valores e introduce un nuevo valor. (los valores siempre se refieren al centro del escenario)
- Girando o pulsando y girando simultáneamente el Encoder, puedes escoger las vistas de escenario.
- Cierra el menú con X.

### Posicionando aparatos:

Puedes ajustar el grupo seleccionado en la Capa del Aparatos. No es posible seleccionar aparatos desde la pequeña ventana de escenario. Para tener mejor control, pulsa sobre la ventanilla de ESCENARIO (la barra de título se vuelve azul oscuro) y cambia la vista con el encoder de la derecha del Display (girando o girando y pulsando el Encoder).

- en la **CAPA DEL APARATO**, selecciona el tipo de aparato
- en **APARATOS Y CANALES EN LA CAPA** selecciona uno o más aparatos
- ajusta la posición y destino de los aparatos usando los 3 Encoders (a través de los ejes x, y, z, o rotando a través de los ejes x, y, z) comprobando los resultados en la ventana ESCENARIO. Los valores ajustados se muestran en la parte final de la tabla. Pulsa y gira simultáneamente el Encoder (derecha de la Pantalla Display), para cambiar la vista de la tabla. Gíralo, hasta que aparezcan las columnas de posición y rotación X, Y, Z.

o

- señala directamente un valor
- pulsa el Encoder derecho
- introduce el valor usando Teclado
- confirma con ENTER

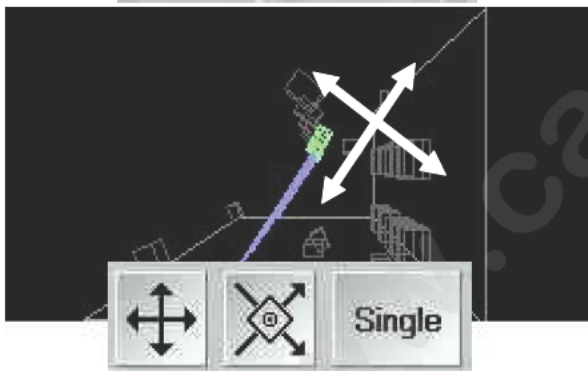
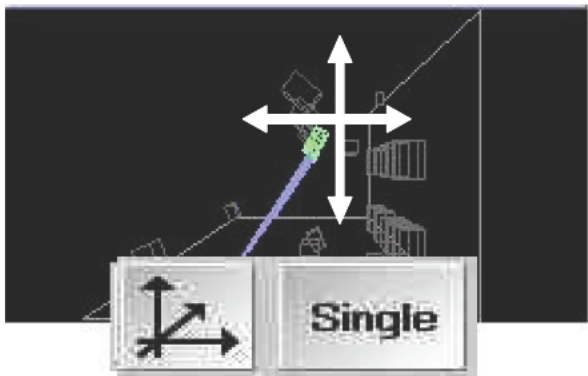
Posicionamiento lineal (Single/Group no tiene importancia)

- selecciona uno o más aparatos
- selecciona el icono de desplazamiento lineal (no el de rotación)
- selecciona el icono de Ejes espaciales
- mueve los aparatos a través de los ejes tridimensionales usando los Encoders

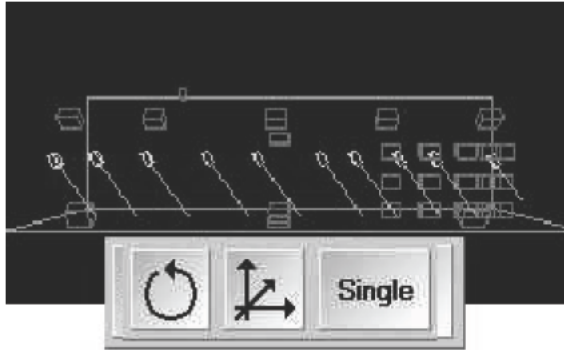
Posicionamiento relativo (S/G no tiene importancia)

Solo para aparatos girados; si no se ha rotado el aparato antes, esta función es idéntica a la descrita anteriormente

- selecciona uno o más aparatos
- selecciona el icono de desplazamiento lineal (no el de rotación)
- selecciona el icono Ejes de Aparato
- mueve los aparatos a través de los ejes relativos al propio aparato usando el Encoder

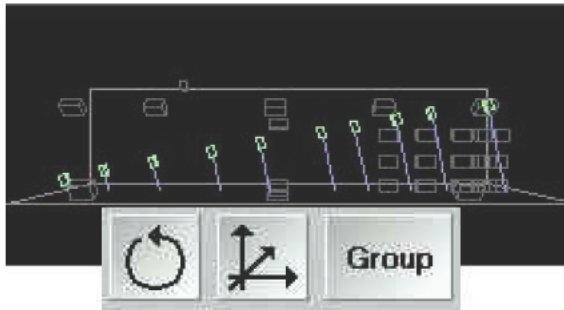


grandMA



#### Rotación S(ingle) (Individual):

- selecciona uno o más aparatos
- selecciona el icono de Rotación
- selecciona „Single”
- rota cada aparato girando el encoder



#### Rotación G(roupo):

- selecciona varios aparatos
- selecciona el icono de Rotación
- selecciona „Group”
- gira el grupo de aparatos en conjunto alrededor de su centro virtual usando el Encoder

- Pulsa „X” para dejar el menú.

- Pulsa „Guardar” para guardar los cambios.
- Pulsa „No Guardar” para descartar los cambios.
- Pulsa „Cancelar” para mantenerte en este menú.

a función „ALIGN” puede ser de mucha ayuda y ahorrar mucho tiempo .

Fixture Layer					<<< >>>		Stage		X
Name	Qty	ID	Cha	ID	Fix				
front01	10			1:	10				
	10			11:	20				
dimmer01	2	1:		2					
blinder	1	3:		3					
dimmerneu	99	5:		103					
New									

Fixtures and Channels in Layer											<<< >>>					
Name	Type	ID	Ch	ID	Fix	Patch	Hasl	Func	Pan	Func	Tilt	Swap	DMX	Pan	DMX	Tilt
SL300 1	SL300	11			A101									Invert		
SL300 2	SL300	12			A111									Invert		
SL300 3	SL300	13			A121									Invert		
SL300 4	SL300	14			A131									Invert		
SL300 5	SL300	15			A141									Invert		

Add Line  
 Delete Lines  
 Move Lines  
 Create Multipatch

### 2.2.4 Ajustando la Capa del Aparato

- La capa del aparato debe estar activa: pulsando brevemente sobre la barra de título, se mostrará en azul oscuro
- Selecciona el grupo de aparatos (Capa).

Fixture Layer			
Name	Qty	ID Cha	ID Fix
front01	10		1: 10
back01	10		11: 20
dimmer01	2	1: 2	
blinder	1	3: 3	
dimmerneu	99	5: 103	
New			

Fixtures and Channels in Layer			
Name	Type	ID	Func.Till Sw.
SL300 1	SL300		
SL300 2	SL300		
SL300 3	SL300		
SL300 4	SL300		
SL300 5	SL300		
SL300 6	SL300		
SL300 7	SL300		
SL300 8	SL300		
SL300 9	SL300		
SL300 10	SL300		
New			

Fixture Layer				Stage			
Name	Qty	ID Cha	ID Fix				
front01	10		1: 10				
back01	10		11: 20				
dimmer01	2	1: 2					
blinder	1	3: 3					
dimmerneu	99	5: 103					
New							

Fixtures and Channels in Layer			
Name	Type	ID	Ch
SL300 1	SL300		
SL300 2	SL300		
SL300 3	SL300		
SL300 4	SL300		
SL300 5	SL300		
SL300 6	SL300		
SL300 7	SL300		
SL300 8	SL300		
SL300 9	SL300		
SL300 10	SL300		
New			

Create Multipatch

Fixtures and Channels in Layer						
Name	Type	ID	Ch	ID	Fix	Patch
Dim 1	Dim	1				1(A).1
Dim 1	Multip.					
Dim 2	Dim	2				1(A).2

Fixtures and Channels in Layer						
Name	Type	ID	Ch	ID	Fix	Patch
Dim 1	Dim	1				1(A).1
Dim 1	Multip.					1(A).101
Dim 2	Dim	2				1(A).2

grandMA

- **Añadir Línea:** Permite insertar un nuevo grupo de aparatos tras el grupo seleccionado. Procede como se indica 3 páginas atrás: Creación de grupos con Aparatos/Dimers.
- **Eliminar líneas:** Se borrará el grupo seleccionado. Todos los aparatos de este grupo y sus ajustes se borrarán.
- **Mover Líneas:** El grupo seleccionado puede moverse a otra posición en la tabla. Si se utiliza el botón "Mover Líneas" se mostrará en rojo. El grupo se mueve al seleccionar otra posición de la tabla..

### 2.2.5 Ajustando grupos de aparatos individualmente

Seleccionando un grupo en "Capa del Aparato"; a continuación aparece lo siguiente:

#### Añadiendo aparatos idénticos

- Selecciona "Nuevo" (sobre azul oscuro) y presiona brevemente el encoder de la derecha de la pantalla. Aparecerá la ventana "Crear nuevos Aparatos o Canales". En esta ventana aparecen todos los tipos de aparatos que ya estén presentes en el show.
- Selecciona el tipo de aparato girando el encoder. Procede como se indica tres páginas atrás: Creando, pacheando y posicionando grupos de Aparatos/Dimers.

#### Añadiendo nuevos aparatos

- Selecciona "Nuevo" (sobre azul oscuro) y presiona brevemente el Encoder de la derecha de la pantalla. Se abrirá la ventana "Crear nuevos aparatos o Canales".
- Ahora, elige "Desde Librería". Continúa como se explica 3 páginas atrás: Creando, pacheando y posicionando grupos de Aparatos/Dimers.

#### Cambiando aparato

- Selecciona los aparatos a cambiar en la columna "Tipo" (azul oscuro). También puede seleccionar varios o todos los aparatos
- Pulsa brevemente el encoder de la derecha de la pantalla. Se abrirá la ventana "Elegir tipo de aparato".
- Selecciona un aparato que esté presente en el show girando el encoder, y acepta la selección pulsando el encoder. El aparato todavía tiene que ser pacheado.
- Selecciona "Desde Librería" para escoger un nuevo aparato, y pulsa el encoder brevemente. A continuación procede como lo indicado 3 páginas atrás: Creando, pacheando y posicionando grupos de Aparatos/Dimers.

#### Multipatcheo (asignado un canal DMX a multiples Aparatos/dimers)

Esto sirve para que varios aparatos se manejen siempre al mismo tiempo (pero no pueden ser dimerizados individualmente). To do so, you make a arbitrary number of „copies" of a fixture.

- selecciona el aparato que quieres „copiar"
  - pulsa **Crear Multipatch**
  - en la ventana de entrada, introduce el número de aparatos que quieres controlar por el mismo canal de DMX
- En la lista de aparatos ahora encontrarás las copias tras el aparato. En la columna de TIPO encontrarás „Multipatch Dummies" en las copias. Y puedes posicionar los aparatos para utilizarlos en la ventana de escenario o el el programa grandMA 3D.

**Nota:** Tras hacer un Multipatch, encontrarás que no hay dirección de DMX para las dummies, y tomarán automáticamente la misma dirección DMX, nombre e ID del aparato original.

No es posible introducir la misma dirección para distintos aparatos en la Hoja de Capas. En el menú de configuración de aparatos, también debe introducirse la misma dirección (ver el manual del constructor).

**TIP:** Si quieres multipachear aparatos con diferentes direcciones (definidas en los propios aparatos), puedes introducir las direcciones tras hacer Multipatch en la Hoja de Capas (por supuesto si lo están libres).

### Insertando, borrando o moviendo aparatos

- Selecciona la Capa de Aparatos.
- Selecciona un aparato. Pulsando uno de los botones tendrá uno de los siguientes efectos:
  - Añadir línea: Inserta un nuevo aparato a continuación del aparato seleccionado.
  - Eliminar líneas: Borra el aparato seleccionado y todos los ajustes de ese aparato también se eliminan.
  - Mover líneas: Mueve el aparato seleccionado a otra posición en la tabla. Si utilizas la tecla "Mover líneas", esta tecla se vuelve roja. Seleccionando una nueva posición en la tabla, el aparato será movido a esa nueva posición...

### Asignando nombres a aparatos

- Pulsa sobre el nombre del aparato introduce el nuevo nombre directamente y confirma con enter.

*Si se añade un espacio y un número en el nombre, se realizará una enumeración automática del nombre. Ajustando el identificador de Canal y de Aparato (ID Cha., ID Apar.)*

- Selecciona una o más casillas de ID Cha o ID Apar y pulsa el Encoder. Se abre una ventana, en la que puedes introducir los nuevos identificadores y pulsar enter. Pulsando "Ninguno" se borrarán. **Por favor, evitar solapamiento.**

### Desactivando el Master (GRANDMASTER FADER):

- Selecciona una o más casillas de la columna de Master y pulsa el Encoder.
- Ahora selecciona "No" y pulsa el Encoder una vez más. Si GRANDMASTER FADER está desactivado, aparecerá "No" en la celda correspondiente. (El GRANDMASTER no afecta a la salida de dimmer de ese aparato)

### Func. Pan / Func. Tilt

- Selecciona una o más casillas bajo "Func.. Pan" o "Func. Tilt" y pulsa el Encoder. Ahora, selecciona "Invert" y pulsa de nuevo el Encoder. Si una función está invertida, aparece "Invert" en la casilla correspondiente.

### DMX Pan / DMX Tilt

Aquí puedes invertir las señales DMX para Pan y Tilt, las señales sólo se invierten en la salida de DMX, y no en el visualizador; lo que quiere decir que los movimientos en el visualizador y en escena son diferentes. Selecciona una o más casillas bajo "DMX.. Pan" o "DMX. Tilt" y pulsa el Encoder. Ahora selecciona "Invert" y pulsa de nuevo el Encoder una vez más. Si una función está invertida, aparece "Invert" en su respectiva casilla.

### Intercambiando PAN a TILT y viceversa

Selecciona una o más casillas bajo "Intercamb" y pulsa el Encoder. Ahora selecciona "Si" y pulsa de nuevo el Encoder. Si PAN y TILT están intercambiados, aparecerá "Si" en su casilla correspondiente.

Es aquí donde se puede definir la realmente útil "orientación de Trackball PAN/TILT".

Sólo se puede hacer desde el menú de Acceso Completo. Pruébalo! Selecciona un aparato y pulsa HIGHLIGHT y deja correr al Trackball. Las modificaciones sólo estarán habilitadas tras salvarlas. In cases like these, the HIGHLIGHT, al igual que otras, es muy útil; si la mantienes pulsada, los aparatos seleccionados parpadearán para su mejor identificación.

Fixtures and Channels in Layer											
Type	ID	Ch.	ID	Fix	Patch	Mast	Func.Pan	Func.Tilt	Swap	DMX.Pan	DMX.Tilt
SL300	11			A101	No					Invert	
SL300	12			A111			Invert			Invert	
SL300	13			A121				Invert		Invert	Invert
SL300	14			A131					Yes	Invert	
SL300	15			A141						Invert	
SL300	16			A151						Invert	
SL300	17			A161						Invert	
SL300	18			A171						Invert	
SL300	19			A181						Invert	





### Asignando colores para los canales de Dimmer

Aquí se pueden asignar los colores para los canales de dimer individuales, que aparecerán en la ventana de Escenario o en el *grandMA 3D*.

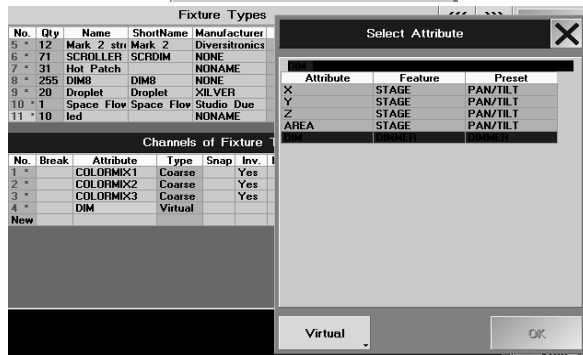
- Selecciona una o más casillas de la columna "Color" y pulsa el Encoder. Se abrirá el menú de cambio de color.

En este menú, puedes escoger entre diferentes tablas de color (Lee, Rosco, etc.). Tras hacerlo aparece la tabla de color seleccionada ("Standard" en el ejemplo).

- Pulsando brevemente el botón, puedes cambiar a otra tabla de color. Pulsando la flecha aparece un menú, en el que se muestran todas las tablas y se pueden seleccionar directamente.

Una vez elegida una tabla en particular, puedes escoger un color usando el Encoder y aceptarlo pulsando el Encoder una vez. Si se ha asignado un color, aparecerá en su casilla correspondiente.

- Cierra el menú con X.



### Aparatos RGB y Parrillas de LEDs sin dimer

Para este tipo de aparatos la *grandMA* puede crear un dimer virtual. Esto quiere decir, que el software simula la función de dimer. El usuario sólo tiene que escoger esta función y puede manejar estos aparatos como cualquier otro aparato con dimer.

- Crea el nuevo aparato en ACCESO COMPLETO ➡ 2.2

Si no existe aparato de este tipo en la librería, crea el tuyo propio ➡ 2.6

- En CANALES de TIPO DE APARATO crea 3 canales con atributo COLORMIX y cambia la columna INV a SI. Crea otro canal con el atributo DIM y selecciona VIRTUAL en la SELECCIÓN DE ATRIBUTOS. Confirma con OK.

En la hoja del Aparato aparecen el canal de dimer y los 3 canales de color y pueden manejarse, a pesar de que solo se manejan 3 canales DMX; el canal de dimer virtual no tiene asociado un canal físico.

- Si otros canales además de COLORMIX 1-3 influyen en el dimer, se debe cambiar en la columna **REACT on DIMMER** a *lineal o invertido*.



*grandMA*

## 2.3 Lista de canales simples de DMX- ajustes específicos para el Show actual

● Pulsa la tecla **PATCH HOJAS** en el menú Acceso Completo o Acceso en Dirección para activar este menú. Este menú sólo muestra los canales que ya están pacheados. Todos los cambios hechos aquí sólo afectarán al show actual!

DMX List												
DMX	Id	Ch	Id	Fix	Fixture	Attribute	Profile	Inv.	Default	Highlight	Stage	Snap
A2	1	1	SL300	1	COLOR1		slow01		0e00	0e00		
A3	1	1	SL300	1	G0B01	R			0e00	0e00		
A4	1	1	SL300	1	DIM		slow01		0e00	0e8B		
A5	1	1	SL300	1	PAN			Yes	0e39			
A6	1	1	SL300	1	TILT				0e00			
A7	1	1	SL300	1	FROST				0e00	0e00		
A8	1	1	SL300	1	FOCUS				0e00			
A11	2	2	SL300	2	COLOR1		slow01		0e00	0e00		
A12	2	2	SL300	2	G0B01	R			0e00	0e00		
A13	2	2	SL300	2	DIM				0e00	0e00		
A14	2	2	SL300	2	PAN			Yes	0e39			
A15	2	2	SL300	2	TILT				0e00			
A16	2	2	SL300	2	FROST				0e00	0e00		
A17	2	2	SL300	2	FOCUS				0e00			
A18	2	2	SL300	2	COLOR1		slow01		0e00	0e00		
A21	3	3	SL300	3	G0B01	R			0e00	0e00		
A22	3	3	SL300	3	DIM		slow01		0e00	0e8B		
A23	3	3	SL300	3	PAN			Yes	0e39			
A24	3	3	SL300	3	TILT				0e00			
A25	3	3	SL300	3	FROST				0e00	0e00		
A26	3	3	SL300	3	FOCUS				0e00			
A27	3	3	SL300	3	COLOR1		slow01		0e00	0e00		
A28	3	3	SL300	3	G0B01	R			0e00	0e00		
A31	4	4	SL300	4	DIM				0e00	0e8B		
A32	4	4	SL300	4	PAN			Yes	0e39			
A33	4	4	SL300	4	TILT				0e00			
A34	4	4	SL300	4	FROST				0e00	0e00		

Default: 0.00    Highlight: 0.00    Stage: None

- Esta columna mostrará las direcciones individuales de los canales DMX.
- Mostrará los ID para los Canales y Aparatos. Los Identificadores pueden cambiarse sin afectar al show, por ejemplo para una mejor visión en la Hoja de Aparatos.
- El nombre de los aparatos y canales de dimer asignados a los canales DMX.
- Las funciones de los canales individuales DMX
- En esta columna, se puede asignar un aparato a este canal. ➔ 2.8 Creación, Asignación y borrado de aparatos
- En esta columna, se pueden invertir los respectivos canales DMX. Un click sobre la casilla activa esta función. Pulsa el Encoder (a la derecha del Display). Selecciona SI para „Invertido“, No para „no invertido“ u Original (Se utilizará el ajuste de la Librería) y confirma pulsando el Encoder una vez más. Un canal invertido aparecerá indicado como SI en la casilla correspondiente. Los canales invertidos no se utilizan para el visualizador; es decir, que el movimiento en escenario y en el escenario será diferente.
- **POR DEFECTO:** Este es el valor que se enviará si no hay activada ninguna CUE, Secuencia, Preset o variación directa del aparato o canal dimer.

Este ajuste se puede utilizar para PAN/TILT de modo que un aparato móvil pueda comenzar a moverse desde una posición óptima. Pueden variar los valores seleccionando la casilla y ajustando con el encoder derecho (bajo el Display). Estos valores pueden ajustarse seleccionando la casilla correspondiente con un click.

- La función HIGHLIGHT sobre-escibe temporalmente el ajuste actual de un aparato, haciendo más fácil verlo en escena y elera do el procedimiento de la programación de posiciones de los aparatos seleccionados. Los valores HIGHLIGHT de los canales de DMX individuales pueden ajustarse seleccionando su casilla con un click, e introduciendo el valor. También se puede ajustar el valor con el segundo Encoder (bajo el Display).

- **SAGE** no disponible aún en esta versión)

- **SNAP** Los valores nuevos para estos canales ignorarán los tiempos de las cue y se ejecutarán en 0 segundos. Se activa haciendo click en la casilla. Pulsa el Encoder (a la derecha del Display), selecciona SI para SNAP o No para FADE y acepta pulsando de nuevo el Encoder. Un SI indica que se ha escogido el modo SNAP para este canal. El estado por defecto para todos los canales DMX es seguir la temporización de las cues.

- **FADE:** Un valor puede cambiarse lentamente (puede hacer fundido).

Este es sólo un pre-ajuste para cada canal individual y puede variarse fácilmente durante la programación si es necesario.

### Menú de Pacheo de Aparatos o canales

En ambos menús puedes pachear aparatos. Y puedes definir ajustes estándar para cada aparato

- pulsa **SETUP**
- pulsa **ACCESO COMPLETO**

Fixture Patch											
+DMX	Id	Fix	Id	Ch	Fixture	Type	Name	NoMaster	Pan	Tilt	Sw
A1	1	1	Test	1	Test	1	Test 1				
A20	2	2	MINISCAN	HPE	MINISCAN	HPE	1	No			
A27	3	3	MAC 2000	WASH 2	MAC 2000	WASH	21CH		Yes	Yes	
A48	4	4	MAC 2000	PERFORM	MAC 2000	PERFORM	3				

Dimmer Patch							X
+DMX	Id	Fix	Id	Ch	Fixture	Type	
A16			6		DIM8	DIM8 6	
A17			7		DIM8	DIM8 7	
C1			1		DIM8	DIM8 1	
C2			2		DIM8	DIM8 2	
C5			3		DIM8	DIM8 3	
C6			5		DIM8	DIM8 5	
C7			4		DIM8	DIM8 4	
FR			8		DIM8	DIM8 8	

Dimmer (2)	Strobe Close	Strobe Fast	Strobe Medium	Strobe Slow	Random Fast	Random Medium	Random Slow	Lamp-Off	0 %
GOBO1 (3)	Open Rot.	Triangle Rot.	Atom Rot.	Glass Rot.	Eckan Rot.	Phone Rot.	G.Speed Off	G.Speed Slow >	G.Speed Medium >
Color (4)	White	Cto	Red	Green	Blue	Random Fast	Random Middle	Random Slow	White

Fixture Sheet Values & Presets sorted by Numbers(+)												Sort	Auto	Auto
Id	Name	Pan/Tilt	Dimmer	Gobo1	Gobo2	Color1	Color2	ColorMix	CM1	CM2	CM3	Auto	Flow	
9	*MAC 600 M	50	0 %	Z1 E										
10	*MAC 600 M	50	0 %	Z1 E										
11	*MAC 600 M	50	0 %	Z1 E										
12	*MAC 600 M	50	0 %	Z1 E										
20	*MAC 500 M	50	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W				
21	*MAC 500 M	77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W			
22	*MAC 500 M	77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W			
23	*MAC 500 M	77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W			
24	*MAC 500 M	77	45	4	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W			
25	*MAC 500 M	77	45	0 %	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W			
26	*MAC 500 M	77	45	0 %	Open	-	Open	G.Spd	Open	W/W	W/W			

Pan/Tilt	Dimmer	GOBO1	Color	Beam	Focus	Control	Shapers
		Values	↑	Align Off	↑	Dimmer	↑
Dim	4	Strb	Open	Iris			

Preset Types			
1	1.000000	1.000000	1.000000
2	1.000000	1.000000	1.000000
3	1.000000	1.000000	1.000000
4	1.000000	1.000000	1.000000
5	1.000000	1.000000	1.000000
6	1.000000	1.000000	1.000000
7	1.000000	1.000000	1.000000
8	1.000000	1.000000	1.000000
9	1.000000	1.000000	1.000000
10	1.000000	1.000000	1.000000

Features of Preset Type			
1	1.000000	1.000000	1.000000
2	1.000000	1.000000	1.000000
3	1.000000	1.000000	1.000000

Attributes of Feature			
1	1.000000	1.000000	1.000000
2	1.000000	1.000000	1.000000
3	1.000000	1.000000	1.000000

1) Preset Types Can Not Be Edited.  
 2) Red Fields Are Protected And Can Not Be Changed.

grand MA

- pulsa **PATCH HOJAS**
- pulsa **PATCH APARATOS** o **PATCH CANALES**

### Listado de funciones individuales

**DMX:** Muestra los canales pacheados. Si quieres ajustar esto, pulsa sobre la casilla y gira el Encoder del display. Se abrirá el menú Aparatos al PATCH. ➡ **2.2.2** Patcheando Aparato /Dimers

**NoMaster:** Si esta casilla contiene un No, la función del GrandMaster no estará activada para este aparato. ➡ **2.2.5** Desactivando el Master (GRANDMASTER FADER) (una página atrás).

**Pan/Tilt/Intercambio:** Si una casilla contiene SI, se invertirá o cambiará completamente la función. ➡ **2.2.5** Invertiendo o cambiando PAN o TILT.

## 2.4 Ajustes en el menú de CONFIGURACIÓN DE ATRIBUTOS

En el menú de „Configuración de Atributo”, puedes cambiar los nombres de los Preset o Grupos de Características. Además, puedes crear o adaptar nuevos Grupos de Características. Más aún, puedes definir qué atributos se activarán juntos o individualmente.

Pero primero una breve explicación sobre las diferencias entre Presets, Característica y Atributo:

**Atributo:** Los Atributos son funciones individuales de los aparatos como Gobo1, Enfoque, Iris, Pan, Tilt...

**Característica:** Las Características son grupos en los que se combinan varios Atributos. En la Hoja de Aparatos, la primera línea debe mostrar todas las Características disponibles. Bajo las Características individuales, se muestran los respectivos Atributos

**Presets:** En un preset se pueden grabar los valores de uno o más Atributos. Los Presets se dividen en diferentes Grupos de Preset (Gobo, Color, ...). Las Características se alojan en Grupos de Presets individuales.

Pulsando una tecla de CARACTERÍSTICA con la función (en este caso, Dimmer), puedes seleccionar los diferentes Grupos de Características para el Grupo de Preset seleccionado para cambiar los Atributos individuales con el encoder. Aquí aparecen los atributos individuales que pueden cambiarse con sus respectivos Encoder.

### 2.4.1 Ajuste de Preset, Característica y Atributo

**Atención!** Este menú es muy importante y puede influir en toda tu programación!

- pulsa **Acceso Completo** o **Acceso en Directo**
- abre **Configuración de Atributos**

El número de grupos de Preset es fijo y no puede modificarse. Además, los nombres que aparecen en rojo no pueden cambiarse ni borrarse.

### Cambiando los nombres de Grupos de Preset, Características y Atributos

Pulsa sobre un nombre, cambialo usando el teclado y confirma con Enter. Las modificaciones sólo se ejecutarán y serán grabadas tras dejar el menú de Acceso en directo o Completo y pulsar el botón de SALVAR.

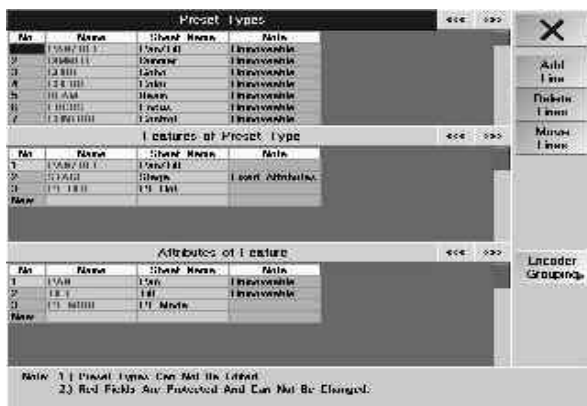
El nuevo nombre se mostrará ahora en la respectiva pantalla de Presets o la ventana de Aparatos.

## Creando un Característica adicional en un grupo de Preset

Al crear nuevos aparatos o al ajustar los que existen, pueden necesitarse Características y Atributos adicionales. Selecciona un grupo de Preset.

Pulsa en la casilla vacía bajo la Característica actual. Introduce un nombre para nueva Característica usando el teclado (ej.: Gobo 4) y confirma con Enter. El mismo nombre es automáticamente asignado y se mostrará en la ventana de Aparatos en la parte derecha. Si quieres usar un nombre diferente puedes cambiarlo como se describe arriba. Ahora, todavía tienes que crear Atributos para esta Característica.

Pulsa en la primera casilla bajo el nombre. Introduce un nombre usando el teclado (ej.: Gobo 4) y confirma con Enter. El mismo nombre se asigna automáticamente y aparece en la ventana de Aparatos en la parte derecha. Si deseas usar otro nombre puedes cambiarlo como se ha indicado anteriormente. Para crear más Atributos, ve a la siguiente casilla libre y procede como hiciste para el primer Atributo.



## Añadiendo Atributos adicionales a un Característica

- Selecciona un Grupo de Preset y a continuación una Característica.
- Pulsa sobre una casilla vacía bajo los Atributos disponibles.
- Introduce un nombre para el nuevo Atributo (ej.: Gobo 4) y confirma con Enter. Aparecerá ese mismo nombre en la ventana del aparato en la parte derecha. Para usar un nombre diferente, puedes cambiarlo como se describe arriba.

## Insertando, borrando o moviendo Características o Aparatos

- Selecciona una Característica o atributo (fondo azul). Pulsando los botones se obtienen los resultados indicados:
- Añadir Línea añadirá una nueva Característica o Atributo encima de la seleccionada.
- Eliminar Líneas borra las Características o Atributos seleccionados. Sólo puedes borrar las creadas por uno mismo.
- Mover Líneas moverá las Características o Atributos seleccionados a otra posición dentro de la tabla. Las diferentes formas de mover una característica o atributo se explican en los dos siguientes puntos.

## Moviendo una Característica a otro grupo de Preset

- Pulsa sobre una Característica, ej.: Gobo1.
- Pulsa el botón Mover Líneas, se volverá rojo.
- Selecciona el Grupo de Preset, al que quieres mover la Característica.
- Selecciona la posición en la tabla de Características pulsando sobre ella. La Característica aparecerá ahora en este grupo de Preset.

Algunas Características no pueden moverse (ej.: Mezcla de Color). Esto se indica por las palabras "Fixed Attributes" (Atributos Fijos) en la tabla de la derecha de la respectiva Característica.

Los cambios tendrán efecto y se grabarán sólo tras dejar el menú de Acceso Completo (o Directo) y pulsar el botón de Guardar.

## Moviendo atributos a otras Características o Grupos de Preset

- Pulsa en el atributo, ej.: Shutter.
- Pulsa el botón de Mover Líneas, se volverá rojo.
- Selecciona un grupo de Preset, al que se va a mover el atributo, ej.: Control.
- Entonces, selecciona la característica a la que se va a mover el atributo, ej.: Control.
- Selecciona la posición en la tabla de atributos pulsando sobre ella. A este grupo de Preset, se moverá la correspondiente Característica.

Algunos Atributos no pueden moverse (ej.: Color Mix1). Esto se indica con la palabra "Inmovible" en la tabla a la derecha de los respectivos Atributos.

Los cambios tendrán efecto y se grabarán sólo después de dejar el menú de Acceso Completo (o Directo) y pulsar la tecla GRABAR.

## 2.4.2 Agrupación (Activación) de Encoder

Todos los ajustes dentro de este menú afectarán a la grabación de Cues, Presets y creación de Presets.

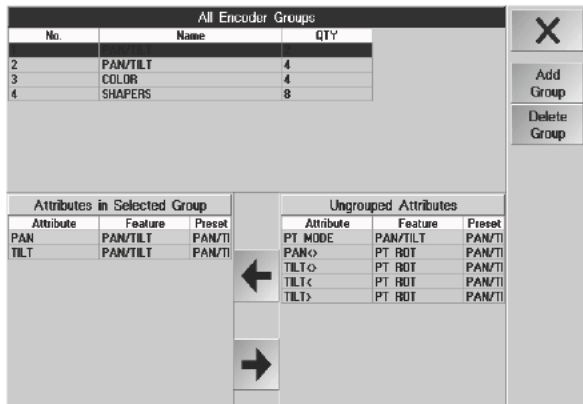
**Atención! Este menú es importante y puede influir en toda tu programación!**

● Este menú se abre pulsando la tecla „Grupos Encoder” en la asignación de Preset y Características.

Los atributos combinados en un grupo se activarán y grabarán cuando se modifiquen (ej. Pan y Tilt).

En el menú de Configuración de Atributos (véase 2 páginas atrás), abre este menú pulsando el botón de Grupos Encoder.

Seleccionando un grupo, los atributos apropiados aparecen en la parte izquierda de la tabla inferior.



- Pulsando la tecla „Añadir Grupo” se creará un nuevo grupo.

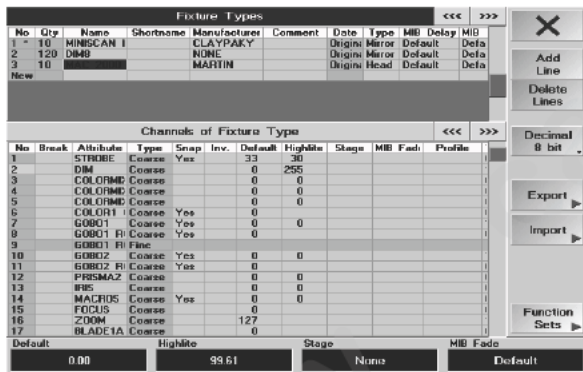
En referencia a borrar un grupo se debe seleccionar primero el grupo, y después pulsar „Eliminar Grupo”. El grupo se borrará, y los atributos se añadirán automáticamente a los Atributos Desagrupados.

- En esta columna, se mostrarán los Atributos del grupo seleccionado. Seleccionando un Atributo, se eliminará del grupo y se añadirá a los Atributos Desagrupados.

- Para asignar Atributos Desagrupados a un grupo, se debe, en primer lugar seleccionar el grupo. Seleccionando el Atributo se añadirá al grupo seleccionado.

- Pulsando la tecla „Default”, se borrarán todos los grupos excepto 3. Además todos los Atributos aparecerán como Atributos Desagrupados en la columna derecha. En los 3 grupos restantes, se encuentran los Atributos fijos (Pan/Tilt, Mecla de Color 1-4 y Blade1A-4B). Estos Atributos **not** pueden moverse a otros grupos (aparece "fix" junto al nombre de atributo -fijo-).

Los cambios tendrán efecto y se grabarán sólo tras dejar el menú de Acceso Completo (o Directo) y pulsar la tecla GRABAR.



## 2.5 Modificando Aparatos (TIPOS DE APARATOS)

En el menú de Acceso Completo, se abre este menú pulsando el botón *Tipos de Aparato*.

La parte superior de la pantalla muestra todos los aparatos que están en uso actualmente en nuestro Show.

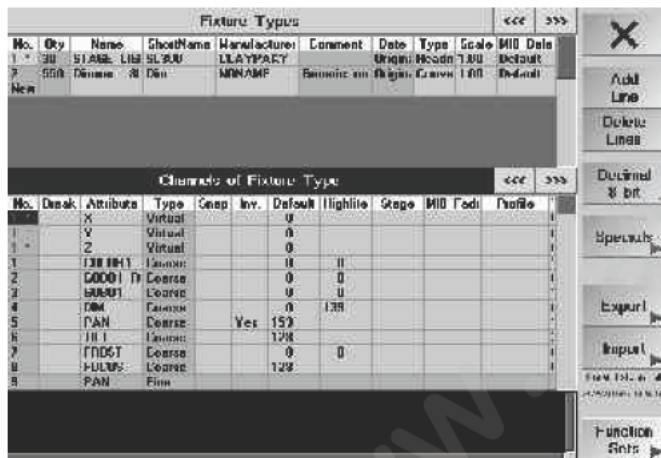
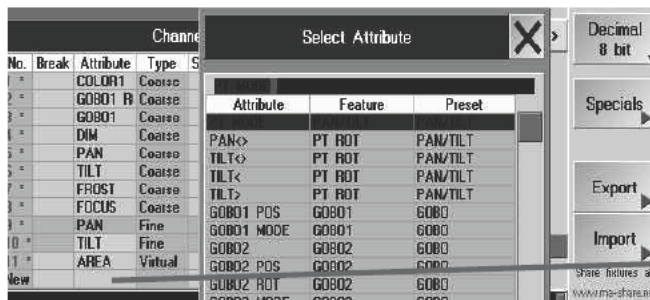
- **No:** Número del aparato individualmente cargado en este show. Si este número se muestra en rojo y con un asterisco, el aparato ha sido modificado.

- **Cantidad:** Número de aparatos de este tipo.

- **Nombre:** Nombre del aparato en la librería. Seleccionando este nombre puedes cambiarlo con el teclado.

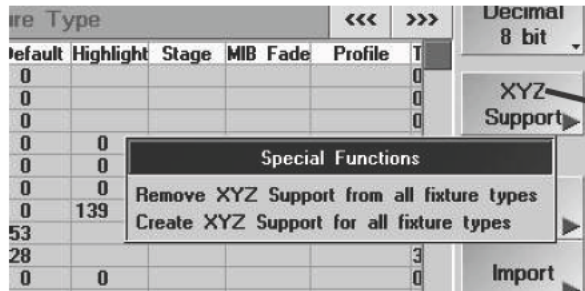
- **Shortname:** Aquí puedes introducir una abreviación o un nombre corto.

grandMA



- **Fabricante:** Nombre del fabricante en la librería.
  - **Comentario:** Puedes introducir aquí un comentario.
  - **Fecha:** Si aparece "Original", este aparato es de la librería de MA. Si se utiliza un aparato creado por nosotros mismos, aparecerá la fecha de su creación.
  - **Tipo:** Puede ser Cabeza móvil o Espejo o LED. Si utilizas aparatos de Cabeza Móvil, la hoja de Aparatos mostrará un cuadrado a la izquierda del valor de PAN, indicando la posición actual de la cabeza..
  - **MIB Retraso:** Para ajustar el tiempo de retardo para la función MOVIMIENTO EN NEGRO (MIB) de este aparato. Si aparece Por Defecto, se utiliza el valor ajustado en el menú POR DEFECTO. ➔ 2.13 Ajustes en el menú POR DEFECTO
  - **MIB Fade:** Para ajustar el tiempo de fundido para la función de MOVIMIENTO EN NEGRO para este aparato. Si aparece Por Defecto, se utiliza el valor ajustado en el menú POR DEFECTO. ➔ 2.13 Ajustes en el menú POR DEFECTO
  - **BeamAngle:** Maxima apertura de haz de luz en grados (Zoom y función iris correspondientes a este valor).
  - **Power:** Para el visor 3D; ver instrucciones del 3D.
  - **Intensidad:** Para el visor 3D; ver instrucciones del 3D..
  - **Weight:** Peso para el visor 3D; ver instrucciones del 3D.
- Si seleccionas un aparato, las funciones individuales de ese aparato aparecen en la parte inferior del Display.**
- **No:** Listado de los canales individuales de DMX. Si aparece un número en rojo, y con un asterisco, ese canal habrá sido modificado.
  - **Break:** Si una de las casillas contiene un "Si", puedes asignar una dirección diferente de DMX al siguiente canal. Para cambiar el ajuste, selecciona la celda y pulsa el Encoder, Ahora selecciona „Si" y pulsa el Encoder nuevamente.
  - **Atributo:** Listado de las funciones individuales.
  - **Tipo:** „GRUESO" indica un canal grueso (primeros 8 bits), y „Fino" un canal fino (segundos 8 bits).

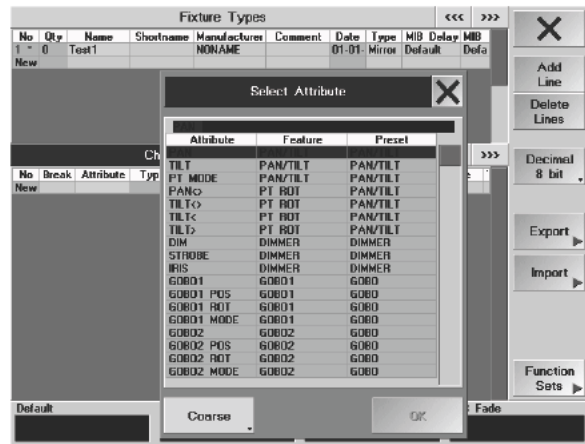
- **Snap:** La función FADE/SNAP (Fundido/Paso). ➔2.3 Lista DMX -Canal Simple- Ajustes específicos para el Show Actual
  - **Inv:** En esta columna, puedes invertir el canal correspondiente.
  - **Por defecto:** Este valor es el que se recupera, si el aparato o el canal no está controlado por ninguna CUE, Secuencia Preset o se ha variado en directo. Puede modificarse con el Encoder izquierdo.n.
  - **Highlight:** Este valor es el que aparece, si se selecciona este aparato y la función HIGHLIGHT está activada. Puede cambiarse con el segundo Encoder.
  - **E cenario:** (No tiene todavía función asignada).
  - **MIB Fade:** Permite ajustar el tiempo de fundido para la función MOVER EN NEGRO (MIB) del canal de este Aparato. Puede modificarse con el Encoder derecho..
  - **Perfil:** Aquí puedes asignar un perfil (una curva) al canal. ➔ 2.8 Creando, asignando y borrando Perfiles
  - **HORA:** Para el visor 3D; ver instrucciones del 3D.
  - **React to Dimmer (Reacción al dimer):** Puede ajustarse como un dimer virtual
- Funciones de los botones individuales:**
- **Añadir línea:** Para insertar un nuevo aparato o un a nueva función sobre la línea seleccionada.
  - **Eliminar Líneas:** Para borrar aparatos o funciones seleccionadas
  - **Valores decimales:** Para mostrar la tabla de valores como porcentajes. Pulsando este botón, puedes cambiar entre presentación porcentual y hexadecimal.



- **XYZ SUPPORT:** Usando CREAR, puedes insertar insertar ejes X,Y, y Z virtuales en todos los Aparatos (en necesario para poder usar algunas características de ESCENARIO). Usando REMOVER, puedes eliminar los ejes virtuales- **PRECAUCIÓN**, esto también elimina toda la información de ESCENARIO contenido del Show actual; las secuencias o efectos que contienen esta información, ya no podrán ser ejecutados.

Actualizando la Librería de Aparatos

- **Exportar a Librería:** Los aparatos seleccionados se grabarán en la Librería del disco.
  - **Exportar a Diskette:** Los aparatos seleccionados se graban en disquete.
  - **Configuración de Funciones:** Cambios en este menú ⇒ 2.7 Ajuste de funciones
  - **Importar:** Puedes insertar un aparato desde una librería o en disquete.
  - **Ajuste de funciones:** Aquí, puedes introducir y modificar nombres de valores dependientes y valores para la visualización y representación en la Hoja de Aparatos. Además, puedes definir como se crean automáticamente los Preset ⇒ 2.7 Ajustes de función - Nombres (Valores de canal) y Presets
- Con esto, puedes abandonar este menú. Los ajustes sólo se grabarán y tendrán efecto tras dejar el menú de Acceso Completo y pulsar el botón GRABAR.



## 2.6 TIPOS DE APARATOS (crear nuevos)

En el menú de Acceso Completo abre este menú pulsando el botón de Tipos de Aparatos.

Haz tus entradas o modificaciones como se indica en ⇒ 1.9 General Operation.

Todos los aparatos que están actualmente en uso en nuestro Show aparecerán en la parte superior del Display. **Descripción de todas las funciones** ⇒ 2.5 TIPOS DE APARATOS, 2 páginas atrás. Pulsa sobre la casilla de Nombre e introduce un nombre para el nuevo aparato y confirma con Enter. Se crea un nuevo aparato y los ajustes básicos están "Por defecto". Se deben ajustar estas configuraciones.

Por favor, asegúrate de escoger un nombre que **no** exista, pues de otro modo 2 aparatos con el mismo nombre sólo pueden distinguirse por su fabricante o por su fecha.

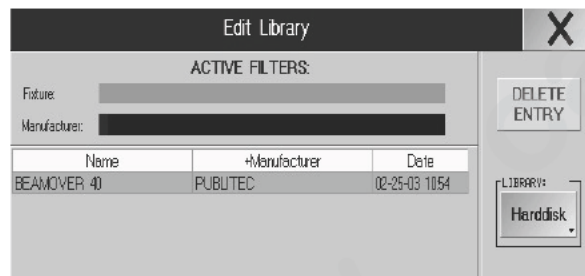
Ahora, puedes introducir un nombre para los campos de Shortname, Fabricante, e incluso un comentario.

- Los aparatos vienen como Espejos, y pueden cambiarse a Cabeza Móvil seleccionando la casilla y usando el Encoder (a la derecha del Display).
- Ajusta los valores de MIB Retraso y MIB Fade, si es necesario.
- Los ajustes de P Offset, T Offset, BeamAngle, Power, Intensidad y Peso sólo son necesarios para la visualización en la ventana de Escenario o en el *grandMA* 3D y puede ajustarse si es necesario.

En la nueva columna, pulsa sobre la casilla del atributo y abre la ventana del atributo seleccionando pulsando el encoder (derecha del Display).

Ahora, selecciona la función del primer canal y acepta pulsando el Encoder una vez más. Automáticamente se seleccionará la siguiente línea.

La función DUMMY está pensada para canales FIJOS. Los valores de salida de estos canales se ajusta en la columna POR DEFECTO. Este canal no podrá modificarse en la HOJA DE APARATOS.



Si has terminado de seleccionar las funciones, puedes comenzar con los preajustes.

Los preajustes son de:

- Tipo
- Snap
- Inversión
- Defecto (puede ajustarse con el encoder izquierdo)
- Highlight (puedes ajustarlo con el segundo encoder)
- Escenario (actualmente no tiene ninguna función)
- MIB FADE (puede ajustarse con el encoder de la derecha)
- Perfil
- Velocidad

► **2.5** Listado de las funciones individual en menú EDITAR APARATOS

Los valores se muestran como porcentajes y pueden cambiarse a expresión decimal o hexadecimal pulsando la tecla Porcentaje.

Para las funciones individuales (ej. GOBO), se pueden crear lo que se llama valores de canal. Estos se mostrarán en la Hoja de Aparatos. Se accede a este menú pulsando Configuración de función. ► **2.7** Configuración de función.

● Puedes dejar este menú pulsando el botón **X**. Ahora podrás usar los aparatos creados en este Show.

Los ajustes sólo tendrán efecto y serán guardados tras dejar el menú de Acceso Completo y pulsar el botón Grabar.

Momentáneamente los aparatos creados sólo pueden usarse en este Show.

Si quieres tener el aparato disponible en la librería general (en disco duro o disquete), debes ACTUALIZARLO (grabarlo a disco duro o a disquete).

► **2.5** Actualizando la Librería de Aparatos (Librería de Usuario)

#### ***Borrado de aparatos creados***

En el menú de **TOOLS** puedes borrar (permanentemente) los aparatos creados o modificados de la librería. No puedes borrar los aparatos de la librería de fábrica de la mesa.

- En el menú de **TOOLS (Herramientas)** pulsa el botón **Dirigir Librería de Aparatos**
- Selecciona los aparatos y pulsa **Borrar Entrada**
- Con los filtros puedes mostrar sólo aparatos de los fabricantes deseados o por nombres
- Con **Disco Duro/Diskette** puedes escoger el soporte, lo normal es que sea **Disco Duro**.

## **2.7 Configuración de función - Nombre (Valores de canal) y preajustes**

En este menú puedes crear o ajustar lo que se llama Valores de Canal (nombres) para las funciones individuales (ej. GOBO). Este nombre es el que aparecerá en la Hoja de Aparatos en lugar del valor numérico. Además, puedes



Preset Types			
No	Name	Short Name	Note
1	PAN/TILT	Pan/Tilt	Unavailable
2	DIMMER	Dimmer	Unavailable
3	GLOBE	Globe	Unavailable
4	COLOR	Color	Unavailable
5	BEAM	Beam	Unavailable
6	FOCUS	Focus	Unavailable
7	CONTROL	Control	Unavailable

Features of Preset Type			
No	Name	Short Name	Note
1	GLOBE1	Globe1	
2	GLOBE2	Globe2	
3	GLOBE3	Globe3	

Attributes of Feature			
No	Name	Short Name	Note
1	GLOBE1	G1	
2	GLOBE1	G1	Pos
3	GLOBE1	G1	Rot
4	GLOBE1	G1	Made

Note: 1) Preset Types Can Not Be Edited.  
2) Red Fields Are Protected And Can Not Be Changed.

'MAC 2000 WASH 21CH' Function Sets of Channel DIM							
No	Name	Range	Visualize	Range	Extra	Mode	Range
1	Closed	0- 0	Dimmer			Always	
2	Open	255-255	Dimmer			Always	

'MAC 2000 WASH 21CH' Function Sets of Channel PAN							
No	Name	Range	Visualize	Range	Extra	Mode	Range
1	PAN	0-255	Pan	-270.00 - 270.00		Always	

'MINISCAN HPE' Function Sets of Channel COLOR1							
No	Name	Range	Visualize	Range	Extra	Mode	Range
1	Open	0- 0	Color		Color	Always	
2 *	Red	8- 24	Color		Color	Always	
3 *	Yellow	25- 41	Color		Color	Always	
4 *	Violet	42- 58	Color		Color	Always	

asignar diferentes parámetros gráficos como por ejemplo colores o gobos que aparecerán adicionalmente en la Hoja de Aparatos. Estos datos también son necesarios en el visualizador **grandMA 3D**

Estos nombres y valores se utilizan para crear Presets en el menú de Auto Crear ( **2.11 Auto Crear - Creando Presets, Efectos y botones de Grupos automáticamente**).

Los presets **no** se crearán automáticamente, si se indican valores desde "X" hasta "Y" para los Rangos de Nombres y Visualización (ej.: 10-21)! De otro modo, se hará clic en el botón AutoGen.

● Abre este menú pulsando la tecla Ajustar Funciones en el menú de Tipos de Aparatos (ver 2 pág. atrás).

### Listado de las columnas individuales y sus funciones

- **No:** Lista de los nombres creados y sus valores apropiados. Si aparece un número en rojo y con un asterisco, esta línea ha sido modificada.
- **Nombre:** Este nombre sólo aparecerá, si el valor indicado para el Rango es válido. Hay excepciones que se explican en la próxima página. Puedes seleccionar nombres individuales usando el Encoder izquierdo.
- **Rango (Nombre):** Para estos valores, aparece en los nombres que (Valores de Canal). El inicio y final del Rango puede ajustarse usando los dos Enders del medio.
- **AutoGen:** Escogiendo esta celda y pulsando el Encoder aparece „No“ en ella, esto significa, que el preset no se generará automáticamente
- **Visualizar:** Aquí, puedes definir lo que será mostrado en la Hoja de Aparatos, Escenario o en la **grandMA 3D**. Puedes visualizar gráficos (para Gobos) y colores o datos más unidades (ej.: grados de PAN/TILT o RPM para la rotación de Gobo).
- **Rango (Visu.):** Estos valores se muestran para indicar las unidades (ej.: con PAN/TILT grados); ej. Rotación de gobo: para un valor de 1-20, aparecerá 1 RPM -20 RPM (Valores Discretos).  
Para las funciones de PAN y TILT se ajusta aquí la máxima deflexión; es importante para las funciones de FLIP y la visualización en el **grandMA 3D**. Ej.: Pan -90 - 270 corresponde a una deflexión máxima de 360 grados, donde el medio está en 0 grados (deflexión asimétrica). Para Zoom e Iris el rango de valores debe estar entre 0 y 1
- **Extra:** Con esto puedes definir qué gobos o colores se mostrarán.
- **Modo:** Aquí puedes indicar condiciones adicionales para mostrar el nombre.  
Con "Siempre", no defines ninguna condición, y el nombre siempre aparece.  
Si, sin embargo, una función (Atributo) se selecciona y se ajusta un Rango, este nombre sólo aparece si el valor (de el Rango) de esta función ha sido ajustado (condición).
- **Rango (Modo):** Valor para la función indicada (modo).

### Funciones de los botones individuales:

Pulsando el botón

- **Añadir Línea:** puedes insertar un nuevo nombre sobre la línea seleccionada.
- **Borrar Línea:** puedes borrar el nombre seleccionado, es decir la línea completa.
- **Valores Porcentuales:** puedes mostrar la tabla de valores como porcentajes. Pulsando el botón, puedes cambiar a visualización decimal o hexadecimal.
- para dejar este menú, Los ajustes sólo tendrán efecto si se graba tras dejar el menu de Acceso Completo y pulsar el botón GUARDAR.



## Introduciendo Nombres y Valores

El atributo, para el que introduzcas nombre y valores, se muestra en la barra de título o sobre el Encoder derecho bajo el Display. Para seleccionar otro, gira el Encoder, hasta que aparezca el atributo deseado.

La primera columna contiene el nombre (para Color, por ej. Color1). Si lo necesitas pulsa sobre este nombre y modifícalo (ej.: Cerrado, Rojo, ...).

En la columna Rango, aparece de 0.00% a 100.00%. Usando el segundo y tercer Encoder, puedes introducir valores de comienzo y final para este nombre (Valor de Canal). Pulsando los botones de Valores Porcentuales puedes cambiar a valores decimal o hexadecimal.

Para otros nombre y valores, repite estos dos pasos, usando las siguientes líneas, respectivamente.

### Ejemplos:

Aquí tienes algunos ejemplos para funciones estándar (ej: Dimer, ...), funciones variables (e.g.: Estrobo, Pan, Rotación, ...) y funciones con valores fijos (Gob Col es, ...). Puedes utilizar diferentes aparatos para hacer la prueba, o por supuesto, echar un vistazo a los nombres dados en la librería y usarlos para tus propios aparatos.

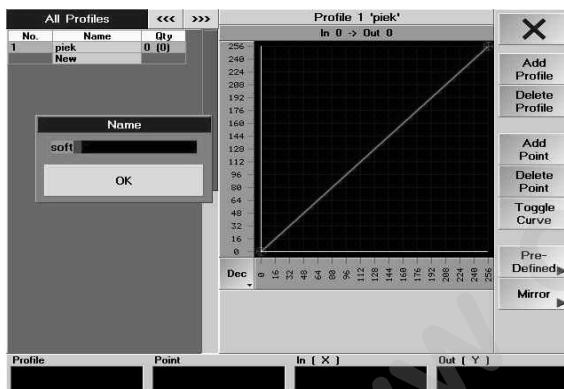
- **Funciones Estándar:** Aparecerá Cierre (cerrado), si el valor está en „0“. Open (abierto), si está en 255. Entre 1- y 254, sólo aparecerá el valor.

- **Funciones variables: (Valores Discretos)** Aparecerán los ajustes de valores. Además junto al valor aparece una indicación con una unidad, como „Grados“. En este caso, irá de -270° a 270°. Con el Estrobo aparece “Hz” y con la Rotación de Gobo aparecerá “RPM”

- **Valores Fijos:** Aparecerá Open si el valor es „0“.

Red (Rojo) entre „8“ y „24“ y aparecerán otros colores del mismo modo. Este color puede definirse en la columna Extra. Es exactamente igual para los demás colores.

Entre los valores dados (ej.: aquí del 1 - 7), el color irá desplazándose desde Open hasta Rojo. Sólo tras llegar al valor „8“ aparecerá el color Rojo por completamente.



## 2.8 Creando, Asignando y Borrando Perfiles de Parámetros (ver:TOOLS-Menu)\*

En el menú TOOL de Perfiles de Aparato, puedes crear perfiles individuales. Los perfiles creados pueden asignarse a cualquier Parámetro de un aparato o canal de dimer.

### Asignando un perfil a un canal de DMX

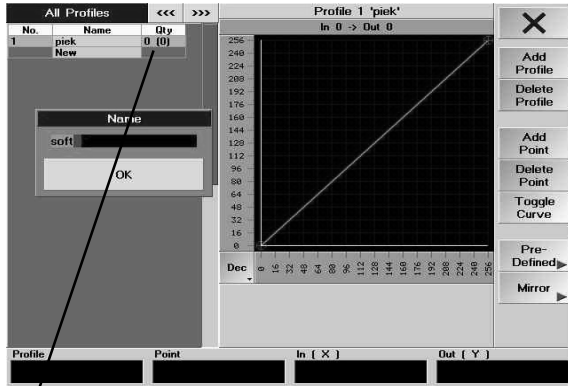
- pulsa **Setup**
- Abre el menú de TIPOS DE APARATOS ➡ **2.5 Modificando Aparatos (EDITAR APARATOS)** o **2.6 Creando Aparatos (EDITAR APARATOS)**. Aquí, puedes asignar un perfil a **todos** los aparatos del mismo tipo **simultáneamente**.

**O:**

Abrir el Menú de Hojas de Pacheo ➡ **2.3 Listado DMX -Canal Simple-** especificar ajustes para el Show Actual. Aquí, puedes asignar un perfil a cada canal DMX individualmente.

En la columna de Perfil, selecciona la celda del aparato o canal de DMX y pulsa el encoder. Se abrirá el menú de selección de Perfil.

Esta tabla muestra todos los perfiles creados.



Qty: Numbers of coordinations are displayed  
 100: Number of fixtures, this profile is coordinated.  
 (1): Number of channels per fixture, this profile is coordinated.

Seleccionando un perfil, se activará y se cerrará el menú. Ahora aparecerá el nombre del perfil seleccionado en la celda correspondiente.

## Des-asignando un Perfil

Selecciona el nombre del perfil asignado y pulsa la tecla **Ninguno**. Esto revocará la asignación.

### 2.8.1 EDITAR PERFILES - Creación o modificación de perfiles

Si quieres crear un nuevo perfil, pulsa la tecla **NUEVO**. Se abrirá el menú de Edición de Perfiles. Además, se abrirá una ventana donde puedes introducir un nombre para el perfil, luego valida con Enter.

Para cambiar el perfil, selecciona con el Encoder y pulsa el botón **Editar**. Aparece el menú de EDICIÓN DE PERFILES con el perfil seleccionado.

Al principio, cuando creas un nuevo perfil, aparece un perfil lineal y entonces puedes modificarlo. Si se ha seleccionado un perfil existente, será este el que aparece.

El eje Y da el valor ajustado en la **grandMA** mientras que el eje X muestra el valor de DMX que se tendrá en la salida. Pulsando la tecla PERCENT puedes cambiar la escala a porcentual o, volviendo a apulsarla a hexadecimal.

● Pulsando en un punto deseado en el diagrama crearás un nuevo punto. Sobre el diagrama aparece el valor de la posición actual. El valor IN es el ajustado en la **grandMA**, y el valor tras OUT es el valor DMX que saldrá de la mesa.

- **Añadir Punto:** La línea de perfil se conectará automáticamente con el nuevo punto.

De este modo, puedes introducir tantos puntos como quieras.

- **Borrar Punto** Para **borrar** un punto, selecciona el punto y pulsa la tecla **Eliminar Punto**.

- **Cambiar Curva** creará una forma de onda.

- **PREDEFINIDO** lista de perfiles predefinidos. Estos perfiles pueden alterarse y grabarse con un nuevo nombre.

- **ESPEJO:** muestra opciones para invertir el perfil.

● Usando el **ratón**, puedes mover puntos. Pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre un punto, llévalo a la posición deseada y suelta el botón.

Las modificaciones hechas serán directamente grabadas en este perfil.

En la tabla se mostrarán todos los perfiles existentes a los que se puede acceder y modificar directamente.

Para crear un perfil adicional, pulsa la tecla **Añadir Perfil**, pónle nombre y repite los pasos anteriores.

Para borrar un perfil de la tabla, selecciónalo y pulsa la tecla **Borrar Perfil**. Sólo se puede borrar el perfil cuando el perfil ya se haya borrado de los aparatos (en **Acceso Completo / Tipos de Aparatos / Perfiles**)

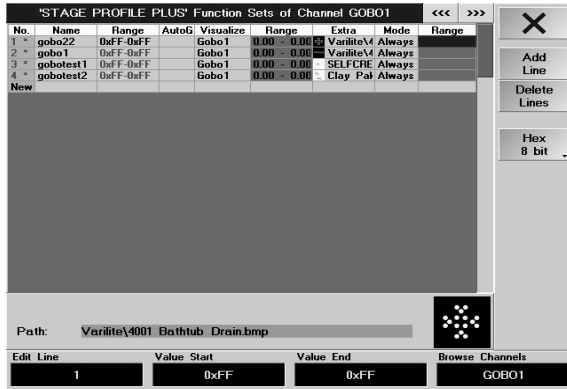
● Pulsando la tecla **X** se grabarán los perfiles y se abandonará el menú.

### 2.8.2 Incorporando gobos creados por el usuario

Cuando se utilizan gobos creados por uno mismo, estos gráficos pueden recopilarse en la librería de Gobos; el visualizador entonces, mostrará los gobos reales. En la vista de escenario, las luces se indican de forma muy simple, por ejemplo, como una línea de color, y los gobos no aparecerán.

### Grabando gráficos Bitmap creados por uno mismo

● crea el gráfico y grábalo en un disquete en formato BMP



- ACCESO COMPLETO
- TIPOS DE APARATO
- activa el menú de TIPO DE APARATO (barra de título azul oscura) y la línea de tipo de aparato deseado
- activa el menú de CANAL del TIPO DE APARATO (barra de título azul oscuro)
- utiliza el Encoder para pasar a la celda del atributo de GOBO
- Entra en el menú de configuración de funciones del aparato seleccionado (Gobo 1 o Gobo 2)
- en la línea inferior vacía, puedes introducir el nombre para el gobo la línea se numerará automáticamente
- introduce un rango (entorno en el que el gobo se verá por completo – depende del tipo de aparato)
- Visualizador – usando el Encoder, elige el efecto del visualizador del menú (en este caso, Gobo 1 o Gobo 2)
- posiciona el cursor sobre la columna EXTRA usando el Encoder – aparecerá el menú de CAMBIO DE GOBO
- utiliza la flecha para abrir la vista de carpeta
- con el Encoder puedes escoger y abrir la carpeta en la que quieres grabar el bitmap
- copia el bitmap en la carpeta usando IMPORT IMAGE FROM DISK (IMPORTAR IMAGEN DE DISQUETE)
- 
- crea una carpeta pulsando MAKE FOLDER ON DISK (crear carpeta en disco); introduce un nombre y confirma
- copia la imagen bitmap en la carpeta usando IMPORT IMAGE FROM DISK (importar imagen desde disco)

SELFCREAT1 ↑  
 Make Folder on Disk  
 Import Image(s) from Floppy

### „Insertando“ un Gobo ya grabado en un aparato

Cuando se intercambia un gobo dentro de un aparato, debes hacer mismo en el „equipamiento“ de la librería para que el visualizador 3 puede dar una representación real del Show.

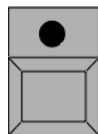
- abre el menú de Ajuste de funciones del tipo de aparato correspondiente (Gobo 1 o Gobo 2) – ver continuación
- utiliza el Encoder para ir a la columna EXTRA y abrir el menú de CAMBIO DE GOBO
- utiliza la flecha para abrir los menús de los diferentes fabricantes
- escoge el fabricante y el Gobo, y confirma con el Encoder – el gobo escogido se insertará en el aparato

Clay Paky ↑  
 Delete Folder from Disk  
 Delete Image from Disk

- utilizando DELETE FOLDER FROM DISK se borrará la carpeta escogida del disco duro
- con DELETE IMAGE FROM DISK se borrará la imagen bitmap de la carpeta escogida

Las imágenes y carpetas de estas imágenes se borrarán permanentemente y no puede recuperarse con la fabulosa tecla „oops“

## TOOLS



## 2.9 Salidas DMX y configuración de Ethernet

Hay 4 conectores de salida DMX en la parte trasera de la *grandMA*. Estos conectores pueden asignarse a cualquiera de los universos DMX del A al H. También es posible tener el mismo universo en más de un conector de salida. Usando la transmisión de datos Ethernet se pueden asignar más salidas de DMX.

Los universos de DMX E al H sólo están disponibles con la expansión de canales opcional a 4096 canales. Para los números de serie a partir del 156, se necesita tener instalada una mochila de protección (hardware protection) en la *grandMA*; para los números de serie por debajo del SN 156, se debe cambiar una tarjeta plug-in.

**Para esta operación, la unidad sólo puede ser a ierta por un técnico cualificado.**

**PRECAUCIÓN: desconecta primero la corriente!**

Hay algunas limitaciones para la MICRO y la *grandMA* UltraLight

### 2.9.1 Asignando los conectores DMX-XLR de la *grandMA*

Las salidas DMX de la A a la D (*en la parte trasera de la mesa*)

En esta columna, los puertos DMX pueden asignarse a los respectivos conectores de salida en la *grandMA*.

Pulsando repetidamente esas teclas se puede asignar uno de los universos DMX, A al H, a uno de los conectores de salida del A al D de la *grandMA*. La asignación de los puertos DMX es instantánea.

#### Entrada DMX

En este área puedes asignar el conector de entrada DMX-XLR a un puerto interno de DMX (A-H), o puedes asignar la entrada DMX a una unidad Ethernet DMX a un puerto DMX interno.

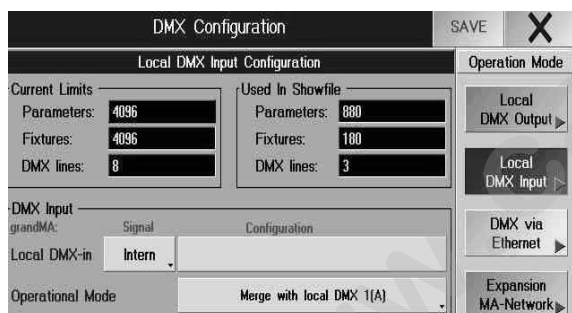
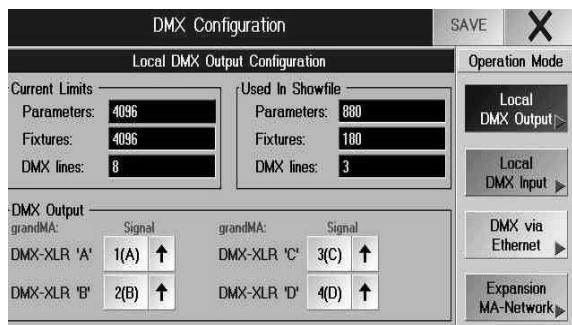
Pulsando la tecla bajo el texto PROTOCOL, puedes seleccionar lo siguiente:

- **Interno**: Se utilizará la entrada DMX-IN (de la parte trasera de la mesa).
- **ARTNET**: Se usará la asignación de una unidad ARTNET como entrada de DMX. Ver asignación ➔ **2.9.3** Configuración ARTNET DMX-ETHERNET.

- **PORTALL**: No está verificada para esta versión de software.

- **PATH PORT**: En la asignación de entrada de DMX se usará una unidad PATH PORT. Ver asignación ➔ **2.9.4** Configuración PATH PORT DMX-ETHERNET, siguientes páginas.

Pulsando la tecla bajo Configuración, puedes abrir el menú apropiado. ➔ en la siguiente página



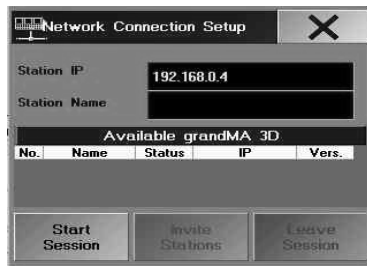
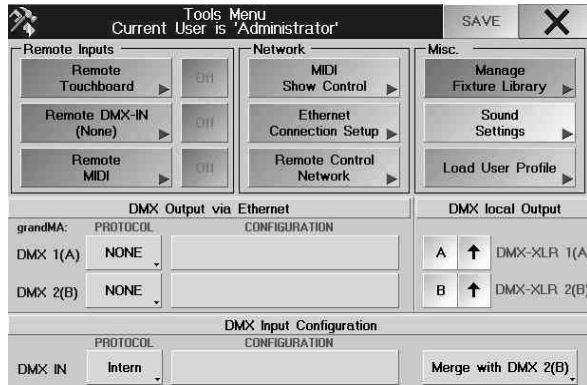
*grandMA*

#### Mezcla de DMX

Pulsando la tecla "Modo operacional" puedes definir, con qué puerto interno de DMX (del A al H) se mezclará la señal de entrada DMX.

La entrada de DMX puede usarse para mezclar la señal de una segunda mesa con o r a d la *grandMA* (MERGE) y conducir las juntas al escenario en la misma línea. Si los canales de una *grandMA* y una segunda mesa se juntan en un conector, se enviará el mayor valor de cada canal (HTP).

La entrada de DMX puede utilizarse como un canal de control remoto **8 3** Control remoto por la entrada DMX **Atención:** Si te encuentras en una conexión de red de Master-Esclava, sólo se puede usar la entrada DMX de la mesa Master se transmitirá al puerto interno de DMX. La entrada DMX de la mesa Esclava sólo puede utilizarse para propósitos de control remoto.



### 2.9.2 Configurando los puertos internos de DMX 1(A) - 8(H)

Pulsando un botón en la columna de PROTOCOLO, puedes definir el protocolo de los puertos DMX (A-H) (refiriendonos respectivamente a los conversores Ethernet DMX) para las transmisiones.

Pulsando un botón en la columna de CONFIGURACION puedes recuperar el menú apropiado para esa salida de DMX. **siguientes páginas**

Si el botón está en **“enabled if Idle or Play ack”** está activada la salida DMX a través de Ethernet, si la unidad no está en una sesión (Idle). Hay una excepción en la sesión de reproducción, en este caso la mesa Esclava debe estar activada.

*En una configuración de Master-Esclava (Sesiones de Seguimiento-Completo (Full-Tracking) y Multi-Usuario), las mesas Esclavas automáticamente se desactivará „Disable“ (off). Si la mesa Master falla, la esclava con mayor prioridad se activará automáticamente „Enable“. De este modo, las salidas DMX se crean de manera Esclava (ahora Master). Si hay dos unidades activadas „Enable“, los datos se solaparán. Esto debe evitarse por todos los medios!*

Pulsando este botón pasará a “desactivado”; así ya no es posible emitir DMX vía Ethernet. **siguientes páginas**

### 2.9.3 CONFIGURACIÓN DMX en la Micro

Abrir este menú con TOOLS. Esta es una versión comprimida del menú TOOLS de las „grandes“ *grandMAs*.

Con el menú “Ajustes de configuración de Ethernet” puedes cambiar la dirección IP y el nombre de la mesa. Con la tecla **C** MENZAR SESION la Micro conectará con el *grandMA 3D*.

**L** Micro no puede conectarse con NPSs y otras *grandMAs*.

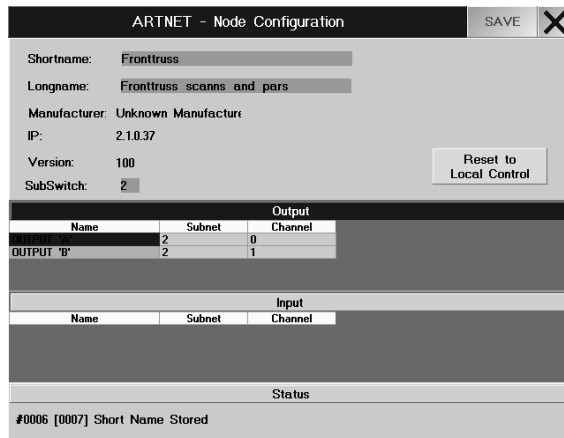


### 2.9.4 CONFIGURACIÓN ARTNET-DMX-ETHERNET

Puedes llamar a este menú pulsando un botón de la columna de CONFIGURACIÓN, si se ha seleccionado un protocolo PathPort

Es posible conectar hasta 16 Conversores de Ethernet DMX. En los conversores, sólo debe definirse una dirección única de SUB NET (sub-red) de forma coherente. Los switches de direccionamiento individual de DMX deben ajustarse a cuatro direcciones diferentes. Los ajustes modificados en los conversores DMX, pueden sobrescribirse vía software. **siguiente página**

Si los conversores Artnet están conectados, serán buscados y mostrados en una tabla al recuperar este menú. Si el conversor se activa después de abrir este menú, puedes buscarlo pulsando **Scan for Nodes** (escanear)



odos) , y los conversores encontrados se incluirán en la tabla.

En la tabla izquierda, se mostrarán todos los conversores encontrados con sus respectivas direcciones para cada salida DMX. El número en frente de la columna es la dirección de SUBRED el siguiente número es la dirección de la salida DMX.

Escoge una dirección para la salida DMX.

En la tabla de la derecha, aparece una línea para cada conversor. La salida DMX seleccionada se muestra sobre fondo verde.

Si se muestra alguna salida sobre fondo rojo, indica que ya ha sido asignada y no puede usarse.

Pulsa la tecla **Salvar** y grabarás todas las modificaciones.

Pulsa la tecla X. Ahora, tienes configurados los conversores para este puerto DMX y se cerrará el menú.

Para el „DMX Hub“ de la empresa Artistic License, este botón debe estar en „Delayed Output“, para todas las unidades, los ajustes no son relevantes.

Si se han de asignar más puertos, repite todos los pasos. Cuando se han completado todos los ajustes, pulsa la tecla SALVAR en el menú de configuración de salidas DMX. Ahora se grabarán los ajustes modificados. El LED azul de actividad de los conversores DMX asignados estará encendido y podrán usarse las salidas DMX. Cuando se reciben datos en un nodo, se enciende el LED rojo

#### Artnet - Configuración de nodo:

Primero, elige un conversor de DMX de la tabla para editarlo.

Pulsando el botón **Edita Nodo** se abrirá el menú de este conversor Ethernet-DMX.

Puedes introducir cualquier nombre Shortname (nombre corto) y Longname (nombre largo) para este conversor.

La dirección IP de la *grandMA* no tiene que ser adaptada a esta dirección IP desde aquí.

En Fabricante, IP y versión, sólo se mostrarán datos internos desde el conversor.

Para SubSwitch, sólo puede cambiar el número de SubNet de los conversores DMX. Este cambio sobre escribirá los ajustes en el conversor.

En la tabla de **Salida**, se muestran las salidas DMX disponibles de los conversores Ethernet-DMX.

En la tabla de **Entrada**, se muestran las entradas DMX disponibles en conversores Ethernet-DMX (entradas DMX dos páginas atrás).

En las tablas, puedes ajustar las direcciones de Canal y Subred para cada entrada y salida DMX. Este cambio sobre escribirá los ajustes en los conversores Ethernet-DMX.

Pulsando la tecla **Reset to Local Control (Volver a control Local)**, se resetearán los conversores Ethernet-DMX a sus ajustes estándar (por defecto).

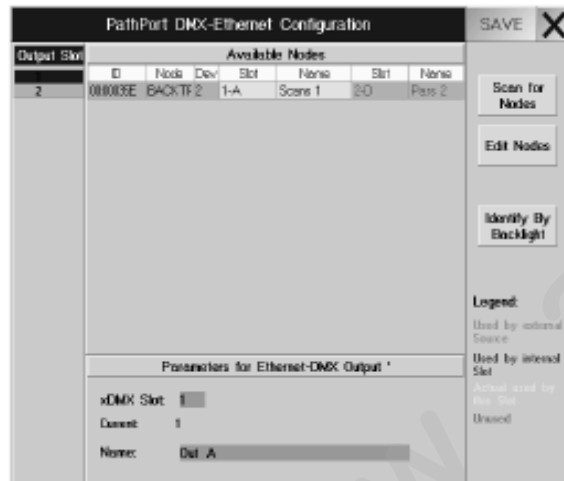
Pulsando la tecla **Salvar** se grabarán las modificaciones.

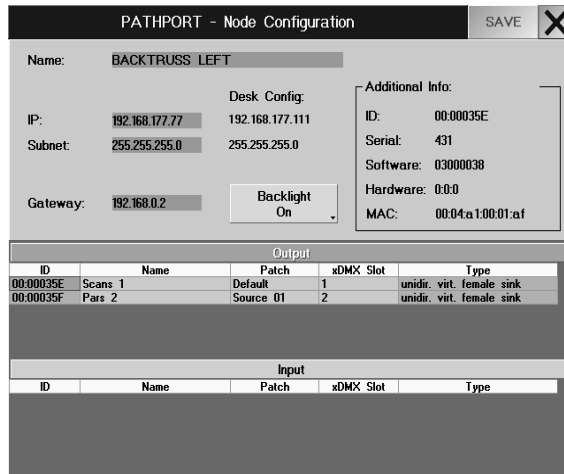
Pulsando la tecla **X** se abandona el menú.

### 2.9.5 Configuración PathPort DMX-ETHERNET

Puedes llamar a este menú pulsando un botón en la columna CONFIGURACIÓN, si se ha seleccionado el protocolo PathPort. Se pueden manejar hasta 64 salidas DMX vía nodos PathPort. Se deben adaptar las direcciones IP de los conversores PathPorts Ethernet-DMX, algo que también puedes hacer a través de la *grandMA* - CONFIGURACIÓN de nodos, siguiente página

Si están conectados los conversores PathPort Ethernet-DMX, serán buscados al entrar en este menú, y aparecerán en la tabla (solo, si los 3 primeros dígitos de la dirección IP de la *grandMA* y de los conversores PathPort Ethernet-DMX son idénticos, ej.: 192.168.0.x).





Si el Nodo se activa después de abrir el menú, puedes buscar los nuevos Nodos pulsando **Esc** **n** **r** **nodos** para que aparezcan en la tabla.

En la tabla izquierda, se indican todas las salidas DMX encontradas por número. Estos son los puertos xDMX asignados (► PATHPORT - Configuración de nodo, siguiente página). Las salidas pueden distinguirse por ese número. Selecciona una dirección para la salida DMX.

En la tabla derecha, aparece una línea por cada Nodo. Se indica cuál es la salida DMX seleccionada por el fondo verde.

Si una salida está marcada con fondo rojo, quiere decir que ya está asignada y no puede utilizarse.

Si pulsas la tecla **Identify by Backlight (Identificar por luz de fondo)**, la luz de fondo brillará.

Pulsando la tecla **Salvar** se grabarán los cambios.

Pulsa el botón **X**. Ahora, los conversores DMX para este puerto están configurados y se cerrará el menú.

Si se deben asignar puertos adicionales, repite los pasos como se han indicado. Después de haber hecho todos los ajustes, pulsa la tecla **SALVAR** en el menú de configuración DMX OUTPUT. Se grabarán los cambios hechos. En los conversores Ethernet-DMX asignados, debe aparecer **Active** (activado) en las entradas y salidas DMX asignadas.

### PATHPORT - Configuración de Nodos:

Primero, elige el conversor a configurar de la lista.

Pulsando la tecla **Editar Nodos**, se abrirá el menú para ese conversor DMX.

Los datos se leerán del conversor de Ethernet-DMX y se mostrarán aquí.

A parte del identificador, se puede escoger un nombre a propósito para el nodo.

**IP:** aquí se escribe la dirección IP. Al pulsar la tecla **Salvar**, debes reanudar la transmisión a los conversores Ethernet-DMX pulsando **OK** en la ventana abierta. Los conversores se reinicializarán y se ajustarán a la nueva dirección IP.

En la Desk Config (Configuración de la Mesa), aparece la dirección IP y la Subred de la mesa.

Si la Subred no es idéntica, debe corregirse. Para más información, por favor pongase en contacto con el administrador de la red.

**Gateway:** Para más información, por favor contacte con el administrador de la red.

Con la tecla **Backlight**, puedes intercambiar la luz de fondo entre on y off.

En la tabla de **Salidas**, aparecen todas las salidas DMX disponibles del conversor DMX.

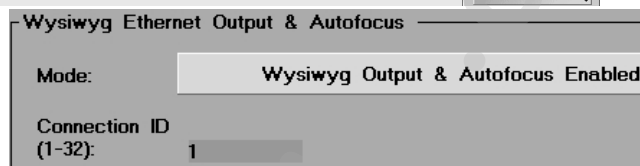
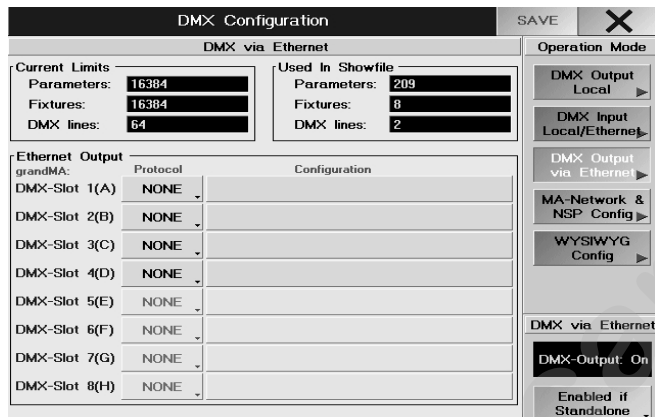
En la tabla de **Entradas**, se muestran todas las entradas DMX disponibles de los conversores DMX (entradas DMX ► clic propiamente atrás).

En las tablas, puedes cambiar el nombre, y parchear cada entrada o salida DMX.

En la columna xDMX, puedes asignar un número para cada entrada o salida DMX. Cada entrada o salida DMX se identificará por este número. ►

Si pulsas el botón **Salvar**, se grabarán los cambios y se transferirán a los conversores.

Pulsando la tecla **X**, se cierra este menú.



### 2.9.5 WYSIWYG

Para visualizar el show, cada mesa (también la onPC y la offline) pueden conectarse con WYSIWYG.

- Abre el DMX & NSP-Configurador en el menú TOOLS
- Abre el menú de configuración con el botón de Configurar WYSIWYG
- Ajusta el modo a ACTIVADO
- Introduce el número de ID; se debe introducir el mismo número en la configuración del WYSIWYG.
- El botón debe estar en Activado si Standalone (verde) en el menú DMX via Ethernet (en config TOOLS / DMX), de otro modo no habrá señal DMX usada en la sesión.

*Hay un manual extra disponible para más información de la instalación de Drivers grandMA / WYSIWYG y de la conexión de grandMA - WYSIWYG.*



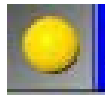
DMX Sheet						
1(A)	255	255	255	255	102	128
1(A).1	255	255	255	255	118	136
1(A).2	255	255	255	255	109	128
1(A).3	255	255	255	255	109	128
1(A).4	255	255	255	255	109	128
1(A).5	255	255	255	255	118	136
1(A).6	255	255	255	255	102	128
1(A).7	255	255	255	255	102	128
1(A).8	255	255	255	255	87	143
1(A).9	255	255	255	255	102	128
1(A).10	255	255	255	255	102	128
1(A).11	255	255	255	255	102	128
1(A).12	255	255	255	255	102	128
1(A).13	255	255	255	255	102	128
1(A).14	255	255	255	255	102	128
1(A).15	255	255	255	255	102	128
1(A).16	255	255	255	255	102	128

DMX Sheet Options									
Visible DMX Lines								All	None
1 (A)	2 (B)	3 (C)	4 (D)	5 (E)	6 (F)	7 (G)	8 (H)		
9	10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20						

Select Fixture Types				For Selected Types	
No.	Qty.	Name	Select		
1	15	MAC 500 M4 V 1.9	<input type="checkbox"/>	AutoCreate Presets New	
2	15	DM8	<input type="checkbox"/>	AutoCreate Presets Merge	
3	2	STAGE LIGHT 300	<input type="checkbox"/>	Delete Presets	
				Reset Preset Reference	
Select exactly 1 Fixture as reference				Create Preset Reference	
All Presets which contain the selected fixture will be stored inside the fixture's type and can later be used for AutoCreating Presets					
For All Types				Create Dimmer Presets 25 %	

grandMA

## 2.10 Ventana de salida DMX



Crea una ventana de salida DMX (DMX) usando un Display TFT. ➔ 3.1 Creación de ventanas

### ● Abre el menú de *Opciones*

En esta ventana, aparece cada canal pacheado y se mostrará el valor que tiene actualmente en la salida.

Pulsando las teclas (A – H) (sobre fondo oscuro), se pueden visualizar todos los canales DMX de todos los puertos DMX de la mesa en esta ventana (si es necesario, puedes usar el Encoder para desplazarte por la ventana.)

Aparecerá el primer canal DMX de esta fila.

Si posicionas el puntero del ratón en una celda, aparecerá el canal DMX en la parte inferior de la pantalla (posiblemente canales pacheados con su tipo de aparato y sus funciones).

En la hoja de DMX también puedes cambiar el pacheo DMX:

### ● *Cambio de pach:*

Pulsa la tecla *Move* (se enciende su LED) y pulsa sobre un canal con el botón izquierdo del ratón, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y mueve el aparato a un lugar vacío. Sólo puedes mover aparatos completos, además necesitas tener suficiente espacio vacío en la nueva dirección.

### ● *Unpatch (Despachear)*

Pulsa el botón *Delete* (se enciende su LED) y selecciona un canal (con el ratón o „tocando“). Todos los canales del aparato se borrarán.

### ● *Nuevo pacheo de aparatos:*

Los aparatos, que están presentes en la hoja de aparatos, pueden pachearse directamente en la hoja de DMX

- selecciona un aparato en la hoja de aparatos (con el ratón o „tocando“)

- pulsa el botón *Assign* (se enciende su LED)

- pulsa sobre un espacio vacío en la hoja de DMX, se pacheará el aparato (si el aparato necesita más canales de los disponibles en este área, el proceso será parado. Busca un área con suficientes canales vacíos en la fila.

Nota: cuando realizas una acción en la hoja DMX y está activo *Acceso Completo (Full Access)*, no pulses *Salvar* tras cerrar *Acceso completo* - de otro modo todos los canales en la hoja de DMX serán rechazados.

## 2.11 Auto Crear - Creación automática de teclas de presets, efectos y grupos

Para la mayoría de los aparatos de la librería, existen presets pre-fabricados que pueden ser creados en esta ventana. Además, también se pueden crear teclas de efectos y grupos para cada Aparato y Dimer.

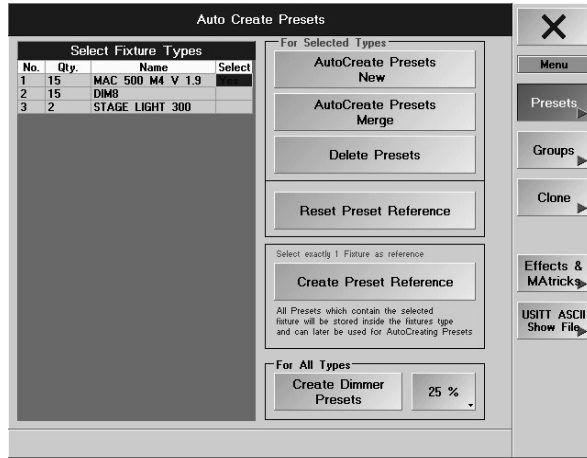
### ● abre *AUTO CREAR* en el *menú SETUP*

### 2.11.1 Creando presets automáticamente

### ● pulsa *AUTO CREAR* en el menú *SETUP*.

En la tabla, aparecen todos los focos móviles y Dimers que están en uso en el Show actual. A la derecha de cada foco móvil o dimer, encontrarás la columna de Selección. Escogiendo una celda y pulsando el Encoder de la derecha de la pantalla, puedes seleccionarlos y cambiar a YES. Al crear Presets, esto sólo estarán creados para





oco móvil o Dimer.

Pulsando la tecla **Autocrear Presets nuevos**, puedes crear Presets **individuales** para cada tipo de focos. Los Presets creados sólo estarán disponibles en la ventana de PRESET individual. Véase también: ➡ **2.7.** Ajuste de funciones- Nombres (Valores de canal) y Presets

Pulsando la tecla **Autocrear Presets mezclar**, puedes crear Presets para todos los tipos de focos simultáneamente. Aparecerán los mismos nombres de diferentes tipos de focos en **un sólo** botón de PRESET.

Pulsando el botón de **Eliminar Presets**, puedes borrar los presets de los aparatos y dimers seleccionados.

Pulsando el botón **Reiniciar Referencia de Preset** puedes borrar todas las referencias autocreadas de preset y los presets creados desde los ajustes de funciones en la librería.

Para grabar Presets autocreados de una Referencia de Aparato, selecciona el aparato oportuno (en la hoja de Aparatos). Pulsa "Crear Referencia de Preset". Los preset serán grabados en el aparato en la librería de USUARIO de este show (mismo nombre, sólo puede distinguirse por el número de versión). Si vas a utilizar más aparatos del mismo tipo (y misma versión), puedes cargar los Presets grabados con CREAR NUEVOS PRESETS (ver ítem 3). Para usar este aparato con los Presets autocreado en un Show o en otra mesa, tienes que grabar este Aparato en la librería de Usuario o en un disquete. ➡ **2.5 A** actualizando la librería de Aparatos (Librería de USUARIO)

Pulsando la tecla "Create Dimmer Presets" puedes crear Presets en con diferentes niveles ajustables para cada canal de dimer. Los Presets pueden ser ajustados en 4 niveles diferentes (5, 10, 20, or 25%) pulsando el botón de la derecha.

## 2.11.2 Creando grupos automáticamente

- Si se pulsan los botones de Grupos (sobre fondo verde), estás en el menú de Auto Creación de Grupos.

En la tabla superior, parecen todos los aparatos y dimers que se utilizan en el show actual.

En la tabla inferior, se muestran todas las "Capas de Aparatos" que se usan en el show actual.

A la derecha de cada foco y dimer, encontrarás la columna de selección. Escogiendo una celda y pulsando el Encoder de la derecha del display, quedarán seleccionados y el display cambia a Si. Al crear grupos, se crearán sólo para los Focos o dimers.

Pulsando la tecla CREAR GRUPOS, se creará un botón IMPAR para cada tipo de aparato, con el que podrás seleccionar todos los aparatos impares de ese tipo de aparato. Un botón PAR para seleccionar los aparatos de par en PAR, y un botón TODOS para seleccionar todos los aparatos de ese tipo.

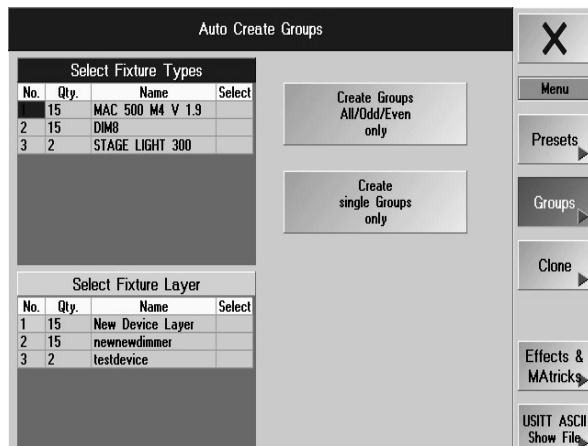
Pulsando la tecla CREAR GRUPO INDIVIDUAL SOLO, puedes crear un botón individual para cada aparato en la ventana de GRUPO.

## 2.11.3 Clonando un Aparato - Copiando datos globales de un aparato (clonando)

- Pulsa la tecla **Clonar** (sobre fondo verde) para abrir el menú de clonación de datos de Aparatos.

Puedes clonar (copiar) **todos** los datos de uno o más aparatos globalmente. Aquí, todos los datos de Presets, Grupos, Cues y Efectos del primer (o primeros) aparato(s) (De los aparatos...) son copiados (clonados) en los aparato(s) de destino (... A los aparatos). Si seleccionas el mismo nombre de aparatos en cada lado, los datos del primer aparato se transferirá al primero, los del segundo al segundo, etc.

Selecciona el (los) aparato(s) que quieres clonar (Hoja de aparatos). Si quieres clonar varios aparatos, tienes que



fijarte en la secuencia en la que los seleccionas. Pulsando la tecla de Selección izquierda aparecerán los aparatos en la tabla izquierda (De los aparatos...). Pulsando la tecla >>>Clonar<<<, puedes clonar todos los datos.

**Atención:** Todos los datos de los aparatos de destino serán sobrescritos o borrados

### 2.11.4 Auto Creación de Efectos

● Pulsa la tecla **Auto Crear Efectos** (sobre fondo verde) para abrir el menú Auto Crear Efectos.

Pulsando **Crear Efectos incorporados por defecto**, puedes crear los presets de efectos que estarán disponibles en la ventana de EFECTOS. ➡ 6 Efectos

Pulsando la tecla **Importar Efectos desde disquete**, puedes cargar efectos grabados desde un disquete.

Pulsando **Exportar Efectos a disquete**, puedes guardar los efectos creados a un disquete.

### 2.11.5 Importar un show ASCII

Si se pulsa el botón de FICHERO USITT ASCII (sobre fondo verde), entrarás en el menú Importar Show ASCII.

Antes de cargar un Show ASCII, debes grabar el show actual, para que pueda ser sobrescrito.

Si la disquetera contiene un disquete con un show en formato ASCII (archivo con extensión .ALO), puedes cargar el show pulsando el botón No. Es posible transferir datos de Aparatos. Se cargarán los ajustes de usuario por defecto (➡ 2.8 Grabando o Cargando Perfiles). El show quedará grabado bajo el nombre AsciiShow y debe ser renombrado y grabado de nuevo. ➡ 11 Grabando y Cargando un Show

Utiliza la tecla X para abandonar el menú Auto CREAR. Los datos solo se grabarán a la RAM permanentemente al grabar el show completo en disco o disquete. ➡ 11 Grabando y Cargando un Show

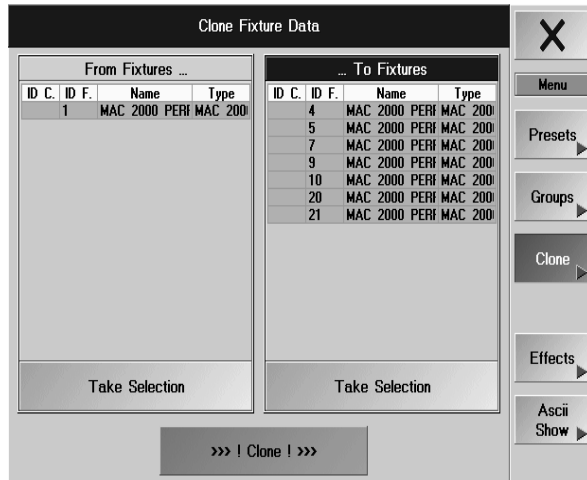
## 2.12 Ajustes en el Menú Setup

Usando esta tecla MSDBOX Mode, puedes ajustar que los menús de confirmación (ej: STORE) aparezca sólo en la pantalla táctil TFT derecha o en todas las pantallas.

Usando el botón de Modo Ejecutor de la grandMA light, ultralight o RPU, se simula el número de ejecutor de la grandMA (Fader de Ejecutor 1 - 20, Botón de Ejecutor 21 - 60); los ejecutores adicionales solo pueden dispararse desde la línea de comandos. Esta es la forma más sencilla de usar shows creados en la grandMA en mesas más pequeñas.

- Ajustando la tecla „Modo Ejecutor“ a „Fondo“, la grandMA light, ultralight o RPU usarán el mismo número de ejecutor que su „hermana mayor“ la grandMA. Así el primer botón ejecutor tendrá el número 21. Ten en cuenta, que en modo Fondo los nombres que aparecen en las pantallas de la mesa están mal. La ventaja del modo Fondo es, que todos los ejecutores pueden llamarse desde la línea de comandos. Esto será muy útil al pasar shows desde la grandMA a una mesa más pequeña.

- Pulsando esta tecla, aparecen cuatro puntos de calibración, numerados del 1 al 4, en todas las pantallas TFT. Pulsa esos puntos usando tus dedos o el lápiz suministrado (un lápiz especial con punta de goma). La pantalla volverá a su estado anterior después de pulsar el último punto. Las pantallas táctiles quedan ajustadas y los ajustes se graban automáticamente.



SETUP- Menu grandMA + Light + UltraLight

Con las teclas respectivas, se pueden activar y desactivar las pantallas táctiles. Es posible que un fallo deje congelado el ratón en una posición y no pueda moverse. En ese caso, las pantallas táctiles pueden desactivarse, utilizando la tecla F9 del teclado.

**F9 desactivará las 3 pantallas táctiles (caso de emergencia). Para activar de nuevo las pantallas táctiles, utiliza el ratón.**

Para cambiar la función de ratón en ambos monitores externos activada o desactivada. En modo AUTO, el software reconocerá si algún monitor está conectado o no a la mesa y activará o desactivará la función de ratón para los monitores externos, de acuerdo con eso.

OFF **no permitirá** ninguna función de ratón, mientras que ON mantendrá activada las funciones del ratón.

Con esta tecla, la **grandMA**s el altavoz interno se activa y desactiva (no está disponible en las **grandMA** viejas).

Para ajustar la sensibilidad del trackball y los encoders a graso, fino o extra fino (resolución de 16bit).

Con la tecla PUSH, puedes ajustar la sensibilidad de los Encoders manteniéndolos pulsados y girándolos.

Los cambios de funciones de Fader Motorizados (Fader de Ejecutor y de Canal) - no están disponibles en la MICRO

**AUTO:**

- Fader de Ejecutor: Al cambiar entre páginas, los Faders motorizados recuperarán los valores anteriormente grabados.

- Faders de Canal: los faders se ajustan al valor recuperado de los canales que manejan.

**MANUAL:**

- Faders de Ejecutor: Al cambiar entre páginas, los valores grabados se recuperarán, pero los Faders no se moverán. Para cambiar a un valor grabado, debes mover el fader manualmente por encima o por debajo del valor.

- Faders de Canal: Los faders no se ajustarán automáticamente a los valores recuperados de los canales asignados. Para cambiar un valor grabado, debes mover los faders manualmente por encima o por debajo del valor.

- DESACTIVADO:

**Los faders no tienen función**

- Faders de Ejecutor: Al cambiar entre páginas, los valores se recuperan, pero no varía la posición del fader.

- Faders de Canal: Los faders no se ajustan automáticamente a los valores recuperados de los canales asignados.

**Para cambiar de MANUAL a AUTO, debes cambiar el número de página para que los fader motorizados vuelvan a funcionar.**

Funciones de las ruedas para los dimers:

- Aditivo: Todos los valores de los dimers varían simultáneamente. Si llegan a "0" o "FF", se alinearán.

- Incremental: Todos los valores de dimers cambiarán simultáneamente. Si llegan a "0" o "FF", los respectivos intervalos serán mantenidos.

- Proporcional.+ : Todos los valores de dimer cambian proporcionalmente y alcanzarán el "0" simultáneamente.

- Proporcional.- : Todos los valores de dimer cambian proporcionalmente y alcanzarán el "FF" simultáneamente.

**Ten en cuenta que en PROP+ un cambio del valor "0" no se considera un cambio.**

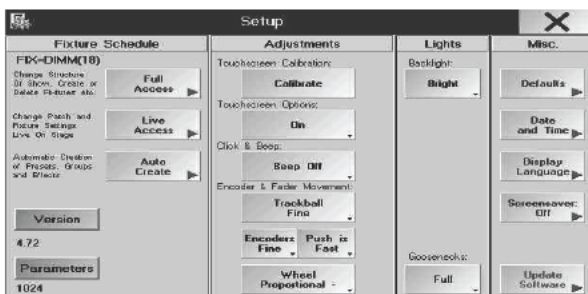
**Ten en cuenta que en PROP- un cambio del valor "FF" no es considerado un cambio.**

- Cambio entre pantallas "Brillante" y "Oscuro" varía la retroiluminación de display background illumination.

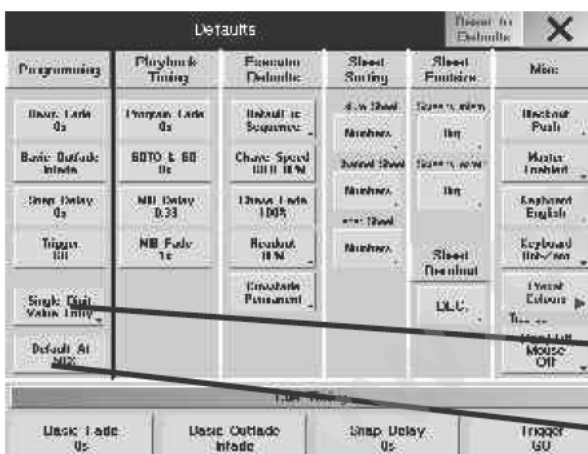
- Las lámparas de la mesa pueden encenderse y apagarse con la tecla ON/OFF. La intensidad de las lámparas de la mesa puede cambiarse pulsando con el botón izquierdo del ratón sobre la barra azul o directamente con la pantalla táctil. En la ULTRALIGHT y la MICRO, sólo puedes variar la intensidad de las lámparas entre TOTAL y MEDIA y vice versa.



Setup - Menú grandMA + Light + UltraLight



Setup - Menú MICRO



- **POR DEFECTO:** Pulsando esta tecla, entrarás en el menú POR DEFECTO. Todos los ajustes generales pueden variarse en este menú. ➔ 2.13 Ajustes en el menú POR DEFECTO
- Pulsando esta tecla entrarás en el menú de FECHA y HORA. ➔ 2.15 FECHA y HORA
- Pulsando esta tecla puedes cambiar el idioma de la mesa.
- Para activar y desactivar el protector de pantalla. Pulsando esta tecla brevemente, aparecerá una ventana donde puedes seleccionar el tiempo tras el que se activará el salvapantallas.
- Pulsando esta tecla, se accede al menú de ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE. Se puede actualizar tanto el sistema operativo, como el software de operación, como el software de la mesa y los aparatos cargados. ➔ 12 Actualización de Software
- Cierra el menú con X.

### 2.12.1 Opciones de la función OOPS (Deshacer)\*

Si la función OOPS está activada, será capaz de hacer comandos o valores ajustados. Esta función requiere un gran cantidad de recursos del sistema. Requiere una gran cantidad de la potencia del procesador, que puede frenar el funcionamiento de la mesa. Puede interferir en la ejecución de programas; y es el motivo por el que puedes cambiar que sea para funciones individuales o para la totalidad. ➔ 1.9 Función OOPS

**Activación General:** Si esta tecla está en Activado, estarán disponibles todas las funciones OOPS- excepto para los comandos de VISTAS y entradas del programador (ambos pueden desactivarse por separado; para más información ver a continuación)

**Desactivación General:** Pulsando la tecla ACTIVADO junto a General cambiará a Desactivado y quedarán apagadas todas las funciones

**Oops para VISTAS:** Si la tecla está en Activado, se puede usar la función OOPS para recuperar VISTAS y crear o borrar teclas de Vista. Pulsando la tecla pasará a estar DESACTIVADO y no se podrá usar OOPS para los comandos de vistas.

**Oops por el Programador:** Si esta tecla está en ACTIVADO, las funciones OOPS están disponibles para todas las entradas del PROGRAMADOR (selección/deselección o activación/desactivación de Aparatos o Canales de Dimer). Pulsando la tecla ACTIVADO pasará a Desactivado y las funciones OOPS no podrán usarse para el PROGRAMADOR.

En entornos con muchos bajos (vibraciones), por favor, desactive todas las funciones OOPS y "Autosalvar" (desactivado). ➔ 11 Salvando y Cargando un Show (Autosalvado)

● Cierra el menú con X. los cambios serán grabados.

### 2.13 Ajustes en los Menú POR DEFECTO

Pulsando la tecla POR DEFECTO en el menú SETUP accederás al menú POR DEFECTO.

#### Programación

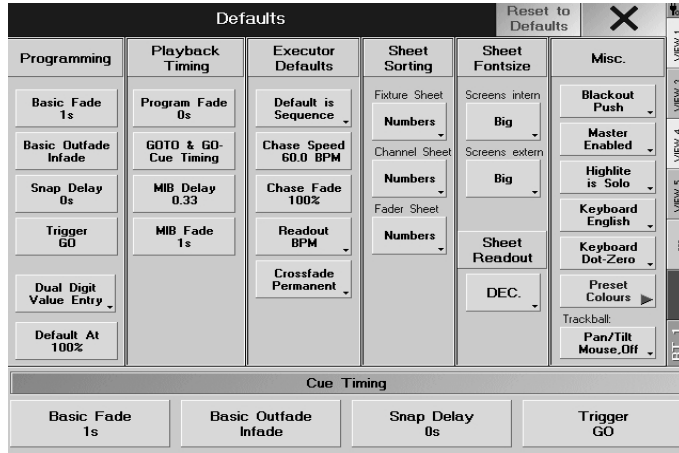
Esta columna mostrará los tiempos por defecto y los ajustes que se utilizarán al grabar Cues y Secuencias.

Con los Encoders, puedes ajustar los tiempos individuales y el disparo de las llamadas.

**DUAL DIGIT VALUE ENTRY (Valores de entrada con dos dígitos):** Las entradas que se realicen con el teclado numérico, deberán ser realizadas de forma convencional; escribiendo 2\_0 tendrás el valor 20.

**SINGLE DIGIT VALUE ENTRY (Valores de entrada con un dígito):** Las entradas con el teclado numérico se realizan en decenas; introduciendo 2 se obtendrá 20, 0\_5 será el valor 5, y 1\_5 será 15 (sin cambiar a modo DUAL).

**Por defecto a (Default AT):** Aquí, se introduce el porcentaje al que se pondrán los aparatos o dimers seleccionados al pulsar 2 veces la tecla AT.



## Temporización de la Reproducción

La duración ajustada en **OFF Time** será utilizado al apagar los Executors (Tecla OFF)

**GOTO & GO-:** Si se define un tiempo aquí, al recuperar una Cue usando las funciones GOTO o GO, se hará con esa duración. Si se especifica un tiempo de Cue, se utilizará el tiempo programado en la Cue. Puedes sobrescribir la duración por defecto de GOTO en cualquier momento. ➡ **4.2.3** Secuencia por Defecto (Secuencia Master) Aquí puedes definir un tiempo por defecto para Delay MIB y MIB FADE. ➡ **5.1.4** Opción Movimiento en Negro (MIB)

## Ejecutores por Defecto

**Por defecto es Secuencia/Chaser:** Con esta tecla, puedes definir si las nuevas secuencias que se crearán como un Chaser (ejecutando automáticamente un paso detrás de otro) o como Secuencia (pulsando go para la cue 1 y después pulsando go para el paso 2) (ajustas por defecto).

**Funde de Chase:** Aquí, se puede definir el preajuste para el fundido en los Chase.

**Velocidad de los Chase:** Aquí, puedes definir la velocidad por defecto para los Chase y los Efectos.

**Mostrar:** Pulsando esta tecla, puedes intercambiar la velocidad de los chase entre BPM (golpes por minuto), Hz (golpes por segundo) y SEG (segundos)

La Velocidad por defecto para los Chase, se utiliza también como Velocidad por defecto de los Efectos.

**Crossfade Permanente/Recargar:** Aquí se define el funcionamiento del crossfade manual. Puede funcionar en una sola dirección (Recargar) o en ambas direcciones (Permanente).

## Orden Hoja

Con la columna de ORDEN, puedes definir de acuerdo a que aspectos de los aparatos y canales se ordenarán las nuevas ventanas creadas. Puedes cambiar las siguientes opciones pulsando sus respectivas teclas.

## Fuente Hoja

Con la columna de Tamaños de fuentes, puedes definir el tipo de tamaño a usar en las ventanas nuevas.

## Mostrar Valores

Ajuste del tipo de valor que se muestra en las hojas de SALIDA, CANAL, y PACHEO.

## Misc.

Función de la tecla BLACKOUT:

PRESIONANDO: funciona como una tecla de flash

TOGGLE: se mantendrá activa tras una pulsación hasta la siguiente pulsación

DESHABILITADO: queda desactivada la función de blackout

- Función del Fader de MASTER:

HABILITADO: El fader MASTER está activado

DESHABILITADO: El fader MASTER queda desactivado

- Highlight es SOLO: El botón HIGHLIGHT tiene la función de SOLO (ver página.74); Highlight Normal: El botón HIGHLIGHT tiene la función de HIGHLIGHT.

- TECLADO INGLÉS/RUSO/ALEMÁN: Selección de teclados específicos de diferentes países.

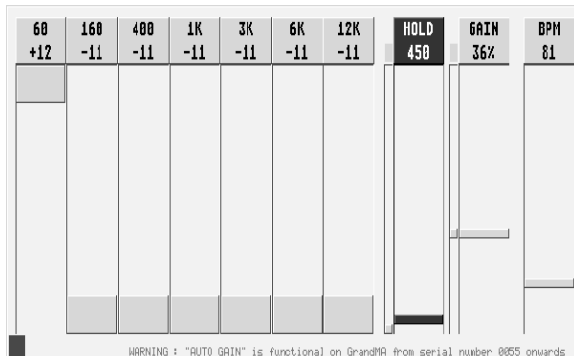
- TECLADO Dot-Zero: Cambiando esta tecla aparece el teclado a Zero-Dot. La tecla de bloqueo de mayúsculas puede cambiarse ahora sin problemas. ➡ **1.7.2** Estructura y Controles de la *grandMA* (19) or **1.7.1/3** Estructura y Controles de la *grandMA* (ultra) light (21)

- Con la tecla **Preset Color**, puedes cambiar entre tres esquemas de color para el fondo de ventanas de presets.

- Funciones del Trackball (no disponible para la *grandMA light* y la *Ultra-light*):

- Pan/Tilt apagado:
- Botón de Trackball activado (LED encendido) - El Trackball controla Pan y Tilt
  - Botón de Trackball desactivado (LED apagado) - El Trackball no tiene ninguna función
- Pan/Tilt, Ratón:
- Botón de Trackball activado (LED encendido) - El Trackball controla Pan y Tilt
  - Botón de Trackball desactivado (LED apagado) - El Trackball controla el ratón, usando las teclas Prev., SET y Next, puedes accionar los botones apropiados del ratón.
- Pan/Tilt, Ratón OFF:
- Botón de Trackball activado (LED encendido) - El Trackball controla Pan y Tilt
  - Botón de Trackball semiactivado (LED parpadeando) - El Trackball controla el ratón, usando las teclas Prev., SET y Next, puedes accionar los botones del ratón.
  - Botón de Trackball desactivado (LED apagado) - El Trackball no tiene función

TECLA RESETEAR las opciones POR DEFECTO: Resetea todos los cambios volviendo a los factores de fábrica. Los encoders varían los tiempos que indica su botón para las Cue.



Utiliza la opción **SALVAR A PERFIL GLOBAL DE USUARIO** del menú **TOOLS** quedarán grabados los ajustes por defecto del usuario actual. Puedes cargar estos ajustes por defecto individuales con **CARGAR DE PERFIL GLOBAL DE USUARIO**

## 2.14 Ajustando las señales de Sonido

La señal de audio se utiliza para disparar Chase y Secuencias. En otras palabras esto es un ecualizador gráfico.

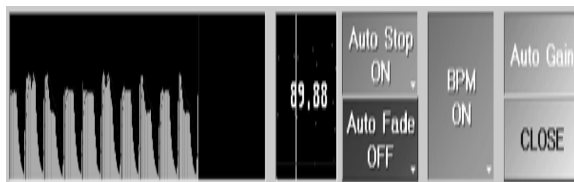
Para neutralizar las posibles fluctuaciones de la señal de audio, se ha integrado un compresor específico.

Encontrará la función ajustable **MANTENER (HOLD-OFF)**. Esta función prevé activaciones dobles (por ejemplo: con rápidos golpes de bombo). Los golpes serán reconocidos automáticamente en la señal de sonido de entrada (BPM)

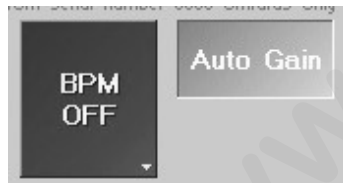
- **Pulsa TOOLS**
- Pulsa la tecla **Ajustes de sonido** para abrir el menú

Para ajustar el ecualizador, arrastra el deslizador respectivo a la posición deseada. En el corner inferior izquierdo, hay una vista de la señal de disparo (monitor) para tu orientación. El pequeño punto a la izquierda de la función **HOLD** (mantener) indica el tiempo que resta de esta función. El pequeño punto a la izquierda del indicador de **GANANCIA** muestra el radio de compresión de la señal de audio. El pequeño punto derecho indica el estado de la compresión de la señal de audio. La señal de audio se visualiza en la parte inferior izquierda de la pantalla. El análisis de la señal de sonido se indica en la parte inferior derecha de la ventana, incluyendo la indicación de reconocimiento de BPM (Golpes por minuto). Moviendo el deslizador de BPM se pueden ajustar los golpes. El siguiente-possible golpe de la señal de audio entrante será reconocido y se usará para controlar BPM.

Si la tecla BPM está activada, se utilizará el beat (golpe) reconocido. Al desactivar la tecla BPM, el último golpe reconocido será el que se utilice y permanecerá sin variaciones. Puedes ajustar el valor usando el deslizador BMP. Si la tecla **Auto Stop** está activada (ON), el Chase o el efecto se parará cuando no haya señal de sonido. Si la tecla **Auto Fader** está activada, el Chase o el efecto se apagará con Fade Out cuando no haya señal de audio. Cuando desactivas la tecla **Auto Stop**, el Chase o efecto continuará con el último valor de BPM medido.



**Triggermonitor**



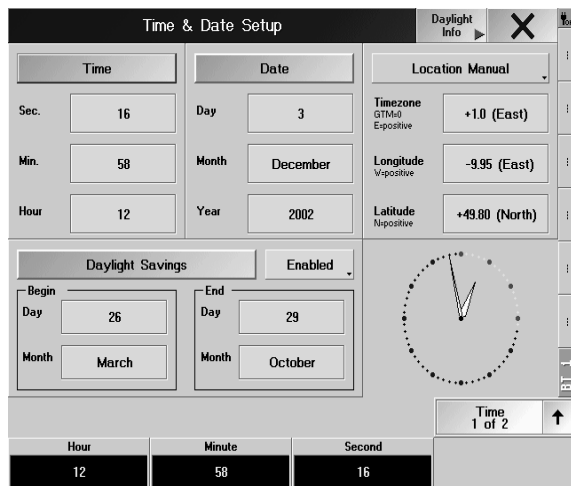
grandMA

La función AUTO GAIN puede utilizarse para *grandMA*s con número de serie posterior al 10055 (la tecla será gris oscura si hace falta modificación de Hardware). *grandMA* ultra-light permite **sólo** Auto Gain.

**Para las mesas *grandMA*s con número de serie hasta el 0054 esta tecla no puede utilizarse.**



● Puedes abandonar el menú pulsando la tecla X; quedarán grabados todos los ajustes.



## 2.15 Menú FECHA Y HORA

● Pulsando las teclas FECHA Y HORA del menú SETUP se abrirá el siguiente menú.

● Puedes ajustar la FECHA y la HORA con los encoders bajo el display. (Puedes cambiar la función de los encoders pulsando el botón TIME o DATE).

### *Localización Manual o automática vía GPS*

Las horas de amanecer y anochecer varían de acuerdo a la posición geográfica. Si conoces tu posición, puedes introducirla en el modo de LOCALIZACIÓN MANUAL; si estás moviéndote frecuentemente (por ej.: viajando en un barco), es conveniente determinar la posición actual por un receptor GPS y dejar que los valores se introduzcan automáticamente.

Botón de Display **Localización Manual**, fija las entradas de los valores.

Ajusta la localización para el control automático del (►► 9.3 Menú Agenda) cálculo del amanecer y anochecer.

Pulsando estas teclas respectivas se abrirá una ventana donde puede ajustarse la localización.

Se puede haber información acerca de la localización en un programa que puede descargarse desde la página de internet: [www.djuga.net/winglobe.html](http://www.djuga.net/winglobe.html).

● :

Botón de Display: **Localización Auto**, los valores se toman automáticamente de un receptor GPS conectado.

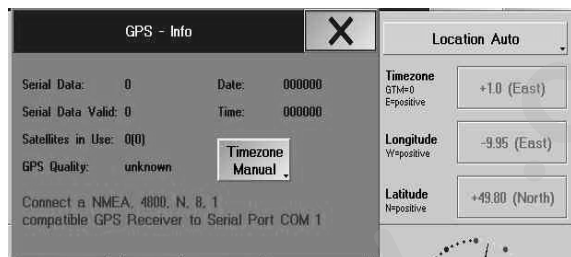
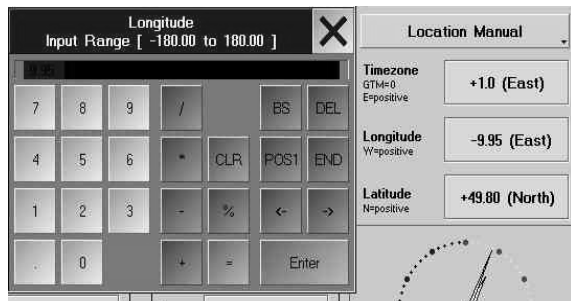
Pulsando la tecla se abrirá el menú **GPS-Info**. En este menú, podrás modificar la configuración para un receptor GPS NMEA conectado a un puerto serie. Este receptor determinará la localización de la *grandMA*. Esto es especialmente útil por ejemplo en viajes en barco cruzando el océano. Para una mejor recepción del satélite, busca una vista directa al cielo de tu equipo al configurar tu mesa.

Si esta tecla está en **Activado**, el reloj se ajustará automáticamente entre los horarios de verano e invierno.

Pulsando esta tecla se desactiva esta función (Desactivado). Pulsando las respectivas teclas en los campos de **Start(Inicio)/Fin** se abrirá una ventana donde se puede ajustar el principio y el final del horario de verano.

Pulsando esta tecla se abrirá una hoja, donde aparecen los horarios del Alba/Amanecer/Puesta de Sol/Anochecer calculados para hoy y mañana.

● Este menú se cierra con la tecla X.





## 2.16 Configuración de Usuarios\*

El nuevo configurador de usuarios y conceptos de seguridad, incluye:

- Mecanismo simple de bloqueo temporal de la mesa.
- Configurador de hasta 32 usuarios.
- Los usuarios tienen niveles de privilegios.
- Estos niveles de privilegios pueden prevenir que un usuario inexperto destruya datos del show.
- Los usuarios pueden tener sus propios perfiles de usuario.
- Los perfiles de usuario incluyen vistas y ajustes por defecto, a parte de una serie de vistas por defecto que se cargarán en cualquier show.
- Múltiples usuarios pueden compartir un perfil de usuario (además pueden tener diferentes privilegios).
- Carga forzada de un usuario al encender la mesa como una opción.

Cuando cojas una nueva mesa, o actualizas a una versión:

Toda la configuración de usuarios está diseñada por defecto. Si no lo tocas, no observarás diferencias con las anteriores versiones de software de la **grandMA**. Internamente, serás reconocido como administrador, trabajando con el perfil de usuario por defecto.

La configuración de usuarios no está asociada con los shows. Afecta a todos los shows que hay en la mesa.

La Micro sólo tiene un usuario por defecto, no se pueden cargar usuarios ni perfiles de usuario. Se pueden añadir partes de los perfiles de usuario desde el show cargado. Todos los capítulos marcados con "\*" que aparecen a continuación no están disponibles para la Micro.



### 2.16.1 Bloqueando la Mesa

Bloquear la mesa es un método para proteger temporalmente la mesa de posibles usuarios inexpertos. No es adecuado para la protección permanente.

El bloqueo de la mesa no afecta a la salida de la misma. Todos los programas que estén corriendo lo seguirán haciendo, pero la superficie de la mesa es inaccesible, incluso las variaciones del fader grand master se ignorarán.

**Activando el bloqueo de la mesa:**

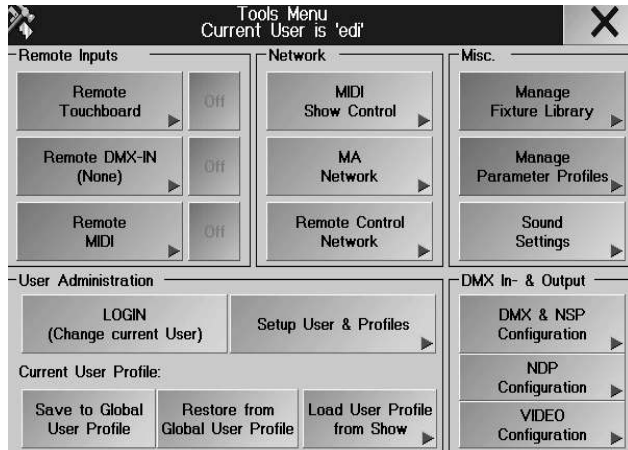
- Pulsa CTRL-PAUSE en el teclado de PC.
- Todas las pantallas táctiles mostrarán DESK LOCKED (MESA BLOQUEADA).
- La mesa está bloqueada.

**Desactivando el bloqueo de la mesa:**

- Pulsa de nuevo CTRL-PAUSE en el teclado de PC.
- Todas las pantallas táctiles volverán a sus ventanas originales.
- La mesa está desbloqueada.

**PRECAUCIÓN:**

De hecho el fader Grand Master no está motorizado, la dimerización que efectúa el master saltará a un nivel no deseado al desbloquear la mesa. Por eso es necesario hechar un vistazo antes de desactivar la mesa al master general! Para la **grandMA** ultra-light esto es válido para todos los faders.



## 2.16.2 Concepto de Perfiles de Usuario

- La mesa tiene una lista de usuarios.
- Cada usuario puede tener su propio perfil de usuario, pero además puede compartir un perfil con otros usuarios.
- Un perfil de usuario incluye vistas, teclas rápidas y ajustes de reproducción.
- Parte de cada perfil de usuario es globalmente independiente del show que está cargado actualmente. Esta parte se utiliza para grabar y cargar las Vistas por defecto, ajustes de configuración y por defecto (Sensibilidad de los Encoder y Trackball y funciones de las ruedas) ➔ **2.12 Ajustes en menú Setup**. Además los Tiempos de las cue, los ejecutores, el orden de las hojas, el tamaño de las fuentes, los colores y el agrupamiento de los atributos y las opciones de grabación ➔ **2.13 Ajustes en el menú por DEFECTO**
- Cada show contiene un ajuste completo de los perfiles de usuarios locales. Estos perfiles locales de usuario pueden grabarse por defecto en las partes globales y pueden cargarse desde allí.
- Al grabar un show a disquete, todos los usuarios registrados de la mesa se grabarán con sus ajustes por defecto. Al cargar un show desde un disquete en otra mesa, todos los usuarios incluidos todos sus ajustes por defecto se transferirán automáticamente a la nueva mesa. Los usuarios individuales pueden usar estos perfiles para este show en particular o para otros shows en los que se use esta consola.

## 2.16.3 Creando un nuevo Usuario

Para crear un nuevo usuario, necesitas tener el nivel de privilegio de administrador:

- Abre el menú **Tools** y pulsa **Configuración de Usuarios**
- Pulsa **New** en **Lista de usuario** y escribe un nombre y una contraseña. Selecciona y confirma los derechos y Perfil girando y presionando el encoder,
- Cambia los derechos (nivel de privilegio) para el nuevo usuario.
- Por defecto, el nuevo usuario utiliza el perfil de usuario por DEFECTO. Si el usuario utiliza un perfil diferente o independiente cambiará su perfil de usuario. Si creas un nuevo perfil de usuario de esta forma, se inicializa con el perfil por defecto.
- Junto a los usuarios que hay en la lista, siempre hay un administrador oculto.
- No se puede borrar o cambiar ese administrador.

El nombre de usuario es **ADMIN** y utiliza el perfil de usuario DEFAULT.

La tecla Login (cambio de usuario) estará activada si al menos hay un usuario en la lista de usuarios visible.

La presencia del usuario ADMIN destruye toda la seguridad real. Por otro lado nunca perderás realmente el acceso a tu mesa

## 2.16.4 Borrando un Usuario

Para borrar un usuario, necesitas tener nivel de privilegio de administrador:

- Abre el menú **TOOLS**.
- Abre la configuración de **USUARIOS**.
- Selecciona el usuario que quieres borrar.
- Pulsa la tecla de **BORRAR USUARIO** (eliminar líneas).
- El usuario desaparecerá. Si era el único que usaba cierto perfil, éste perfil también será borrado.

Por favor, ten en cuenta que no te puedes borrar a tí mismo de la lista.

User List		
password	Rights	Profile
	Administrator	DEFAULT
	Administrator	DEFAULT
	Designer	dd
	Administrator	DEFAULT

Set User Rights
Designer
Playback
Edit Presets
Edit General
Edit Worlds
Edit Setup
Administrator

### 2.16.5 Privilegios (o derechos) de Usuario\*

Sólo un usuario con nivel de privilegio de Administrador puede cambiar los derechos de un usuario (a parte de él mismo) y crear nuevos usuarios. Un usuario recién creado siempre aparece con nivel de privilegio de Administrador. Para restringir derechos, pueden cambiarse los siguientes niveles de privilegios:

- Abre TOOLS.
- Configuración de Usuario & Perfiles
- Selecciona los Derechos deseados con el Encoder. Pulsando el Encoder se abre el menú de selección de los derechos disponibles:
  - **DISEÑADOR:**

El usuario no puede realizar cambios, sólo se pueden cambiar las vistas. Como no se pueden ejecutar funciones de reproducción (Fader, botón Go etc. están desactivados), el show debe ser iniciado primero por un usuario con mayores derechos. Si el usuario entra con derechos de DISEÑADOR, él o ella coge la mesa con la configuración que ya tenga.

- **REPRODUCCIÓN (PLAYBACK):**

El usuario puede usar todas las funciones de reproducción y la carga de shows.

Él o ella pueden cambiar los parámetros de reproducción, pero no tendrá acceso a las funciones que cambian el show.

Incluso si los ajustes de reproducción fueran cambiados, estos no se grabarán permanentemente.

- **EDICIÓN DE PRESETS:**

Adicionalmente, el usuario puede crear presets, y no puede hacer ninguna otra programación.

- **EDICIÓN GENERAL**

El usuario tiene acceso completo a todas las funciones, excepto el gestor de usuarios, actualizaciones de software y „worlds“ (mundos).

- **EDICIÓN DE MUNDOS (WORLDS):**

El usuario puede crear y cambiar „Mundos“.

- **EDICIÓN DE SETUPS:**

El usuario tiene además derechos para ejecutar cambios en el modo SETUP (ej. en la librería)

#### **ADMINISTRADOR:**

- junto con todas las demás funciones, están activados la gestión de usuarios y actualización de software de la mesa.

Algunos operadores de la *grandMA* pueden encontrar útil el crear un usuario con privilegios sólo de reproducción, para su uso personal. Tras terminar la programación, entran como ese usuario de reproducción, para así estar seguro de que no variarán nada en los datos de su recién creado show (por supuesto deben grabar su show antes de identificarse como el usuario de reproducción!).

No es necesario grabar la mesa por completo tras variar algo en el gestor de Usuarios. Todos los datos del gestor de usuarios quedan inmediatamente grabados al dejar el menú de gestión de Usuarios!

### 2.16.6 Identificación (Login\*)

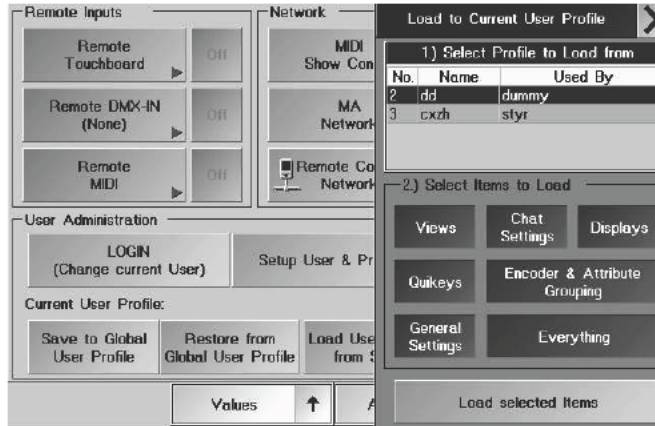
Login está sólo activado si al menos aparece un usuario en la lista de usuarios (menú TOOLS / Configuración de Usuarios).

Identificación Manual (login manual):

- Ve al menú TOOLS.
- Pulsa la tecla de LOGIN.

**Nunca pulses Login sin saber el password! Sino sólo podrás entrar como "ADMIN".**

Todas las pantallas táctiles mostrarán LOGIN, y tendrás que introducir un nombre de usuario válido.



Durante el LOGIN, la superficie de la mesa estará bloqueada. El LOGIN no afectará a la reproducción. Todos los programas que estén ejecutándose continuarán haciéndolo.

Después de acceder, las vistas del usuario correspondiente aparecerán en las pantallas. Además, el ajuste grabado de usuario y los ajustes por defecto también serán cargados automáticamente.

Si un usuario carga un show por primera vez (no ha utilizado nunca anteriormente ese show), ese show será cargado con el perfil de usuario previo y NO con su perfil de usuario personal. Si es necesario, el perfil de usuario personal puede cargarse a continuación.

### 2.16.8 Grabando\* o Cargando Perfiles

Los perfiles de usuario se graban independientemente del show y pueden también ser cargados en otros shows.

● Entra en el menú **Tools** y **Configuración de usuario**.

● Bajo la **Lista de perfiles de Usuario** en la línea **New**, introduce el nombre para el nuevo perfil.

● Selecciona la celda de usuario en la **Lista de Usuarios** en la columna de **Perfiles**. Pulsa el **Encoder**, selecciona el perfil, y pulsa de nuevo el perfil. Si el usuario está cargado, los ajustes serán grabados a este perfil cuando se grabe el perfil (Grabación por defecto de Usuario).

Si el usuario no está cargado, recibirá un mensaje de que su perfil está vacío. Confirma este mensaje y aparecerá un menú de selección con estas opciones:

1) selecciona un perfil

2) selecciona cualquier cosa para copiar (el botón se vuelve verde oscuro) o selecciona **Everything (TODO)**

para un perfil completo

● confirma con **COPIAR!**

Los usuarios con privilegios más altos que REPRODUCCION pueden pulsar **Copiar** y cambiar perfiles de otros usuarios (no el suyo propio)

**Salvar:** graba los ajustes actuales (independientemente del show actual) en tu Perfil de Usuario por Defecto

**Cargar:** carga tu Perfil de Usuario por Defecto (independientemente del show actual)

**Cargando perfiles de usuario o parte de perfiles con la Micro:**

● pulsa **TOOLS**

● pulsa **Cargar** una **Lista de perfiles de usuario**.

● selecciona usuario y elementos en el menú **Cargar al Perfil de usuario actual**

● confirma con **Cargar elementos seleccionados..**

### 2.16.8 Forzar la identificación (login) al arrancar la mesa\*

La identificación forzada estará activada sólo si al menos un usuario aparece en la lista de usuarios (menú **TOOLS** - Configuración de usuarios).

Para cambiar el ajuste de identificación forzada, necesitas tener nivel de privilegios de administrador:

● Entra en el menú **Tools**.

● Entra en los **ajustes de usuarios**.

- Pulsa la tecla **OBLIGAR LOGIN** para forzar la identificación al arrancar la mesa.

Si activas la identificación forzada, cada vez que la mesa arranque o se cargue un show, la mesa mostrará automáticamente la pantalla de login.

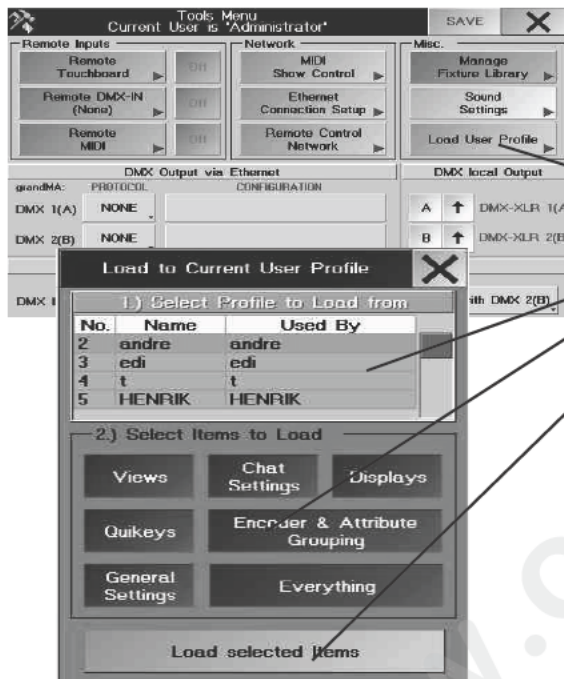
Si la identificación forzada está desactivada, después de que la mesa arranque lo hará cargando el último usuario que estuvo activo.

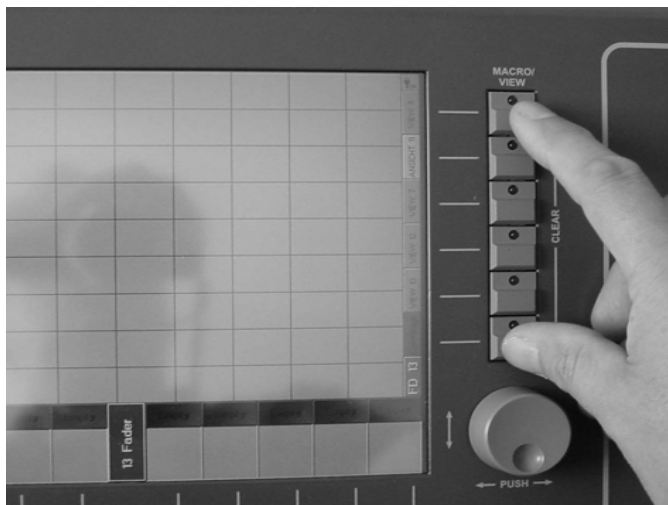
### 2.16.9 Quien está activo en cada momento?

- Entra en el menú **Tools**.

- Mira la barra de título de la ventana.

Esta dirá "**Menú de herramientas**", el usuario actual es...





## 3 Creación de un Show

### 3.1 CREANDO UNA VENTANA

● Presionando un espacio "vacío" en uno de las tres pantallas TFT o monitores externos, se abrirá el menú CREAR UNA VENTANA.

#### 3.1.1 Listado de ventanas individuales y funciones

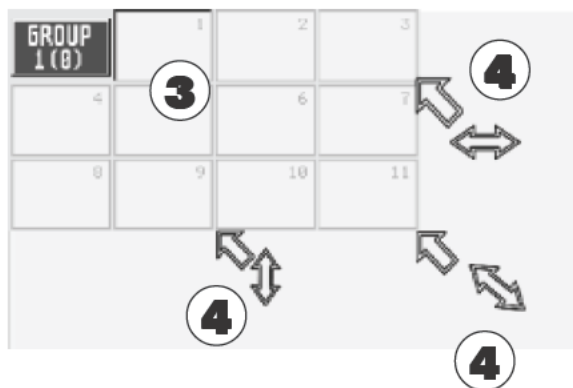
##### Hojas:

- **CIRCUITO:** Esta ventana muestra los canales de dimer como figuras. En esta ventana tienes acceso directo a los canales y a los valores. ➡ 3.5 Accediendo directamente a los canales de Dimer.
  - **EJECUTOR:** Con esta ventana, tendrás la opción de ver una secuencia que está asignada a un fader EXECUTOR o a un botón EXECUTOR. Además de otras opciones, aquí es donde se pueden cambiar los tiempos globales. ➡ 5.3 Ventana EXECUTOR
  - **FADER:** Los canales de dimer seleccionados se muestran en esta ventana como barras o figuras. Aquí tendrás además acceso directo a valores y canales. ➡ 3.5 Accediendo directamente a Canales de Dimer
  - **APARATO:** Muestra todos los aparatos y sus diferentes funciones, valores, estados etc. Aquí tienes acceso directo a los aparatos, las funciones y los valores. ➡ 3.4 Accediendo directamente a los Aparatos
  - **TRACKING:** En esta ventana se muestra una Secuencia que está asignada a un fader EXECUTOR o botón EXECUTOR. Aquí, al contrario que en la hoja EXECUTOR, todos los valores o tiempos se pueden mostrar por separado para una secuencia completa. Los datos se muestran verticalmente y los datos de canales y aparatos horizontalmente. Cualquier valor/tiempo puede modificarse por separado para cualquier canal. ➡ 5.4 Ventana TRACKING
  - **DMX:** Aquí se muestra la salida de todos los canales de DMX en valores, tal y como estén pacheados. También es posible realizar operaciones de pacheo drag and drop desde esta ventana. ➡ 2.10 Ventana de Salida DMX
- CONTENIDO:** Esta ventana puede mostrar la cue de una secuencia con todos sus valores y tiempo. Puede mostrar la cue actual, la subsiguiente o la cue previa.
- CONTENIDO COMPACTO:** El contenido es idéntico a la ventana de CONTENIDO, se pueden mostrar más valores gracias a otro tipo de distribución.

##### Conjuntos:

- **GRUPOS:** Muestra, crea nuevos, edita y recupera grupos de dimer o de aparatos. ➡ 3.3 Creación y recuperación de Grupos de Aparatos y Dimers
- **SECUENCIA:** En esta ventana, se muestran todas las Secuencias. De este modo, las asignaciones de Executor se pueden hacer rápidamente. Las Secuencias pueden renombrarse, copiarse y borrarse desde esta ventana. ➡ 5.1 Menú ASIGNACIÓN
- **EFFECTOS:** Visión y recuperación de Efectos. ➡ 6 Efectos
- **FORMAS:** En esta ventana, aparecen todas las formas creadas. Aquí, puedes renombrar, copiar o borrar las formas. ➡ 6.7 Creación y Grabación de Formas Virtuales (EDITAR FORMAS)
- **MACROS:** En esta ventana aparecen todos los Macros creados. Es posible, además, grabar nuevas macros y editar las existentes desde esta ventana. ➡ 9 Macros y QUIKEY
- **VISTAS:** Visión y recuperación de Vistas. ➡ 3.2.2 Conjunto Vistas

Create A Window				Clear Screen	X
Sheets	Pools		Presets	Other	
Fixture	Groups	Channel Pages	Pan/Tilt	Command Line	
Compressed Fixture	Sequence	Fader Pages	Dimmer	Clock	
Channel	Effects	Button Pages	Gobo	Agenda	
Fader	Forms	Bitmap Effects	Color	Desk Status	
Executor	Macros		Beam	Chat	
Tracking	Views		Focus	Stage	
DMX	Quikey		Control	Layout View	
Compressed Content	Timecode		Shapers	Info	
Content	MAtricks		Video	Smart	
	Worlds		All	Network Dimmer	



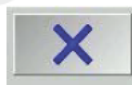
- **QUIKEY:** Visión y creación de reflejos de las teclas y comandos de la mesa. ➔ 9 Macro y QUIKEY
- **TIMECODE:** Grabación, Reproducción, Edición y Grabación de Operaciones de control SMPTE LTC. ➔ 8 Timecode
- **MAtricks:** Aquí puedes crear, grabar y recuperar directamente diferentes grupos de selección. Y puedes copiar o mover valores que han sido obtenidos por la función de Copia Circular de un aparato a otro. ➔ 3.9 MAtricks
- **Worlds:** Aquí, se crean, recuperan o manejan los llamados „Worlds“. Los „Worlds“ son importantes, si te quieres por ejemplo trabajar en modo Multi-Usuario, o quieres hacer algunos aparatos „invisibles“. ➔ 15.7 Worlds
- **Páginas de Canales,** En este Conjunto, aparecen “botones” para todas las páginas de canales. Las páginas pueden recuperarse rápidamente
- **Páginas de Fader,** simplemente pulsando sobre ellas. Aquí puedes cambiar los nombres de las páginas,
- **Páginas de Botones:** puedes copiarlas o borrarlas. ➔ 5.5 Manteniendo Páginas
- **Efectos Bitmap:** Aquí puedes crear, recuperar o manejar los Efectos Bitmap.

### Presets:

PAN / TILT, DIMMER, GOBO, COLOR, BEAM, FOCUS CONTROL, SHAPERS y TODO:

Crea, edita y recupera PRESETS individuales con nombre y número. ➔ 3.7 Creación y recuperación de PRESETS

- **LINEA DE COMANDOS:** Lista los comandos ejecutados por sus nombres. También sirve para introducir comandos usando el teclado. ➔ 10 Línea de Comandos
- **RELOJ:** Muestra un reloj analógico o digital. Se cambia pulsando el botón Analog/Digit.
- **AGENDA:** En este menú puedes crear controles automáticos que se ejecutan con la hora/fecha o amanecer/anochecer ➔ 9.3 Menú Agenda
- **ESTADO DE LA MESA:** Muestra la versión actual de software:
  - VXWORKS: Sistema Operativo con fecha
  - GrandMA: Programa Principal con fecha. Si esta línea aparece en verde, la mesa soporta 4096 canales DMX
- **IO SUBSISTEMA:** Programa para el segundo procesador (Motorola) Internas, carga del sistema, etc.
- **Ne Log** (Actualmente, sin ninguna función)
- **Chat:** Para la comunicación con otros usuarios de una red de *grandMA* users .
- **Escenario:** Muestra un modelo simplificado del escenario con todos los aparatos. En esta ventana, el haz de luz aparece sólo como una línea. Para los aparatos que tengan cambio de color o para los canales de dimer que tengan asignado un color, el haz de luz se representa con el color y la posición escogidos. Además, los aparatos pueden seleccionarse directamente pulsando sobre ellos. ➔ 2.2.3 Posición de Aparatos y 2.2.5 Ajustando Grupos de Aparatos individuales, Asignando Colores y canales de dimer.
- **SMART:** Esta ventana se utiliza para recuperar, cambiar y grabar presets
- **Dimer NETWORK:** Usa esta ventana para configurar y operar con los módulos de dimer de red MA NETWORK DIMMER PROCESSOR.

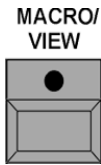


-- **Borrar Pantalla:** Borrará todas las ventanas de este monitor o pantalla (pero no las vistas salvadas)

- Cerrará la ventana descartando todos los cambios.

Selecciona la ventana a crear con el botón izquierdo del ratón.

Si quieres mover la ventana creada, pulsa y arrastra sobre el borde de la ventana. Hay 3 maneras de alargar o reducir una ventana: Mover el cursor cuidadosamente al borde inferior o derecho o a la esquina, hasta que aparezca una doble flecha en el cursor. Ahora pulsa y arrastra manteniendo el botón izquierdo pulsado. Moviendo el ratón, la ventana puede ser redimensionada según tus requerimientos. Una de las formas más eficientes de trabajar con la *grandMA* es usando las pantallas táctiles y el encoder que está localizado junto a cada pantalla táctil.



### 3.1.2 Borrando una ventana

● Pulsa la tecla DELETE una vez. Pulsa con el botón derecho sobre la barra de título de la ventana.

O:

● Pulsa sobre la esquina izquierda de la barra de título (punto amarillo). En la siguiente ventana, confirma con SI o ELIMINAR VENTANA.

O:

● Al pulsar simultáneamente los botones de Vistas superior e inferior, se borrarán todas las ventanas de esa pantalla TFT.



### 3.1.3 Pasando página con las teclas UP y DOWN

● Pulsando las teclas UP/DOWN de la mesa se avanzará una página completa arriba o abajo dentro del menú o la ventana que está activada (barra de título azul oscuro).

Pulsando UP o DOWN mientras se mantiene pulsada la tecla opuesta vamos al principio o al final de la ventana. Si hay un cuadro de diálogo activo en la ventana, las teclas UP y DOWN funcionan como teclas de cursor dentro del diálogo..

### 3.1.4 Apertura temporal de ventanas\*

Las ventanas importantes pueden abrirse de manera rápida y temporal en la pantalla derecha.

*Esta función es especialmente útil en la grandMA light y ultra-light*

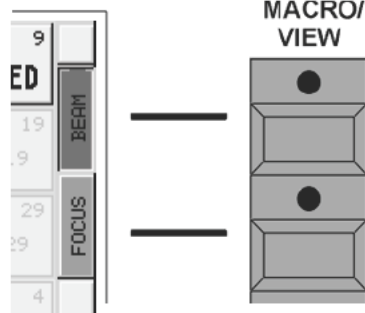


Mantén pulsada la tecla List.

Con una breve pulsación adicional de las teclas de función, se abrirán las respectivas ventanas y la función será desactivada de nuevo tras su uso afterwards:

	1 Pulsación	2 Pulsaciones	3 Pulsaciones
Channel	Hoja de Canales	Hoja de Fader	
Fixture	Hoja de Aparatos	Ventana de Escenario	
Group	Ventana de Grupos	Ventana World	
Sequence	Ventana Secuencia		
Executor	Hoja Executor	Hoja Tracking	
Page	Página de Canales	Página de Fader	Página de Botones
Macro	Ventana de Macro		
Preset	se abrirán todas las ventanas de preset una tras otras		
View	Ventana de Vistas		
Effect	Ventana Efecto	Ventana Timecode	

Pulsando la tecla ESC, puedes cerrar la ventana temporal en cualquier momento.



## 3.2 Grabando VISTAS

Se pueden asignar vistas en las teclas virtuales que están colocadas en la parte derecha de las pantallas táctiles y de los monitores externos.

Las teclas físicas junto a las pantallas táctiles se utilizan para acceder directamente a las teclas virtuales de vistas de las pantallas.

Para que puede utilizarse una tecla (virtual)?

- Puedes grabar **una o más** pantallas en ella,
- Puedes grabar **todas** las ventanas creadas en **todas** las pantallas y en los monitores externos,
- o - Puedes grabar una Macro ⇒ **9.1 Creación de Macros**

- Organizar una pantalla o minitor ⇒ **3.1 CREACIÓN DE UNA VENTANA**

- Pulsa la tecla STORE una vez (el LED de la tecla STORE está encendido).
- Pulsa la tecla VIEW física o virtual, una vez. Se abrirá la ventana de Selección de VISTAS.
- Introduce un nombre para la VISTA utilizado e teclado. El nuevo nombre aparecerá en la línea superior.
- Pulsando las teclas 1-5 (la tecla seleccionada se hará gris oscura), puedes seleccionar la pantalla a grabar.
- Pulsando la tecla TODAS LAS PANTALLAS se grabarán todas las pantallas en la tecla de VISTA.
- Con la tecla OK o ENTER puedes completar el proceso de grabación y asignación.



### 3.2.1 Asignando VISTAS

Todas las vistas creadas pueden asignarse a cualquier tecla de vistas.

Pulsa en la tecla de VISTA con el botón derecho del ratón. Aparecerá la ventana OPCIONES DE SELECCIÓN DE VIEWBUTTON. En esta ventana, pulsa sobre la tecla de VISTA:

- La tabla que aparece muestra todas las VISTAS creadas.
- La columna CANTIDAD muestra el número de pantallas grabadas para cada VISTA individual.
- Se puede desplazar la vista arrastrando la barra de posición de la derecha.
- Seleccionando una VISTA en la tabla se asignará esa vista a la tecla actualmente escogida.

### 3.2.2 Relación de ventanas

En la Relación de ventanas, aparecen todas las ventanas creadas y pueden recuperarse directamente seleccionándolas.

Views	1 FIXTURE	2 VIEW 2	3 VIEW 3	4 FIX1
5 PAN-TILT	6 GOBO	7 COLOR	8 BE-FO	9 SHAP
10 SEQ	11 MACRO	12 EXEC	13 TRACK	14

56



Fixture Sheet Values & P			
Id	Name	Pan/Tilt	
		Pan	Tilt
1	SL300 1	60	50
2	SL300 2	60	50
3	SL300 3	60	50
4	SL300 4	60	50
5	SL300 5	60	50
6	SL300 6	60	50
7	SL300 7	60	50
8	SL300 8	60	50
9	SL300 9	60	50
10	SL300 10	60	50



Groups	1	2	
	Group 1		
10	SL300 2	12	
20	21	22	back
30	31	32	

### 3.3 Creando y recuperando Aparatos y Grupos de Dimer

Las combinaciones de aparatos y canales de dimer importantes o utilizadas frecuentemente pueden grabarse como grupos. (max. 999 grupos). Esto hace muy fácil y rápida la selección de grupos de lámparas. El mismo aparato puede formar parte de varios grupos.

#### 3.3.1 Creación de grupos de aparatos o dimers

1 Crea una ventana de GRUPO en una de las pantallas Táctiles. **à 3.** Creando una ventana

1 Utiliza la pantalla táctil o con el botón izquierdo del ratón selecciona los aparatos individuales en la HOJA DE APARATOS o los canales de Dimer en la HOJA DE CANALES O FADER.

1 Los Aparatos y/o canales de dimer que forman parte de grupo pueden recuperarse de uno en uno secuencialmente. El orden en el que se recuperan es el mismo en el que se hizo la selección cuando el grupo fue grabado originalmente. Al seleccionar Aparatos o Canales para hacer un grupo, se consciente del orden en el que lo haces, porque después podrás recorrer el grupo individualmente usando las teclas NEXT/PREV.

**O\*\***

1 Pulsa la tecla FIXTURE para un grupo de aparatos o la tecla CHANNEL para un grupo de dimers (LED encendido).

1 Pulsando la tecla ENTER se bloquea aparato o canal en la línea de comando.

1 Introduce el número del primer aparato o canal de dimer con el teclado numérico.

1 Ahora puedes introducir el siguiente aparato o canal de dimer pulsando primero la tecla "+".

1 La tecla THRU del teclado numérico sirve para seleccionar un rango. Todos los aparatos o canales de dimer desde... hasta incluyendo el último número introducido.

1 Usando la tecla "-", no se seleccionarán los aparatos/canales de dimer cuyo número introduzcas después.

1 La selección se confirma con la tecla ENTER.

Los **aparatos o canales seleccionados** aparecen en la ventana de Aparatos o Canales con caracteres amarillos.

1 Pulsa la tecla STORE una vez (LED encendido). Usando la pantalla táctil o el botón izquierdo del ratón, selecciona la tecla deseada para grabar el grupo en la ventana GRUPOS. Los aparatos seleccionados quedan grabado en el grupo (el LED de la tecla STORE se apaga).

En este momento puedes introducir un nombre para el grupo usando el teclado. Escribe el nombre y pulsa ENTER.

Pulsa la tecla CLEAR una vez. Esto deselectiona el grupo de aparatos y canales de dimer.

Para otros grupos, simplemente repite el proceso.

**Borrando Grupos**

1 pulsa la tecla DELETE

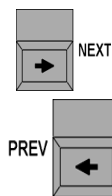
1 pulsa el botón del grupo que quieres borrar

**à 2.11** Creando presets, efectos y teclas de grupo automáticamente

#### 3.3.2 Recuperando grupos

Los grupos pueden recuperarse:

1 Con un click del botón izquierdo del ratón



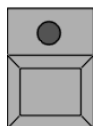
- Directamente pulsando la pantalla
- Pulsando la tecla GROUP una vez, introduciendo el número de grupo con el teclado y confirmando con ENTER.
- Pulsa la tecla GROUP una vez. Pulsando la tecla ENTER una vez, se bloquea GRUPO como el comienzo de la línea de comandos. Entonces puedes introducir el número de grupo y pulsar ENTER para recuperarlo.

Pulsando la tecla CLEAR una vez, todos los aparatos y canales de dimers seleccionados se deseleccionan (ya no aparecerán en amarillo).

Procede de la siguiente manera para activar por separado los Aparatos /Dimers seleccionados o llamar a grupos en el orden deseado/grabado:

- tecla NEXT dentro de una selección o grupo: avanzar
- tecla PREV dentro de un grupo o selección: retroceso
- Presionando la tecla SET una vez se reselectionan todos los Aparatos y canales de Dimer del grupo. Si hay más grupos de los que puedan mostrarse en la ventana de GRUPOS, puedes desplazarte a través de la ventana activa (la que tiene la barra azul oscura), usando la rueda encoder a la derecha de la respectiva pantalla táctil o con las teclas de flecha arriba/abajo

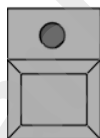
MOVE



### 3.3 Moviendo teclas de GRUPO dentro de una ventana\*\*

- Pulsa la tecla MOVE una vez (El LED de la tecla MOVE se encenderá)
- Usando la pantalla táctil o el botón izquierdo del ratón, pulsa sobre la tecla GRUPO y manténla pulsada (aparecerá una pequeña mano).
- Lleva la tecla a la localización dentro de la ventana y suéltala.
- pulsa la tecla MOVE dos veces (El LED parpadéa)
- Usando la pantalla táctil o el botón izquierdo del ratón, pulsa sobre la tecla de GRUPO y mantenla pulsada (aparece una pequeña mano)
- Lleva la tecla a otra localización entre dos botones de la ventana y suéltalo.

COPY



### 3.3.4 Copiando grupos\*\*

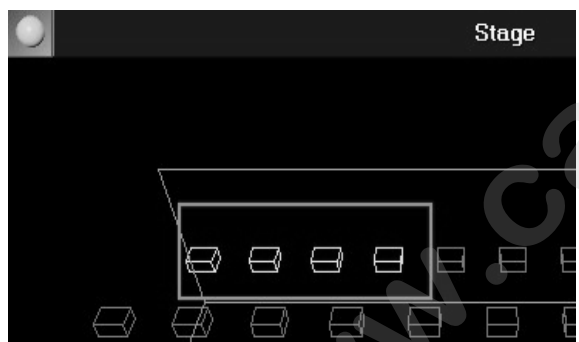
- Pulsa la tecla COPY una vez (El LED se encenderá).
- Selecciona la tecla de Grupo en la ventana de GRUPOI. Seleccionando varios grupos uno detrás de otro, se pueden copiar esos grupos a la vez
- Pulsa la tecla AT una vez (El LED se encenderá).
- Pulsa en la posición en la que quieres copiar el grupo en la ventana de GRUPO. Confirma con ENTER.



Las funciones Mover, Copiar o Borrar pueden usarse también para los Ejecutores, Páginas, Secuencias y Efectos.

Fixture Sheet Values			
Id	Name	Pan/Tilt	
		Pan	Tilt
1	SL300 1	60	50
2	SL300 2	60	50
3	SL300 3	60	50
4	SL300 4	60	50
5	SL300 5	60	50
6	SL300 6	60	50

Groups	Group 1	2	
10	SL300 2	12	
20	21	22	back
30	31	32	



### 3.4 Accediendo directamente a los Aparatos(en hoja de Aparatos)

Las funciones individuales de los aparatos pueden accederse en cualquier momento directamente y pueden controlarse para varios aparatos al mismo tiempo. La selección determinará que aparatos reaccionarán a las variaciones en Acceso Directo (los aparatos seleccionados se marcarán en amarillo en la ventana de Aparatos). En la ventana de Aparatos, puedes localizar, seleccionar y modificar todas las funciones de todos los aparatos. Selecciona los aparatos, en los que quieres modificar un valor (los aparatos seleccionados aparecerán en amarillo).

#### Selección:

- Recupera un grupo de aparatos. ➔ 3.3 Creación y recuperación de Grupos de Aparatos y Dimers

o:

- Selecciona los aparatos con la pantalla táctil.

o:

- Selecciona aparatos usando la tecla Fixture y el teclado numérico. ➔ 3.3 Creación y recuperación de Grupos de Aparatos y Dimers

o:

- Un click del botón izquierdo del ratón sobre los aparatos individuales.

Selecciona la función requerida pulsando con el ratón en la tecla correspondiente de la Barra de Control de Preset.

Pulsa sobre la Barra de Control de reset ➔ 3.4.8 Opciones en la ventana de Aparatos.

*Los valores pueden cambiarse con los encoders, localizados bajo las pantallas TFT (todas las funciones de los encoders aparecerán directamente en la pantalla):*

- Se puede cambiar entre varias funciones pulsando la tecla de PARÁMETRO (FEATURE).

o:

- El Trackball afecta sólo a la función de PAN/TILT (si está asignado a Pan & Tilt).

o:

- La rueda sólo afecta al valor de dimer.

o:

- Cuanqu r valor podrá alterarse manteniendo pulsado con el botón central del ratón y moviendo el ratón.

Para guardar ajustes ➔ 4 Cues y Secuencias

Para crear Preset ➔ 3.7 Creación y recuperación de Presets

Para recuperar o crear Efectos ➔ 6 Efectos

Si deseas modificar la selección o activar los valores de los aparatos:

- Pulsa la tecla CLEAR:

Al pulsar la tecla CLEAR una vez, la selección de los aparatos se borrará de la ventana de SALIDA (los caracteres amarillos se volverán grises).

Los valores **modificados** (activos) se mantienen y aparecen sobre fondo rojo.

- Pulsa la tecla CLEAR de nuevo:

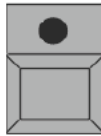
Al pulsar la tecla CLEAR por **segunda** vez, la activación o modificación de los canales será cancelada (ya no tendrá fondo rojo).

- Pulsa la tecla CLEAR una vez más:

Cuando pulsas la tecla CLEAR por **tercera** vez, todos los valores modificados se resetearán a los valores por defecto o al ajuste original antes de su activación.

Después de pulsar CLEAR por primera vez, el LED amarillo de la tecla parpadeará. Esto quiere decir que la selección se ha borrado. Cuando seleccionas otros aparatos o canales de dimer ahora, el LED amarillo no parpadeará.

OFF



Se puede borrar la selección de aparatos simples.

- Pulsa la tecla OFF una vez 1x (el LED está encendido).
- Pulsa la tecla de Aparato en la ventana de Grupo o en el nombre de Aparato en la hoja de Aparatos. También puedes desactivar valores de parámetros o aparatos individuales. La salida será ajustada a Por Defecto o al valor de salida de una cue).
- Pulsa la tecla OFF 1x (LED está encendido).
- Pulsa en el valor activado de la hoja de Aparatos.
- También puedes borrar valores activados de funciones de grupos o de aparatos seleccionados (La salida se volverá a Por Defecto del valor de cue activado).
- Pulsa la tecla OFF 1x (LED está encendido).
- Pulsa una tecla para al función correspondiente en la Barra de Control de Preset o pulsa en esa función en la Hoja de Aparatos.

Fixture Sheet Values sorted by				
Id	Name	Pan/Tilt		
		Pan	Tilt	
1	SL300 1	144	141	
2	SL300 2	144	141	
3	SL300 3	144	141	
Fixt 4				
5	SL300 4	144	141	
6	SL300 5	192	221	
7	SL300 6	192	221	
8	SL300 7	192	221	
9	SL300 8	192	221	
10	SL300 9	192	221	

Fixture Sheet sorted by				
Name	Pan/Tilt			
	Pan	Tilt		
1	SL300 1	143	144	
2	SL300 2	143	144	
3	SL300 3	143	144	
4	SL300 4	143	144	
5	SL300 5	191	225	
6	SL300 6	191	225	
7	SL300 7	191	225	
8	SL300 8	191	225	
9	SL300 9	191	225	

### Característica especial en modo MultiUsuario

Si hay múltiples usuarios (con diferentes perfiles) en diferentes mesas o PDAs que están conectados en una sesión, el programa asignará el cambio de valores al usuario que haya realizado realmente este cambio específico. Esto significa: los comandos como CLEAR o STORE sólo se referirán a los cambios del usuario respectivo, sin afectar al trabajo de programación de otros usuarios.

Los cambios se indican por diferentes colores en las hojas de Aparatos, Canales y Faders:

- fondo rojo = este valor se ha ajustado por el usuario de esta mesa (sólo se grabará este valor, OOPSed, etc.)
- fondo gris = este valor se ajustó por el usuario de otra mesa (este valor no puede cambiarse).

Para modificar un valor gris, ej. „alien“, debes seleccionarlo en adelante.

Cuando cambies estos valores, tomarán el fondo rojo, y serán valores „propios“; en otras mesas de la sesión, el fondo de este valor se convertirá inmediatamente en gris.

**Así si están seleccionados aparatos de múltiples usuarios, la última modificación será asignada al usuario en ejecución (LTP mode).**

Comp.Fixtures Sheet Values sorted by Numbers(+)						
Id	1	2	3	4	5	6
Pan	153	148	148	148	148	148
Tilt	128	137	137	137	137	137
X	-	-	-	-	-	-
Y	-	-	-	-	-	-
Z	-	-	-	-	-	-
Area	-	-	-	-	-	-
Dim	-	5	5	5	5	5
G1	-	-	-	-	-	-
G1 Ro	-	-	-	-	-	-
C1	-	-	-	-	-	-
Frost	-	2	2	2	2	2
Focus	128	129	129	129	129	129

### Hoja de Aparatos Compacta

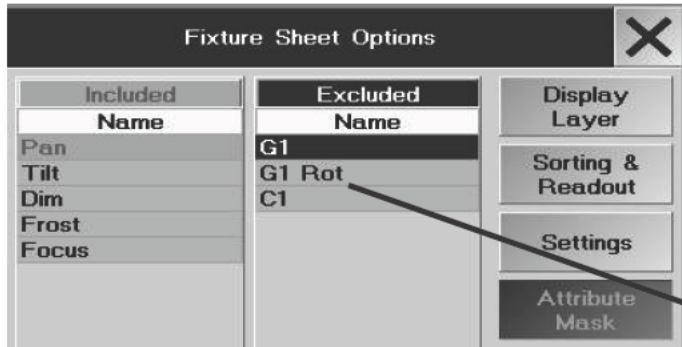
La hoja de aparatos compacta funciona en paralelo con la hoja de Aparatos, ej. las selecciones y cambios se hacen en ambas hojas. La diferencia entre ellas es la colocación de los aparatos y las funciones así como el número ajustable de aparatos y funciones visibles en la pantalla.

### Opciones de la Hoja de Aparatos Compacta

Opuestamente a la hoja de Aparatos, puedes hacer aquí las siguientes selecciones adicionales bajo el menú OPCIONES / AJUSTES:

#### ORIENTACIÓN:

Izquierda - Derecha los aparatos se muestran según su número ID ascendente; ajusta el número de columnas usando COLUMNAS



Arriba - Abajo Los aparatos se muestran ascendentemente con su número ID de arriba a abajo

**WRAP AROUND:**

Si está "On", el tamaño de los canales se ajustará automáticamente, cuando cambie el número de canales.

**CAMPO NOMBRE:**

ON El nombre del Aparato se mostrará

OFF No aparecerá el nombre del Aparato

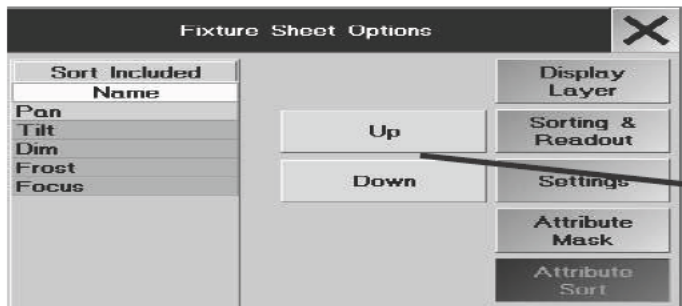
**COLUMNAS:**

Aquí puedes introducir el número de columnas que aparecerán (1 - 0)

NOTA: Si escojes demasiadas columnas, no será posible mostrar los valores en las celdas completamente.

**ATRIBUTO MASCARA**

Con la función MASCARA, puedes escoger los parámetros que aparecerán en la hoja de CompAparatos. Un toque en los parámetros de la columna INCLUIDO transferirá este parámetro a la columna EXCLUIDO y no aparecerá más en la Hoja. Vice versa, puedes mover un parámetro de la columna EXCLUIDO a la columna INCLUIDO.



**ORDEN DE ATRIBUTO**

Con la función ORDENAR, puedes cambiar la posición de los parámetros.

- selecciona PARÁMETRO (línea azul)
- cambia la posición con ARRIBA o ABAJO

**3.4.1 Función Alinear (ALIGN)**

La función ALIGN (Alinear) te permite aplicar distintos radios a rangos de parámetros. Hay cuatro diferentes modos disponibles.

Pulsando ALIGN una vez (LED encendido).

- Pulsando una vez ALIGN (LED encendido).

Al cambiar los valores activados, los valores de los *primeros* Canales/Aparatos seleccionados se tomarán como el valor de arrancada (no variarán), mientras los valores de los últimos Canales/Aparatos seleccionados serán los que más se modifiquen, y todos los valores intermedios serán distribuidos proporcionalmente.

- Pulsando dos veces la tecla ALIGN (LED encendido).

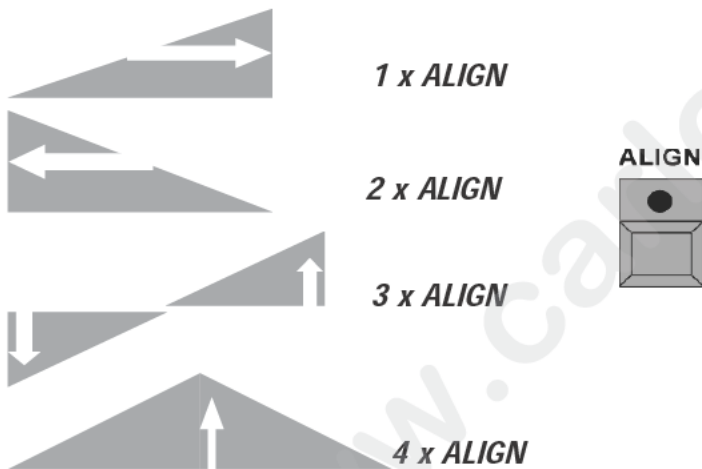
Al cambiar los valores activados, el valor del Canal/Aparato seleccionado en *último* lugar se tomará como el valor de partida (no cambiará), mientras el valor del primer Canal/Aparato seleccionado será el más modificado, y todos los valores intermedios se distribuirán por igual.

- Pulsando la tecla ALIGN 3 veces (LED encendido).

Cuando cambias los valores activados, el valor de los Canales/Aparatos *"del medio"* se tomarán como el valor de arrancada (no será cambiado). El valor del *primer* y *último* Canal/Aparato seleccionado serán los que más se modifiquen, y todos los valores entre medias serán distribuidos por igual.

- Pulsando la tecla ALIGN por cuarta vez (LED encendido).

Cuando cambies valores activados, el valor *central* será el que más se modifique, los valores *primero* y *último* no cambiarán, y los valores intermedios serán distribuidos proporcionalmente.



grandMA

Fixture Sheet Values & Presets sorted by Name							
ID	Name	Pan	Tilt	Dimmer	G1	G1 Rot	
1	SL300 1	60	50	Dimmer	Open	Stop	
2	SL300 2	60	50	Closed	Open	Stop	
3	SL300 3	60	50	Closed	Open	Stop	
4	SL300 4	60	50	Closed	Open	Stop	
5	SL300 5	60	50	Closed	Open	Stop	
6	SL300 6	60	50	Closed	Open	Stop	
7	SL300 7	60	50	Closed	Open	Stop	
8	SL300 8	60	50	Closed	Open	Stop	

### 3.4.2 Función PAUSA

Con la función Pausa puedes congelar temporalmente (aparcar) aparatos completos o solo los parámetros individuales de aparatos. Tras la activación de la función de Pausa, los cambios no saldrán de la mesa. Pero puedes cambiar y grabar aparatos o funciones sencillas internamente. Las salidas se muestran en la ventana STAGE, pero no en el escenario real.

Puedes aparcar aparatos con todos sus parámetros. Los aparatos aparcados se muestran con una barra azul en la parte del nombre y en todas las funciones.



- Pulsa la tecla PAUSE una vez (LED encendido).
- Pulsa en el aparato o la tecla de aparatos en la ventana de Grupos o en un aparato en la hoja de Aparatos.

También puedes aparcar un aparato individualmente. Los parámetros aparcados se muestran con una barra azul en el nombre y en las funciones.

- Pulsa la tecla PAUSE una vez (LED encendido).
- Pulsa en las funciones en la Barra de Control de Preset (Switch on Preset Control Bar → 3.4.8 Opciones en la ventana de Aparatos) o directamente en los parámetros de la hoja de aparatos.

Fader Sheet Values sorted by Name									
1	2	3	5	6	7	8	9	10	
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Channel Sheet Values sorted by Name					
1	2	3	5	6	
-	-	-	-	-	-
12	13	14	15	16	
-	-	-	-	-	-
22	23	24	25	26	

GO +

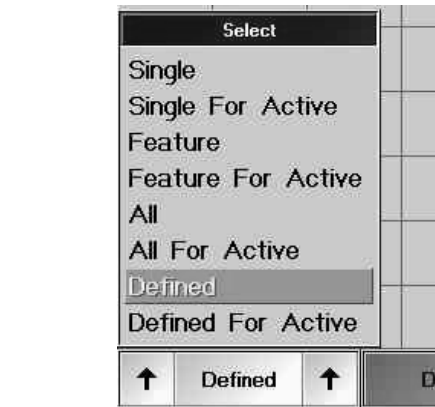


Los aparatos aparcados funciones o parámetros pueden reactivarse de nuevo individualmente o en conjunto.

- Pulsa la tecla GO una vez (LED encendido).
- Pulsa en un aparato en una tecla de aparatos de la ventana Grupo o en la hoja de Aparatos.
- o:
- Pulsa sobre funciones en la Barra de Control de Preset o directamente en los parámetros en la Hoja de Aparatos.



Fixture Sheet Fade sorted by Numbers(+)								Sort	Auto Cols	Auto Rows
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer Dim	Gobo1		Color1 C1	Focus Frost		
		Pan	Tilt		G1	G1 Rot				
1	MINISCAN HP									
2	MINISCAN HP	0.5	1.07		0.6					
3	MINISCAN HP	0.75	1.07		0.6					
4	MINISCAN HP									



### 3.4.3 Tiempos de FUNDIDO y DELAY en la ventana de APARATOS

Además de los tiempos estándar (Básicos) de FUNDIDO (FADE) y RETARDO (DELAY), se pueden ajustar duraciones para los parámetros individuales en la ventana de APARATOS.

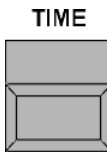
Necesitarás estos ajustes al crear Cues, para ser capaz de trabajar con diferentes tiempos de FUNDIDO o DELAY en parámetros individuales.

● Pulsa la tecla Valores/Fades/Delays como se muestra en la imagen de al lado „Fades“.

otro:

● Al pulsar la tecla TIME una vez, la hoja de aparatos cambia al modo de tiempos de **FUNDIDO\*\***.

● Pulsando de nuevo TIME, la hoja de aparatos mostrará el modo de tiempos DELAY.\*\*



Si en la ventana de opciones no se ha seleccionado Automático, el display no se cambiará. La selección actual de la función FADE o DELAY sólo se mostrará en los ombres de los Encoder. ➡ 3.4.8 Opciones en la ventana de Aparatos

Escoge una función, cuando quieres programar un tiempo, diferente del tiempo básico.

Ahora puedes modificar el tiempo de IND. FADE o el tiempo IND. DELAY (tiempos de Fade/Delay individuales) para los aparatos seleccionados usando los encoders. Mientras modificas, puedes usar diferentes opciones.

#### Escogiendo opciones:

Sobre el Encoder izquierdo, aparece un segundo botón adicional que muestra la opción escogida actualmente.

Pulsando este botón, puede seleccionar la siguiente opción.

O:

Pulsando la flecha de arriba, se abrirá un menú en el que aparecen todas las opciones y pueden seleccionarse directamente.

- SINGLE (Individual) (Para Activos): El tiempo puede ajustarse para las Funciones individuales (Atributos). Si se elige "Single for active" (Individual para activos), sólo pueden cambiarse los tiempos para los valores activos.

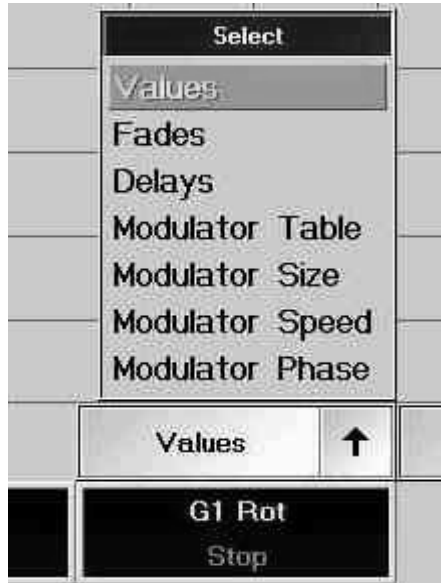
- Característica (para Activos): Se puede ajustar el tiempo para la característica elegida (ej.: Gobo1, conteniendo por ej. Gob 1 y Gobo1 Rotación). Si se elige "Característica para Activos", sólo se pueden cambiar los tiempos de los valores activados.

- TODO (para Activos): Se ajustarán todos los tiempos para los Atributos. Si se escoge "Todo para Activos", sólo se cambiarán los valores activos.

- Definido (para Activos): Se puede ajustar el tiempo para los Atributos fijados. Pulsando la flecha izquierda al lado del botón Definido, se abrirá el menú "Definir Atributos para ajustar Tiempos".

#### Seleccionando Atributos individuales:

En este menú, aparecen todos los Atributos sobre fondo verde (seleccionados) o gris (deseleccionados). Pulsando en una de las funciones se seleccionará o deseleccionará, respectivamente.



### 3.4.4 Modulador de valores en la ventana de Aparatos

Las 4 columnas de modulador de las características respectivas muestra los valores en los que se basan los efectos – la columna que tiene fondo violeta. Los valores se insertarán automáticamente al transferir un efecto a los moduladores con el comando TOP. Además se pueden introducir valores directamente en las columnas de moduladores. ➡ 6.8

- **Modulador Tabla (Table)**; aquí encontrarás la función introducida ejemplo SIN (seno), SWING, etc.
- **Modulador Tamaño (Size)**; aquí encontrarás el tamaño introducido para la función en rango de -200 a 200
- **Modulador Velocidad (Speed)**; aquí se encuentra la velocidad introducida para la función
- **Modulador Fase (Phase)**; aquí se encuentra el ángulo introducido para ampliar el efecto

El botón superior (TOP) en combinación con un destino sincronizará los moduladores de efectos.



### 3.4.5 Desactivando valores individuales (Knock out)

Antes de grabar, es posible seleccionar qué parámetros de qué aparatos se van a grabar. Los valores que serán grabados se indican sobre fondo rojo o con números rojos.

Por defecto los parámetros de una misma función se activan juntos. ➡ 2.4.2. Encoder (Activación) Agrupación Para separar la activación de una función, pulsa la tecla Edit y toca en la pantalla en la zona de **ajuste de activación** (sobre fondo rojo) **antes de la grabación**.

- pulsa EDIT
- elige la función en la Hoja de Aparatos

Esto abrirá la ventana de **entrada**.

La barra de título mostrará la función escogida (Atributo).

- Pulsando el botón de Desactivación se cancelará la activación de esta función.





### 3.4.6 OPCIONES DE APARATOS

En la Hoja de Aparatos, puedes cambiar varios ajustes básicos para cada Aparato en particular.

- pulsa **EDIT**

- pulsa en un Aparato y se abrirá la ventana de OPCIÓN DE APARATO

Los Aparatos pueden renombrarse utilizando el teclado.

Junto a Tipo, aparece el Tipo de aparato, junto a ID: el número correspondiente, y junto a Patch la dirección de comienzo de este Aparato.

- Pulsando la tecla **PAN NORMAL** (se cambiará a Invertir PAN) se invertirá la salida de los parámetros de PAN.

- Pulsando la tecla **TILT NORMAL** (se cambiará a Invertir TILT) se invertirá la salida de los parámetros de TILT.

- Pulsando la tecla **NO INTERCAMBIAR** (cambiará INTERCAMBIADO) intercambiará la salida de los parámetros PAN y TILT, de forma que los parámetros Pan de l ímes controlarán la función Tilt del aparato y viceversa.

- Pulsando la tecla **CON MASTER** (cambiará SIN MASTER, se indica sobre fondo azul oscuro), el valor de Dimer saldrá de la mesa sin tener en cuenta el nivel de GRANDMASTER.

Si se modifica un Aparato en esta ventana el nombre del aparato se mostrará sobre fondo azul en la Hoja de Aparatos. Estos cambios también pueden hacerse al Pachear los Aparatos. ➡ 2.5 Seleccionando las direcciones DMX para los Aparatos

- Con la tecla <<<, puedes cambiar al Aparato anterior. Con la tecla >>>, puedes cambiar al siguiente aparato.

- Con la tecla X, puedes cerrar la ventana.

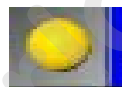


### 3.4.7 Funciones de ORDEN AUTOMÁTICO en la Ventana de APARATOS

Pulsando la tecla de „Auto Cols“ (sobre fondo oscuro) se moverá automáticamente a la izquierda la columna de la función cuyos valores se están variando.

Seleccionando de Presets o funciones en la Ventana de Preset (➡ 3.7 Creación de Presets) se moverá la respectiva columna en la Ventana de Aparatos a la izquierda.

Pulsando la tecla „Auto Filas“ (sobre fondo oscuro) moverá hacia arriba los aparatos seleccionados mediante grupos o directamente por las teclas de Aparatos y el teclado numérico.



### 3.4.8 Función ORDEN en la ventana de aparatos

Pulsando la tecla ORDEN se actualizará el orden en la ventana de Aparatos.

### 3.4.9 Opciones en la ventana de Aparatos

- Toca la pantalla táctil en la esquina izquierda de la barra de título (punto amarillo).

O:

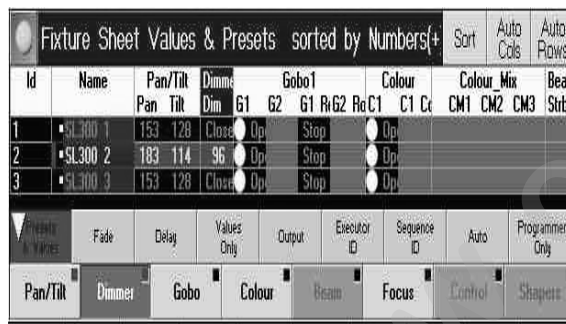
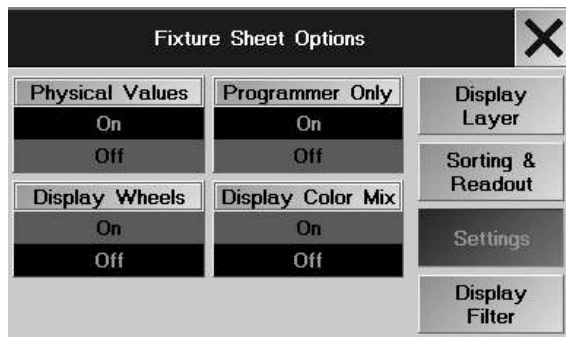
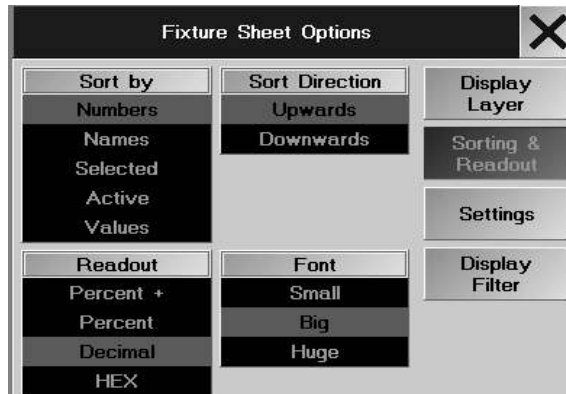
- Pulsa con el botón derecho del ratón en la barra de cabecera.

Se abrirá la ventana de NUEVAS FUNCIONES DE HOJA DE APARATO

Si pulsas el botón Orden y Mostrar (aparecerá letra verde):

**MOSTRAR CAPAS:** Pulsando la función respectiva, los siguientes valores se mostrarán como ajuste básico

**Preset and Values:** La ventana de Aparatos mostrará los preset o los valores si no se está usando un preset.



- **Fades:** se mostrarán los tiempos de Fundido.
- **Retrasos:** se mostrarán los tiempos de retardo (DELAY).
- **Tabla Modulador/Tamaño - Fundidos:** se mostrarán los tiempos de Fundido.
- **Retrasos:** se mostrarán los tiempos de retardo (DELAY)/ **Velocidad/Fase:** Aparecerá en todos los moduladores.
- **Valores Solo:** Sólo se mostrarán los valores (sin los presets), sin efectos ni perfiles.
- **Salida-Output:** Se mostrarán los valores DMX de la salida, pero sin tomar ningún perfil en cuenta!
- **Ejecutor ID:** Aparecerá el número de Ejecutor y la página.
- **ID de Cua:** El número de secuencia y la cue actual es los que se muestra.
- **Automatico:** Si se pulsa esta tecla, el display cambiará automáticamente entre las diferentes opciones al pulsar la tecla TIME.
- **Control de Capa:** Si se escoge "On", aparece una barra de bajo los aparatos. A medida que pulsamos los botones de la barra irá cambiando la visión de la ventana.
- **Control de Preset:** Si se escoge "On", aparece un barra de control bajo los aparatos. Para cada función, aparecerá un botón diferente. Pulsando en los botones individuales en la barra de control, se activará la función apropiada y podrá modificarse usando los Encoders.



En la esquina superior derecha de cada botón encontrarás un pequeño cuadrado. Si este cuadrado tiene el fondo negro, la función correspondiente no ha sido modificada. Si el fondo del cuadrado es rojo, algo habrá cambiado en esa función.

Si pulsas el botón Orden y Mostra (aparecerá con la letra verde):

Ordenar por:

Con la tecla correspondiente puedes determinar de acuerdo a qué criterio se ordenarán las columnas de los aparatos.

- **Números:** Los aparatos se ordenarán por sus números en la ventana de APARATOS.
- **Nombres:** Los Aparatos se ordenan por el nombre.
- **Selección:** Los Aparatos **seleccionados** se moverán a la parte superior de la pantalla.
- **Activados:** Los aparatos que tienen valores **activados**, se moverán hacia arriba.
- **Valores:** Los Aparatos se ordenarán de acuerdo al mayor valor de dimmer.

#### Dirección e Orden

**Ascendente:** Se ordenará por valores ascendentes.

**Descendente:** Se ordenará por orden descendente.

**EXPULSAR:** Presionando esta función, puedes intercambiar entre las siguientes opciones de visualización.

**Percent:** Los valores aparecerán como porcentajes.

- **Percent +:** Los valores se mostrarán como valores porcentuales; los valores intermedios se representan junto al valor mediante 3 puntos.

- **Decimal:** Los valores aparecerán como números decimales (0-255).

- **HEX:** Se mostrarán los valores en formato hexadecimal (0-FF).

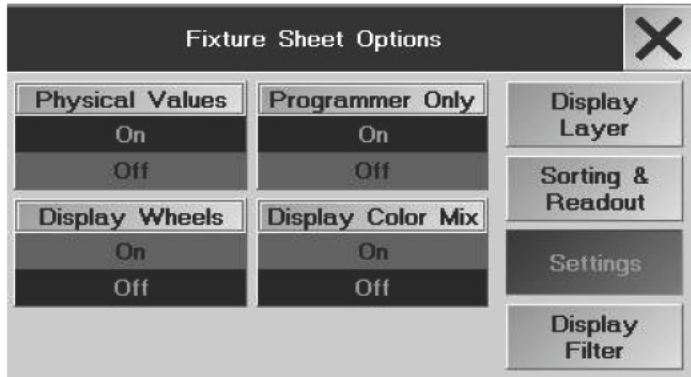
**FUENTE:** Pulsando esta función, puedes intercambiar el tamaño de la fuente de la ventana de Aparatos entre Inmenso (muy grande), Grande o Pequeña.

Esta ventana puede borrarse pulsando la tecla ELIMINAR VENTANA.



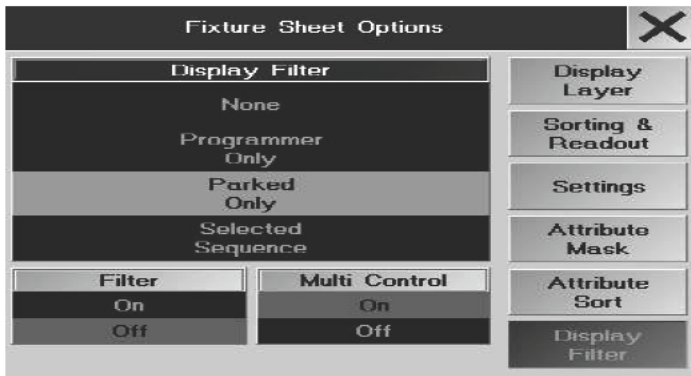
- Pulsando la tecla X se borrará la Ventana de Opciones.

Todos estos ajustes serán grabados cuando se grabe la VISTA (→ 3.2 Grabando VISTAS).



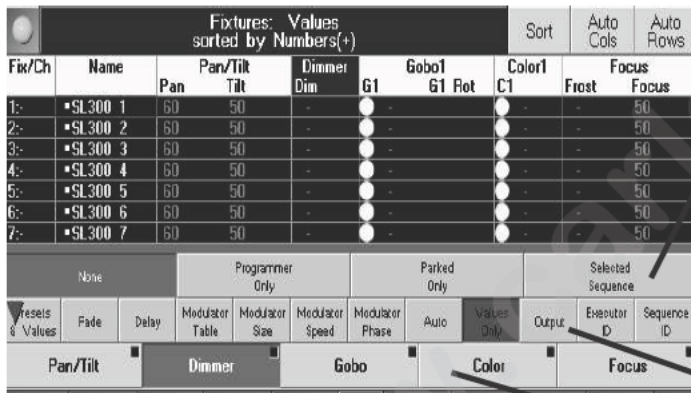
Si se pulsa el botón de Ajustes (aparecerá con el texto en verde):  
 Usando los botones correspondientes, puedes mostrar los siguientes elementos

- Valores físicos (Physical Values): se pueden mostrar los valores de P/T en grados
- Muestra de la mezcla de color (Display Color Mix): se puede mostrar la mezcla CMY
- Mostrar Ruedas (Display Wheels): se pueden mostrar los Gobos
- Solo programador (Programmer only): La hoja de Aparatos sólo mostrará los aparatos y las funciones de esos aparatos que hayan cambiado; para cambiar valores no mostrados pulsa en la franja magenta de SOLO PROGRAMADOR en la barra de control de capa para que se vuelva gris y así mostrar toda la hoja del Aparato.



**Filtro de Display:**

- Ninguno: El filtro está inactivo, aparecen todos los aparatos mostrados
- Sólo Programador: Sólo se muestran los aparatos que estén en el programador
- Sólo Aparcados: Sólo se muestran los aparatos Aparcados
- Secuencia Seleccionada: Sólo aparecen los aparatos de la secuencia seleccionada:

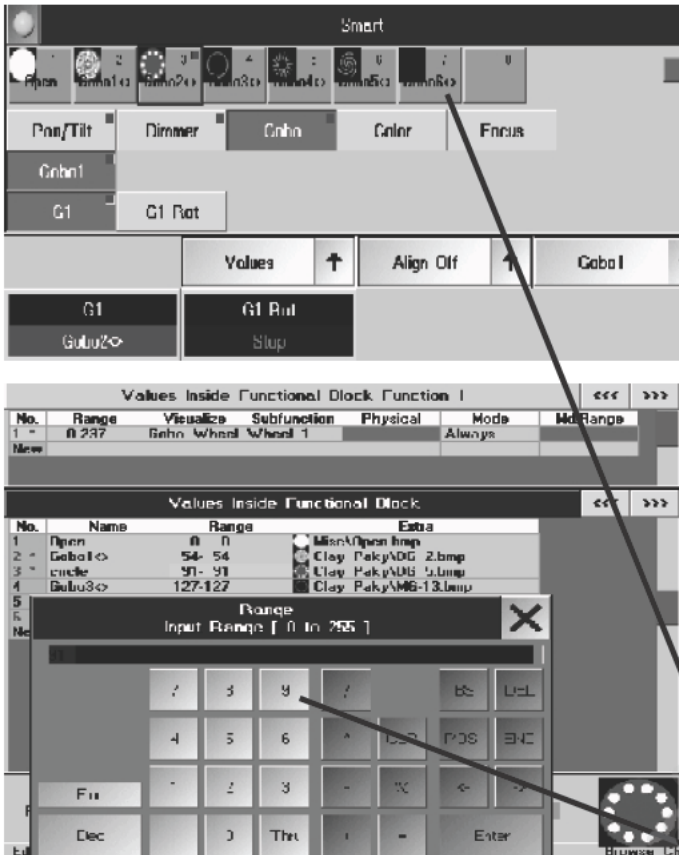


**Filtro:**  
 Cuando esté en ON, el filtro del display aparece como un botón en la hoja de aparatos. Usa este botón para cambiar la vista sin entrar en el menú de opciones.

**Multi Control:**  
 Estando en On, las barras de Capa de control de filtros y el Control de Preset the filters LAYER CONTROL and PRESET CONTROL se reemplazan por una línea con 3 líneas, que contiene todos los botones. Esto libera espacio de la pantalla.

LAYER CONTROL ON (seleccionable desde Capa Display)

PRESET CONTROL ON (seleccionable desde Capa Display)



### 3.4.10 Ventana SMART

La ventana SMART ofrece una visión de todas las características y atributos de los aparatos seleccionados, así como una fácil y rápida manera de cambiarlo, grabar y borrar valores de canales. Usando el comando EDIT y la función respectiva, puedes instantáneamente saltar al menú de AJUSTE DE FUNCIONES y, después de salir de ese menú, volver a la ventana SMART. En el contexto del software MA-VID la ventana SMART tiene algunas características especialmente interesantes.

NOTA: Aunque la función SMART, a primera vista, puede parecer equivalente a la función PRESET, debes usar SMART sólo para los ajustes de hardware que se mantenga sin cambios durante mucho tiempo. Los ajustes dependientes del show que se hayan de aplicar rápidamente, deben realizarse usando la función PRESET.

● Usa CREAR VENTANA para abrir la ventana SMART. Mientras no haya ningún aparato seleccionado, la ventana estará vacía; las características de los aparatos sólo parecerán tras haber sido seleccionados. Si se seleccionan aparatos diferentes al mismo tiempo,

- botones verdes: muestran características para todos los aparatos

- botones amarillos: muestra características para algunos de los aparatos

- 1 botón gris: Indica un botón vacío que puede aceptar la grabación de nuevos ajustes

● Pulsa el botón amarillo (cruce superior izquierdo) u abre el menú de opciones de la ventana SMART

● Ajusta las vistas deseadas

- Cabecera: aquí las características y atributos aparecen como menús.

- Selección directa: aquí, las características y atributos se muestran de manera estructurada

● Selección un aparato

La ventana SMART mostrará todas las funciones y atributos pertenecientes al aparato. Por ejemplo para los Gobos, se usan gráficos como fondos, que aparecen en la parte superior.

**Editando Valores de canales:**

● pulsa EDIT

● Pulsa el botón de valor de canal deseado

Si hay diferentes aparatos seleccionados, no se te permitirá editarlos, en ese caso, selecciona un sólo tipo de aparatos.

● Realiza el cambio desde el menú de Ajuste de Funciones y después cierra el menú con la tecla X (esquina superior derecha).

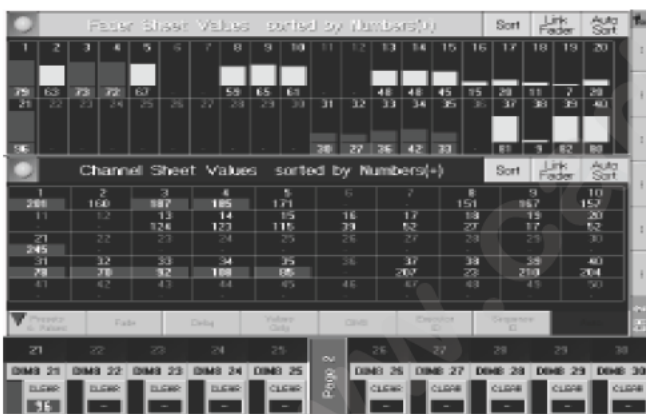
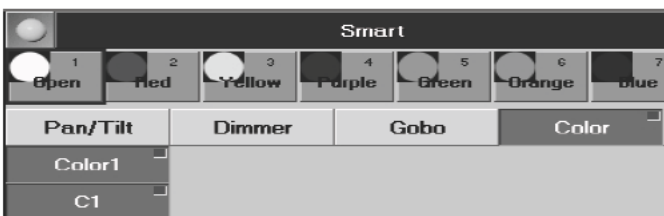
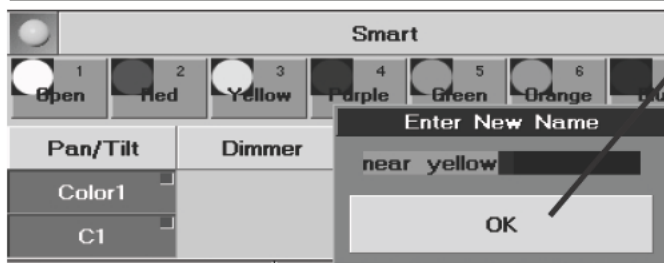
Después de haber vuelto a la ventana SMART, los cambios se grabarán automáticamente.

Grabando nuevos Valores de Canal:

● Selecciona un nuevo tipo de aparato

● Ajusta usando la rueda, Encoder, Calculador o Trackerball

● pulsa STORE



grandMA

- Pulsa la tecla gris (vacía). Sólo el valor de las funciones seleccionadas se graba. Ej. para los dimers, sólo se grabarán los valores de dimer, no los valores de PAN que se hayan cambiado al mismo tiempo.

- Introduce el nombre deseado y confirma con OK. Se usará el mismo nombre para los diferentes tipos de aparatos – así que usa nombres únicos!

**Borrando Valores de Canal:**

- pulsa **DELETE**
- Pulsa el botón de valor de Canal deseado

**Renombrando Valores de Canal:**

- pulsa **ASSIGN** dos veces
- Pulsa el botón de Valor de canal deseado
- Introduce el nombre deseado y confirma con OK. El mismo nombre se usa para diferentes tipos de aparatos – así que usa nombre únicos!

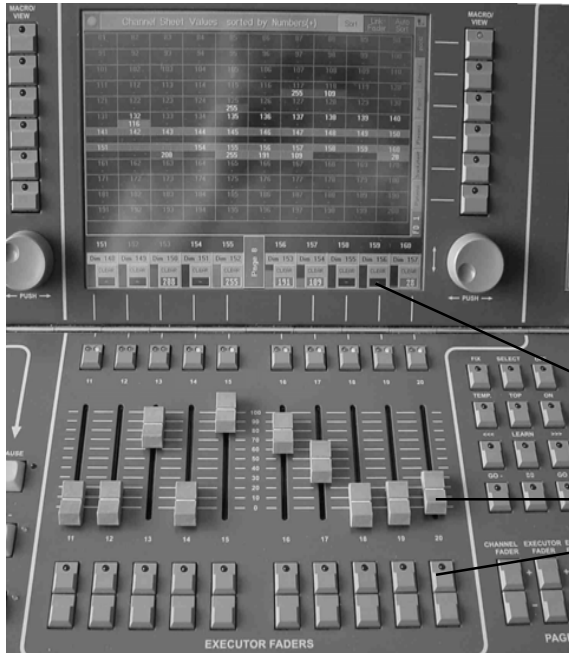
**Activando valores de canal:**

- Selecciona un nuevo tipo de aparato
- Selecciona la función y es necesario el atributo (los botones se volverán verde oscuro)

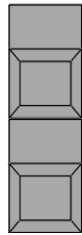
### 3.5 Accediendo directamente a Canales de Dimer (en la HOJA DE CANAL)

Se puede acceder a los valores de los canales de dimer individuales directamente en cualquier momento. Selecciona los canales que quieres modificar (los canales seleccionados aparecerán con caracteres amarillos).

- Selección:
  - Selecciona un grupo de dimers. ➡ **3.3 Creación y recuperación de GRUPOS de Dimer y Aparatos**
  - Selecciona los dimers mediante la tecla CHANNEL y el teclado numérico. ➡ **10 Línea de Comando**
  - Con la pantalla Táctil o el botón izquierdo del ratón, pulsa en los canales individuales
  - Pulsa con el ratón en el primer canal y arrastra creando un rectángulo, todos los canales dentro de ese rectángulo quedarán **seleccionados**.
- Los valores pueden modificarse:
  - con los encoders (La asignación de Encoders se muestra en la pantalla correspondiente) o con la rueda (wheel).
  - Introduciendo directamente en la línea de comandos (AT) el valor para el dimer ➡ **10 Línea de Comandos**
  - Selecciona los canales con el botón izquierdo del ratón y manteniendo pulsado el botón central y moviendo el ratón puedes modificar los valores



CHANNEL FADER



### 3.5.1 Modo CANAL

Activando el modo CANAL con las teclas CHANNEL FADER (fader a canal) cambiará los faders de ejecutor para que sean ahora faders de canal.

La asignación de Canales y Faders puede cambiarse con las teclas CHANNEL FADER (por ejemplo: 1–20, 21–40, etc.).

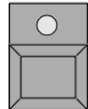
La asignación de un número de canal a un Fader se lista en la pantalla TFT sobre los faders.

Pulsando la tecla CLEAR individual sobre cada uno de los fader en la pantalla táctil de cada canal, que haya sido modificado manualmente, puede deseleccionarse y desactivarse.

El canal correspondiente puede seleccionarse usando la tecla física sobre el Fader.

- En la pantalla TFT sobre los Faders, la asignación de los números de canal y Faders se muestra con los nombres que se hayan dado a los canales individual
- En modo CHANNEL, los valores de canal individual pueden definirse con los faders.
- El canal correspondiente puede ser silenciado usando la tecla física bajo el Fader..\*

CLEAR



Para modificar la selección de los valores activados de los canales de dimer:

● Pulsa la tecla CLEAR:

Al pulsar la tecla CLEAR por primera vez, la selección de canales de dimer se eliminará de la ventana OUTPUT (los caracteres marcados se vuelven grises).

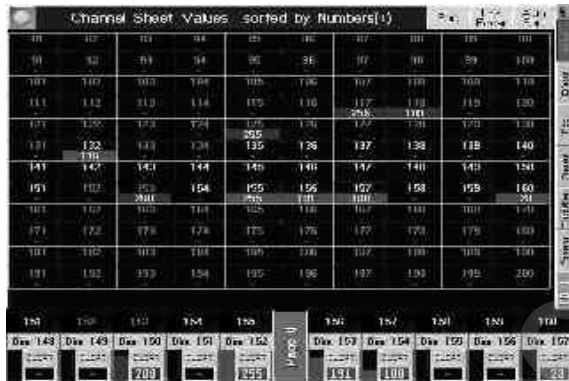
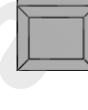
Los valores modificados (activados) se mantendrán y se mostrarán sobre fondo rojo.

● Pulsa la tecla CLEAR de nuevo:

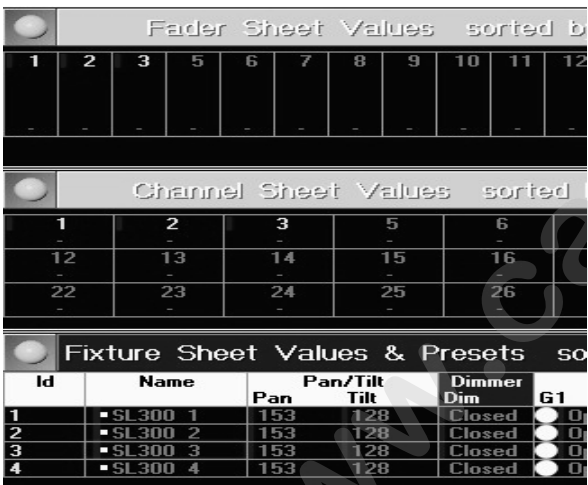
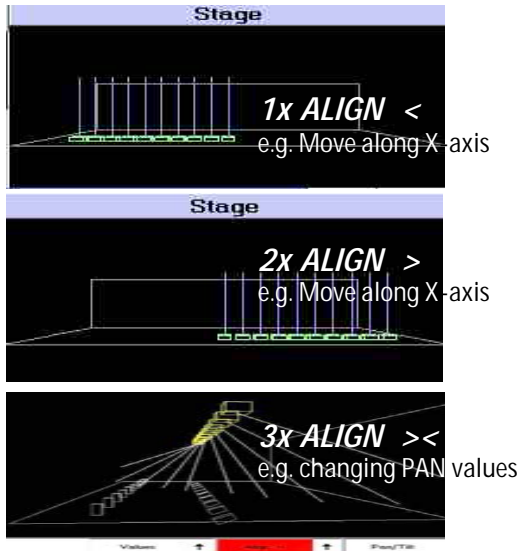
Cuando pulsas la tecla CLEAR por segunda vez, se cancela la activación de los valores modificados (ya no tendrán el fondo rojo).

● Pulsa de nuevo la tecla CLEAR:

Cuando pulsas la tecla CLEAR por tercera vez, todos los valores modificados se resetearán (a los valores por defecto o al ajuste que tenían previo a la activación).



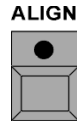
Tras pulsar la tecla CLEAR por primera vez, el LED amarillo parpadeará. Esto quiere decir que sólo se ha eliminado la selección. Cuando seleccionas otros aparatos o canales de dimer, el LED amarillo dejará de parpadear.



grandMA

### 3.4.1 La función ALINEAR (ALIGN)

La función ALINEAR permite aplicar diferentes radios a los rangos de parámetro. Existen cuatro modos diferentes de alineación.



- Pulsando la tecla ALIGN una vez (LED encendido).  
Al cambiar los valores activados, el valor del **primer** Aparato/Canal seleccionado se tomará como el valor de comienzo (no variará), mientras el valor del **último** Aparato/Canal seleccionado será el que más modificación sufra, y los valores intermedios se distribuirán por igual.
- Pulsando la tecla ALIGN dos veces (LED encendido).  
Al cambiar los valores activados, el valor del **último** Aparato/Canal se tomará como el valor de referencia o comienzo (y no cambiará), mientras el valor del primer Aparato/Canal seleccionado será el que más varíe, y todos los valores intermedios se distribuirán en proporción.
- Tecla ALIGN pulsada 3 veces (LED encendido).  
Al cambiar los valores activados, el valor del Aparato/Canal seleccionado **"en el centro"** se tomará como el valor inicial (y no variará). El valor del **primer** y **último** Aparato/Canal seleccionado será el que más se modifique, y todos los valores intermedios se distribuirán respectivamente.
- Al pulsar la tecla ALIGN por 4ª vez (LED encendido).  
Al cambiar los valores activados, el valor **central** serán los que más se modifiquen, el **primer** y **último** no cambiarán, y los valores intermedios se distribuirán proporcionalmente.

El orden de selección es importante, el primer y último elemento seleccionado también son el primer y último valor en la alineación.

### 3.5.3 Función PAUSE

Con la función Pause puedes congelar temporalmente (aparcar) los canales de dimer. Después de la activar la función Pause, no se realizarán más cambios en la salida de la mesa - sólo el valor original se mantendrá en la salida. Pero todavía puedes cambiar y grabar los canales de dimer internamente.



- Pulsa la tecla PAUSE 1 vez (LED encendido).
- Pulsa en la tecla Dimer en la ventana de Grupos o pulsa en los canales de dimer en la hoja de Canales o de Fader. Los canales aparcados se mostrarán con una barrita azul. Los canales de dimer aparcados también pueden relajarse todos juntos o por separado.
- Pulsa la tecla GO+ una vez 1x (LED encendido).
- Pulsa en la tecla de dimer en la ventana de Grupo o pulsa en los canales de dimer en la hoja de Canales o Fader.

Channel Sheet Fader - sorted by Numbers(+)										Sort	Link Fader	Auto Sort
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
0.3	0.42	0.42	0.42	0.42			0.3	0.3	0.3			
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
		0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
0.3												
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		0.3	0.3	0.3	0.3			
↑	Single	↑	Fades	↑	Align Off	↑	Dimmer	↑				
Dim												
0.42												



### 3.5.4 Tiempos de FUNDIDO (FADE) y retardo (DELAY) en la ventana CHANNEL

Además de los tiempos de FUNDIDO estandar (basicos), se pueden definir duraciones individuales para las funciones individuales en la ventana de Canales (no en la ventana de FADER DE CANALES). Este ajuste es necesario al crear Cues, de modo que puedes trabajar con diferentes tiempos de FADE y DELAY para los canales individuales.

- Abre la ventana CHANNEL
- Pulsa sobre Valores, para que en el botón aparezca Fundidos (Fades) o Retrasos (Delays).

**O:**

Al pulsar la tecla TIME una vez, la hoja cambiará al modo de tiempos de **FUNDIDO (FADE)**. Al pulsar por segunda vez la tecla TIME, cambiará la hoja de canales al modo **RETRASOS (DELAY)**.

Si en la ventana de opciones no se ha seleccionado automático, la pantalla no variará. La función seleccionada de FUNDIDO o RETRASO sólo se mostrará en los encoders. ➔ **3.5.7** Opciones en la ventana de CHANNEL. Ahora puedes modificar el tiempo de FUNDIDO individual y de Retraso individual para los canales de dimmer seleccionados usando el encoder izquierdo (Tiempo de Fade/Delay).

Cuando se realizan modificaciones, se pueden usar diferentes opciones. Estas opciones son necesarios cuando se cambian los tiempos de Escaner y Dimers simultáneamente.

#### Seleccionando opciones:

Sobre el encoder izquierdo, hay un segundo botón adicional aparecerá mostrando la opción seleccionada actualmente.

Pulsando este botón puedes seleccionar la siguiente opción disponible.

**O:**

Pulsando en la flecha que hay a la derecha del botón se abrirá un botón, en el que aparecen todas las opciones y se puede seleccionar la opción deseada.

- **Single (For Active):** El tiempo puede ajustarse individualmente para cada función individual (atributo). Si se escoge "Simple For Active" (Simple para activos), sólo se pueden cambiar los valores activados.
- **Característica (For Active):** El tiempo puede ajustarse para las Características escogidas (ej.: Gobo1, conteniendo por ej.: Gobo1 y Rotación de Gobo1). Si se elige "Feature For Active" (Característica para activos), sólo se cambian los tiempos para los valores activos.
- **Todos (For Active):** Se ajustarán todos los tiempos de todos los Atributos. Si se elige "All For Active" (Todo para activos), sólo se pueden cambiar los tiempos de los valores activados.
- **Defined (For Active):** El tiempo puede ajustarse para los Atributos fijados. Pulsando la flecha a la izquierda aparecerá el menú "Definir Atributos para Ajustar Tiempos".

#### Seleccionando Atributos individuales:

En este menú, aparecen todos los Atributos sobre fondo verde (seleccionado) o negro (deseleccionado). Pulsando en una de esas funciones cambiará de estado respectivamente.



### 3.5.5 Función de Link Fader en la ventana de Canal

Si se ha activado la función de Link Fader, el cambio entre páginas CHANNEL hará cambiar el rango visible de los faders en la hoja de Canal / Fader

### 3.5.6 Función AUTO-ORDENAR en la ventana de Canal

Si se ha activado la función AUTO-ORDENAR (la tecla tiene fondo negro) los canales seleccionados en la ventana de CANAL se moverán automáticamente a la izquierda y hacia arriba

Usando la función AUTO-ORDENAR en conjunción con LINK FADER permite que la selección de canales se transfiera a los faders en el modo CHANNEL (modo CHANNEL)

### 3.5.7 Opciones en la ventana de Canal o Fader

Pulsa en la pantalla táctil en la esquina izquierda de la barra de título (punto amarillo).

O:

Pulsando con el botón derecho en la línea superior se abrirá la ventana de Opciones de la Hoja de Canal.

La ventana de Opciones de la hoja de Canal o de Fader se abrirá.

Debe pulsarse el botón del Display (mostro con fuente verde).

Display

Mostrar Capas (sólo es posible Valores y Salida en la ventana de Fader de Canal):

Pulsando las teclas correspondientes, aparecerán los siguientes valores básicos:

- **Valores sólo:** sólo aparecerán los valores.
- **Fades:** se mostrarán los tiempos de fundido (FADE).
- **Retrasos:** se muestran los valores de DELAY o retraso.
- **Salida-Output:** Aparecerán los valores de DMX de la salida de la mesa.
- **Ejecutor ID:** Se mostrará el nº identificador de Ejecutor y la página (sólo válido para teclas de Ejecutor).
- **ID de Secuencia:** se muestra el número de secuencia y la Cue respectiva (sólo válido para teclas de Ejecutor).
- **Automático:** Si se pulsa esta opción, la pantalla cambiará automáticamente al pulsar la tecla TIME.
- **Control de Capa:** Si se activa "On", aparecerá una barra de control junto a los Aparatos. Pulsando en los botones individuales de la barra de control, la visión de la ventana se cambiará adecuadamente.
- **Control de Preset:** Si se activa la "On", aparece una barra de control bajo los aparatos. Para cada función, hay un botón independiente. Pulsando en el botón individual en la barra de control, la función apropiada se activará y puede modificarse usando los Encoders.

En la esquina superior derecha de cada botón, encontrarás un pequeño cuadrado. Si este cuadrado es de color negro, la función correspondiente no se ha modificado. Si el cuadro es rojo, algo habrá cambiado en esa función.

Pulsando la tecla Orden&Mostrar (aparecerá con texto en color verde) se accede al siguiente menú:

#### Ordenar por:

Con las teclas adecuadas, puedes definir el orden que siguen los canales en la ventana.

- **Números:** En la ventana CANAL los canales se ordenarán por su número.
- **Nombres:** Los canales se ordenarán por el nombre.
- **Seleccionado:** Los canales **seleccionados** se moverán a la izquierda/arriba.
- **Activo:** Los canales que tienen valores **activos**, se moverán al principio.
- **Valores:** Los canales se ordenan por el valor más alto.

Dirección de Orden.

Sorting &  
Readout

- **Orden Ascendente:** Se ordena por números ascendentes.
- **Orden Descendente:** Se ordena por números descendentes.

Mostrar:

Pulsando esta función, puedes elegir el criterio que se sigue para mostrar los valores.

- **Percent:** Los valores se muestran como porcentajes.
- **Percent+:** Los valores aparecen como porcentajes, los valores intermedios se representan mediante puntos junto al valor porcentual.
- **Decimal:** Los valores se representan en base decimal (0-255).
- **HEX:** Los valores aparecen representados en base hexadecimal (0-FF).

**Fuente:** Pulsando en esta función, puedes intercambiar entre los tamaños de las fuentes en la ventana de Canal o Fader entre Pequeña, Grande o Inmensa. (El ajuste seleccionado debe aparecer con el texto verde).

**Orientación:** Pulsando esta función, puedes escoger entre ordenar los canales de arriba a abajo o de izquierda a derecha.

**Envolver Alrededor:** Si se selecciona "On", el máster de los Canales se ajustará automáticamente, cuando cambie el número de canales.

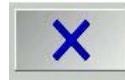
**Nombre de Campo:** Si se ha seleccionado "On" aparecerán los nombres de los Canales.

**Columnas:** La figura indica, cuántos canales se mostrarán en una columna. Pulsando, puedes introducir un número con el teclado; confirmar con ENTER. El nuevo número se superpondrá al anterior.

La ventana de Canal puede borrarse pulsando la tecla Eliminar Ventana.

- Pulsando la tecla X, la ventana de Opciones se cerrará.

Todos los ajustes (excepto "LINK") se grabarán al grabar las VISTAS (►► 3.2 Grabando VISTAS).

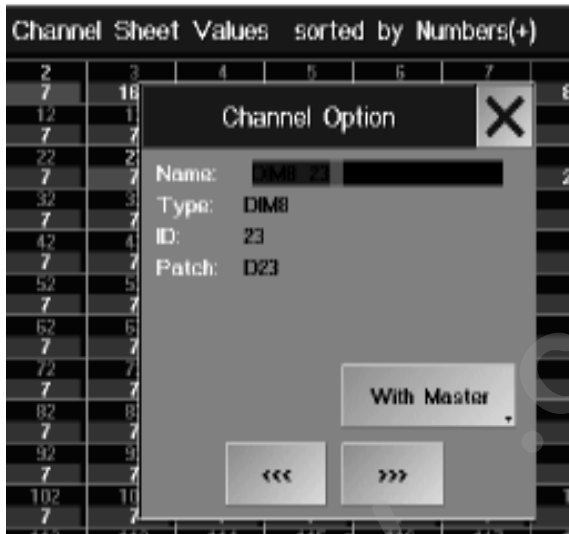


### 3.5.8 OPCION DIMER

En la Hoja de Canal puedes adaptar diferentes ajustes básicos para cada canal de Dimer individual.

- Pulsa la tecla Ed y escoge el canal en la pantalla Táctil.

Se abrirá la ventana de OPCIONES DE CANAL.



El canal de Dimer puede renombrarse con el teclado.

Justo al 'Type' se muestra el tipo de Dimer, junto a 'ID' el número correspondiente, y junto a 'Patch' la dirección de DMX para este Canal.

Pulsando la tecla CON MASTER (la pantalla cambia a NO MASTER, se indica sobre fondo azul), el canal de Dimer tendrá su salida independiente del estado del GRANDMASTER.

Si se modifica un canal de Dimer en esta ventana, el número o nombre del canal de Dimer se mostrará sobre fondo azul en la Hoja de Canal.

Estas modificaciones también pueden definirse mientras se pachean los canales de Dimer. ►► 2.2.2 Seleccionando direcciones DMX para los Dimers

Con la tecla <<<, puedes cambiar a los canales de Dimer anteriores. Con la tecla >>>, puedes pasar a los siguientes canales de Dimer.

- Con la tecla X, se cierra la ventana.

Quikey	Solo <sup>1</sup>	Lock <sup>2</sup>	Unlock <sup>3</sup>	Report <sup>4</sup>	Info <sup>5</sup>	Highlight <sup>6</sup>
--------	-------------------	-------------------	---------------------	---------------------	-------------------	------------------------

Focus (6)	Open <sup>1</sup>	CTO <sup>2</sup>	CTB <sup>3</sup>	Light <sup>4</sup>	Heavy <sup>5</sup>	3Prism <sup>6</sup>
Beam (5)	Closed Strobe <sup>1</sup>	Open Strobe <sup>2</sup>	Closed Strobe <sup>3</sup>	Open Strobe <sup>4</sup>		
Color (4)	Open <sup>1</sup>	petrol2 <sup>2</sup>	rot <sup>3</sup>	blau <sup>4</sup>	off <sup>5</sup>	Orange <sup>6</sup>
Gobo (3)	Open <sup>1</sup>	Heavy <sup>2</sup>	Open <sup>3</sup>	Heavy <sup>4</sup>	Gobo2<>	Gobo3<>
Dimmer (2)	Closed <sup>1</sup>	Open <sup>2</sup>	topopen <sup>3</sup>	25% <sup>4</sup>	50% <sup>5</sup>	75% <sup>6</sup>
Pan/Til (1)	roundunten <sup>1</sup>	roundoben <sup>2</sup>				

Pictures of the gobos are displayed only if they are stored in library.



grandMA

### 3.6 Función SOLO

La función SOLO es, por así decirlo, el contrapunto de la función Highlight. SOLO lleva todos los dimers no seleccionados al valor 0. Ej. secuencias, efectos, etc. seguirán funcionando, pero no serán visibles. Esto no es aplicable a los aparatos que tengan activada la función NO MASTER en el SETUP / PACHEO APARATOS, y cuyos valores de dimer no se modificarán. La función SOLO puede activarse como una Quikey (ver 9.2) o usando la tecla HIGHLIGHT. En el botón SETUP / POR DEFECTO, ajusta el botón como HIGHLIGHT ES SOLO; La tecla tendrá entonces la función SOLO (LED on) o ninguna función (LED off). La Quikey HIGHLIGHT funcionará exactamente igual que la tecla HIGHLIGHT.

Si el botón está en HIGHLIGHT NORMAL, la tecla Highlight se ejecutará con su función normal, y la función SOLO solo estará disponible a través de su Quikey

### 3.7 Creando y recuperando Presets

Hay ciertos valores para las funciones de los aparatos, que se necesitan recuperar una y otra vez, por ejemplo los valores individuales de los colores de la rueda de color. Estos valores pueden programarse como preajustes en la ventana correspondiente de PRESET y después reelegirse.

Si tienes presets creados automáticamente (CREAR PRESETS), estos presets pregrabados estarán disponibles en la ventana correspondiente. ➔ 2.11 Creando Presets automáticamente.

- Crea una ventana para todos los presets que quieras usar - selecciónalos de las ventanas de presets.
- En la ventana de GRUPO selecciona estos aparatos, para los que quieres crear un Preset, tocando el la pantalla o con el ratón (los aparatos se muestran en amarillo en la ventana de APARATOS).
- Selecciona el grupo de Preset en el que quieres crear el Preset en la ventana, usando la Pantalla Táctil o pulsando con el botón izquierdo del ratón en la barra de título. Por ejemplo: en la ventana de Preset de PAN/TILT. Los valores y posiciones pueden cambiarse por:

- Encoder (todas las funciones y asignaciones se muestra en la pantalla derecha sobre los encoders),
- Trackball (sólo PAN/TILT), si está activado,
- Rueda de nivel (sólo valores de dimer),
- Botón central del ratón (botón izquierdo sobre el valor en la ventana de Aparato o Canal; arrastra el ratón mientras mantienes pulsado el botón central del ratón variarás los valores).
- Activa el Trackball pulsando el botón de encendido (debe encenderse el LED del botón). Ahora puedes controlar los aparatos seleccionados con el trackball (PAN/TILT). Los valores cambiados (activados) se mostrarán en la ventana de SALIDA sobre fondo rojo.

Hay de nos tipos de Presets:

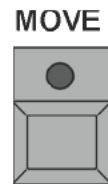
- **Selectivo:** Pueden usarse sólo para aquellos Aparatos para los que ha sido grabado. Se indicará con un triángulo rojo en la esquina superior izquierda del botón de Preset grabado.
- **Universal:** Pueden usarse para todos los Aparatos del mismo tipo, aunque no se haya grabado para todos. Además puedes grabar preset incluyendo varias funciones en una tecla. Estos presets pueden crearse en cualquier grupo de preset. Filtro de Preset ON: sólo las funciones (Atributos) de estos grupos de Preset se grabarán en ese Preset; con Preset Filter OFF, todas las funciones activadas se grabarán en ese Preset. Los valores „Extraños“, que se graban en un preset se indican a través de unos puntos blancos en el eje inferior del botón. Cada punto blanco corresponde a un cierto valor „extraño“, de acuerdo a la posición relevante. De izquierda a derecha son los parámetros: PAN/TILT - DIMER - GOBO - COLOR - BEAM - FOCUS - CONTROL - SHAPERS - VIDEO análogo a los números de las ventanas de preset.



Ejemplo: este preset PAN/TILT sólo contiene valores para dimer y colores.

- PERMITIR VINCULADO: Si el valor contiene un preset, se grabará un Preset VINCULADO.
  - SOLO DIRECTO: Los presets VINCULADOS no son posibles
  - Mientras mantienes pulsada la tecla STORE, realiza una preselección pulsando el botón apropiado (Universal, Selectivo, Preset Filter ON o OFF).
  - Suelta la tecla STORE (el LED STORE se encenderá). Selecciona la localización requerida en la ventana PAN/TILT simplemente pulsando la pantalla o con el botón izquierdo del ratón. Esos valores de Pan & Tilt quedarán grabados en esa posición (el LED de STORE se apagará).
  - Introduce un nombre para el PRESET usando el teclado: confirma con ENTER.
- Si quieres grabar más preset para los mismos aparatos y funciones, comienza de nuevo desde el paso **3** (⇒ 3.7.5 Actualizar Preset).

Pan/Til (1)	PAN/TILT 1	blind01		PAN/TILT 4
10	11	12	13	14
20	21	22	23	24
30	31	32	33	34
40	41	42	43	44



### 3.7.1 Moviendo teclas de Preset en la ventana

- Pulsa la tecla MOVE 1x (el LED se enciende)
- Activa la tecla en la ventana correspondiente usando la pantalla táctil o el botón izquierdo del ratón y arrastra (aparece el símbolo de una mano) a la posición deseada dentro de esa ventana

También puedes insertar teclas de preset.

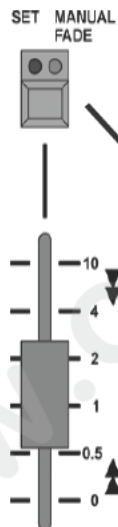
- Pulsa la tecla MOVE 2 veces (el LED parpadéa).
- Activa la tecla en la ventana de preset respectivo usando la pantalla táctil o con el botón izquierdo del ratón y arrastra (aparece el símbolo de una mano) a la localización deseada entre dos teclas existentes. Las teclas siguientes se moverán a una posición a la derecha.

### 3.7.2 Copiando Presets

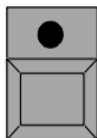
- Pulsa la tecla COPY una vez (LED encendido).
- Selecciona la tecla de Preset en la ventana de Preset correspondiente. Seleccionando varios presets, se pueden copiar varios presets al mismo tiempo.
- Pulsa la tecla AT una vez (LED encendido).
- Pulsa en el destino para los presets a copiar en la ventana de Preset.
- Pulsa la tecla ENTER una vez.

### 3.7.3 Seleccionando Presets

- Selecciona los aparatos o Dimers para los que quieres recuperar un preset (Aparatos/Dimers aparecerán en amarillo). Ahora, se pueden recuperar los presets individuales para los Aparatos seleccionados. Los presets recuperados y sus nombres se mostrarán en la ventana de Aparatos. Si seleccionas un preset directamente, sin tener una selección de aparatos o canales de dimer, todos los Aparatos y Dimers, para los que se ha creado, se seleccionan. El preset puede ahora recuperarse pulsando la tecla correspondiente. Usando el Fader junto a la pantalla derecha, también puedes definir tiempos de fundido de Preset o fundir entre presets manualmente. Pulsa la tecla sobre el Fader una vez (el LED ROJO se enciende). Selecciona el tiempo de Fundido usando el Potenciómetro. El tiempo de fundido seleccionado se usará cuando se recuperen los presets. Pulsa la tecla sobre el Potenciómetro de nuevo (se encenderá el LED verde). Selecciona tus Presets. Ahora puedes fundir la escena actual hasta el preset seleccionado con el potenciómetro. El ajuste por defecto del potenciómetro de fundido (Fade) es fundir en ambas direcciones ⇒ 2.13 Ajustes en el menú por defecto relativos al crossfade por defecto de Ejecutores.



### FREEZE



## 3.7.4 Función FREEZE (Congelar)

Activando la función FREEZE, se pueden bloquear los Presets recuperados. Durante el tiempo que esté activada la función FREEZE, la recuperación de presets no será sobre escrita por ninguna Cue, Secuencia o Chase.

- Pulsa la tecla FREEZE una vez (LED encendido).
- Selecciona un Preset – el preset seleccionado se activará y no podrá modificarse con Cues, Secuencias o Chase.

Para desactivar la función FREEZE, pulsa la tecla FREEZE una vez más (el LED se apaga).

## 3.7.5 Actualizar Preset

En cuanto a cambiar Presets

- Pulsa la tecla EDIT (LED encendido).
- Pulsa o “toca” una de las teclas de Presets (el LED parpadeará, la tecla del preset mostrará EDIT). Los aparatos/canales usados serán seleccionados y los valores se activarán.
- Realiza las modificaciones oportunas.
- Pulsa la tecla UPDATE.

Aparece una ventana, donde puedes tanto grabar el preset con las modificaciones pulsando OK, como cancelar la modificación pulsando CANCEL.

Si quieres cambiar más de un preset, puedes seleccionar otro preset pulsando la tecla EDIT justo después de la modificación, seguida de la tecla NEXT. Antes de la activación del nuevo preset seleccionado, se abrirá una ventana, donde puedes grabar el primer pulsando OK o donde puedes cancelar la modificación pulsando CANCEL. El segundo preset puede sólo activarse después de esto.

**O:**

Al ejecutar una cue puedes modificar y grabar valores simples de presets directamente.

- Reproduce una cue, en la que haya presets que quieres modificar. Ahora modifica esos presets mediante acceso directo (el LED de la tecla UPDATE se enciende). ➡ **3.4 Accediendo aparatos directamente/ 3.5**

Accediendo a Canales de dimer directamente

al pulsar la tecla Update una vez.

Se abrirá la ventana UPDATE.

Pulsando esta tecla puedes cambiar entre “sólo contenidos originales” y “añadir nuevos contenidos”.

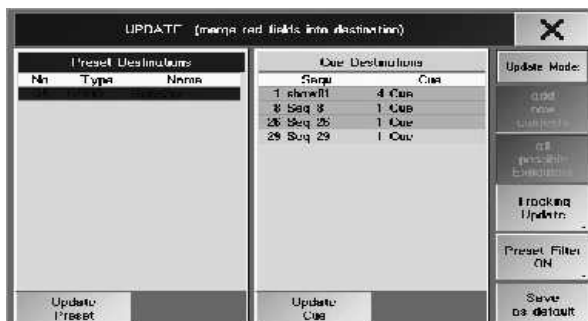
- **Sólo contenidos originales:** Al actualizar los preset, sólo se grabarán los cambios sobre aparatos/canales que hayan sido usados anteriormente en ese preset.

- **Añadir nuevos contenidos:** Al actualizar los preset, se grabarán todos los cambios realizados correspondan o no a aparatos/canales que ya estuvieran usados en el preset.

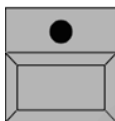
Pulsando la tecla “Actualizar Preset” se actualizará el preset que aparece sobre fondo azul oscuro. Puedes seleccionar otro preset usando el encoder.

Pulsando la tecla “Actualizar Todos los Presets” se actualizarán todos los presets que aparecen en la lista.

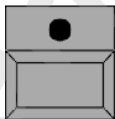
Pulsando la tecla Salvar por defecto se grabará el pre-ajuste como por defecto (ej.: Sólo contenidos originales en lugar de Añadir contenidos nuevos). Estos ajustes estarán listos la próxima vez que abras el menú.



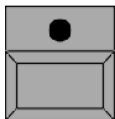
### EDIT



### UPDATE



### UPDATE



Pan/Til (1)	1	preset1
2	3	preset3
preset2		
4		
preset4		
6		
preset6		

### 3.7.6 Presets Incrustados (o dependientes)

Con esta función, puedes „incrustar“ valores de preset dentro de otros preset, de forma que podrás cambiar rápidamente varios presets. Un valor incrustado no es nada más que un vínculo al preset original, todos los cambios del preset original quedarán recogidos por todos esos presets que están vinculados. Todos los presets incrustados, al igual que todos los presets que tienen vínculos a otros presets, pueden distinguirse por un recuadro negro en la hoja de Preset.

#### Creando Preset Incrustados:

- recupera un preset
- ajusta valores adicionales o posiciones
- utiliza STORE para grabar el nuevo Preset en un botón vacío en la Ventana de Preset – fíjate en los filtros de preset. El recuadro negro que rodea el botón indica un Preset Incrustado.

Ejemplo:

- activa el Preset 1 y grábalo con un valor adicional como el Preset 2. En la ventana de Preset, el Preset 2 aparecerá con un recuadro negro indicando un Preset incrustado. Crea el Preset 3 de la misma manera. Si cambias el Preset 1, se cambiarán automáticamente los Preset 2 y 3.

#### Editando un Preset Incrustado:

- pulsa **EDIT**
- recupera un preset – en la hoja de Aparatos, todos los Presets Incrustados aparecerán con un recuadro negro
- realiza los cambios oportunos
- pulsa **UPDATE** y confirma con **OK**

Si cambias los valores de todos los Presets Incrustados, se convertirá en un preset „normal“ después de la actualización. Si un Preset Incrustado o una parte de un Preset Incrustado (ej. sólo el canal de PAN) se mantiene, el Preset seguirá siendo del tipo Incrustado.

#### Previendo cambios por Presets previos:

- recupera un Preset Incrustado
- pulsa **STORE** (el LED rojo se enciende)
- pulsa el botón del Preset y confirma con **SOBREESCRIBIR**

El recuadro negro alrededor del Preset será eliminado y el vínculo al Preset Incrustado se cancelará.  
Ejemplo:

- Activa y graba el Preset 3. El vínculo al valor 1 se cancelará, el valor 1 se introducirá en el Preset 4 (el recuadro negro desaparecerá). Si ahora cambias el Preset 1, el Preset 3 se mantendrá sin cambios.

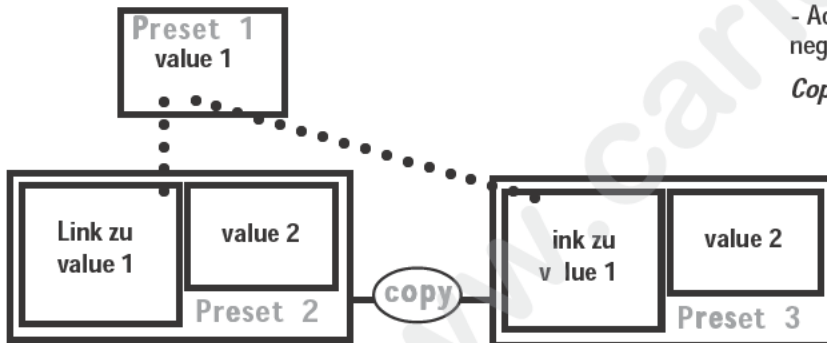
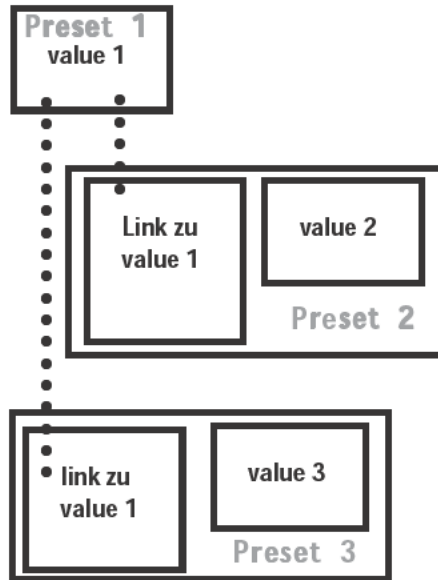
#### Copiando y Vinculando (Incrustando Preset):

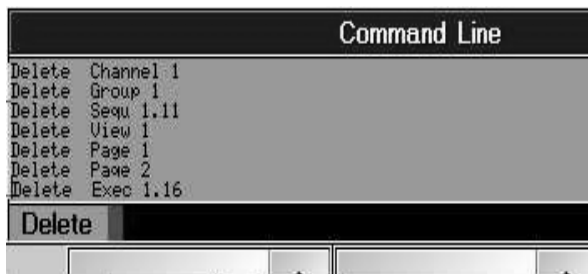
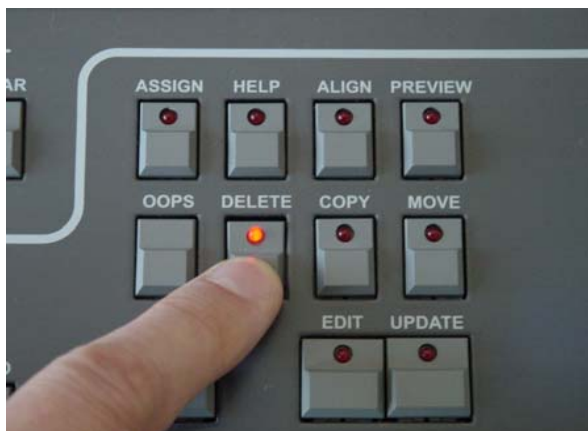
- pulsa **COPY**
- pulsa en el Preset
- pulsa un botón libre, en el que será copiado el Preset

Ejemplo:

- **COPY**
- pulsa en el Preset 2
- pulsa en un botón libre y renombra el nuevo preset como Preset 3

**Importante:** El vínculo entre el Preset 1 se mantendrá con el Preset 3, aunque borres el Preset 2 después del proceso de copiado (ver gráficos de la izquierda).





Working with Command Line:

- press **DELETE**
- press button Preset / Page / Group / View / Executor or select Sequenz
- type in number on the numeric block (e.g. 1.16 for Executor 16 on Page 1)
- confirm with **ENTER**

writings in red are not possible; if no page number is typed the elements of the current page will be deleted

grandMA

### 3.8 Borrando Grupos, Secuencias, Vistas, etc \*

Para todos los borrados que siguen, la tecla DELETE debe pulsarse previamente (LED encendido).

#### Borrando grupos:

Selecciona el grupo correspondiente pulsando o con el botón izquierdo del ratón.

O:

Pulsa la tecla de Grupo. Introduce el número de Grupo usando el teclado numérico y confirma con ENTER.

#### Borrando Presets:

Selecciona el Preset en la ventana correspondiente o con el botón izquierdo del ratón.

O:

Pulsa la tecla PRESET. Introduce el número de función de preset (ej.: 3 para Gobo) seguido de „.” y el número de Preset; confirma con ENTER.

**Borrando Asignaciones de VISTAS:** Selecciona una VISTA con la tecla VIEW al lado del teclado numérico, por medio de la pantalla táctil o con el botón izquierdo del ratón.

**Borrando una VISTA:** Pulsa la tecla VISTA (LED encendido). Aparecerá la ventana de Selección de Vistas; ahora puedes seleccionar la ventana que quieres borrar. El nombre de la Vista se mantendrá, pero si ningún contenido. Todas las asignaciones de las teclas de VISTAS serán borradas.

**Borrando una MACRO:** Pulsa la tecla MACRO (LED encendido). Aparecerá la ventana de la Selección de Macros; ahora selecciona la Macro a borrar. El nombre de la MACRO se mantendrá, pero sin ningún contenido. Todas las asignaciones de la tecla de Macro serán borradas.

**Borrando un EJECUTOR:** Pulsa la tecla del Ejecutor deseado.

O:

Borrando un EJECUTOR de la página **actual**:

– Pulsa el botón de EJECUTOR junto al teclado numérico (LED encendido). Introduce el número del EJECUTOR con el teclado numérico y confirma con ENTER.

Borrando un EJECUTOR de **otra** página:

– Pulsa el botón de EJECUTOR junto al teclado numérico (LED encendido). Ahora introduce el NÚMERO DE PÁGINA.

Entonces, pulsa la tecla de parada total y el número del EJECUTOR y confirma con ENTER.

**Ejemplo:** Para borrar el EJECUTOR 5 de la PÁGINA 3:

**Introduce:** [DELETE] [EXECUTOR] [3] [.] [5] [ENTER]

O:

– Pulsa el botón EXECUTOR junto al teclado numérico (LED encendido). Introduce el número de EJECUTOR con el teclado numérico.

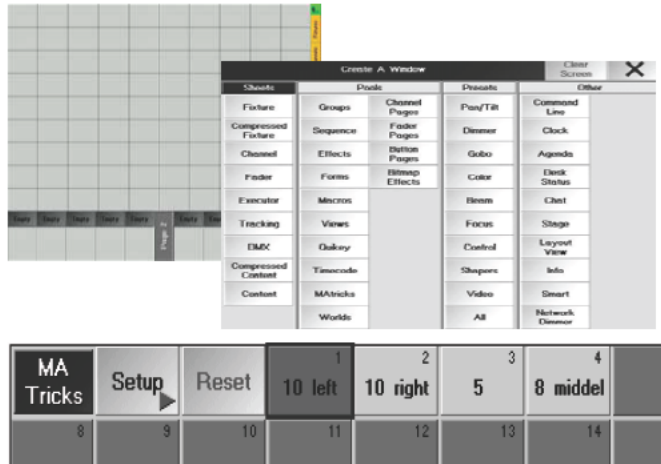
– Pulsa la tecla PAGE junto al teclado numérico (LED encendido). Introduce el número de PAGINA con el teclado numérico y confirma con ENTER.

**Borrando Secuencias:** Pulsa la tecla SEQ. Introduce el número de Secuencia con el teclado numérico y confirma con ENTER.

**Borrando CUES:** Pulsa la tecla SEQ. Introduce el número de la Secuencia con el teclado numérico. Pulsa la tecla CUE e introduce el número con el teclado numérico; confirma con ENTER.

Si no se introduce un número de Secuencia, se borrará la Cue de la Secuencia Master (por defecto).

**Borrando una PÁGINA:** Pulsa la tecla PAGE junto al teclado numérico. Introduce el número de página con el teclado numérico y confirma con ENTER. Se borrará la PÁGINA por completo con todos sus Fader y Botones. **79**



### 3.9 MATricks (TRUCOS MA)

#### 3.9.1 Selección inteligente

Aquí, puedes crear, grabar y recuperar directamente diferentes Grupos de Selección. Fíjate cuantas combinaciones diferentes se pueden utilizar y las opciones resultantes, solamente haciendo pruebas. El listado de las funciones individuales sólo contiene y explica unas pocas de las muchas opciones. Procede de la siguiente manera:

En relación a la creación de grupos:

- abre el SETUP de MATricks
- escoge una función y valor (el botón STORE se enciende en verde)
- pulsa STORE (LED encendido en rojo)
- pulsa un botón vacío de la ventana de MATricks introduce un nombre

Para aplicarlo a grupos:

- selecciona aparatos (el orden de selección será el mismo orden en el que funcionen luego las teclas Next / Prev.)
- pulsa un botón (en la ventana de MATricks)
- pulsa las telcas PROXIMO/ANTERIOR para seleccionar los aparatos y ajustar valores



En la ventana de Matrix, pulsa el botón "SETUP".

Se abrirá el menú "Matrix Setting (ajustes de trucos de MA)".

**Prox/Ant:** Mueve entre los aparatos seleccionados de uno en uno o varios a la vez.

Ej. selecciona aparatos. Al pulsar la tecla "PROX/ANT < " o ">" por primera vez, el primer/último aparato se mantiene seleccionado. Al pulsar la tecla de nuevo, se seleccionará el siguiente aparato, y así sucesivamente. Esta función puede realizarse usando las teclas PROX/ANT.

**Grupos:** Aquí puedes definir el número de los aparatos que se pasan simultáneamente dentro de la selección.

Ej. Pulsa la tecla "Gropo > ", hasta que aparezca un „3". Ahora, cada vez que pulses la tecla "Next", se seleccionará los 3 aparatos siguientes dentro de la selección original (siempre en grupos de 3).

**Entrelaza :** Es para dividir la selección completa en grupos.

ej : Si seleccionas un 3 en „Entrelazar", se ignorarán los 6 siguientes aparatos (3 grupos de 3 aparatos cada uno), al pulsar la tecla "Next".

Para seleccionar los aparatos ignorados, puedes escoger grupos individuales. Si has introducido un valor en "Entrelazar", aparecerá 1st en la casilla a la derecha de "Entrelazar Prox/Ant". Usando las teclas "< " o "> ", puedes cambiar al siguiente grupo. Al mover la selección, quedarán seleccionados los siguientes aparatos.

o :

**Entrelazar Prox/Ant:** Ej.: Quieres seleccionar cada quinto aparato de la selección completa y moverte dentro de esa subselección.

Prox/Ant debe estar en „Off". Pásalo a off pulsando brevemente en el centro de "Prox/Ant" a "< 2nd > ". El display cambiará a "Off".

Entonces pulsa "> " bajo "Configur." junto a "Entrelazare", hasta que aparezca 5. Ahora, seleccionarás sólo el primer foco, el sexto, el decimoprimer....

Pulsando "< o >" junto a „Entrelazar Prox/Ant", puedes mover la selección un puesto arriba o abajo.

Si quieres mover varios aparatos simultáneamente, puedes definirlo en el cambio "Grupo".





MA Tricks		Setup	Reset	1	2
Fixture Sheet Values & Presets					
Id	Name	Pan/Tilt	Dimmer	Gobo1	
		Pan Tilt	Dim	G1	G1
1	VL1000AS	1 50 0.0*	Open	Open	50
2	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
3	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
4	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
5	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
6	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
7	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
8	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
9	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
10	VL1000AS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
20	VL1000TS	1 50 0.0*	Closed	Open	50
21	VL1000TS	1 50 0.0*	Closed	Open	50

grand 1771

### Adicionalmente:

**Alas:** Permiten partir y hacer simétrica la selección completa.

Ej.: Cuando hayas escogido un ajuste de 2, la selección completa de aparatos se partirá por la mitad. La selección tomada se ejecutará ahora en primer lugar desde el primer aparatos hasta el del medio, y en segundo lugar desde el último aparato hasta el del medio.

### 3.9.2 Simétricos (Espejo) al introducir valores Pan/Tilt

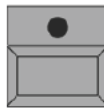
**Espejo Alas modo:** Al introducir valores de PAN/TILT, puede hacerse simétricos individualmente o juntos.

Ej.: Toma 10 aparatos (montados en una fila desde la izquierda a la derecha) y selecciona del 1-10.

Ahora, ajusta "Alas" a 2 dígitos y "Espoejo Alas modo" a Pan

Ahora, cuando modifiques el valor de „Pan“, los primeros 5 Aparatos se moverán en una dirección y los demás en la dirección contraria.

STORE



### 3.9.3 Grabando ajustes

Los ajustes modificados pueden grabarse individualmente o en conjunto.

En el Setup de MATricks encontrar el botón "Grabar" junto a cada función. Si una función ha sido cambiada, este botón se activará automáticamente (fondo verde oscuro). Pulsando este botón puedes activar y desactivar la grabación de esta función. Al grabar sólo se grabarán las funciones activadas.

- Para grabar, pulsa la tecla STORE (LED encendido).

- Ahora, escoge el botón de grabado dentro de la ventana de MATricks. Directamente después de grabar, puedes asignar un nombre a los ajustes grabados.

- Pulsando en el botón puedes recuperar los ajustes grabados, y el botón aparecerá marcado con fondo verde oscuro. Puede combinarse varias grabaciones recuperándolas secuencialmente.

- Pulsando la tecla "Reset", todos los ajustes de MATricks se desactivarán.

### 3.9.4 Copia Selectiva

Con la función de Copia Circular, puedes copiar o mover valores ajustados de unos aparatos a otros.

#### Copiando valores

Ejemplo: -Selecciona un aparato y ajusta el dimer al valor 100%.

- Selecciona ese aparato y otros aparatos.

- Pulsando el botón ">", el Dimmer del aparato seleccionado en primer lugar, se ajustará al 100%.

- Con cada pulsación, el valor se copiará al siguiente aparato seleccionado. Cuando pulsas "<", el valor se copiará al último aparato seleccionado.

#### Moviendo valores

Ejemplo: Selecciona un aparato y ajusta el Dimmer al valor 100%.

- Selecciona el aparato y otros aparatos, a los que quieres asignar el valor de Dimmer.

- Pulsando 2 veces en la columna de título (en este caso la de Dimer), puedes activar el dimer de los aparatos seleccionados.

- Pulsando la tecla ">", el valor de Dimer del primer aparato se moverá al siguiente aparato seleccionado

- Al pulsar la tecla "<", el valor se moverá al último aparato seleccionado.

Fader Sheet Values sorted by Numbers(+)													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
-	22	44	66	88	110	132	155	177	199	221	-	-	-
21	22	22	24	25	26	27	29	29	29	21	22	22	24

Fader Sheet Values sorted by Numbers(+)													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
132	155	-	22	88	177	199	221	44	110	66	-	-	-
21	22	22	24	25	26	27	29	29	29	21	22	22	24

Fader Sheet Values sorted by Numbers(+)													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
66	22	132	44	110	199	221	155	-	177	88	-	-	-
21	22	22	24	25	26	27	29	29	29	21	22	22	24



Fader Sheet Values sorted by Numbers(+)														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
67	67	67	67	67	115	115	115	115	115	198	198	198	198	198

### Ajusta los Filtros, para copiar/mover funciones individualmente

- **Ejemplo:** Debes ajustar diferentes posiciones para 10 aparatos. Ahora, quieres copiar/mover el valor de "PAN" de un aparato a otros.

● Pulsando el botón de "Filtro" se abrirá el menú "En las opciones de filtro". En este menú, encontrarás todas las funciones disponibles. Las funciones aparecen sobre fondo verde. Pulsando en una función se desactivará (entonces se mostrará sobre negro).

● Si quieres copiar/mover sólo valores de "PAN", desactiva "TILT" y deja este menú pulsando la tecla "X". Ahora, sólo el valor de "PAN" cambiará cuando copies/muevas valores.

### 3.9.5 Orden de selección aleatoria y valor aleatorio

Usando estas dos funciones, puedes cambiar aleatoriamente la secuencia de selección (ORDEN DE SELECCIÓN ALEATORIA) y la asignación de valores a los aparatos seleccionados (VALOR ALEATORIO). Usando el ORDEN DE SELECCIÓN sólo se cambiará la secuencia de selección, p.ej. el cambio sólo será visible si has seleccionado una función en la que sea importante la secuencia de selección. Usando VALOR ALEATORIO, la secuencia de selección no es importante; sólo los valores de los aparatos seleccionados serán aleatoriamente variados. **NOTA:** Las funciones sólo pueden ser deshabilitadas usando la función OOPS! Ambas funciones pueden ejecutarse usando los botones del menú de MATRICES o usando las Quikeys.

Ejemplos de valores aleatorios:

● Selecciona los primeros 11 aparatos en la Hoja de Fader (de izquierda a derecha)

● Pulsa **ALIGN** e incrementa el valor de dimer

Como los dimers se han seleccionado el orden ascendente, los valores entre el primer aparato seleccionado (nº 1) y el último aparato seleccionado (nº 11) se alinearán en orden ascendente (función ALIGN) – ver gráfico arriba.

**NOTA:** Siempre es importante al usar la alineación con la función ALIGN tener en cuenta el orden de selección de los canales y no sus números!

● Pulsa **Seleccionar Valor** (o bien usa el botón o el Quikey)

Los valores se mantienen, pero se asignarán aleatoriamente al dimer (gráfico de en medio)

● Pulsa **Seleccionar Valor**; los valores recibirán una nueva asignación (gráfico inferior)

This procedure can be repeated at will.

Ejemplos de Orden de selección ALEATORIO:

● Selecciona los primeros 15 aparatos de la hoja de Fader (de izquierda a derecha)

● En el menú **MA Tricks**, **ajustar el grupo de cinco**

Fader Sheet Values sorted by Numbers(+)														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
67	67	67	67	67	115	115	115	115	115	198	198	198	198	198

Fader Sheet Values sorted by Numbers(+)														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
67	198	198	67	67	115	115	115	115	115	198	67	198	198	67

- Usa **NEXT** para seleccionar el grupo de cinco (para una mejor visualización, los grupos han recibido diferentes valores de dimer)

Como los dimers se han seleccionado en orden ascendente, los grupos se formarán en este orden, también (1<sup>st</sup> grupo = n° 1 - 5; 2<sup>nd</sup> grupo = n° 6 - 10; 3<sup>rd</sup> grupo = n° 11 - 15)

Usando el ORDEN DE SELECCIÓN ALEATORIO, puedes cambiar el orden de selección, que además también cambiará la asignación de grupo.

- Pulsa ORDEN DE SELECCIÓN ALEATORIO de nuevo. Ahora, el primer grupo consistirá en los n°s 1, 2, 3, 12, y 15.

Con cada comando NEXT, puedes recuperar el siguiente grupo y la nueva asignación del grupo correspondiente se mantiene; sólo al usar el comando ORDEN DE SELECCIÓN ALEATORIA la próxima vez se cambiará la asignación.

You can also combine the SHUFFLE SEL.ORDER with SHUFFLE VALUE.

- Pulsa VALORES ALEATORIOS. Esto cambiará aleatoriamente los valores (n°s 1, 2, 3, 12, y 15) dentro del grupo.

### 3.10 Modo Blind (Ciego)

El modo Blind separa la salida a escena del programador, es decir, que al cambiar valores en modo Blind, los valores de la salida a escenario se mantienen como están. Puedes programar show sin cambiar la salida actual de la mesa; simplemente pulsando la tecla BLIND y de nuevo tendrás rápido acceso a las luces en escena.

- Mantén pulsada la tecla BLIND, hasta que oigas un beep y el LED comience a parpadear. La barra de título de todas las hojas afectadas por el modo Blind cambiará de azul a roja.

El modo Blind tiene de la siguiente forma de la salida a escena:

- todas las hojas están disponibles.
- los cambios en presets pueden salvarse en modo Blind y cuando se cambie la salida a escena, el valor antiguo será aún visible
- los cambios en el SETUP serán visibles en la salida a escenario.
- Las secuencias, efectos y grupos, etc. que borres mientras estás en modo Blind, también se borran de la salida a escena.
- PDA mostrará el modo respectivo sin indicación bien esté en modo Blind o en salida de escenario.

Para desactivar el modo Blind:

- Mantén pulsada la tecla BLIND, hasta que oigas un beep y el LED de la tecla se apague. Después de cambiar de modo, todos los cambios hechos en modo Blind estarán inmediatamente en la salida a escena.

### 3.11 Ventana Escenario con SETUP y modo SEGUIMIENTO

La ventana Escenario puede usarse en 3 modos diferentes NORMAL/SEGUIMIENTO/SETUP:

#### Modo NORMAL:

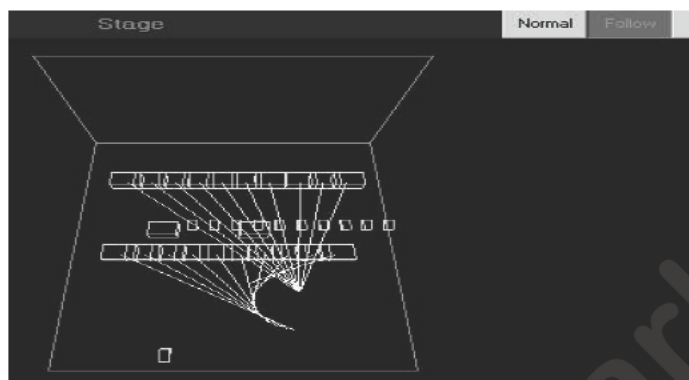
Esta ventana mostrará todos los aparatos con sus posiciones en el escenario y líneas blancas que indican la dirección y la intensidad de la luz. Los aparatos pueden seleccionarse desde aquí.

#### Modo SEGUIMIENTO:

En este modo, puedes enfocar aparatos individuales o grupos teniendo ejes X,Y y Z virtuales a un punto deliberado del escenario. Estos valores se referirán a la geometría de escenario y aparecerán en la columna ESCENARIO en la Hoja de Aparatos. Los valores resultantes de PAN/TILT se calcularán desde la posición de aparatos y también aparecerán en la Hoja de Aparatos. El enfoque se mantiene incluso si cambias la posición del aparato, y los valores respectivos de PAN/TILT se adaptarán automáticamente.

Attribute	Type	Snap	Inv.	Default	Min	Max	Stage	MD	Color	Profile
X	Virtual									
Y	Virtual									
Z	Virtual									
CHUUR1	Coarse									
GOOD1	Coarse									
GURU1	Coarse									
DIM	Coarse									
PAN	Coarse	Yes		150						

Values	Align Off	Stage
X	Y	Z
20	17	23
		Area



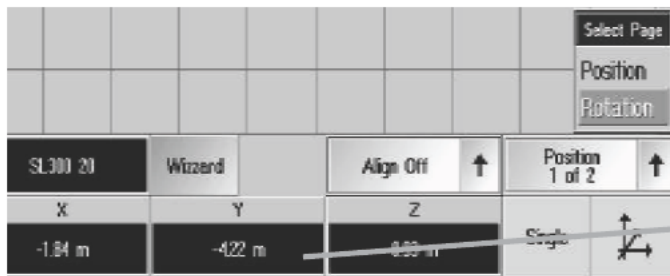
Fixture Sheet Values & Presets sorted by Numbers(+)									
Id	Name	Pan/Tilt		Stage			Dimmer Dim	Gobo1	
		Pan	Tilt	X	Y	Z		G1	G1
1	SL300 1	153	128	99	161	8	OpenF	OpenF	OpenF
2	SL300 2	153	128	99	161	8	OpenF	OpenF	OpenF
3	SL300 3	153	128	99	161	8	OpenF	OpenF	OpenF
4	SL300 4	153	128	100	161	8	OpenF	OpenF	OpenF

- Introduce los ejes virtuales en SETUP / POSICIÓN DE APARATO / CANALES o TIPO DE APARATO usando el botón ESPECIALES
- Selecciona los aparatos en modo NORMAL
- Utiliza el ratón o la pantalla táctil para definir la posición en el suelo del escenario (el valor Z siempre será 0), o ajusta las coordenadas espaciales usando los Encoders. (en esta versión, AREA no está aún asignado.) En la Hoja de Aparatos, los valores aparecerán en una columna separada (ESCENARIO X Y Z) y pueden ajustarse aquí también. Los valores siempre se refieren al tamaño del escenario (definible en SETUP / ACCESO COMPLETO / CONFIGURACIÓN DE ESCENARIO), el 50% del área definible es siempre el centro del escenario, eje frontal.
- Si creas múltiples instalaciones (ver gráfico de la izquierda), los Encoders siempre muestran el último valor introducido.
- **Nota respecto a los valores DMX / ESCENARIO: no se mezclarán con una Cue o Secuencia.**

#### Efectos usando los parámetros X, Y, y Z:

Para la creación de efectos, puedes utilizar los parámetros de escenario X,Y, y Z. Pueden ayudarte, por ejemplo para crear fácilmente círculos como efectos de salida. Seguir el procedimiento del capítulo 6 Efectos y Moduladores. NOTA: debes introducir los 3 parámetros para el efecto, de otro modo, no se crearán vectores y el efecto no funcionará. En un efecto, los valores de escenario solo se mezclan con otras funciones.

- Cuando editas un efecto, introduce los atributos de X, Y, y Z (ESCENARIO) en la columna de PARÁMETROS.



#### Modo SETUP:

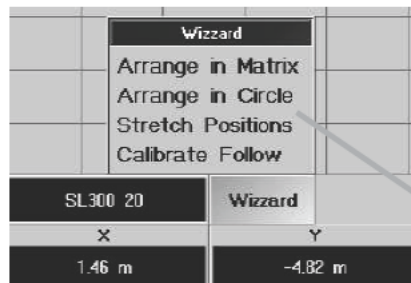
En este modo, puedes definir las posiciones de los aparatos con el ratón, Encoders o la pantalla táctil. Los cambios se grabarán automáticamente en el menú SETUP.

- El menú SETUP no se debe abrir.
- Abre ESCENARIO y escoge el modo SETUP.
- Selecciona los aparatos (usando el ratón o a pantalla táctil).
- ajusta los 3 ejes usando los encoders,
- o
- modifica los ejes X e Y usando el botón izquierdo del ratón; si mantienes pulsado el botón izquierdo y derecho del ratón, se modifica el eje Z.

- Los ejes X, Y, y Z pueden modificarse individualmente o agrupados (ver también 2.2.3)

- después de cambiar de POSICIÓN ROTACIÓN, puedes rotar los aparatos individualmente o agrupados en los ejes X, Y, o Z

NOTA: Realiza los cambios preferiblemente usando los Encoders, pues con el ratón, puedes correr el riesgo de cambiar los ajustes del escenario. Los cambios no deseados se pueden deshacer con OOPS (excepto en la MICRO).



#### WIZZARD en el modo SETUP:

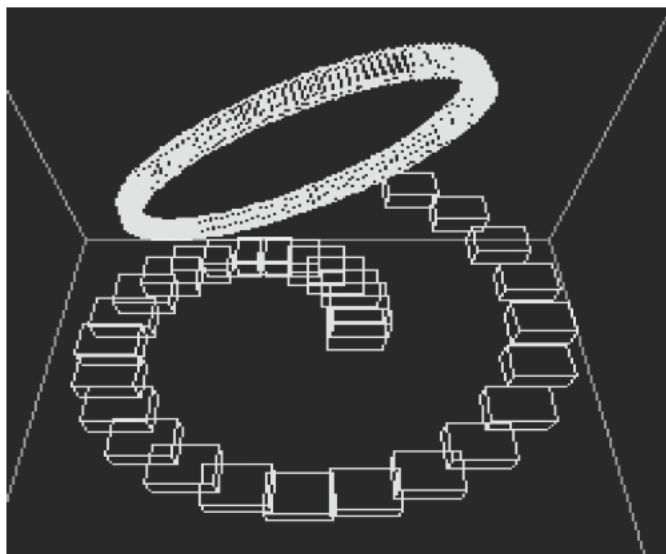
Aquí, puedes alinear los aparatos en figuras geométricas (ej. cuadrados, círculos, arcos). Puedes, sin embargo, posicionar cada aparato manualmente (ver abajo), pero esta función te ahorrará un tiempo precioso. Un Highlight especial es el modo de Calibración que puedes usar para transferir la posición actual del aparato a la mesa.

El menú SETUP no debe abrirse.

- Abrir ESCENARIO y escoge el modo SETUP.
- Selecciona los aparatos (usando el ratón o la pantalla táctil) o introduce el número ID de área.
- En WIZZARD, escoge la función deseada.

#### - ARREGLO EN MATRIX:



- Selecciona los aparatos que quieres incluir dentro de la matriz (el número debe ser la suma de líneas horizontales y verticales o de otro modo resultará un cuadrado incompleto)
- Introduce el número de Filas horizontales y de Columnas verticales;
- Introduce la distancia horizontal y vertical entre aparatos; el valor resultante total no debe, por supuesto, exceder el tamaño del escenario.
- Confirma usando el botón OK



- usa POSICIÓN +   para ajustar la formación en los 3 ejes, sin cambiar la forma global.



**- ALINEACIÓN EN CÍRCULO:**

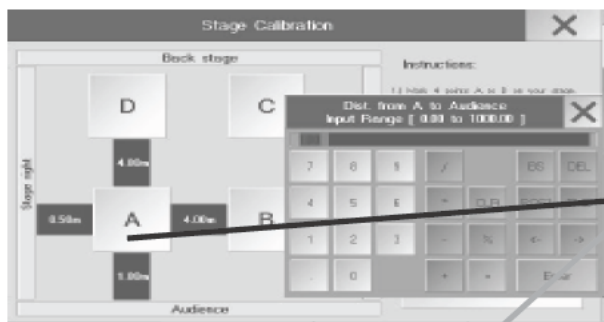
- Selecciona los aparatos
- Ajusta los ángulos de inicio y fin; entre 0 y 360 (o más)
- Selecciona el radio inicial y final (si ambos radios son desiguales, resultará una espiral. Ver gráfico izquierdo)

- usa POSICIÓN +   para ajustar la formación en los 3 ejes, sin variarla de forma.

**- ESCALANDO LA FORMA:**

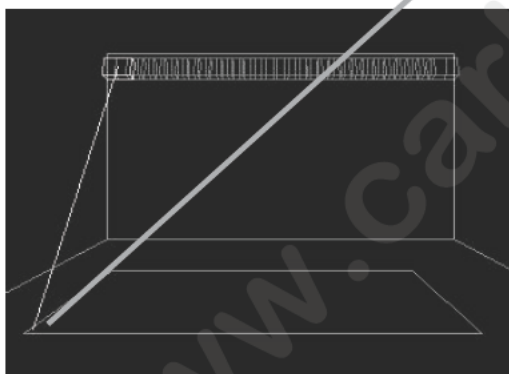
- Selecciona aparatos
- Usa FACTOR TOTAL para cambiar la magnitud de la figura completa sin cambiar su proporción
- el valor Factor Total Factor = 0 colocará todos los aparatos en un punto.
- Usa Factor X, Y y Z para cambiar la proporción de la figura en el eje escogido (ver gráfico a la izquierda, el círculo se convertirá en un óvalo)
- el valor 0 crea una línea recta en el eje respectivo;

- usa POSICIÓN +   para ajustar la formación en los 3 ejes, sin cambiarla.



**- SEGUIMIENTO DE CÁLCULO:**

Con esta función puedes transferir la posición real de los aparatos al SETUP de la mesa grandMA. La vista ESCENARIO entonces mostrará la posición actual de los aparatos en el escenario. Este pequeño procedimiento de ajuste debe realizarse siempre, si no está clara o no se ha definido exactamente la posición de los aparatos en el SETUP. Es muy importante para la Función FOLLOW.



Define el cuadrado de ajuste de luces:

- En el escenario, marca los cornes de un cuadrado (cuadrado de ajuste de luces)
- Introduce las dimensiones en SETUP / ACCESO COMPLETO / CONFIGURACIÓN DE ESCENARIO.
- Introduce las dimensiones del cuadrado de ajuste de luces y su posición relativa respecto al escenario en el menú de CALIBRACIÓN DE ESCENARIO. El cuadrado aparecerá en verde en la ventana ESCENARIO
- Mueve el primer aparato a la posición A del escenario (usando el Encoder o Trackball);
- Pulsa STORE y el botón A del menú
- Mueve el aparato a las posiciones B, C, y D y pulsa STORE más el botón correspondiente a cada uno de los puntos
- Repite este procedimiento para todos los puntos
- Entonces pulsa el botón CALCULAR. Se colocará cada aparato en su posición real en el menú de SETUP y la visualización de la ventana ESCENARIO aparecerá de acuerdo a ello.

## 4 Cues y Secuencias

Una Cue en un ajuste individual del estado del escenario, que puede asignarse y grabarse directamente a un Botón Ejecutor o a un Fader de Ejecutor.

Varias cues en línea se llaman SECUENCIA. Las secuencias de cues pueden también asignarse a un Botón de Ejecutor o a un Fader de Ejecutor.

Si se crean las cues usando Presets, la modificación de un Preset actualizará automáticamente todas las cues en las que se usa ese Preset.

De ese modo, el tiempo que se tarda en chequear y corregir las Cues individuales se hace innecesario.

Recomendamos usar las funciones de Preset siempre que sea posible.

Los botones y fader de EJECUTOR pueden tener múltiples asignaciones a secuencias existentes.

Los fader y botones de EJECUTOR se organizan en páginas. Puedes trabajar en todas las páginas simultáneamente.

Cambiando de página habrá efectos a lo que tengas acceso directo pero no tienen por qué ser los que se están reproduciendo. Al usar faders motorizados o faders se moverán al estado correspondiente a la página actual.

Con los botones de Ejecutor es posible recuperar Cues, Secuencias y Chase. ➡ 5.1.3 Botones y Faders.

*Para los canales de dimer, el Fader de Master correspondiente, Grupo de fader y el Grandmaster deben estar levantados.*

Los botones Ejecutor no tienen un Master y de hecho se activan inmediatamente. Cuando se reproducen valores de dimer a través de Cues o Secuencias **asignadas a un botón de Ejecutor** las reglas de prioridad intentarán controlar los mismos valores desde otro botón y Fader de Ejecutor sin desactivar el botón de Ejecutor relevante. En términos prácticos esto significa que para trabajar con Dimers como en una mesa convencional (HTP), los canales de dimer deben asignarse a los Fader de Ejecutor.

## 4.1 Creando Cues (memorias separadas)

El ajuste actual del escenario puede grabarse como una CUE y recuperarse por los Fader y botones de Ejecutor.

- Todos los **valores cambiados** (activos) (este es el ajuste recomendado)
- **todos** los ajustes momentáneos (salida completa),
- o **todos** los valores de los aparatos y canales **seleccionados** pueden grabarse como Cues.

### 4.1.1 Creando nuevas Cues

Creando el ajuste de escenario con acceso directo o presets. ➡ **3.4** y **3.5** Accediendo a Canales de Dimer directamente o **3.7** Recuperando Presets

Este aspecto del escenario se grabará ahora como una CUE del siguiente modo:

● Pulsa la tecla STORE y manténla pulsada. Aparecerán las siguientes opciones y los nombres de encoder en el display de la derecha:

● Pulsa una de las siguientes teclas (la tecla seleccionada se pondrá con el fondo de color gris oscuro):

- **Valores Activos:** Se grabarán sólo los valores Activos (todos los valores que aparecen en la ventana de APARATO/CANAL sobre fondo rojo).

- **Todo:** Se grabarán todos los valores (todos los valores de aparatos y canal).

- **Todo para los Aparatos Seleccionados:** Se grabarán todos los valores de los aparatos y canales de dimmer seleccionados (los aparatos/canales se marcan en amarillo).

● Suelta la tecla STORE (LED se mantiene encendido).

● Para esta CUE, ajusta los siguientes parámetros con los encoders:

- **Trigger:** Recuperación de la CUE por GO, SONIDO o SIGUIENTE (ej. cuando la cue previa dentro de la secuencia se haya completado) o automáticamente después de una cantidad de tiempo.

- **Fade:** La CUE se reproducirá con el tiempo ajustado; este sólo es posible con las funciones "FADE". ➡ **2.3** Ajustes de Canal-específico simple para el Show Actual (punto 10) y ➡ **2.5** EDITANDO APARATOS (modificar) (punto 9)

- **Delay:** La CUE se recuperará después del tiempo ajustado; sólo es posible por las opciones "FADE".

- **Snap-Delay:** Los valores Snap de la CUE se reproducirán después del periodo de tiempo definido (sólo las opciones "SNAP").

Pulsando el botón In Fades el estado cambiará a Out Fades:

- **Out Fade:** Los canales de Dimer que **reducen su nivel** en el siguiente Cue, se fundirá con el periodo de tiempo definido.

- **Out Delay:** retardo del fundido de salida

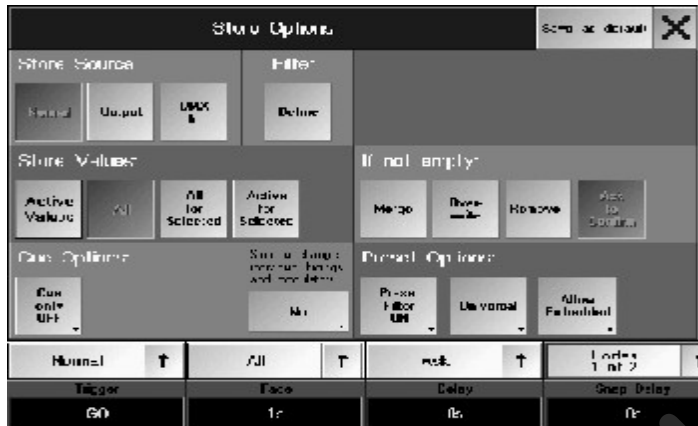
Las Cues pueden grabarse en un Fader de Ejecutor o en un Botón de Ejecutor.

Define la posición a la que se asigna el Cue pulsando el botón de Ejecutor una vez. Al grabar a un Fader de Ejecutor, pulsa el botón sobre el fader o bajo el fader, una vez.

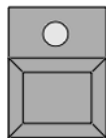
La Cue quedará así asignada a ese botón de Ejecutor o a ese Fader de Ejecutor y se grabará en la ventana de Secuencia. De esta forma es posible, asignar el mismo Cue más de una vez. ➡ **5.1** Menú de Asignación (Asignación a un Ejecutor)

Retipe todos los pasos para crear el siguiente Cue.

● Pulsando la tecla CLEAR: una vez - se borrará la selección, dos veces - borrará los valores activos y se resetearán todos los valores.

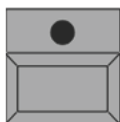


**CLEAR**





## STORE



### 4.1.2 Opciones de Grabación - Funciones disponibles al grabar

Los diferentes ajustes en el menú tiene efectos en como las Cues, y también los presets se graban. Los ajustes modificados en este menú pueden grabarse como por defecto. Estos (Pre) ajustes se usarán para la grabación, pero puede también variarse de caso en caso.

Pulsa la tecla STORE y manténla pulsada. En el display derecho, aparecerá la siguiente selección:

Pulsa los botones (los botones seleccionados pasarán a tener fondo gris oscuro):

#### Origen de la Grabación:

- Normal: Se grabarán todos los valores contenido en el Programador (revisa los ajustes en el menú VALORES DE GRABACIÓN).

- Salida: Se grabarán todos los valores de la salida (como se muestran en la hoja de DMX), ej. también influye la posición del Master/Master de grupo. La asignación, por ejemplo de los Preset, se perderán, y sólo se grabarán los valores de salida de la mesa, y no el origen de esos valores.

- DMX IN (Captura DMX): Con este ajuste puede grabar las señales DMX que entran a la mesa por el conector DMX-IN, ej. para grabar un show no compatible de otra mesa. También puedes recuperar Cues individuales en otras mesas, si la configuración y el pacheo de canales en la GrandMA son idénticos, y grabar una nueva Cue en la grandMA.

Puedes definir la entrada DMX-IN en el menú TOOL/ configuración DMX&NSP/ Entrada Local DMX. La señal de DMX entrante debe ser mezclada en la línea DMX, en la que los aparatos del Show a importar se estén pacheados.

#### Filtro:

- Definir: Se abrirá el filtro de Atributos; se grabarán todos los atributos sobre fondo verde. Los ajustes de este filtro sólo estarán activos para el siguiente proceso de grabación, después de esto, el filtro se reseteará de nuevo al estado por defecto.

#### Valores de Grabación:

- Valores Activos: Se grabarán sólo los valores activos (todos los valores que tengan fondo rojo en la ventana de APARATOS o CANALES).

- Todos: Se grabarán todos los ajustes actuales (todos los valores de los Aparatos y Dimers).

Se demanda mucha memoria – problemas al grabar presets – sólo recomendable para casos especiales.

- Todos de los Aparatos Seleccionados: Se grabarán todos los valores de los Aparatos y Dimers seleccionados (los Aparatos o Dimers se indican con sus nombres en amarillo).

#### Si no está vacío:

- Mezcla: Al ampliar Cues, todos los ajustes ya grabados se mantienen. Los nuevos valores ajustados se grabarán como Cues adicionales, las que ya existan se sobrescribirán.

- Sobreescribir: Las Cues se sobrescribirán completamente.

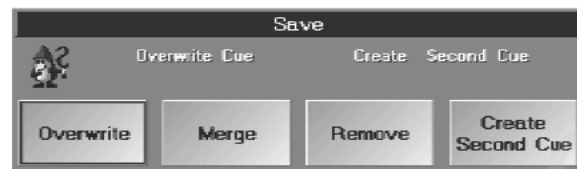
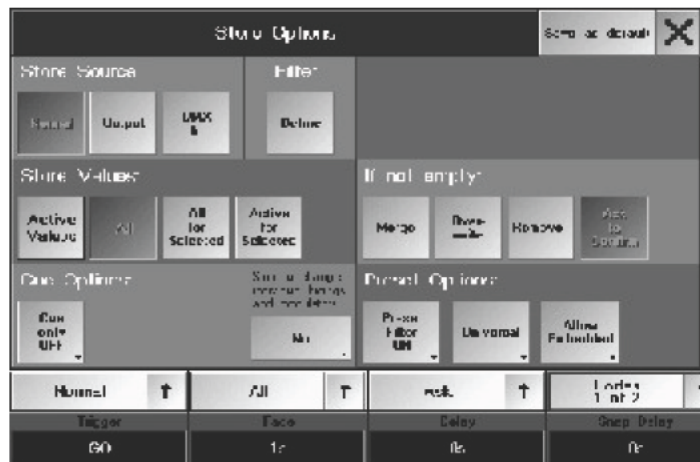
- Eliminar: Al eliminar Cues, sólo aquellas partes que coincidan de la Cue nueva con la existente serán eliminadas de la original que está activada (rojo).

- Solicitar confirmación: Al grabar una segunda Cue en un Ejecutor, se abrirá la ventana SALVAR: Aquí puedes escoger una de las funciones seleccionándola.

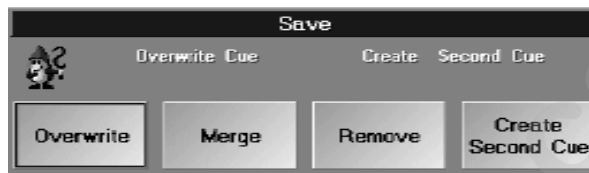
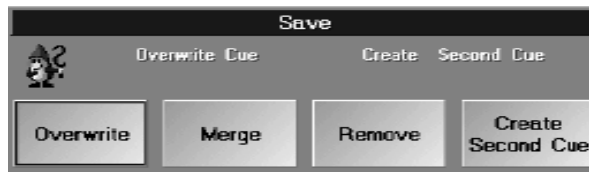
#### Opciones de Cue:

- Cue sólo On/Off: Define, cómo solo la Cue está en ON o Off al grabarla.

- Resetear Tiempos On/Off: Los presets que definen ajustes de tiempos serán reseteados al grabar la Cue (FADE/



grandMA



DELAY) (RESET TIMES ON) o se mantendrán (RESET TIMES OFF)

**Opciones de Preset:** ➡ 3.7 Creando y recuperando Preset

Pulsando la tecla SAVE por defecto se grabará un preset por defecto.

#### VENTANA DE ENCODER DE GRABACIÓN:

● pulsa **STORE**

La ventana de Encoder muestra ajustes de las 3 áreas del menú de OPCIONES. Los ajustes pueden cambiarse (para el siguiente proceso de GRABACIÓN) temporalmente en el menú que aparece. En la siguiente GRABACIÓN, las opciones aparecerán como se hayan definido en el menú de OPCIONES.

#### 4.1.3 Sobrecribir una Cue

Si quieres sobrecribir una Cue por completo, simplemente utiliza el mismo Fader de Ejecutor o Botón de Ejecutor de nuevo. Aparecerá la siguiente ventana:

Para sobrecribir una cue completamente, pulsa la tecla SOBRESERIBIR (si el ejecutor contiene más de una Cue deberás especificar qué cue quieres Grabar - 2 Programando Secuencias).

#### 4.1.4 Mezclando una Cue

Al mezclar cues, todos los valores existentes en la grabación se mantendrán. Los nuevos valores ajustados se añadirán a la cue existente, mientras que los que ya existan se sobrecribirán.

Si quieres mezclar una cue, simplemente utiliza el mismo Fader de Ejecutor o Botón de Ejecutor de nuevo.

Aparecerá la ventana de Grabación (STORE) (igual que antes). Para mezclar esta cue, pulsa la tecla MEZCLAR (Si el ejecutor contiene más de una cue deberás especificar qué cue es la que quieres grabar - 4.2 Programando Secuencias).

#### 4.1.5 Eliminar una Cue

En la operación de eliminación, los valores activos (rojo) se sustraerán de las cues ya existentes.

Si quieres eliminar de una cue, simplemente utiliza el mismo Fader de Ejecutor o Botón de Ejecutor de nuevo.

Aparecerá la ventana de Grabación (como anteriormente). En relación a eliminar de esta cue, pulsa la tecla ELIMINAR (Si el ejecutor contiene más de una cue deberás especificar qué cue quieres grabar - 4.2 Programando Secuencias).

Puedes eliminar partes específicas dentro de una secuencia completa introduciendo: [STORE] [SEQUENCE] [Nº de Secuencia] [CUE] [1] [THRU] [nº de la última Cue] [ENTER]. Aparecerá una ventana en la que puedes confirmar la operación pulsando la tecla ELIMINAR. (Esta sintaxis también es aplicable a "SOBRESERIBIR" y "MEZCLAR".)

**Precaución!** En el modo NON-TRACKING, sólo se tienen en cuenta los canales de Dimer de la primera copia de la Cue. Para las siguientes Cues, los valores de Dimer irán a "0" y deben reprogramarse manualmente.

## 4.2 Programando Secuencias

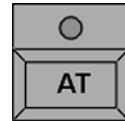
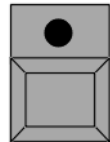
Secuencia es el término genérico para múltiples cues, con la opción de varios tiempos de Fundido y Delay por canal y cue. Las secuencias pueden grabarse dentro de un Fader de Ejecutor o Botón de Ejecutor.

● Graba la primera Cue (primer paso de una secuencia) o bien en un Fader o en un Botón de Ejecutor. ➡ 4.1 Creando Cues

- Crea una segunda Cue (siguiente paso de la secuencia) igual que antes. Al grabar la segunda Cue, usa el mismo Fader o Botón de Ejecutor. Ahora, aparecerá la ventana de Grabación:
- En relación a crear una Secuencia (más de una Cue), pulsa la tecla CREAR SEGUNDA CUE. La Cue se grabará secuencialmente como un segundo paso (Cue 2).  
En el menú de asignación (ASSIGN), puedes definir como se ejecutará exactamente la secuencia si modo TRACKING o NON-TRACKING. ➔ **5.1.4 AJUSTES DE EJECUTORES**

#### 4.2.1 Copiando Secuencias

##### SEQUENCE



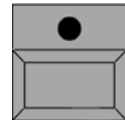
Una vez que hayas creado la Secuencia, puede copiarse por completo con todas las Cues que la componen, tiempos de Fundido y de Retardo.

- Pulsa la tecla COPY una vez (LED encendido)
- Pulsa la tecla SEQUENCE (LED encendido)

Usando el teclado numérico, introduce el número de Secuencia a copiar. Todas las secuencias y sus números se muestran en el menú de Asignación. ➔ **5.1 MENÚ ASIGNACIÓN (ASSIGN)**

- Pulsa la tecla AT una vez (LED encendido).
- Usando el teclado numérico introduce el número de la nueva Secuencia y confirma con ENTER.

##### STORE



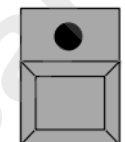
#### 4.2.2 Insertando Cues

Añade una Cue ➔ **4.1 Creando Cues**

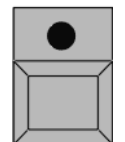
- Pulsa la tecla STORE una vez (LED encendido).
- Pulsa la tecla SEQUENCE una vez (LED encendido).
- Introduce el número de la Secuencia con el teclado numérico.
- Pulsa la tecla CUE una vez (LED encendido).
- Introduce el número de la **nueva** Cue con el teclado numérico y confirma con ENTER.

Ejemplo: Se va a incluir una nueva Cue entre la Cue 3 y Cue 4. La nueva Cue se llamará por Ejemplo Cue 3.1 (se pueden usar números entre 3.001 y 3.999). Es decir se pueden insertar entre dos Cues hasta 999 Cues.

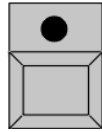
##### SEQUENCE



CUE



### SELECT 4.2.3 Secuencia seleccionada (Secuencia Master)



Al crear Secuencias, las Cues pueden grabarse directamente en la Secuencia por Defecto.

- Pulsa la tecla SELECT (LED encendido).
  - Selecciona el EJECUTOR correspondiente, que será la Secuencia por Defecto pulsando una vez el botón de EJECUTOR. La cabecera de la pequeña ventana del Ejecutor se volverá verde. Para crear la primera Cue de la Secuencia por Defecto. ➡ 4.1 Creando Cues
  - Pulsa la tecla STORE una vez (LED parpadéa).
  - Pulsa la tecla ENTER una vez; la cue creada se grabará en la Secuencia Master.
- Si no se ha seleccionado un botón de EJECUTOR antes de la grabación, y confirmas con ENTER, la Cue grabada se almacenará en la Secuencia por Defecto actual.

#### En la Secuencia por Defecto, las Cues pueden reproducirse directamente\*\*

- Pulsa la tecla GOTO una vez (LED encendido)
  - Introduce el número de la Cue con el teclado numérico y confirma con Enter. La Cue se reproducirá con la duración ajustada (➡ 2.13 Ajustes en el menú DEFECTO).
- Al reproducir Cues directamente, puedes introducir un tiempo de Fundido o de Retardo usando la tecla TIME. Tras haber introducido el número de Cue, pulsa la tecla TIME una vez para tiempo de FUNDIDO e introduce el tiempo con el teclado numérico o pulsa de nuevo la tecla TIME para introducir el tiempo de RETARDO, de la misma forma con el teclado numérico y confirmando con ENTER. La cue se reproduce con los tiempos indicados.

*Una Cue siempre se reproducirá como si la Secuencia se reprodujera desde el principio del todo. Esto quiere decir que todos los pasos anteriores se tendrán en cuenta para dar resultado a los valores de salida de la cue (esto depende de si se ha activado el modo Tracking en el menú de ASIGNACIÓN 5.1.4 Ajustes de Ejecutor)*

Además de la secuencia seleccionada, puedes seleccionar varios Ejecutores como secuencias por defecto. Estas se indican por una ventana de título en verde oscuro - la secuencia seleccionada (sólo es posible para 1 ejecutor) tendrá la ventana de título verde claro. \* Todas las secuencias por defecto pueden operarse al mismo tiempo con los botones amarillos. Todas las secuencias por defecto también pueden operarse usando una combinación de comandos (ej. GO+, Pausa, OFF) y después pulsando ENTER.

- Mantén pulsado el botón SELECT y pulsa en el Ejecutor deseado (no efectos o efectos de Bitmap); el primer Ejecutor será la secuencia seleccionada (verde claro) y los ejecutores siguientes serán Ejecutores por defecto (verde oscuro). Esta selección es temporal y no puede grabarse en el fichero del Show.
- Una selección futura (manteniendo el botón SELECT y pulsando en un Ejecutor) borrará la selección previa.

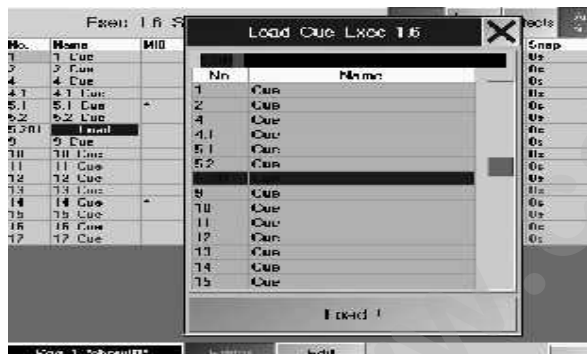
### 4.2.4 CARGAR UNA CUE

Puedes usar la función CARGAR CUE (LOAD CUE) para recuperar directamente dentro de uno o varios ejecutores.

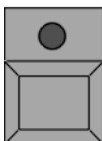
- Pulsa la tecla **GOTO** dos veces (LED parpadéa)\*\*.
- Selecciona un ejecutor pulsándolo brevemente.

Aparecerá una ventana con una lista. Todas las cues de la secuencia están en esta lista.

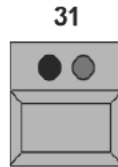
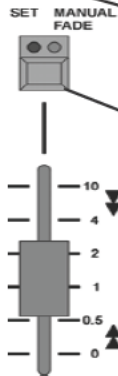
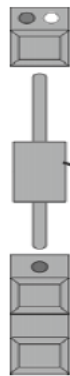
Si seleccionas una de esas cues, se cargará. Esta cue se mostrará como la siguiente (fondo rojo parpadear) en la pequeña ventana de ejecutor sobre el ejecuto.



### GOTO



01	1 show01	8	Seq
FF	Load	1	Cue
GO	LTP OFF		
ASH	LTP GO		
	LTP ON		



- Inicia la cue con el botón GO.

#### Las Cues en la Secuencia Master pueden cargarse directamente\*\*

- Pulsa la tecla **GOTO** dos veces (LED encendido).

- Introduce un número de cue usando el teclado y confirma con **ENTER**.

La Cue se cargará y mostrará como la próxima (fondo rojo parpadeante) en la pequeña ventana de ejecutor.

- Inicia la cue con la tecla **GO**.

#### 4.2.5 Reproduciendo Secuencias o Chases

Usando el botón de EJECUTOR, puedes reproducir directamente las Secuencias grabadas.

Si el LED verde del botón está encendido, quiere decir que hay una Cue o Secuencia grabada en ese botón.

Si está encendido el LED amarillo o parpadeando, esta Cue, Secuencia de Cues o Chases (una Secuencia que se ejecuta automáticamente) está activada.

El LED amarillo indica el pulso de Chase.

Levanta el correspondiente Fader Master de los Faders de Ejecutor para ver los valores de dimer. Reproduce las Cues usando el botón Go+ (en la configuración estándar es el botón de debajo del fader). Si está encendido el LED verde sobre el Fader, quiere decir que hay una Cue o una Secuencia grabada en ese EJECUTOR.

Si el LED amarillo está encendido parpadeando, esta Cue, Secuencia, o Chase está activado. El LED indica el pulso del Chase.

Usando las teclas de PÁGINA (PAGE), puedes seleccionar otras páginas. ➔ 5.5 Administración de PÁGINAS (PAGE)

Con el Fader a la derecha de los botones de EJECUTOR, puedes también ajustar tiempos de fundido o ejecutar fundidos manuales al reproducir las Cues usando los botones de Ejecutor.

Pulsa la tecla sobre el Fader una vez (LED rojo encendido). Ajusta el tiempo de fundido usando el potenciómetro.

Al seleccionar una secuencia usando el botón de EJECUTOR, sólo se usarán los tiempos de fundido ajustados aquí (esto también se aplica también a los tiempos SNAPDELAY).

Pulsa la tecla sobre el fader de nuevo (se enciende el LED verde). Selecciona la secuencia usando el botón de EJECUTOR. Usando el Potenciómetro, puedes fundir el estado actual a la secuencia seleccionada. Los ajustes por defecto para el Fader pueden cambiar entre que el fundido se haga sólo en sentido ascendente o en ambas direcciones. ➔ 2.13 Ajustes en el menú POR DEFECTO Ejecutor por Defecto Crossfade.

Con la función PREVIEW, se pueden mostrar las Cues en la HOJA de APARATOS o en la HOJA DE CANALES sin que tenga salida en escena. Pulsa la tecla PREVIEW y reproduce la Cue deseada usando el botón Ejecutor.

#### 4.2.6 Protegiendo una secuencia

Para proteger una secuencia o Cues de una secuencia contra modificaciones inoportunas, puedes bloquearla; será posible reproducirla, sin embargo el modo Editar no se podrá activar.

- En la línea de Comando, introduce: lock\_seq\_(número o área de la secuencia)

lock\_seq\_(número de secuencia)\_cue\_(número o área de la Cue)

En la ventana de secuencia, las secuencias bloqueadas se identifican por el símbolo de una llave amarilla, en el menú Assign, todos los valores aparecen en rojo. Si sólo alguna parte (Cues individuales) de la secuencia serán grabadas, esto no se muestra en el contenedor de secuencia.

Si quieres re-editar la secuencia:

- Introduce en la línea de comandos: unlock\_seq\_(número de secuencias)

unlock\_seq\_(número de la secuencia)\_cue\_(número o área de la Cue)

o

- Inserta las funciones LOCK / UNLOCK como Quikeys

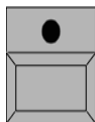
- Pulsa LOCK o UNLOCK y la secuencia en la ventana de secuencia



grandMA

## 4.3 Editando Secuencias

EDIT



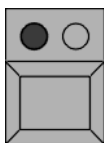
Durante el proceso de edición, puedes cambiar **todos** los valores de las Cues, añadir valores o borrarlos. El TIEMPO DE FUNDIDO y de RETARDO puede alterarse y se puede definir el disparador de las Cues vía tecla GO, X-FADER, SONIDO o TIEMPO.

Aparte de lo que se indica en este capítulo, hay otras tres formas de edición:

➔ **4.1.3, 4.1.4, 4.1.5** Sobreescibir, expandir, remover Cues

➔ **4.3.4** Actualizar Cues o Presets

➔ **5.3** Ventana de EJECUTOR



● Pulsa la tecla EDIT (LED encendido).

● Selecciona la secuencia con su respectivo botón de EJECUTOR.

O:

Pulsa con el botón izquierdo del ratón (o usa la palanca táctil) en la pequeña ventana sobre el Fader de EJECUTOR.

Aparecerá el menú de EDITAR en el monitor de echo de la mesa, mostrando una lista de las cues individuales contenida en la secuencia seleccionada.

Encontrarás el direccionamiento del botón o fader de EJECUTOR en la cabecera, el número de la Página y el nombre de la secuencia.

La segunda línea te dará las funciones de la columna.

- **No.:** Número de Cue

- **NOMBRE:** Nombre de la Cue

- **MIB:** Activa la función MIB (Mover en negro) individualmente para cada cue. Activa esta función seleccionando la celda con una pulsación corta del encoder de la derecha del display. La activación se confirma con YES.

La función MIB sólo puede usarse en las celdas marcadas con " \* ".

- **Disparador:** El disparador de la Cue (botón GO, SONIDO, TIEMPO or SIGUIENTE)

Si se pulsa la tecla **TIEMPOS** en la barra de título de la ventana de edición:

- **Fade:** tiempo de Fundido

- **Outfade:** Duración del tiempo de fundido sobre los canales de Dimmer que reducen su valor

- **Retardo:** a CUE se recuperará con retardo del tiempo ajustado; sólo es posible para las funciones de „FADE“

- **Outdelay:** El fundido de salida se recuperará retardado en el tiempo ajustado

- **Snap:** Duración del DELAY

- **I.Fade:** Duración del tiempo de FUNDIDO individual (mínimo y máximo)

- **I.Delay:** Duración del tiempo de Delay individual (mínimo y máximo)

Si la tecla de **LOOPS** de la barra de títulos está presionada:

- **LOOP:** Inicia un salto al finalizar la cue que incluye la orden LOOP

- **LOOPDELAY:** Indica la longitud en tiempo o en número de ocurrencias del SALTO

- **LINK:** La línea de comandos The Command Line Order to be triggered will be displayed

- **LI. DEL:** Aparece el valor del delay para la ejecución de la Línea de Ordenes de Comandos

Si se pulsa la tecla de **EFFECTOS** en la barra de títulos:

- **EFFECTOS:** Se mostrará los efectos llamados

Aparece una segunda hoja en la parte inferior de la pantalla:

- **NO.:** Número de Efecto

- **NOMBRE:** Nombre del Efecto

SEQ 5				
3	CUE			
4	CUE			
1	CUE			
MIPASTE	OFF	FADE	GO-	
	FULL		GO	
	OUT	X-FADER	ON	

19

Exec 1.11 Seq 7 'Seq 7'										
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay	Outdelay	Snap	I.Fade	I.Delay
1	1 Cue	* NI	GO	3.40	0s	0s	0s	0s		
2	2 Cue		GO	3.40	0s	0s	0s	0s		
3	3 Cue		GO	3.40	0s	0s	0s	0s		

Seq 8 'Seq 8' Cue 1	Editor Window	Edit Cue	Basic 1 of 2	↑
Trigger	In Fade	In Delay	Snap Delay	
GO	0.6	0.2	0s	

- **ACCIÓN:** Tipo de llamada del Efecto (reproducción normal, reproducción hacia atrás pausa, stop)
- **MASTER:** Aparece el tamaño definido para el Efecto  
F (Fundido): Si aparece Y (YES), el tamaño se fundirá con el tiempo de fundido definido
- **VELOCIDAD:** Muestra la velocidad definida para el Efecto  
F (Fundido): Si aparece Y (YES), la velocidad se fundirá con el tiempo de fundido definido
- **FADE:** Muestra el ajuste de entrada suave (fundido de entrada suave) del efecto  
F (Fade): Si aparece Y (YES), el efecto se fundirá con el tiempo de fundido ajustado.

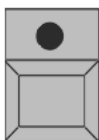
Si está pulsada la tecla AUTO DESPLAZAMIENTO, la hoja se moverá automáticamente arriba y abajo al manejar secuencias largas.

La hoja te mostrará todas las cues de una secuencia incluyendo varias funciones de DISPARADO.

La tecla EDITAR CUE te permitirá cambiar los valores individuales de una Cue (⇒ a continuación).

Descripción de cada encoder.

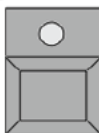
#### BLIND



#### UPDATE



#### CLEAR



### 4.3.1 Cambiando valores de las cues individuales en la secuencia

- Selecciona Cue que quieres cambiar (celda roja) en la columna de Nombre.
- Pulsa la tecla EDITAR CUE (El LED de la tecla EDIT comienza a parpadear).
- *Todo los valores de una Cue se reproducirán en el escenario y se mostrarán (activos, rojo) en la hoja de Canales y Aparatos.*

-La cue puede cambiarse por cualquier acceso directo o preset. ⇒ 3.4 Accediendo a los Aparatos directamente ( en la HOJA DE APARATOS) / 3.5 Accediendo a Dimer y Canales directamente (en la HOJA DE CANALES) y 3.7 Cando y recuperando Presets

Si esta Cue ha sido cambiada, el LED del botón UPDATE se encenderá. •

- Si la Cue no se está viendo en el escenario, se ha activado la función Blind pulsando la tecla BLIND (LED del botón encendido).

- Pulsa la tecla UPDATE una vez. Elige OK en la ventana que se acaba de abrir. Los cambios de la Cue habrán quedado grabados.

- Pulsa la tecla CLEAR dos veces si es necesario (los valores de la Cue se borrarán en la ventana de APARATOS o CANALES).

Para modificar otras Cues, selecciona las Cues correspondientes de una en una (aparecerán sobre fondo verde).

- Repite todos los pasos como se ha descrito con la primera cue.

ME	TRIGGER	FAD
IRT	SOUND	0,96
1	FOLLOW	
2	GO	
TER	2,0	0,16
3	GO	0,4

FADE	SNAP
0,96	0,26
0,16	0,4

#### 4.3.2 Cambiando el DISPARO (Recuperación) de Cues individuales dentro de una secuencia

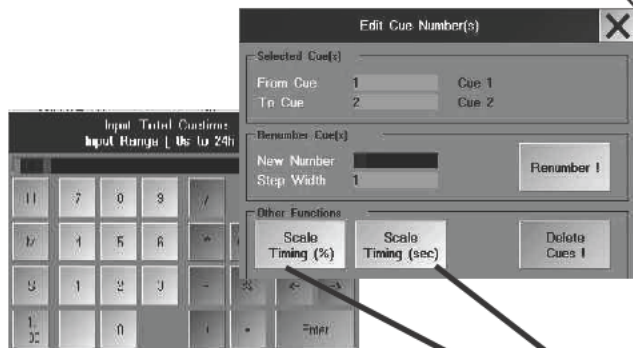
Selecciona la columna de DISPARO (TRIG) de la cue correspondiente (celda rojo).

Introduce lo siguiente con el Encoder izquierdo o con el teclado y confirma con ENTER.

- F: para modo FOLLOW (seguir)
- G: para tecla GO
- S: para señal de SONIDO
- No.: Automáticamente de acuerdo con el tiempo ajustado (ej. si el tiempo ajustado es 1.5, esta Cue será recuperada automáticamente tras 1.5 segundos).

#### 4.3.3 Cambiando los tiempos de Fundido o Delay de pasos individuales dentro de una secuencia

- Selecciona la cue correspondiente (celda roja).
  - Aquí, la duración para esta cue puede cambiar con los encoders de In-Fade (Fundido de entrada), In Delay (Retardo de entrada) o Snap (Salto).
  - Pulsando los botones Basics (sobre el Encoder derecho) cambiará este botón a Out: Ahora, puedes modificar este tiempo con el encoder de Fundido de Salida.
- Si no se indican tiempos de Fundido o Retardo no habrá ninguno grabado esta Cue.



#### Cambiando todos los tiempos de una o más cues (ESCALANDO EL TIEMPO DE UNA CUE)

Con esta función, puedes escalar o comprimir todos los tiempos de Fundido, Retardo, y Disparo.

- selecciona una o más Cues (celda roja).
- pulsa en el número de Cue usando el botón derecho del ratón o el Encoder del lado del monitor
- En el menú de EDITAR NÚMERO DE CUE, selecciona un porcentaje o cambio absoluto.
  - Escalar Tiempos (%): Todos los tiempos de la Cue marcada se cambiarán al valor introducido. Al introducir 100%, todos los valores permanecerán inalterados.
  - Escalar Tiempos (sec): El tiempo total de las Cues marcadas se cambiará a los tiempos introducidos – todos los tiempos se cambiarán proporcionalmente. Para el ejemplo de la izquierda: Para las 4 cues marcadas, se introduce 6 segundos; DELAY y FUNDIDO se incrementará a 6 segundos en total; el tiempo de disparador se incrementará de acuerdo proporcionalmente a los cambios de los tiempos individuales.
- Utiliza la Calculadora para hacer los cambios, y confirma con ENTER.

Exec 3:19 Sequ. 15 'Seq 15'						
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay
1	1 Cue	*	6.50	4s		1s
2	2 Cue		5s	3s		1.50
3	3 Cue		4s	2s		2s
4	4 Cue		8s	2s		1s

Exec 3:19 Sequ. 15 'Seq 15'						
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay
1	1 Cue	*	7.80	4.80		1.20
2	2 Cue		6.67	4s		2s
3	3 Cue		6s	3s		3s
4	4 Cue		16s	4s		2s

**CUIDADO:** Si comprimes todos los tiempos a 0, ya no podrás introducir tiempos más largos. Entonces tendrás que introducir de nuevo los tiempos, o puedes restaurarlos si la función OOPS fue activada (no en la MICRO).

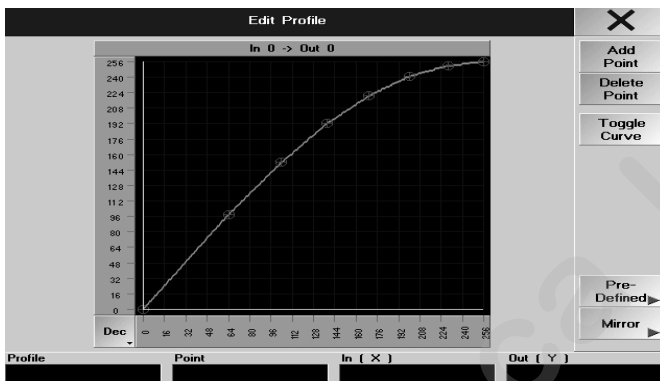
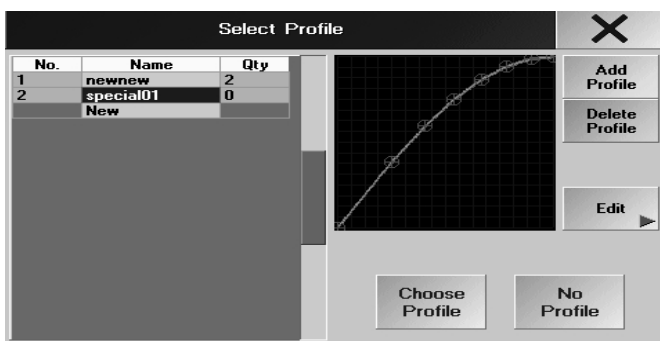
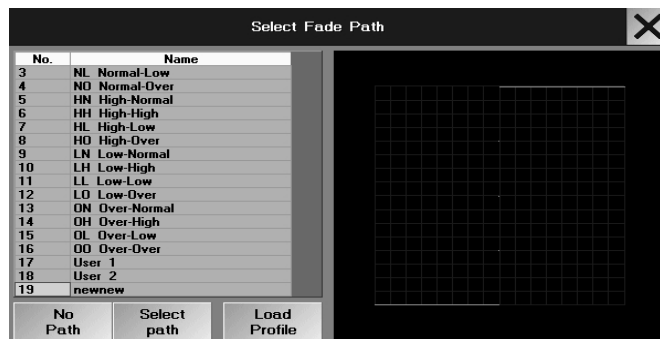
#### FUNDIDOS usando PERFILES

Además de la variación lineal de los tiempos de FUNDIDO, puedes usar también perfiles para modificar los FADE. Puedes fundir movimientos de PAN/TILT y dimers usando perfiles individuales. En esta versión, es irrelevante que la columna de PATH contenga o no la entrada „lineal“. Puedes escoger 43 paths, 16 de los cuales son predefinidos, y otros 16 a los que puedes asignar perfiles creados por ti.

- Abre la vista de la Cue
  - Pulsa en la columna DIM PATH (para usar el perfil de FADE de dimer) o MOVE PATH (para usar el perfil de FADE de movimiento PAN/TILT) y pulsa el encoder derecho.
- Se abrirá el PATH de selección de fundidos.

Effects	Loops & Links	Times	Auto Scroll
Dim Path		Move Path	IFa
Linear		OO Over-Over	
		LN Low-Normal	
HL High-Low			
User 2		User 1	





grand MA

**- selecciona un perfil hecho (o listo)**

- Selecciona un perfil del menú (número o nombre de perfil con fondo azul), lo que hará que aparezca en el gráfico y pulsa
- SELECCIONA PATH

El perfil seleccionado aparecerá en la columna PATH.

Para algunos de los perfiles predefinidos, la posición de la curva puede resultar engañosa al estar fuera del sistema de coordenadas. Un aparato puede seguir esta amplitud negativa solo si no es ya la posición de stop de su último posicionamiento. Para perfiles creados, no podrás posicionar el cursor fuera del sistema de coordenadas.

**- asignando un sistema autocreado a un PATH de FADE**

- pulsa el campo DIM PATH o MOVE PATH y pulsa el Encoder derecho
- Se abre el menú de SELECCIÓN DE PATHS DE FUNDIDO

- Gira el encoder y escoge un path vacío (Usuario 1 - Usuario 16)

- NO PATH si no quieres asignar un perfil.

- CARGAR PERFIL si quieres asignar un perfil a tu path.

- Pulsa en un perfil en la vista (el perfil tendrá fondo azul)

- Pulsa el botón ESCOGER PERFIL (ahora el perfil está asignado al Path y se abrirá el menú SELECCIONAR FADE/MOVER PATH)

- Pulsa el botón SELECCIONAR PATH; el path con el perfil asignado se asignará a la cue.

- Pulsa SELECCIONAR PATH y el perfil es asignado a la cue en la columna de PATH.

**o crea o cambia un perfil:**

- pulsa el campo DIM PATH o MOVE PATH y pulsa el encoder derecho
- se abre el menú de SELECCION DE PATH DE FUNDIDO

- Gira el Encoder y escoge un path vacío (Usuario 1 - Usuario 16)

- Pulsa CARGAR PERFIL para cargar un nuevo perfil o cambiar un perfil ya existente

- Selecciona un perfil existente con SELECCIONAR PERFIL y pulsa EDIT para cambiarlo

o

- Pulsa en NUEVO en la SELECCION DE PERFIL, pulsa el encoder derecho, escribe el nombre y confirma con OK

**Cambiar/ rear un perfil:**

- La pantalla táctil contiene una retícula. AÑADIR PUNTO crea un nuevo punto en el centro de la retícula.

BORRAR PUNTO borra ese punto.

- Con el encoder PUNTO puedes saltar de un punto a otro; los encoder In X y Out Y ajustan la retícula.

- Mueve el punto con una pulsación en la pantalla o colocándolo con el botón derecho del ratón.

Cuando hay un punto rojo en el centro de la retícula, el botón CAMBIAR A CURVA transfiere la línea recta a línea curva entre dos puntos. Los puntos cambian de rojo a amarillo.

- algunos perfiles predefinidos están grabados en el menú PREDEFINIDO.

- la función ESPEJO invierte la entrada y la salida

- la función ESPEJO invierte la entrada y la salida

- Al dejar el menú EDIT el perfil se grabará automáticamente

- BORRAR PERFIL borrará el perfil de la vista

No puedes borrar un PATH de fade y no puedes crear un PATH de fade. Si todos los Paths de fundido están usados, deberás cambiar el perfil en ese Path. ATENCIÓN: todas las cues que usen ese path tendrán también el nuevo perfil.

**4.3.4 Moviendo Cues**

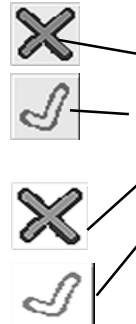
- Pulsa la tecla MOVE una vez (LED encendido).

- Pulsa la tecla SEQUENCE una vez (LED encendido).

- Usando el teclado numérico, introduce el número de la Secuencia a la que se moverán las Cues.

- Pulsa la tecla CUE una vez (LED encendido).

Exec 1.11 Seq 4 'Seq 1'						
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfade	Delay
1	1 Cue	*	GO	0s		0s
2	2 Cue		GO	0s		0s
3	3 Cue		GO	0s		0s
4	4 Cue		GO	0s		0s
4.1	4.1 Cue		GO	0s		0s
5	5 Cue		GO	0s		0s



Usando el teclado numérico, introduce el número de la primera Cue que quieres mover. Si sólo se va a mover una Cue, continúa con la tecla AT.

- Pulsando la tecla + se moverá la cue seleccionada y la cue indicada por el número subsiguiente
  - Pulsando la tecla THRU del teclado se moverán las Cues desde...hasta (incluyendo la última Cue).
- Al pulsar la tecla -, la Cue con el siguiente número será **excluida de la operación de movimiento**.

● Pulsa una vez la tecla AT (LED encendido).

● Introduce el nuevo número para la Cue movida usando el teclado numérico.

Ejemplo: Las Cues se van a insertar entre la Cue 10 y la Cue 11. los números de las Cues serán por ejemplo 10.1 (los números posibles para las Cues van del 10.001 - 10.999). De este modo, se pueden insertar hasta 999 Cues entre dos Cues existentes.

● Confirma con ENTER.

Cuando muevas una Cue, se abrirá la ventana COPY.

Después de presionar la tecla a la izquierda de **Statuscopy (Estado de Copia)**, puedes escoger entre:

Durante el proceso de movimiento, sólo los valores y tiempos grabados actualmente en esa Cue **serán movidos**.

La información de Seguimiento (Tracked) será ignorada

La Cue será movida como si fuera realizada **anteriormente** en la escena. Esto significa, que todos los pasos previos serán tenidos en cuenta y el resultado será movido.

Presionando el botón a la izquierda de **Sólo Cues** puedes escoger entre:

Movimiento normal (con o sin Estado (status))

Se copiarán los valores de un paso antes en el paso posterior, pero sólo a una posición que no tenga valores; esto no será muy prudente. La Cue moverá ser ahora una "Sola"

Pulsando COPY se moverá la Cue, con CANCELAR se aborta el proceso.

#### 4.3.5 Copiando Cues

● Pulsa la tecla COPY una vez (LED encendido).

● Pulsa la tecla SEQUENCE una vez (LED encendido).

● Usando el teclado numérico, introduce el número de la Secuencia de la que quieres copiar Cues.

● Pulsa la tecla CUE una vez (LED encendido).

● Usando el teclado numérico, introduce el número de la primera Cue a ser copiada. Si sólo se va a copiar una Cue, continúa con pulsando la tecla AT.

Pulsando la tecla + se copiará la cue seleccionada y la cue indicada por el subsiguiente número que se introduzca.

Pulsando la tecla THRU del teclado numérico se copiarán las Cues **desde...hasta** (incluyendo la última Cue).

Al pulsar la tecla -, la Cue con el siguiente número será **excluida de la operación de copia**.

Pulsando la tecla AT una vez (LED encendido).

Introduce el nuevo destino para las Cues copiadas usando el teclado numérico.

Ejemplo: Las Cues a insertarse entre la Cue 10 y la Cue 11. Numera la nueva Cue como por ej. 10.1 (los números posibles van del 10.001 - 10.999). De este modo, se pueden insertar hasta 999 nuevas Cues entre dos existentes.

Confirma con ENTER.

Al copiar una nueva Cue, se abrirá la ventana COPY.

Tras pulsar la tecla de la izquierda de Estado de Copia (Statuscopy) puedes escoger entre:

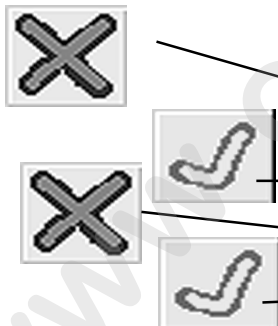
**Sólo los valores de tiempos actualmente grabados en esta Cue** serán copiados. La información de Seguimiento (tracked) no se tendrá en cuenta.

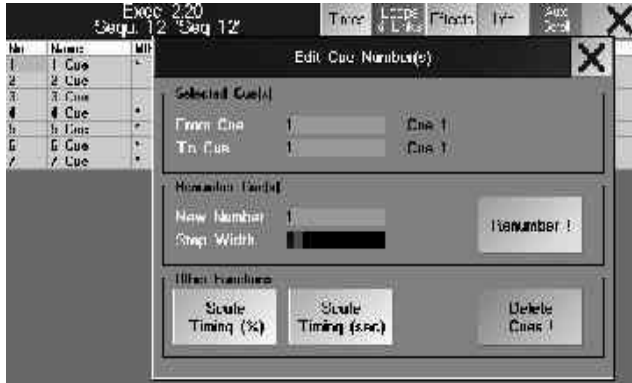
La Cue se copiará como si se hubiera realizado en el momento. Esto quiere decir, que todos los pasos previos se tendrán en cuenta y el resultado será lo que se copie.

Pulsando el botón de la izquierda de **Cue Only**, puedes escoger entre:

Copia Normal (con o sin Status)

Se copiarán los valores del paso anterior en el paso posterior, pero sólo a una posición que no tenga valor;





### 4.3.6 Borrando y renumerando Cues

Pulsa con el botón derecho del ratón en la columna de N° de Cue correspondiente .

Se abrirá la siguiente ventana .

- Desde la Cue: Muestra de la primera Cue seleccionada. El número puede modificarse pulsando en él.
- A Cue: Muestra de la última Cue. El número puede modificarse pulsando sobre él.
- Nuevo número: Muestra del primer número nuevo de las Cues seleccionadas. El número se modifica pulsando en él.
- Pasos de destino: muestra los pasos de destino en los que quedarán colocadas las nuevas cues. Los números pueden modificarse pulsando sobre ellos.

#### Borrando Cues

● Selecciona el Cue a borrar. Pulsando la tecla Borrar Cue, la Cue quedará borrada. Si quieres borrar más de una Cue, selecciona las Cues correspondientes.

● Pulsando la tecla Borrar Cue, se borrarán las Cues.

● Con SOLO CUE  la cue se borrará sin cambiar la siguiente cue .

● Con SOLO CUE  se borrará la cue se tendrán en cuenta todos los pasos previos

Si borras algo por error puedes deshacerlo con la función OOPS!\*

#### Renumerando Cues

Selecciona la Cue a renumerar. Introduce el nuevo número a la parte derecha de "Nuevo Número". Pulsando la tecla RENUMERAR, la Cue será renumerada. Si quieres renumerar no sólo una sino varias Cues, selecciona las Cues adecuadas. Introduce el nuevo número para la primera Cue a la derecha de "Nuevo Número." Pulsando la tecla RENUMERAR, las Cues serán renumeradas.

### 4.3.7 Insertando LOOPS

El flujo de la programación dentro de un lista de cues puede controlarse por los LOOPS (bucles o saltos).

Los Loops tienen un destino. Si una Cue se está ejecutando y contiene un loop, el flujo del programa continuará con el destino indicado en lugar de con el siguiente cue.

Los loops pueden temporizarse. Los loops temporizados se mantienen hasta que cumpla el tiempo establecido.

De otro modo el loops tendrá un contador. Este loop se mantiene en ejecución hasta que el contador llegue a cero.

Los loops pueden ser "sin fin". Un loop sin fin estará ejecutándose continuamente una vez que se haya activado.

Pulsa con el botón derecho del ratón en la cue correspondiente en la columna de LOOP. Se abrirá la ventana del LOOP SELECCIONADO. Selecciona la Cue a la que quieres que se realice el salto. La Cue se listará en la línea superior.

Selecciona la función de salto pulsando la tecla correspondiente:

- Con la tecla LOOP (TIMED temporizada), se creará un loop temporizado.
- Con la tecla LOOP (COUNT contador), se creará un loop regido por contador.
- Con la tecla DELETE, puedes borrar el loop.

Para el loop indicado, puedes editar la duración del loop o el valor del contador de loops en la columna LOOPDELAY pulsando sobre ella e introduciendo el valor correspondiente.

Ejemplo: Cuando introduzcas un „5“ en la celda de TIEMPO, el loop se ejecutará durante 5 segundos. Si pones un „5“ en la celda de COUNT (contador), el loop se repetirá cinco veces antes de continuar normalmente la secuencia.

### 4.3.8 Insertando Comandos en la Línea de Comandos\*\*

Dentro de una Secuencia, se puede ejecutar un Comando de la Línea de Comandos desde una Cue. Tan pronto como se llegue a esa Cue, será ejecutado el comando. Ajustando un tiempo, el comando puede ejecutarse con su propio tiempo de retardo. ➔ 10. Línea de Comando

Copy Sequ 1 Cue 3 At Sequ 2 Cue 5

Haz click en la casilla LINK de la cue correspondiente. Puedes introducir el tiempo apropiado para el comando seleccionado en la columna LI. DEL. El comando sólo se ejecutará después de que se haya cumplido ese tiempo, si por ejemplo escribes „5" en la columna LI. DEL, el comando se ejecutará después de transcurridos 5 segundos..

#### 4.3.9 Copiando cues entre secuencias\*\*

También puedes copiar Cues de una secuencia a otra. Para ello, usa la siguiente sintaxis en la línea de comandos:  
 ● copy\_seq\_X\_cue\_XX\_at\_seq\_Y\_cue\_YY ENTER  
 Si la Cue de destino está vacía, selecciona el estado de la copia (ESTADO E COPIA o SOLO CUE); Si la Cue ya tiene contenido, elige entre SOBREScribir O MEZCLAR. Puedes cancelar la copia con CANCELAR.

#### 4.3.10 Copiando valores individuales de una cue en otra cue o secuencia\*\*

Se pueden copiar los valores de parámetros individuales de una cue en otra o en otra secuencia. Utiliza la siguiente sintaxis en la línea de comandos:

Desde la cue actual en otra cue de la misma secuencia o en otra secuencia

- Selecciona los aparatos o canales en la cue actual, si es necesario activa los parámetros (doble click en cabecera- la columna tiene fondo rojo). (OPCION STORE debe estar en Valores Activos)
- STORE\_seq\_X\_cue\_Y y confirma con MEZCLAR o SOBREScribir

#### 4.4. Editando Chase

Un Chase es una secuencia que se ejecuta automáticamente. Durante el proceso de edición, podrás modificar, añadir o borrar **todos** los valores de una Cue individual. Los tiempos de velocidad, CrossFade (X-FADE) y SNAP-DELAY también pueden ajustarse globalmente.

A parte de lo que se indica en este capítulo, hay otras 3 formas distintas de edición:

- ➔ 4.1.3, 4.1.4, 4.1.5 Sobrescribir, expandir y remover Cues
- ➔ 4.5 y 3.7.5 Actualizar Cues o Presets
- ➔ 5.3 Ventana de EJECUTOR

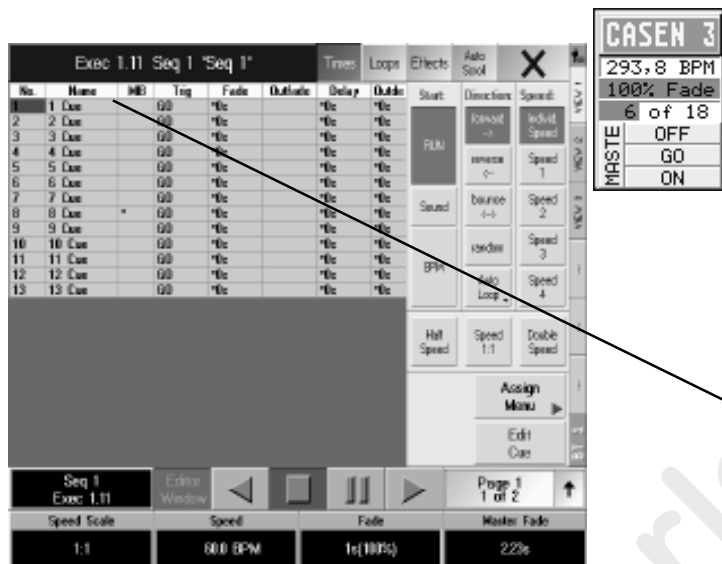
- Pulsa la tecla EDIT (LED encendido).
- Selecciona un Chase con la tecla correspondiente de EJECUTOR. **O**:
- Pulsa con el botón izquierdo del ratón en la pequeña ventana sobre el FADER de EJECUTOR. Aparece el menú de EDICIÓN en la pantalla TFT derecha, dando una lista de cues individuales. El fader de EJECUTOR seleccionado aparecerá en la cabecera, indicando el número de página u el nombre de la secuencia

En la segunda línea, se indican las funciones de las columnas

- **No** : El número de las Cues individual
  - **NOMBRE**: El nombre de la Cue
  - **MIB**: Activa la función MIB (Movimiento en Negro) individualmente para cada Cue. Actívalo seleccionando la celda con una pulsación corta del encoder de la derecha de la pantalla. Confirma la activación pulsando SI. La función MIB sólo puede utilizarse en las celdas donde aparece el símbolo " \* " .
  - **TRIGGER**: No tiene efecto en un Chase.
- Si la tecla de **TIEMPOS** de la barra de título está pulsada:
- **FADE (fundido)**: No tiene efecto en el Chase.
  - **OUTFADE (fundido de salida)**: No tiene efecto en el Chase.
  - **SNAP (paso)**: No tiene efecto en el Chase.
  - **I.FADE**: No tiene efecto en el Chase.
  - **I.DELAY**: No tiene efecto en el Chase.

Si la tecla **LOOPS** de la barra de título está pulsada:

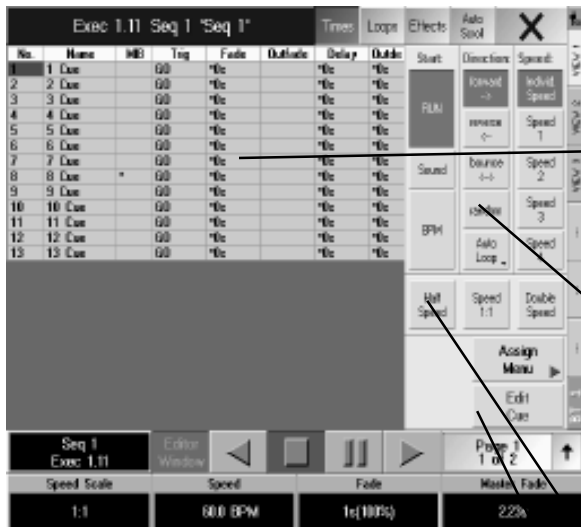
- **LOOP**: Iniciar un salto después del cue que concluya la CUE que incluye el LOOP.
- **LOOPDELAY**: Muestra la longitud en tiempo o el número de ocurrencias de un LOOP



100



- **LINK**: Aparece el Comando de la Línea de Comandos que será ejecutado
- **LI. DEL**: Muestra el valor del retraso que tendrá la ejecución de ese comando  
Si se pulsa la tecla **EFFECTOS** de la barra de título:
- **EFFECTOS**: Muestra los Efectos que se hayan recuperado  
Aparecerá una segunda hoja en la parte baja de la pantalla:
- **No.**: Número del Grupo de Efecto
- **NOMBRE**: Nombre del Grupo de Efecto
- **ACCION**: Tipo de Efecto recuperado
- **INTENSIDAD**: Muestra el tamaño definido del Grupo de Efecto  
F (Fundido): Si aparece Y (YES), el tamaño se fundirá con el tiempo ajustado
- **VELOCIDAD**: Muestra la velocidad definida para el Grupo de Efecto  
F (Fundido): Si aparece Y (YES), la velocidad se fundirá con el tiempo definido
- **SOFT**: Muestra el ajuste de softness (fundido de entrada suave) de los efectos  
F (Fundido): Si aparece Y (YES), la "suavidad" se fundirá con el tiempo de fundido ajustado



**La hoja mostrará todas las Cues en el Chase (Secuencia):**

Con la ayuda de estas teclas puedes definir las distintas funciones del Chase.

- **RUN**: El chase correrá con la velocidad definida. Los tiempos de Fundido y Delay varían en términos de porcentaje.
- **SONIDO**: El disparo de los pasos (cues) se realizará por medio de la señal de sonido. Los tiempos de fundido y retardo se ejecutarán según estén ajustados.
- **BPM**: Reproducción de los pasos (cues) vía reconocimiento automático de los **Beats Por Minuto**. Los tiempos de Retardo y Fundido se ajustarán en términos de porcentaje.
- **ADELANTE**: El Chase corre hacia adelante.
- **ATRAS**: El Chase corre hacia atrás.
- **SALTO**: El Chase correrá hacia adelante y después hacia atrás y así sucesivamente.
- **RANDOM**: El Chase reproduce pasos individuales (cues) de manera aleatoria.
- **AUTO BUCLE / SOLO ON / SOLO OFF** (Cambia de estado pulsando la tecla):  
En **AUTO LOOP**, después del último paso, el Chase saltará al primer paso y continuará. Con **SOLO ON**, el Chase hará un sólo recorrido y se parará en la última Cue. Con **SOLO OFF**, el Chase realizará un único recorrido y se desactivará tras la última Cue.
- **VELOCIDAD INDIVIDUAL**: En la ejecución, se utilizará la velocidad individual del Chase.
- **VELOCIDAD 1-4**: Durante la ejecución, se utilizará la velocidad de grupo respectiva. La velocidad ajustada se puede usar para todos los Chase. ➡ **5.1.6** Asignando Masters Especiales  
Usando las teclas, puedes dividir o doblar la velocidad ajustada.
- **MEDIA VELOCIDAD**: Pulsando 1 vez, la velocidad ajustada se dividirá a la mitad – se puede hacer hasta 8 veces (La modificación se mostrará sobre el Encoder izquierdo).  
**1:1**: Resetéa la velocidad al valor ajustado.
- **DOBLE VELOCIDAD**: Pulsando una vez la velocidad será doblada – se puede hacer hasta 8 veces (La modificación se mostrará sobre el Encoder izquierdo).  
Esta tecla te llevará al menú de ASIGNACIÓN. ➡ **5.1** Menú de ASIGNACIÓN  
El botón de Edición de Cue te permitirá modificar valores de Cues individuales (LED de la tecla EDIT encendido) ➡ **4.4.1** Cambiando valores de pasos de Chase individuales

Sobre los encoder en la pantalla derecha, aparecen las teclas de reproducción y el nombre del chase. Las funciones de esas teclas son:

**EDITAR:** Abre el menú de edición para el chase

**FLECHA IZQUIERDA:** GO- (Reproducción hacia atrás)

**CUADRADO:** OFF (Stop)

**LÍNEA DOBLE:** PAUSA (Tiene la función de pausa)

**FLECHA DERECHA:** GO (Reproducción hacia adelante)

**Página 1 o 2:** Cambia entre funciones de los encoders. Las más importantes están en la página 1.

Como siempre, girar el encoder pulsándolo al mismo tiempo da una resolución diferente, dependiendo de los ajustes en el menú SETUP.

Pulsando el encoder (pulsar y soltar sin girarlo) trae a la pantalla un fader huge.

#### Funciones de los Encoder en la página 1

**ESCALA DE VELOCIDAD:** Divide o multiplica velocidad por un factor.

**VELOCIDAD:** La velocidad del Chase. El rango accesible depende de la escala de velocidad. Si el chase está asignado a un grupo de velocidad, los cambios de la velocidad de los chase afectará al grupo de velocidad (también si se varía de otro modo).

**FADE:** tiempo de fundido de entrada de paso a paso. Define la suavidad en la reproducción del chase.

**MASTER FADE:** Controla el master de fundido de entrada y salida. Se utiliza al arrancar o parar el chase. Con el encoder de "MASTER DE FUNDIDO" se ajustará a "POR DEFECTO". En esta posición se utilizará el tiempo M-Fade predefinido desde el menú setup/defecto/reproducción.

#### Funciones de los Encoder en la página 2:

**VELOCIDAD DE GRUPO:** Vincula el chase a un grupo de velocidad o permite ajustarlo a velocidad individual.

**OUTFADE:** Define el tiempo de salida de paso a paso. Con el encoder se puede ajustar igual que INFAD.

**SNAPDELAY:** Define el punto de disparo para los canales de snap dentro del chase.

#### 4.4.1 Modificando valores de los pasos de un Chase por separado

● Selecciona el Cue a modificar en la columna de Nombres (celda roja).

● Pulsa la tecla EDIT (El LED de la tecla se encenderá).

● **Todos los valores de la Cue se reproducirán en escena y se mostrarán (activos, en rojo) en la hoja de Canal y Aparatos.**

– Esta cue puede modificarse por los accesos directos o los preset. ➡ 3.4 Accediendo directamente a los Aparatos (en la hoja de APARATOS) / 3.5 Acceso Directo a Canales de dimmer (en la HOJA DE CANAL) y 3.7 Creando y recuperando Presets

Si no quieres que la Cue se vea en escena, activa la función Blind pulsando la tecla BLIND (el LED se encenderá).

● Pulsa la tecla UPDATE. Pulsa OK en la ventana que acaba de abrirse. La cue que has cambiado queda grabada.

● Pulsa la tecla CLEAR dos veces (Se borrarán los valores de la Cue en la ventana de Aparatos o Canales).

Para modificar otras Cues, selecciona la Cue correspondiente (La Cue aparecerá sobre fondo verde).

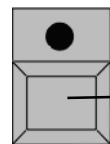
Repite todos los pasos descritos anteriormente y graba con STORE.

➡ 4.3.4 Copiando Cues

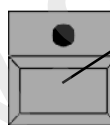
➡ 4.3.5 Moviendo Cues

➡ 4.3.6 Borrando y renumerando Cues

BLIND



UPDATE



- ➡ 4.3.7 Insertando LOOPS
- ➡ 4.3.8 Insertando Comandos de la Línea de Comandos

#### Cambiando tiempos para una o más Cues:

- La función de Escalado de tiempos (descrita en el capítulo 4.3.3) también puede utilizarse para Chases.

### 4.5 Actualizando Cues

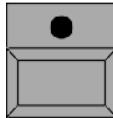
Al ejecutar secuencias, las Cues pueden modificarse y grabarse directamente.

Reproduce la Cua a modificar. Modifica la cue con accesos directos o por presets (se enciende el LED de la tecla UPDATE). ➡ 3.4 Acceso directo a Aparatos (en la hoja de APARATOS) / 3.5 Acceso directo a Canales de Dimer y 3.7 Creando y recuperando Presets

- Pulsa la tecla Update una vez.

Se abrirá la ventana UPDATE

UPDATE



- Pulsando esta tecla, puedes cambiar entre "sólo contenidos originales" y "añadir nuevos contenidos"

- Sólo contenidos originales: Al actualizar la cue, sólo se grabarán los cambios sobre aparatos y canales que ya fueran utilizados en esa cue.

- Añadir nuevos contenidos: Al actualizar una cue, se grabarán todos los cambios que se hagan en escena.

- Pulsando esta tecla puedes cambiar entre "sólo el último ejecutor recuperado" y "Todos los ejecutores posibles".

- Sólo el último Ejecutor recuperado: La hoja de Destinos de la Cua sólo muestra la última Cua reproducida.

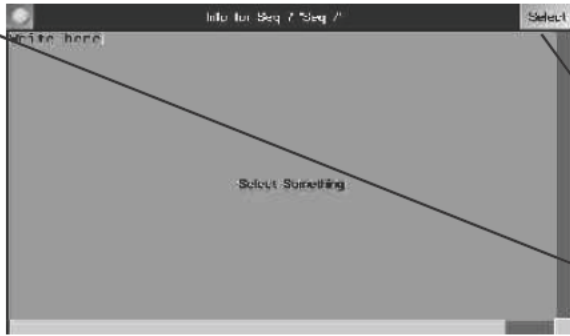
- Todos los Ejecutores posibles: La hoja de Destinos de la Cua muestra todas las cues actualmente en reproducción desde todos sus ejecutores.

- Actualizar "Tracking" o "Sólo Cue". La actualización "tracking" afectará a "las cues del futuro" mientras que la actualización "Sólo Cue" no lo hará.

- Pulsando la tecla "Actualizar Cue" se actualizará la cue que se muestra sobre fondo rojo. Puedes seleccionar otra cue con el encoder.

- Pulsando la tecla "Actualizar todas las Cues" se actualizarán todas las cues listadas.

- Pulsando el botón Salvar por defecto se grabarán los (pre) ajustes como los ajustes por defecto (ej.: Sólo contenidos original o Añadir nuevos contenidos). La próxima ocasión que abras el menú de actualización, estarán seleccionados estos ajustes.

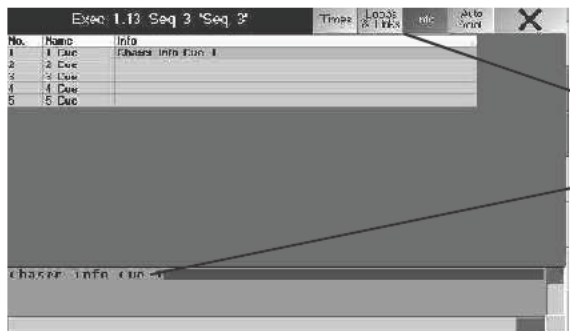


## 4.6 INFORMACIÓN - ventana

Se puede agregar una ventana de información a cada ejecutor. Puedes escribir aquí información para las secuencias, chases o efectos. Adicionalmente puedes introducir información para cada Cue dentro de una secuencia, un chase o un efecto.

### Crear Ventana de Información:

- con **CREAR UNA VENTANA** y **INFO** se abrirá una Ventana vacía
- pulsa **Seleccionar** - Aparecerá „Seleccionar Algo“
- pulsa el botón del Ejecutor de la secuencia, chase o efecto.
- escribe el texto de información
- cierra la ventana de info



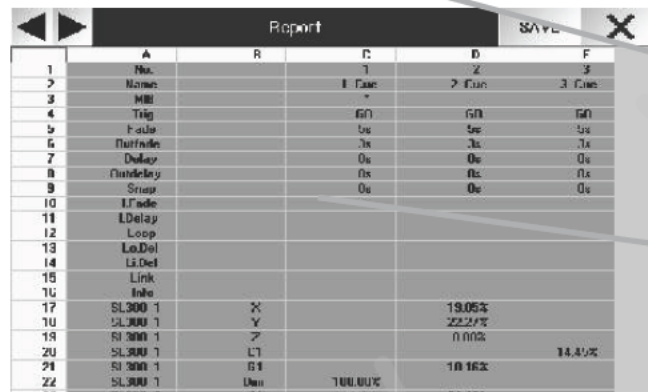
### Crear INFO para una cue:

- pulsa **EDIT**
- escoge la secuencia, chase o efecto (no ítem de efecto)
- pulsa el botón de **INFO**
- escribe el texto de información



## 4.7 Ventana REPORT

La función REPORT permite crear una vista imprimible de las secuencias. Será un fichero Excel que contiene todos los aparatos implicados con sus respectivos valores ordenados en Cues. También puedes crear reportes de GRUPOS, MUNDOS y PRESETS. En este caso, aparecerán en las tablas los aparatos escogidos.



### Abr report desde la línea de Comandos:

- - enter report\_seq\_(número o área de la secuencia);
- enter report\_seq\_(número de secuencia)\_(número o área de Cues);
- enter report\_group\_(número o área de grupos);
- enter report\_world\_(número o área de Mundos);
- enter report\_preset\_(número o área de Preset);

Sólo se pueden crear „Reportes“ de Cues, secuencias, Grupos, Mundos-CUIDADO: se producirán ficheros muy grandes. La pantalla derecha pasará al modo de vista de reporte. Si hay más columnas disponibles de las que pueden aparecer, puedes usar los botones de flechas de cursor. Si hay más líneas disponibles, desplázate usando el Encoder junto a la pantalla.

Con cada comando „REPORT“, el contenido previamente activado por índice Report será borrado y remplazado por los ficheros escogidos.





No.	Name	1 Cue	2 Cue	3 Cue	4 Cue	5 Cue	6 Cue
2	Name						
3	MIB						
4	Trig	3s	3s	3s	3s	3s	3s
5	Fade	3s	3s	3s	3s	3s	3s
6	Outfade						
7	Delay	0s	0s	0s	0s	0s	0s
8	Outdelay	0s	0s	0s	0s	0s	0s
9	Snap	0s	0s	0s	0s	0s	0s
10	I.Fade						
11	I.Delay						
12	Loop						
13	Lo.Del						
14	Li.Del						
15	Link						
16	Info						
17	SL300 1 X	42.19%	77.34%	77.34%			
18	SL300 1 Y	16.80%	16.80%	16.80%			
19	SL300 1 Z	6.25%	6.25%	67.19%			
20	SL300 1 Dim	100.00%			100.00%		
21	SL300 1 Pan				72.66%	88.67%	96.10%
22	SL300 1 Tilt				30.08%	30.08%	30.08%
23	SL300 2 X	42.19%	77.34%	77.34%			
24	SL300 2 Y	16.80%	16.80%	16.80%			
25	SL300 2 Z	6.25%	6.25%	67.19%			
26	SL300 2 Dim	100.00%			100.00%		
27	SL300 2 Pan				72.66%	88.67%	96.10%
28	SL300 2 Tilt				30.08%	30.08%	30.08%

### Ajustando un acceso FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros):

A través de este acceso, puedes transferir datos de la mesa a un PC. De este modo puedes llevar un reporte a tu PC y abrirlo como una tabla de Excel. La forma más fácil de grabar e imprimir reportes es vía PC. Para ello, el PC y la mesa deben estar conectados a la misma red, es decir, los 3 primeros grupos de números de la dirección IP deben ser idénticos (ej. 192.168.177.xxx), y el último grupo de números debe ser único para cada dispositivo que se conecte a la red.

### Grabando e imprimiendo reportes:

- Crea el reporte deseado (ver anteriormente).
- Conecta el PC y la mesa vía FTP.
- Corta el fichero xx.CSV en la carpeta de REPORT de la mesa y pégalo en una carpeta del PC. En el gráfico de la izquierda, la carpeta de la mesa tiene la dirección IP 192.168.177.114
- Inicia la aplicación MICROSOFT EXCEL y abre el fichero de Reporte.
- Imprime, graba, envía el reporte, etc. como cualquier otro fichero Excel.

O:

- Crea el reporte deseado (ver anterior).
- Graba el fichero REPORT.E en un disquete con SALVAR (se grabarán todos los reportes creados)

### Ejemplos:

Crea un reporte de la Cue N°. 2,3,4 y 5 de la secuencia 24;

- Escribe lo siguiente en la línea de Comandos: report\_sequ\_24\_cue\_2\_thru\_5; confirma con ENTER
- el reporte aparecerá en la pantalla derecha; los valores de las Cue se ordenan en columnas, los parámetros de los aparatos individuales en filas.

Para crear los reportes de las secuencias 1,2 y 3,

- introduce lo siguiente en la línea de comandos: report\_sequ\_1\_thru\_3; confirma con ENTER
- el reporte para la secuencia 1 aparecerá en la pantalla derecha; los valores de las Cues se distribuyen en columnas, los de los parámetros de aparatos individuales en filas. Con las teclas de flechas puedes cambiar al siguiente o anterior reporte. En la carpeta de reportes, encontrarás 3 ficheros que contienen los reportes.

Para crear el Reporte PRESET 1, PAN / TILT,

- introduce lo siguiente en la línea de Comandos: report\_preset\_1.1; confirma con ENTER
- el reporte para el Preset 1, PAN/TILT aparecerá en el display derecho, las columnas muestran los nombres de los aparatos involucrados y los valores porcentuales correspondientes de PAN y TILT. Usa el Encoder para desplazarte si no están visibles todas las filas.

Para crear un Reporte de MUNDO 3 (WORLD 3), conteniendo los nombres de todos los aparatos del mundo 3,

- introduce lo siguiente en la línea de Comandos: report\_world\_3; confirma con ENTER
- el reporte de la secuencia 1 aparecerá en el display derecho; los valores de las Cue se ordenan en columnas, los parámetros de los aparatos individuales en filas. Usa el Encoder para desplazarte si no están visibles todas las filas.

## 5 Ejecutando Cues, Secuencias y Chase

### 5.1 Menú ASIGNACIÓN (Asignación a un EJECUTOR)

Los Grupos de Cues, Secuencias o Efectos pueden asignarse a cualquier Fader Botón de Ejecutor.

Una forma de entrar en el menú de ASIGNACIÓN es pulsando con el botón el ratón o pulsando la pantalla táctil en la barra de título de la ventana de FADER DE EJECUTOR.

0:

Pulsa la tecla ASSIGN una vez (LED encendido).

Selecciona una Secuencia en la Ventana de Secuencias, o un Grupo de Efectos en la ventana de Efectos.

Pulsa el Fader de Ejecutor o el Botón de Ejecutor, al que quieres asignar una Secuencia o un Chase.

0:

Pulsa la tecla ASSIGN una vez (LED encendido).

Pulsa el Fader de Ejecutor o botón de Ejecutor para el que se ha creado la Secuencia o el Chase. Aparecerá el menú de ASIGNACIÓN en la pantalla TFT central.

Otra forma de entrar en el menú de ASIGNACIÓN es a través del menú de EDICIÓN.

La barra de título mostrará el Fader o botón de Ejecutor seleccionado.

#### 5.1.1 Asignando Secuencias o Grupos de Efectos

La tecla "Función" debe estar activada (fondo oscuro).

Pulsando la tecla de CHASE, SECUENCIA o EFECTO, se mostrarán en pantalla. Selecciona la Secuencia o Grupo de Efecto que vas a asignar. Las secuencias y grupos de efecto que ya están asignadas se muestran en rojo.

La columna CUE muestra el número de Cues de cada Secuencia.

Pulsando la tecla "Edit", puedes personalizar la Secuencia o Grupo de Efecto asignado en el menú EDIT.

► 4.3 o 4.4 Editando Cues, Secuencias o Chase. ► 6.2 Editando Grupos de Efecto

#### 5.1.2 Cambiando Nombres de Secuencias

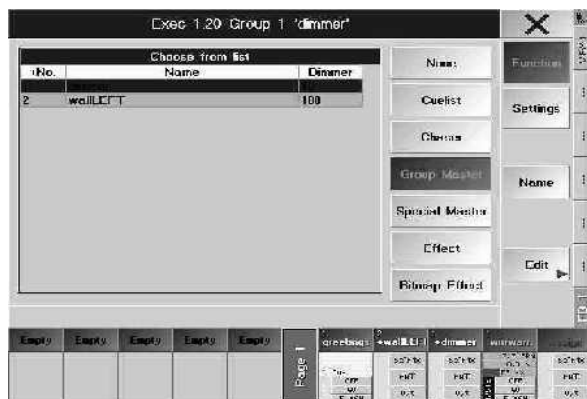
● Pulsando la tecla "Nombre" se puede renombrar la secuencia usando el teclado.

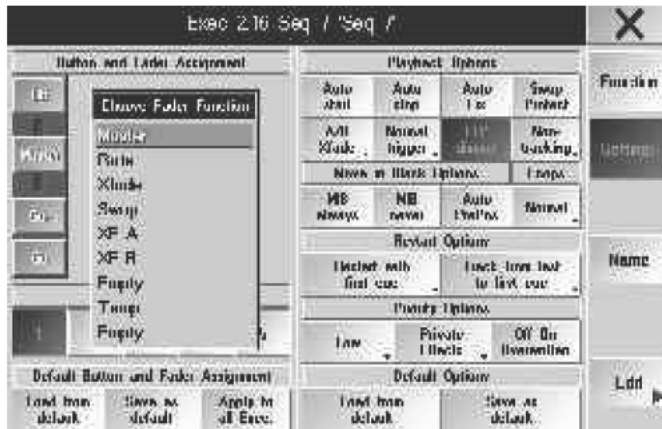
0:

● Pulsando 2 veces la tecla ASSIGN (LED encendido).

● Pulsando el botón de ejecutor, donde está la secuencia a la que se quiere cambiar el nombre.

● Aparece una ventana donde puedes introducir el nuevo nombre.



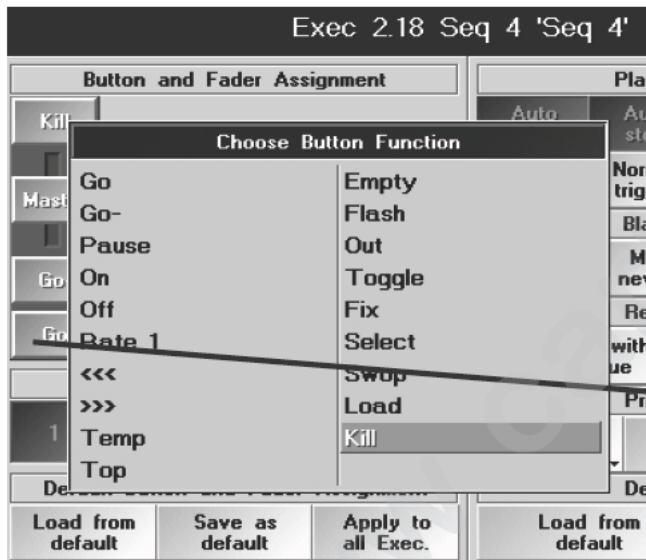


### 5.1.3 Cambiando las funciones del Fader y el Botón

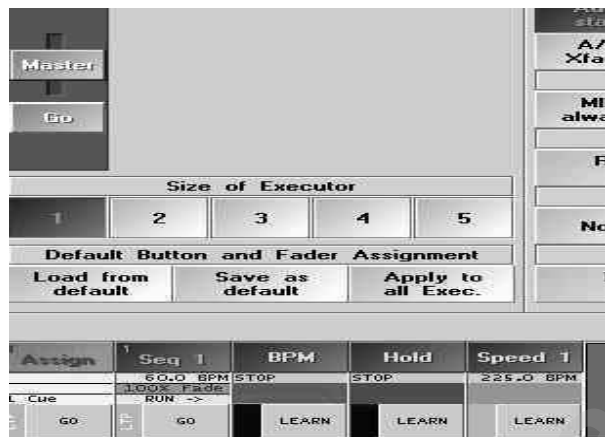
- pulsa **ASSIGN**
- pulsa la pequeña ventana de ejecutor
- pulsa **FUNCION**
- pulsa **AJUSTES**
- Pulsando en el símbolo del fader, aparece una selección donde podrás seleccionar la función asignada al fader con otra pulsación.
  - Master: El Fader controla todos los valores de dimer programados en la secuencia.
  - Swap: Con el Fader, se fundirán los canales HTP y todos los demás valores HTP que no se utilicen en la secuencias se ajustarán a "0"

*Sólo es posible utilizar el fader Master o SWAP.*

- **FADE**: Con el Potenciómetro se puede ajustar manualmente el tiempo de fundido entre cues al utilizar Chase.
- **Velocidad**: Velocidad de Chase ajustada con el Fader.
- **Xfade**: con el Fader, se funden manualmente todos los parámetros a la siguiente cue de la secuencia.
- **XF A**: Si se activa la división de Crossfade activo (SPLIT), puedes fundir de salida la cue que se está reproduciendo actualmente al subir y bajar el Fader. Si no está activada la función SPLIT, puedes fundir de salida los canales de dimer de la siguiente cue al subir y bajar el Fader.
- **XF B**: Si está dividido el Crossfade, puedes utilizar el Fader para fundir a la siguiente Cue al subir o bajar el Fader. Si no está activada la función SPLIT, puedes fundir a la siguiente cue y a los canales que se encenderán en ella al subir y bajar el fader.
- **Vacio**: El Fader no tiene función.
- **Rate**: Con el Fader, puedes cambiar los tiempos de fundido y de retardo para las secuencias. Si el fader está al 50%, todos los tiempos se ejecutarán de la forma normal (los valores grabados), usando el botón RATE 1, puedes resetear automáticamente el fader a la posición de 50%.
- **MFade**: Será el master de fundido de entrada y salida en un rango de 0 a 10 segundos. Se utiliza al iniciar o parar el chase. Con el encoder se puede ajustar el „master fade" al valor por defecto "DEFAULT". En esta posición se utilizará el valor de MFade predefinido en el menu setup/defaults/tiempos de reproducción.
- **Temp**: Utiliza el Fader para fundir temporalmente el primer Cue (paso), entonces, se recuperará el estado previo, similar a la tecla „Temp". Pulsando en el símbolo de la tecla correspondiente, aparecerá una selección en la que se pueden asignar diferentes funciones a cualquier botón.
  - **Go**: La cue se reproducirá con los tiempos de Fundido y Retardo programados.
  - **Go-**: Para secuencias, se reproducirá el cue previo y todos los cambios se ejecutarán (full tracking) utilizando todos los tiempos de Fundido y Retardo programados. Para los Chase, se invertirá la dirección de la reproducción.
  - **Pausa**: Parará temporalmente una cue o un Chase en ejecución. Para continuar utiliza GO+ o GO-.
  - **On**: Reactiva la prioridad del Ejecutor, haciendo de él la última acción y por tanto sobreponiéndolo a los ejecutores que estuvieran por encima de él (LTP).



grandMA



Micro - Assignment Menu; only one button can assigned here

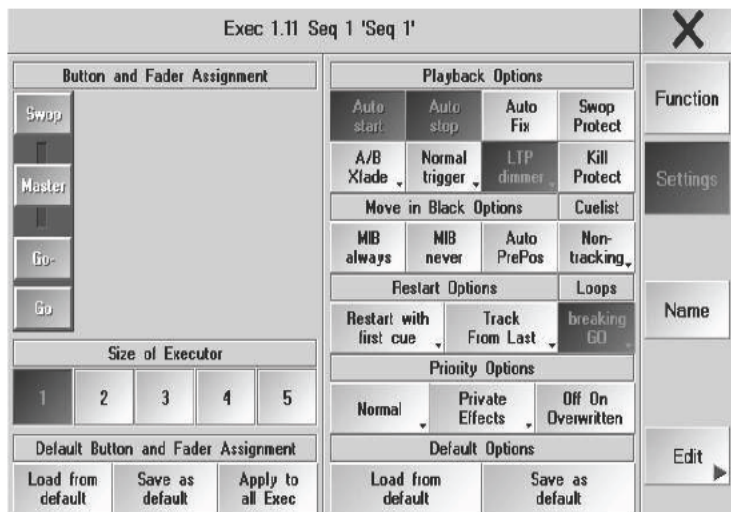
- **Rate 1:** Coloca el Fader RATE a la posición del 50% (➡ **RATE Fader**).
- **Learn:** Entrada directa de la velocidad de el Chase. Al pulsar este botón al menos 3 veces, se ajusta la velocidad del Chase a la velocidad de las pulsaciones.
- **<<<:** Reproducción de la Cue previa sin tiempos de Fundido ni de espera.
- **>>>:** Reproducción de la siguiente cue sin tiempos de Fundido ni de espera.
- **Temp:** La Cue o el Chase se reproducirá durante el tiempo que se esté pulsando el botón. Una vez se suelte el botón se volverá a las condiciones anteriores.
- **Top:** Resetea la Secuencia a la primera Cue.
- **Vacio:** El botón no tiene función.
- **Flash:** Ajusta los canales de Dimer de la cue actual al 100% de su valor grabado. Inicia la secuencia si ésta no está ya activada.
- **Out:** Ajusta los valores de los canales de Dimer de la cue actual al 0% del valor programado. También inicia la secuencia si no está ya activada.
- **Toggle:** Para activar o desactivar el Chase o Secuencia.
- **Fix:** Fijará la Secuencia o Chase en el ejecutor aunque se cambie de páginas (se muestra sobre fondo naranja en la pequeña ventana de Ejecutor).
- **Cargar:** Pulsando el botón a la derecha del display TFT abrirá una matriz donde puedes seleccionar cargar directamente el siguiente cue que se va a reproducir en la secuencia (CARGAR CUE). Arranca la cue usando el botón GO.
- **Selecion:** Hace de éste ejecutor la Secuencia Master.
- **Swop:** Mientras el botón esté pulsado todos los canales de dimer que no estén en este ejecutor se apagarán, excepto los que tengan activada la función „Swop Proguido“.
- **Kill:** Tiene la misma función que GO, pero desactivará todos los ejecutores en ejecución.

Con el Tamaño de Ejecutor botones 1 – 5, puedes definir de cuantos faders y botones se dispone para controlar tu secuencia en los Faders de EJECUTOR, y se pueden seleccionar desde uno a cinco botones en los BOTONES DE EJECUTOR.

Los títulos correspondientes aparecerán en la pantalla TFT sobre los Fader Ejecutor. Cuando se activa la función LISTA, la función de los Botones de Ejecutor aparecen sobre estos botones (pulsando la tecla LISTA).

### Asignación por defecto de Botones y Fader

- Pulsando la tecla “Grabar como por defecto” grabará los ajustes actuales como ajustes por defecto en el menú correspondiente de Ajustes por defecto para Botones y Faders. Para cada opción (1-5 Fader o 1-5 Botones, Secuencias o Chase), hay un estado por defecto que puede grabarse.
- Pulsando la tecla “Cargar desde por defecto” se cargará los ajustes por defecto grabados y serán los que se utilicen para ese ejecutor.
- Pulsando “Aplicar a todos los Ejecutores” se sobrescribirá el estado de todos los Fader o Botones de Ejecutor. El requisito previo es, sin embargo, un número idéntico de asignaciones de Fader y Botón.



## 5.1.4 Opciones de Reproducción

● La tecla de "Ajustes" debe estar pulsada (fondo oscuro).

Si pulsas la tecla "Auto inicio" (fondo gris oscuro), la Secuencia o Chase deberá arrancarse automáticamente al subir el Fader Master (item 6).

Si la tecla "Auto stop" está pulsada (fondo gris oscuro), la secuencia o Chase se desactivará automáticamente al bajar el Fader Master a la posición 0.

Si **está activado "Auto inicio"** (fondo oscuro) y **„Auto Stop"** no está activado, el fader tendrá la función **„Auto On"**, lo que significa que al subir el fader de la posición 0, simultáneamente la función „On" se activa y la secuencia se reactivará.

Si se pulsa la tecla "Auto Fijar" (fondo oscuro) y la Secuencia o Chase está activada, ese Ejecutor se mantendrá bloqueado en esa posición aunque se cambie de página de Ejecutores y **sólo dejará de estarlo al desactivar el ejecutor**. Si un Ejecutor está grabado en esa posición de otra página, ese Ejecutor aparecerá y puede utilizarse de nuevo sólo después de que se haya desactivado el Ejecutor bloqueado.

Si se pulsa la tecla "Protección de Swop" o Dimmers de la Secuencia no se desactivarán, al recuperar otra secuencia usando la función Swop.

Si la tecla TRACKING está pulsada (fondo oscuro), la Secuencia se ejecutará en modo Tracking. Si la tecla no está pulsada, la Secuencia se ejecutará en modo No Tracking.

El modo **TRACKING** se usa normalmente para **aplicaciones de Teatro**.

Los Valores que se reproducen en una Cue, permanecen sin cambio para las Cue siguientes, hasta que se modifiquen o sobrescriban esos valores por una Cue posterior (principio LTP). Por eso, no tienes que programar los valores que no quieres que cambien en las siguientes cues.

Ejemplo: Al principio de la Secuencia, los canales de Dimmer se ajustan a un 80%. Asimismo que el ajuste es para varias cues. Mientras los canales no se modifiquen, se mantendrán al 80%. Al transcurrir esa Secuencia se quiere que el ajuste de canal está sólo al 70%. Para eso, sólo tienes que cambiar este canal sólo una vez; todos los Cues siguientes se modificarán automáticamente.

Ejemplo: La Cue 10 está hecha de todos los cambios programados hasta la cue 10 es decir desde la cue 1 hasta la 9 con sus últimos valores teniendo preferencia sobre los valores anteriores - Latest Takes Precedence (LTP)

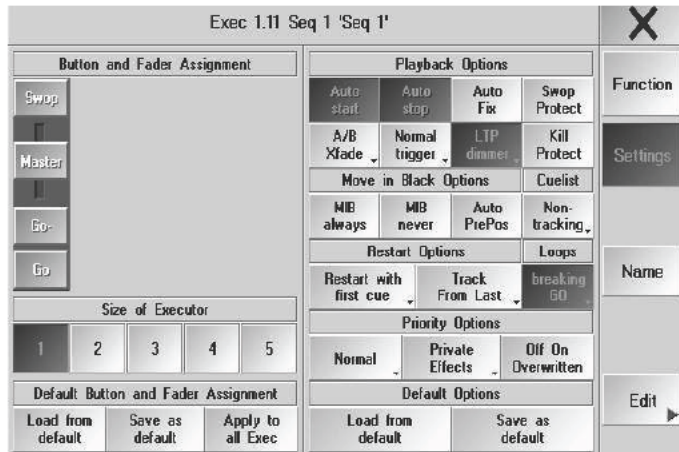
En el modo **NO TRACKING** los valores retornan a sus valores por defecto a menos de que se le de un valor específicamente para esa cue.

Ejemplo: La Cue 10 se hará sólo de la información de la Cue 10. Las modificaciones de las cues anteriores no tendrán efecto en las cues posteriores. Esencialmente las cues no tendrán relación entre sí. **5.4 Ventana TRACKING**

**Tecla A/B o Split Xfade:** Si se pulsa la tecla "Split Xfade" (se muestra en oscuro), esta función está activada (item 5.1.3 Cambiando Faders, Fader XF A y XF B).

**Tecla de disparo Normal (Trigger)** Si está pulsada la tecla „Normal Trigger", la Secuencia/Chase se ejecuta con los tiempos de disparo programados. Pulsando esta tecla, cambia a „Trigger is GO", de modo que la Secuencia o Chase sólo podrá controlarse con la tecla GO y se ignorará los comandos Follow, Sonido y de tiempos de disparo.

**Tecla LTP Dimers** pulsada: Al reproducir esta secuencia, los canales de dimer programados en la secuencia sobrescribirán todas las demás (LTP Dimer) instancias relativas al canal en reproducción, independientemente del nivel. Estos sobrescribirán todos los canales de las cues que también se llamaron en modo LTP. Los Ejecutores HTP



se mantienen sin cambios.

**Kill Protect:** Si la función Kill Protect está activada (el botón tendrá fondo oscuro) la secuencia no se desactivará con el comando Kill de otra secuencia.

## Opciones de la función MIB (Mover en Negro)

**Siempre MIB pulsado:** Las cues en las que los aparatos cambian su intensidad desde cero y también cambian otros parámetros, como por ejemplo una posición diferente, el color o el gobo, etc., tomarán los valores de "preajustados" para que los cambios no se vean en el escenario (también puedes ajustar un tiempo de Fundido o Delay para esos canales (2.13 Ajustes en el menú por Defecto / Tiempos de reproducción).

**Nunca MIB pulsado:** Las cues que tienen activada la función MIB por separado se desactivarán por completo (4.3 Editar Secuencias).

**Auto PrePos pulsado:** El sistema de pre-posición automática ejecutará un movimiento en blanco una vez se arranque el ejecutor. Por tanto todos los canales no dimmerizados se inician con tiempo de fundido y de delay igual a cero si los aparatos correspondientes están en oscuridad al arrancar el Ejecutor. Desactivando un ejecutor que tienen activada la función "Auto PrePos", tratará de no destruir el aspecto del escenario, sólo se fundirán los canales de dimmer.

Al desactivar la secuencia, los canales variarán sólo después de que hayan vuelto a cero.

## LOOPS

**NORMAL:** utiliza el comando GO para ejecutar la siguiente cue dentro del LOOP

**Breaking GO:** utiliza el comando GO para cancelar el LOOP y ejecutar el siguiente Cue de la secuencia

## OPCIONES DE REINICIO

Si la tecla "Reiniciar en primer cue" está pulsada, la Secuencia siempre se reiniciará con la **primera** cue.

Si se pulsa la tecla "Reiniciar en cue actual", la Secuencia reinicia exactamente donde se detuvo la última vez.

Si la tecla "Reiniciar en próximo cue" está pulsada, la Secuencia se reinicia una cue después de donde se detuvo.

Si la tecla "Reiniciar desde la última a la primera cue" está pulsada, los valores de tracking se resetearán cuando el ejecutor salte al primer cue.

## OPCIONES DE PRIORIDAD

Hay tres niveles de prioridad: Bajo (el inferior), Normal (nivel medio) y Elevado (el más alto). Los ejecutores que tienen mayor prioridad, no pueden ser sobrescritos por Ejecutores con prioridad inferior. En general, esto sólo se aplica sobre funciones LTP.

**PRIVATE EFFECTS:** Los Efectos grabados en la secuencia sólo usarán canales que no se usen en otras secuencias.

Así que en algunos casos el efecto no será ejecutado completamente puesto que no se permiten superposiciones. (gráfico superior)

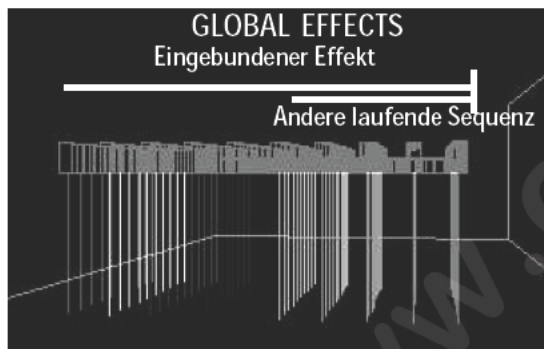
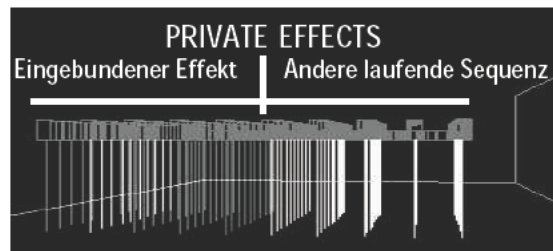
**GLOBAL EFFECTS:** Los efectos grabados en la secuencia usarán todos los canales, aunque se superpongan con otras secuencias. (gráfico inferior)

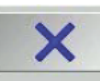
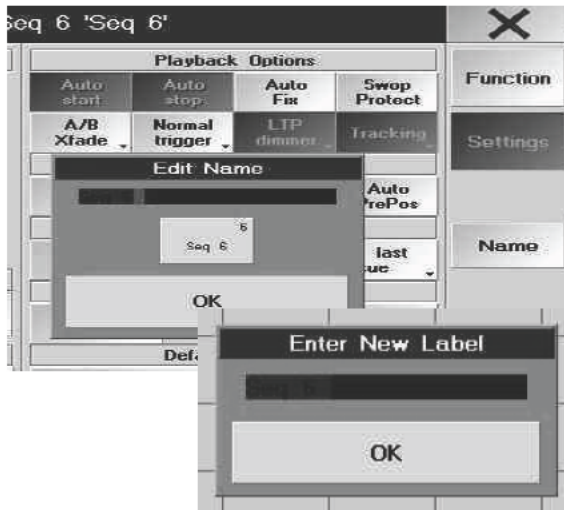
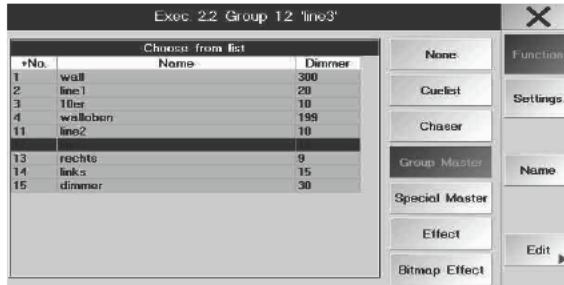
Para los Ejecutores LTP, además puedes seleccionar **Off en sobrescrito**. Cuando todas las funciones de este ejecutor hayan sido sobrescritas por otros Ejecutores, el primer Ejecutor se desactivará.

## Opciones por defecto

Pulsando la tecla GUARDAR COMO POR DEFECTO se grabarán los ajustes actuales como Ajustes por Defecto.

Pulsando la tecla CARGAR DESDE POR DEFECTO se cargarán los ajustes grabados como por defecto y se utilizarán en este Ejecutor.





### 5.1.5 Asignando Masters de Grupo

Los Master de Grupo son Faders que se asignan sólo a un grupo previamente definidos. Los Master de grupo no tienen influencia sobre los efectos producidos por el Gran Master.

- selecciona un Grupo en la ventana de Grupos.
- pulsa el botón de un Fader de Ejecutor vacío
- abre el menú de Asignación del Ejecutor relacionado
- **pulsa FUNCIÓN**
- **pulsa MASTER DE GRUPO**
- selecciona grupo

### Cambiando Nombres de Grupo

- Pulsando la tecla "Nombre" se puede cambiar el nombre del grupo asignado al ejecutor utilizando el teclado.

○ Pulsa la tecla ASSIGN 2x (LED encendido).  
 Pulsa el botón de ejecutor, cuando el nombre del grupo se haya cambiado. Aparecerá una ventana, donde podrás introducir el nuevo nombre.

○ en la ventana de Grupo 3 3 C creando y recuperando Grupos de Aparatos o Dimer

#### Opciones de Submaster:

- Se debe pulsar la tecla "Ajustes" (fondo oscuro).

Si se pulsa la tecla POSITIVO HABILITADO, el Master de Grupo es el Fader Master para los canales de ese grupo.

*Si un Master de Grupo está ajustado a Master de INHIBICIÓN (pulsada la tecla Negativo Inhibir) para un grupo que incluye Aparatos o canales de dimer de otros grupos, este Master de Inhibición también deberá le antarse, para poder utilizar los canales superpuestos. El Master de Inhibición tendrá prioridad sobre el master de grupo y puede utilizarse como Fader Maestro de todos los Master de Grupo.*

#### Visualización de Grupo:

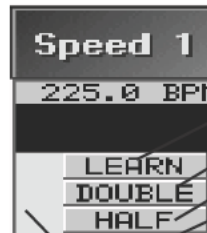
- Pulsando la tecla GRUPO dos veces se abrirá una ventana de previsualización en la ventana derecha del display, mostrando todos los Master de Grupo asignados. En esta visualización, todos los Master de Grupo se muestran con una pequeña ventana separada.
- La tecla superior contiene el nombre del grupo. Pulsando en esa tecla se abrirá la página en la que está grabada. El pantalla sobre el Fader aparecerá „AQUÍ“.
- Con la tecla FULL, puedes ajustar el Master al 100%. Con la tecla OUT, puedes llevar el Master a „0“. El indicador amarillo junto a las teclas indica el valor actual del Fader respectivo.
- Pulsando la tecla COMPLETO de la barra de título se llevarán todos los Master de grupo al 100%.
- Pulsando la tecla de CIERRE se cerrará la ventana.

grandMA

### 5.1.6 Asignando Masters Especiales

- Pulsa la tecla ASSIGN una vez (LED encendido).
- Pulsa el botón de FADER EJECUTOR, al que quieres asignar Master Especial
- Pulsa FUNCION
- Si la tecla de MASTER ESPECIAL está pulsada, se mostrarán todos los Masters de Velocidad de Chase.
- Selecciona qué VELOCIDAD quieres asignar.

Aparecerá la siguiente ventana sobre el botón Fader de Ejecutor asignado:  
El nombre del Grupo de Velocidad.



La velocidad.

Con el botón superior, puedes introducir la velocidad directamente. Pulsando el botón por lo menos dos veces puedes ajustar la velocidad.

Con el botón bajo el fader puedes doblar la velocidad.

Con el botón de abajo, puedes reducir a la mitad la velocidad.

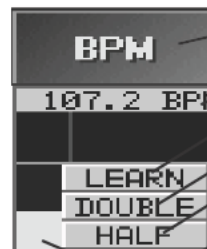
La velocidad del Grupo de Velocidad puede ajustarse directamente usando el Fader.

Si se selecciona **SOUND : BPM**, puedes ajustar el valor BPM en el menú de Sonido usando el Fader (2.14 Ajustes de la Señal de Sonido). El menú de Sonido se abrirá pulsando la parte inferior de esta ventana.

o:

Si se selecciona **SOUND : HOLD**, puedes ajustar el valor HOLD en el menú de Sonido usando el fader (2.14 Ajustes de la Señal de sonido). El menú de Sonido se abrirá tocando la parte inferior de esta ventana.

El nombre de la función del fader.



La velocidad.

Con el botón superior puedes introducir una velocidad directamente. Pulsando varias veces el botón se ajustará la velocidad.

Con el botón bajo el fader puedes doblar la velocidad.

Con el botón inferior puedes dividir por 2 la velocidad.

Puedes ajustar el valor de BPM / HOLD con el fader.

- **GRANDMASTER:** asignará la función de GrandMaster a este Fader.
- **MASTER EXEC FADE:** Asignará la función de Fader Ejecutor a este fader.
- **MASTER PRESET FADE:** esto asignará al Fader la función de Fader de Preset.

El Ejecutor de Fader tiene 3 funciones, que siempre funcionarán sincronizadas con los faders de la mesa. Los botones de BLACKOUT, Ajuste de tiempo, y Fundido Manual siempre afectarán a los Faders con dichas funciones.

2	Eff 2	Speed 3	rotation	Speed 1
	STOP (3)	STOP	12.3 (1)	12.3 BPM
	0.6 s		0.8 s	
	OFF →		RUN →	
MASTER	OFF	LEARN	OFF	LEARN
	GO	DOUBLE	GO	DOUBLE
	ON	HALP	ON	HALP

### 5.1.7 Asignando efectos

- pulsa **ASSIGN**
- pulsa en la pequeña ventana del Ejecutor
- pulsa **FUNCION**
- pulsa **EFFECTO**
- usa el Encoder para seleccionar el efecto y confirma pulsando el Encoder



2		Speed 3		rotation		Speed 1	
STOP (3)		STOP		12.3 (1)		12.3 BPM	
0.0 s				0.6 s			
FF →				RUN →			
OFF		LEARN		OFF		LEARN	
GO		DOUBLE		GO		DOUBLE	
ON		HALF		ON		HALF	

### 5.1.8 Asignando Efectos BITMAP

- pulsa **ASSIGN**
- pulsa en la pequeña ventana del Ejecutor
- pulsa **FUNCION**
- pulsa **Efecto BITMAP**
- usa el Encoder para seleccionar el efecto y confirma pulsando el Encoder
- si es necesario, ajusta las funciones del botón y del fader 5.1.3

### 5.1.9 Moviendo, copiando o borrando Ejecutores

- Pulsa la tecla MOVE una vez para mover Ejecutores (LED encendido).
- :
- Pulsa la tecla COPY una vez para copiar Ejecutores (LED encendido). Pulsa la tecla DELETE una vez para borrar Ejecutores (LED encendido).
- Para mover o copiar un botón de Ejecutor o una ventana sobre el Ejecutor, pulsa en él una vez.
- Pulsando sobre otro Ejecutor o ventana el Ejecutor se establecerá en la nueva posición.
- Pulsa un Botón de Ejecutor o una ventana sobre el Ejecutor una vez.

*Si hay Macros programadas o Shows con Timecode, en los Ejecutores a mover o borrar, esos ajustes ya no funcionarán más !.*

## 5.2 Pequeña ventana de EjecutorWindow

**grandMA:**

Estas ventanas están colocadas sobre cada Fader de Ejecutor o, tras pulsar la tecla LIST dos veces, en la ventana derecha aparecerán los botones de EJECUTOR.

**grandMA light, ultra-light y Micro:**

Tras pulsar la tecla de LISTA DE FADERS, estas ventanas se mostrarán sobre cada FADER DE EJECUTOR.

Tras pulsar la tecla LISTA DE TECLAS dos veces, se mostrarán los botones de Ejecutor en la pantalla TFT.

Aparece el nombre de la secuencia asignada en la cabecera. La figura mostrará el número de la secuencia.

Tocando la **HOJA** (no la cabecera) en la pantalla táctil o usando el botón izquierdo del ratón se abrirá el Menu EDIT.

**4.3 Editando Secuencias 4.4 Editando Chases**

Tocando en la **barra de título** en la pantalla táctil o usando el botón izquierdo del ratón se abrirá el menú de asignación. **5.1 Menú ASIGNACIÓN**

Se mostrará la sección actual de la hoja de Cues:

**Secuencia:** Aparece el tiempo de fundido de salida de la última Cue con una barra azul en la celda superior.

El tiempo de fundido de entrada de la cue se muestra en la segunda celda.

La siguiente Cue aparece en la siguiente celda por debajo.

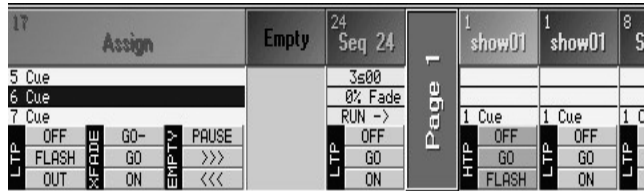
green background = „Selected Sequenz“

cyan: Chaser

yellow: que z

17	Assign	Empty	24	Seq 24	Page 1	1	show01	1	show01	8	Seq
5	Cue			3s00							
6	Cue			0% Fade							
7	Cue			RUN →							
LTP	OFF	GO-	PAUSE	LTP	OFF	1	Cue	1	Cue	1	Cue
FLASH	GO	EMPTY	>>>	GO	GO	LTP	GO	LTP	GO	LTP	GO
OUT	ON	EMPTY	<<<	ON	ON	FLASH	ON	LTP	ON	LTP	ON

grandMA



### Chase:

La velocidad se muestra en la celda superior.

El tiempo de Fundido en porcentaje aparece en la segunda celda y también como una barra verde.

Mientras el Chase no está activado, encontrarás el tipo de activación en la línea inferior. Durante la ejecución, el número de Cues que se han completado aparecen en la parte izquierda, mientras que la parte derecha aparece el número total de Cues, que también se muestran gráficamente por una barra.

Las funciones individuales del botón y del fader aparecen aquí:

- En la parte izquierda aparece la función del fader. El estado del indicador amarillo indica el nivel actual del fader.
- La función del botón sobre el fader se muestra en la parte superior.
- La función del botón bajo el fader se muestra en la celda intermedia.
- La función del botón inferior se muestra en la celda inferior.

## 5.3 Hoja de EJECUTOR

En la hoja de Ejecutor, puedes ver la secuencia asignada al FADER o BOTÓN mientras te permite realizar modificaciones en las cues y los datos de las cues. **3** Creando una ventana

Pulsa en la esquina izquierda de la barra de título o puedes abrir la ventana de OPCIONES DE HOJA DE EJECUTOR.

En esta ventana de opciones, puedes seleccionar que Secuencia está asignada al Ejecutor pulsando sobre él. Con la tecla Tamaño de Fuente, puedes cambiar el tamaño de la fuente utilizada en la hoja de Ejecutor entre Gigante, Grande y Pequeño. Con la tecla Eliminar Ventana, puedes eliminar la hoja de Ejecutor o cerrar la ventana de Opciones con la tecla Cerrar.

En la Hoja de Ejecutor, puedes ver los progresos de las secuencias; la Cue que se encuentre en reproducción aparece sobre fondo amarillo.

Puedes modificar Fader Master usando el Encoder izquierdo o pulsando sobre él.

Usando el encoder "FACTOR DE RADIO", puedes ajustar temporalmente todos los tiempos de Fundido y Delay. Si la secuencia se desactiva el Factor de Radio se reseteará automáticamente a 1.

Puedes ajustar el tiempo que va a utilizarse al desactiva (tecla OFF) usando el Encoder derecho o pulsando con el botón sobre él. Si aparece POR DEFECTO, se utilizará el tiempo por defecto **2.13** Menú por Defecto

Usando los botones de "Flecha derecha" o "Flecha izquierda", puedes recuperar el anterior o siguiente cue. Con las flechas dobles, puedes ir al Cue anterior o siguiente ignorando los tiempos de Fundido y Delay. Con la tecla STOP, se desactiva la secuencia.

Pulsando el botón VENTANA EDITOR, se abrirá la secuencia asignada en el menú de EDICION. **4.3** Editando Secuencias

Si se pulsa la tecla LOOPS, se mostrarán los saltos y comandos programados en la Hoja. Si se pulsa la tecla EFECTOS, aparecerán los Grupos de efectos recuperados. **4.3** Editando Secuencias

Si la tecla LINK DEFAULT de la barra de título está pulsada, la secuencia seleccionada se transferirá automáticamente a la ventana de Ejecutor al cambiar la secuencia seleccionada. (Asignando la secuencia seleccionada **1.9** Estructura y Controles (items 9 y 10))

Si pulsas la tecla AUTO DESP, la hoja se moverá arriba y abajo automáticamente al trabajar con secuencias largas.

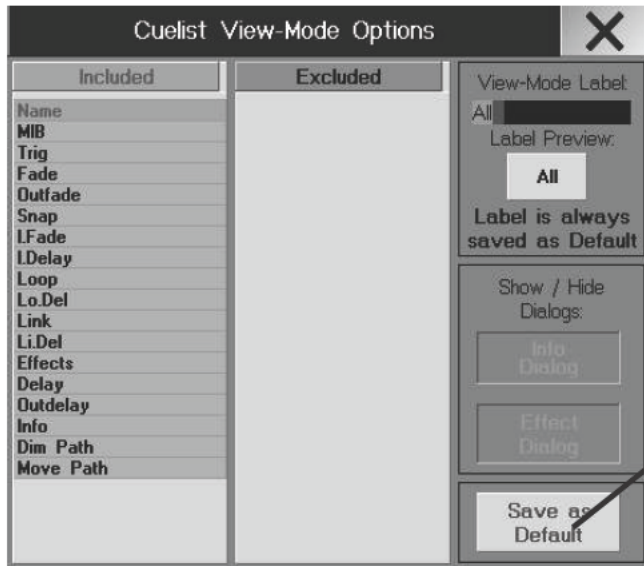
Con los cambios anteriores los botones muestran: INFO, EFECTOS, LOOPS&LINKS, TIEMPOS, TODO y AUTO DESPLAZ.

A todos los botones excepto AUTO DESPLAZ, se les puede cambiar el nombre y puede editarse la vista.

Executor 1.1 Seq. 3 'Seq 3'		Info	Effects	Loops & Links	Times	All	Auto Scroll	X			
No.	Name	MIB	Trig	Fade	Outfad: Snap	IFade	LDelay	Loop	Lo.Del	Link	Li
1	1 Cue		4s	0.87	2s						
2	2 Cue		4s	0.87	2s						
3	3 Cue		4s	0.87	2s						
4	4 Cue		4s	0.87	2s						
5	5 Cue		4s	0.87	2s						
6	6 Cue		4s	0.87	2s						

No.	Name	Action	Master	F	Speed	F	Fade	F	MFade



### Editando las vistas (pantallas):

(AUTO DESPLAZ no puede ser editado)

- Selecciona una secuencia en la Hoja de Ejecutor o pulsa la pequeña ventana de Ejecutor sobre el fader.
- Pulsa en el botón con el botón derecho del ratón

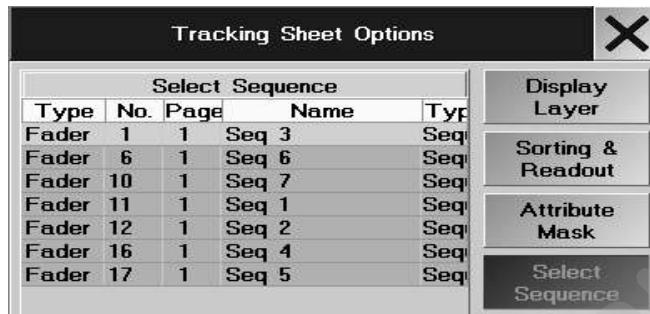
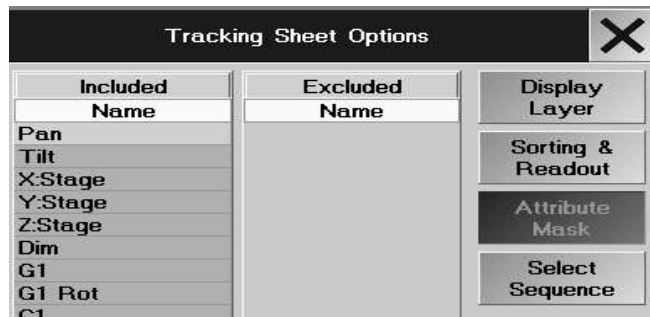
o

- pulsa EDIT y pulsa el botón deseado

Se abrirá el menú de Opciones de vista de Cuelist

Todos los atributos en la columna EXCLUIDO no aparecerán en la hoja de Ejecutor.

- Un click sobre un atributo mueve dicho atributo a la otra columna (De Excluido a Incluido y viceversa).
- Con las teclas Info Dialog y Effect Dialog aparecerán dichas ventanas en la hoja.
- Pulsa en el nombre para escribir un nombre individual.
- Graba como por defecto para todos los ejecutores.
- Confirma usando la tecla X; las opciones quedan grabadas



No.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1 Cue	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
2	2 Cue	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
3	3 Cue																				

## 5.4 Hoja de TRACKING

En la hoja de Tracking, se pueden ver y modificar todos los valores y tiempos/duraciones de la secuencia.

Crea una hoja de Tracking. **3.1 Creando ventanas**

● Pulsa en la esquina izquierda de la barra de título, puedes abrir la hoja de Opciones de la Hoja de Tracking.

**Mostrar Capas:**

Escoge los valores que aparecerán en la Hoja de Tracking. (identico que en la hoja de Canal y hoja de Aparatos)

**Orden y Mostrar:**

Escoge el tipo de valor (identico con Mostrar capas en la hoja de Canales y Aparatos)

- Con las teclas de FUENTE, puedes cambiar entre los tamaño de letra utilizados en la ventana.

- Pulsando las tecla % (DECIMAL o HEX) aparecerá los valores en forma porcentual, decimal o hexadecimal.

- El botón CONTROL DE CAPA abrirá la barra de control en la parte inferior de la hoja de Tracking. Pulsando cada tecla aparecen los valores adecuados.

**Attribute Mask (Mascara de Atributo):**

Todos los atributos de la columna EXCLUIDOS no se mostrarán en la hoja de Tracking si se activa el botón MASK.

● Pulsando sobre un atributo se pasa de una columna a otra (Excluidos a Incluidos y viceversa).

Por ejemplo, pulsando en PAN (excluidos) se moverá el atributo a la columna de Incluido; el atributo se mostrará Hoja de Contenido si la máscara está activada (MASK).

**Selección de Secuencia:**

Selecciona la secuencia pulsando en sobre el nombre de secuencia apropiado

En esta ventana, puedes ver el progreso de la secuencia; la Cue en reproducción aparecerá sobre fondo amarillo.

Código de colores utilizado en la hoja de Tracking:

Texto CYAN: Nuevos valores o valores que han cambiado en esta cue.

Texto MAGENTA: Valores "Tracked"; estos valores no cambiarán en la siguiente Cue y no están grabados

Texto VERDE: Valores de dimer desapareciendo

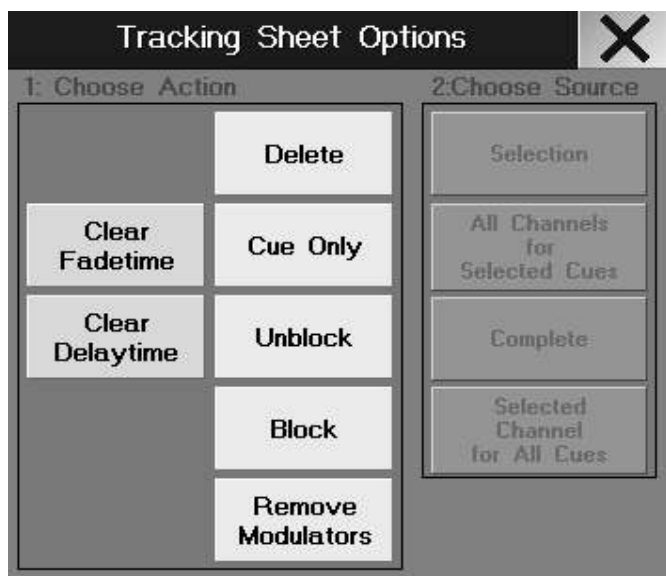
Texto ROJO: Valores "Bloqueados".

- Botón **TIEMPO** = Se mostrarán los tiempos de FUNDIDO/RETARDO

Si se pulsa la tecla FIX (fondo oscuro), todos los parámetros de los aparatos **seleccionados** aparecen primero en la hoja.

Si la tecla no está pulsada (indicado por CHA), la Hoja mostrará todas las funciones **independientemente de su selección**. Cuando se seleccionan presets, los Aparatos/Dimers se ordenan de acuerdo al preset en la hoja de Tracking.

Si está pulsada la tecla MASK, las funciones INCLUIDAS/EXCLUIDAS se activarán en el menú de OPCIONES.



Si pulsas la tecla AUTO ORDENAR (oscurecerá), los Dimer/Aparatos se ordenarán por su selección y parámetros. Al seleccionar grupos o presets, los Aparatos/Dimers se ordenarán de acuerdo a estos presets en la hoja de Tracking. Si la tecla LINK DEFAULT de la barra de título está pulsada, se transferirá directamente la Secuencia por defecto a la ventana de Ejecutor al cambiar de Secuencia por defecto. (Asigna o la secuencia por defecto **1.9** Aspecto y control (items 9 y 10)

Si está pulsada la tecla AUTO DESPLAZ, la Hoja se desplazará automáticamente al trabajar con Secuencias largas.

Usando la tecla izquierda del ratón, puedes seleccionar los valores o tiempos/duraciones (también con la función "lasso"). Los valores y tiempos/duraciones pueden modificarse usando el botón central del ratón. Si pulsas y arrastras con el botón izquierdo del ratón y luego pulsas con el botón central del ratón en la selección, se abrirá una ventana donde puedes introducir valores directamente.

Para modificar presets, debes pulsar con el botón central del ratón en el preset. Una ventana se abrirá donde puedes introducir valores o cargar preset directamente.

**Este es uno de los pocos menús donde el único método de introducir valores usando el ratón.**

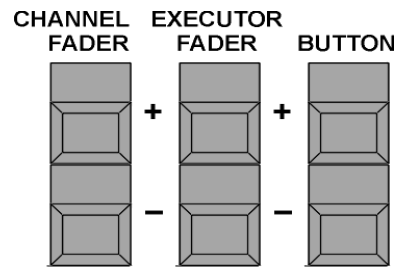
La siguiente ventana se abrirá si pulsas con el botón derecho del ratón en un valor seleccionado.

Utiliza esta ventana del siguiente modo:

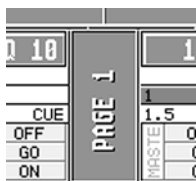
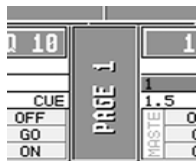
1. Selecciona una o más celdas en la hoja de Tracking
2. Escoge el comando Borrar, Solo Cue, Desbloqueo o Bloqueo
3. Ejecuta el comando escogiendo el destino (Selección, Todos

los canales, Todos los canales de Cues seleccionadas, Completo o Canales Seleccionadas de todas las Cues).

- **BORRAR:** Eliminará todos los valores.
- **SOLO CUE:** Copiará los valores de los pasos previos en el siguiente paso (el paso debe estar vacío).
- **BLOQUEAR:** Con Bloquear, los valores de tracking (magenta) pueden convertirse en "valores grabados". Estos valores aparecerán en rojo.
- **DESBLOQUEAR:** Convierte los valores Bloqueados/Grabados en valores Tracking (magenta).
- **REMOVE MODULATORS:** Borra los moduladores en las secuencias seleccionadas



**PAGE**



## 5.5 Página de Administración

Si estás en el modo Canal, el nombre de las páginas actualmente accesibles aparecerá en la pantalla entre la pequeña ventana de canal sobre los faders. **3.5.1 Modo CANAL.**

Si estás en modo Ejecutor, el nombre de la página accesible actualmente de los faders de Ejecutores aparecerá en la pantalla táctil entre las pequeñas ventanas de ejecutores entre los faders

Tras pulsar la tecla LIST una vez, la página actualmente accesible de BOTONES DE EJECUTOR aparecerá en la parte inferior del display derecho incluyendo el nombre entre las pequeñas ventanas de ejecutor.

Usando las teclas PAGE + y - puedes abrir accesos a páginas. Recuerda que la salida de las demás páginas no tendrá variación en la reproducción aunque cambiemos de página solo se variará la página a la que tenemos acceso en el momento.

**O:**

Mantén pulsado el botón PAGE, para poder llamar a otra página. Mientras se pulsa el botón, el LED de un botón de Ejecutor se enciende indicando la página en la que estamos (Ejemplo: Si parpadea el LED 28, está seleccionada la página 8). Pulsando otro botón se cambiará a una página diferente.

### 5.5.1 Página de Canal

Al pulsar las dos teclas de página del modo CANAL simultáneamente, el display mostrará un sumario de PÁGINAS DE CANAL.

**O:**

Si estás en Modo Canal, puedes recuperar el sumario de Páginas de Canal pulsando la tecla PÁGINA en el display. Pulsando en una de las teclas que aparecen puedes recuperar una Página distinta.

### 5.5.2 Página de Fader Ejecutor

Al pulsar ambas teclas de Página de Ejecutor Fader de Ejecutor simultáneamente aparecerá un sumario con las Páginas de Ejecutor.

**O:**

Si estás en Modo Fader de Ejecutor, puedes recuperar el sumario de Páginas de Fader de Ejecutor pulsando las teclas de Página de la pantalla. Pulsando en una tecla de página podrás recuperar una página diferente.

Los Faders individuales se indican por símbolos en la tecla de página. La barra gráfica amarilla te da una idea del ajuste actual de cada Fader. Si hay un cuadrado verde sobre el símbolo del Fader, una Secuencia, un Grupo o un Master especial está alojado en el Fader Ejecutor. Si el cuadrado es amarillo, la secuencia o Chase está activa.

### 5.5.3 Página de Botones Ejecutor

Al pulsar las dos teclas de página de la sección de Botones Ejecutor al mismo tiempo, aparecerá un sumario de páginas de Botones Ejecutor.

**O:**

Tras pulsar la tecla LIST una vez, el display TFT mostrará una lista de Secuencias asignadas a los Botones, y las teclas de esa ventana permiten recuperar Páginas de Ejecutores.

Puedes llamar a ese sumario de Páginas de Botones de Ejecutor pulsando la tecla PAGINA del centro del display. Pulsando en una tecla de página puedes recuperar la página correspondiente.

Las teclas están marcadas por símbolos en las teclas de páginas correspondientes. Si hay un cuadrado verde quiere decir que el Botón de Ejecutor aloja una Secuencia, un Master de Grupo o Especial. Si el cuadrado es amarillo, la Secuencia o Chase está activa.

#### 5.5.4 Editar Nombre de Página

- Pulsa la tecla EDIT.
- Selecciona la tecla de página en la pantalla.
- Se abrirá la ventana de Edición de Nombres. Introduce el nombre pulsando el teclado y confirma con ENTER.

#### 5.5.5 Copiando, moviendo y borrando Páginas Copiar o mover una Página conteniendo Faders o Botones de Ejecutor

Pulsa la tecla COPY una vez para copiar Páginas (LED encendido).

O:

Pulsa la tecla MOVE para mover páginas (LED encendido).

Pulsa la tecla de la PÁGINA una vez (LED encendido).

„2“ Para Fader de Ejecutor o „3“ Para botones de Ejecutor (introduce con el teclado numérico).

Pulsa el punto „.“ e introduce el número de página de origen.

Pulsa la tecla AT (LED encendido) introduce el número de la página de destino y confirma con ENTER.

#### Copiar o mover Páginas completas con los Faders y Botones de Ejecutor

Pulsa la tecla COPY una vez para copiar Páginas (LED encendido).

O:

Pulsa la tecla MOVE una vez para mover páginas (LED encendido).

Pulsa la tecla PÁGINA una vez (LED encendido).

Introduce el número de página.

Pulsa la tecla AT (LED encendido), introduce el número de la página de destino y confirma con ENTER.

#### Borrar Páginas con los Fader o Botones de Ejecutor

Pulsa la tecla DELETE una vez para Borrar páginas (LED encendido).

Pulsa la tecla PÁGINA una vez (LED encendido).

„2“ para los Fader de Ejecutor o „3“ para los Botones de Ejecutor (introduce con el teclado numérico).

Pulsa la tecla „.“ y después el número de página; confirma con ENTER.

Se abrirá una ventana; aquí, confirma la operación de borrado con la tecla DELETE.

#### Borrando Páginas con los Fader y Botones de Ejecutor

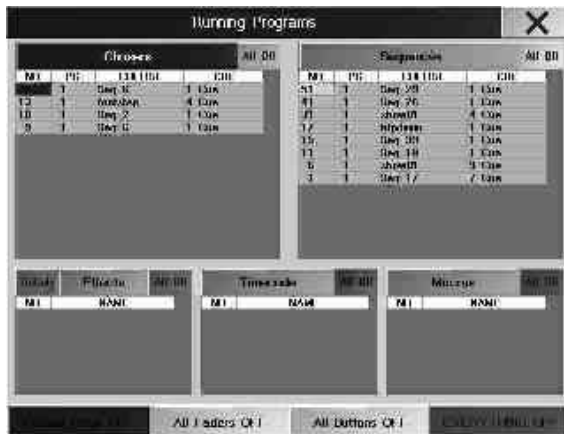
Pulsa la tecla DELETE para borrar páginas (LED encendido).

Pulsa la tecla Página una vez (LED encendido).

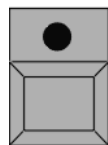
Introduce el número de página con el teclado numérico y confirma con ENTER.

Se abrirá una ventana; aquí, confirma la operación de borrado con la tecla DELETE.

*Si hay programados Macros o Códigos de tiempo, en los que se utilizan las páginas movidas o borradas, las asignaciones no funcionarán más!*



OFF



## 5.6 MENÚ OFF (PROGRAMAS EN EJECUCIÓN)

Pulsa la tecla OFF dos veces para que se abra la ventana de PROGRAMAS EN EJECUCIÓN.

Todos los chases, secuencias, grupos de efectos, shows timecode y Macros aparecen aquí.

- **CHASES APAGAR TODO:** Desactivará todos los Chase activos.
- **SECUENCIAS APAGAR TODO:** Desactivará todas las secuencias activadas.
- **EFFECTOS APAGAR TODO:** Desactiva todos los Efectos activados.
- **TIMECODE APAGAR TODO:** Desactiva todos los TIMECODE SHOWS.
- **MACROS APAGAR TODO:** Desactivará todos los Macros.

Pulsando la tecla **DETALLES** se abrirá el menú de vista de TODOS LOS EFECTOS EN EJECUCIÓN. **6.6** Menú Ver TODOS LOS EFECTOS EN EJECUCIÓN

- **APAGAR PÁGINA ACTUAL:** Desactiva todos los Ejecutores de la página actual
- **APAGAR LOS FADERS:** Desactiva todos los Faders Ejecutor.
- **APAGAR BOTONES:** Desactiva todos los Botones de Ejecutor.
- **APAGAR TODO:** Desactiva todos los Ejecutores
- **Cerrar:** Se cerrará la ventana.

También puedes desactivar los Ejecutores o las páginas directamente.

- ej.:**
- [tecla OFF] [botón EJECUTOR] [3] [tecla TIME] [2] [Enter]
  - [tecla OFF] [tecla PAGE] [3] [tecla TIME] [2] [Enter]

Los Grupos o Aparatos puedes relajarse de los accesos directos.

- ej.:**
- [tecla OFF] [tecla FIXTURE] [3] [Enter]
  - [tecla OFF] [tecla GROUP] [3] [Enter]

Para desactivación rápida:

- Mantén pulsado el botón OFF, y pulsa
  - GO+ desactiva todo (compatible a DESACTIVAR TODO)
  - EXECUTOR\* se desactivan todos los ejecutores
  - EFFECT\* se desactivan todos los efectos que se están ejecutando
  - MACRO\* se desactivan todas las macros que se están ejecutando



Content			E: 1.16	Next Cue	Last Cue	Show Tracking	Auto Sort	Link Last Go.	Auto Scrol
			S: 1 'Seq 1'						
2 Cue									
Id	Name	Dim	Dimmer						
-1	Dim 1	Open							
-2	Dim 2	Open							
-3	Dim 3	Open							
-4	Dim 4	Open							
-5	Dim 5	Open							
-6	Dim 6	Open							
-7	Dim 7	Open							
-8	Dim 8	Open							
-9	Dim 9	Open							
-10	Dim 10	Open							
11-	SL300 1	FF							
12-	SL300 2	FF							

Select Sequence					Display Layer
Type	No.	Page	Name	Type	
Fader	11	1	Seq 1	Seq	Sorting & Readout
Fader	14	1	Seq 2	Seq	
Fader	16	1	Seq 1	Seq	

Settings

Select Sequence

Content			E: 1.16	Next Cue	Last Cue	Show Tracking	Auto Sort	Link Last Go.	Auto Scrol
			S: 1 'Seq 1'						
act '2 Cue', showing '3 Cue'									
Id	Name	Dim	Dimmer						
-1	Dim 1	Open							
-2	Dim 2	Open							
-3	Dim 3	Open							
-4	Dim 4	Open							
-5	Dim 5	Open							
-6	Dim 6	Open							
-7	Dim 7	Open							
-8	Dim 8	Open							
-9	Dim 9	Open							
-10	Dim 10	Open							
1-	SC300 1	Open							
2-	SC300 2	Open							
3-	SC300 3	Open							
4-	SC300 4	Open							

## 5.7 Menú CONTENIDO (y CONTENIDO COMPRIMIDO)

Esta hoja es una versión especial de la Hoja de Tracking. No sólo se pueden mostrar los valores de las cues en ejecución, sino también los valores del siguiente y anterior cue. Los colores de los valores son iguales que en la hoja de Tracking (ver CODIGO DE COLORES en el apéndice de este manual)

El menú de CONTENIDO COMPRIMIDO ofrece el mismo contenido, pero estructurado más compactamente (hasta 19 columnas) y da una visión más completa a los usuarios experimentados.

*Abrir la hoja:*

- Pulsa en una pantalla en blanco
- Selecciona CONTENT O CONTENIDO COMPACT

*Selección de secuencia*

- *Link Last Go*

Esto muestra la última secuencia que se ha iniciado (con GO o ON). El nombre de secuencia aparecerá en la barra superior de la hoja CONTENT.

- *Link Selected*

Siempre se selecciona la Secuencia Seleccionada (la ventanita del ejecutor tiene el fondo verde claro).

- *No Linked*

Aquí tendrás que seleccionar una secuencia en el menú de Opciones de la Hoja de Contenido. El nombre de la secuencia aparecerá en la barra superior de la hoja de Contenido.

**AUTO DESPLAZ:** cuando el botón esté activo (tiene fondo oscuro), automáticamente aparecerá la cue actual (CUE SIGUIENTE Y ANTERIOR no activadas) o el siguiente cue (NEXT CUE activado) o el cue anterior (LAST CUE activado). El número de la cue actual (en ejecución) aparece en la barra de título. Ej: act:2cue, mostrando 3cue. La Cue 2 está en ejecución y se muestra la cue 3 en la hoja de Contenido; además la siguiente Cue está activada.

- *Next Cue* (sólo en modo AUTO DESPLAZ)

Si el botón está activado (fondo oscuro), se mostrará la siguiente cue. Esto significa que si la cue 2 de la secuencia está activada, se muestra la cue 3 y el número aparecerá en la cabecera. Si la última cue es la que se muestra, se salta de nuevo a la primera cue.

- *Last Cue* (sólo en modo AUTO DESPLAZ)

Si el botón está activado (sobre fondo oscuro), se muestra la cue previa. Esto quiere decir que si la cue 2 de la secuencia es la activa, la cue 1 es la que aparecerá mostrada y el número aparecerá en la cabecera. Si se muestra la primera cue, se saltará de nuevo a la primera cue.

Content			E: 1.11	Show Tracking	Auto Sort	Not Linked	Manual Scroll
Manual: showing '2 Cue'			S: 1 'Seq 1'				
Id	Name	Dim	Dimmer				
-1	Dim 1	Open					
-2	Dim 2	Open					
-3	Dim 3	Open					
-4	Dim 4	Open					

**SCROLL MANUAL:** Estará activado cuando el fondo es oscuro. Los botones NEXT y LAST CUE desaparecen. Selecciona la secuencia que deseas con el encoder.

- Pulsa en la barra de título (tendrá el fondo gris claro cuando está activado)

- Selecciona la cue con el encoder. La barra de título mostrará „x Cue”

Para desplazarte dentro de la hoja (si no están visibles todas las columnas y filas) pulsa en la hoja (la barra de título tendrá de nuevo fondo oscuro). Gira manteniendo pulsado el encoder para movimiento horizontal y gira el encoder sin pulsarlo para movimiento vertical. La celda coloreada muestra la posición actual.

### SHOW / SKIP TRACKING

- **SHOW TRACKING;** muestra los valores tracking (valores arastrados)

- **SKIP TRACKING;** no se muestran los valores tracking

### Mascara (sólo en CONTENIDO COMPACTO)

Cuando está activada la máscara (el botón tiene fondo azul oscuro), todos los atributos de la columna Excluidos (en Opciones-Atributos sin Máscara) desaparecerán del display.

### OPCIONES DE LA HOJA DE CONTENIDO (Configurando la estructura del display)

La Hoja de Contenido puede personalizarse y grabarse en un perfil de usuario.

- Pulsa la tecla **EDIT** y la barra de título amarilla en la ventana de Contenido.

o

- Pulsa el punto amarillo en la Hoja de Contenido (en la parte izquierda de la barra de título)

Se abrirá el Menú de OPCIONES:

- **Display Layer** (idéntico que en las OPCIONES de Aparatos/Fader/Hoja de Canal)

- **Orden y Most a** (idéntico que en las OPCIONES de Aparatos/Fader/Hoja de Canal)

- **Ajustes** (idéntico que en las OPCIONES de Aparatos/Fader/Hoja de Canal)

- **Máscara de Atributos** (sólo en la HOJA DE CONTENIDO COMPACTO)

Todos los atributos en la columna EXCLUIDOS no se mostrarán en la Hoja de Contenido cuando esté activado el botón MASCARA.

- Una pulsación en un atributo lo moverá a la otra columna (Excluido a Incluido y viceversa).

Por ejemplo: Pulsando en PAN (en excluido) se moverá el atributo a la columna de INCLUIDO; y así el atributo se mostrará en la HOJA DE CONTENIDO al activar la MASCARA.

- **Orden de Atributos** (sólo en HOJA DE CONTENIDO COMPACTO)

Ordena verticalmente los atributos.

- Selecciona el atributo (fondo azul oscuro) y podrás moverlo arriba y abajo.

- **Selecciona Secuencia**

Aparecerá una vista con todas las secuencias grabadas.

- Selecciona la secuencia requerida girando el encoder y pulsa el encoder para abrir la secuencia.

o

- Selecciona la secuencia requerida pulsando en la secuencia en la pantalla

En la HOJA DE CONTENIDO aparecerá la secuencia deseada.

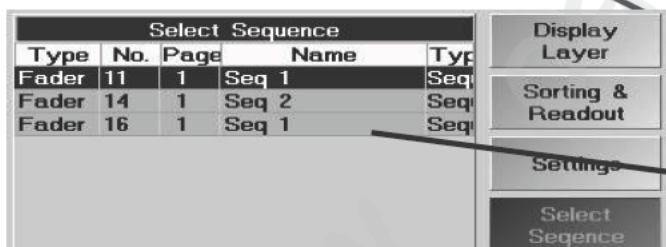
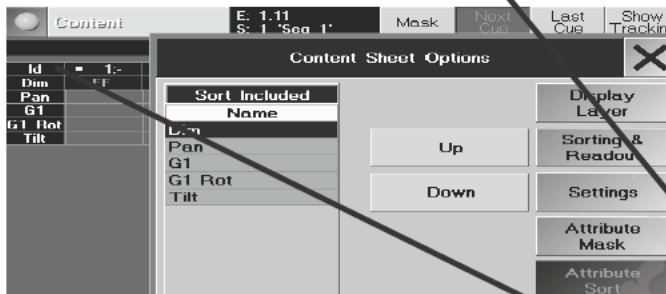
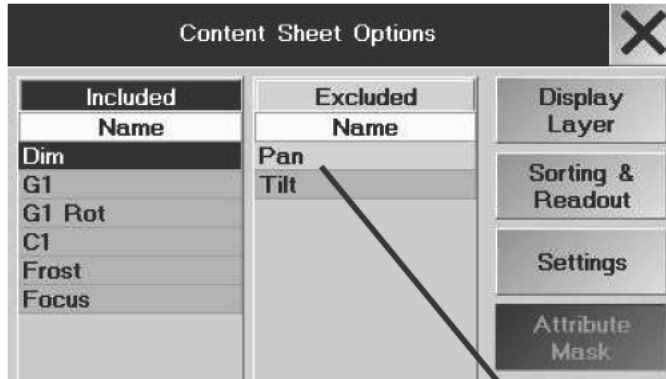




Table with 12 columns: Act, Filter, Param, Table, On, Size, Base, Offset, Rate, Gp, Wing AS, Par, Width. It shows parameters for different effect types like PAN, TILT, and COLOUR RAMP.

Act	Filter	Param	Table	On	Size	Base	Offset	Rate	Gp	Wing AS	Par	Width
20	-	PAN	SIN	>	87	-	-100/100	11		On	12	-
20	-	TILT	PAN	<	100	25	58/58	11	8		22	28
20	Odd	COLOUR RAMP	>	58	50	0/100		21			22	-
20	Even	COLOUR RAMP	<	100	50	0/100		11			11	-



## 6 Efectos

### 6.1 Contenedor de Efectos

En el contenedor de Efectos, puedes crear hasta 900 grupos de Efectos diferentes. En los grupos de Efectos individuales, se pueden combinar las funciones y Efectos y juntarse unas con otras.

Para los valores de PAN/TILT, se pueden reproducir y ajustar formas de dos dimensiones autocreadas. **6.7** Creando y grabando formas virtuales.

Los grupos de Efectos pueden subdividirse en cuatro tipos diferentes:

- Grupo de Efectos para Asignación a Aparatos o Dimers (las teclas del Grupo de efecto aparecen en rosa) - un efecto específico
- Grupo de Efecto sin asignación a Aparatos o Dimers (las teclas de Efecto de Grupo aparecen en rojo) - un efecto genérico
- Grupo de Efecto temporal (las teclas aparecen en azul en el menú TODOS LOS EFECTOS EJECUTANDOSE). Si este grupo de Efectos no se graba tras crearlo se borra automáticamente tras su desactivación.
- Grupo de Efecto Secuencia (la tecla del Grupo de Efecto aparecen en naranja). Una copia específica de un efecto genérico que se ha creado automáticamente a causa de un efecto genérico utilizado al crear una cue.

#### 6.1.1 Creando Grupo de Efectos

Creando una ventana de Efectos. **3.7** Creando ventanas

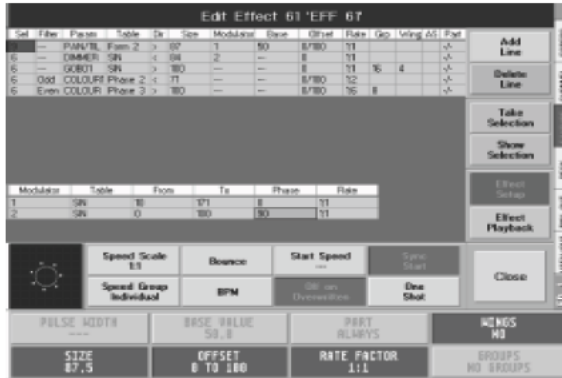
- Selecciona los aparatos o Dimers a los que vas a aplicar el efecto (los Aparatos/Dimers seleccionados por caracteres amarillos).
- Escoge un Grupo de Efecto vacío. Los nombres de las teclas nuevas y de los Encoders aparecen sobre los encoders. Pulsando la tecla EDIT se abrirá el menú de Edición del Efecto en la pantalla derecha.

O:

- Pulsando la tecla Añadir Línea se abrirá la ventana de Selección de Parámetros. Ahora, selecciona una función (e.g. PAN). Después de la selección de la función, se abrirá la ventana de Selección de Tabla, donde puedes seleccionar el Efecto para la función.
  - **WM**: Pulso con modulación
  - **RANDOM**: Fundidos de entrada aleatorios del canal individual para la función seleccionada
  - **CHASE**: flash secuencial de la función hasta el 100%
  - **SIN**: Función Seno
  - **COS**: Función Coseno
  - **LIN+**: Ascendente Saw tooth ascending
  - **LIN-**: Descendente Saw tooth descending
  - **TRIANGLE**: Función triángulo
  - **PHASE1/PHASE2/PHASE3**: Normalmente se utiliza en efectos de cambio de color rainbow (arcoiris) en aparatos con mezcla de color. Cada una de las fases está exactamente fuera de fase de las otras. Permite realizar desfases y ajustes de la aplicación basados en 3 parámetros.
- Pulsando la tecla Definido por Usuario (gris oscuro), se pueden seleccionar las formas bidimensionales creadas por el usuario para las funciones de PAN/TILT. Si se va a crear o modificar una forma, pulsa la tecla NUEVO o EDITAR.

abrirá el menú de Edición de Formas. **6.7** Creando y grabando formas virtuales  
 Para asignar futuros Efectos o para seleccionar Aparatos/Dimers en este grupo, pulsa la tecla Añadir Línea de nuevo. Aparecerá una nueva línea y se abrirá la ventana de Selección de Parámetros. Escoge ahora una función y después asigna un Efecto.

Se pueden combinar hasta 16 Efectos individuales dentro de un Grupo. Pulsa la tecla EDIT (LED encendido) y una tecla en la ventana de Efectos. Aparece el menú de Edición de Efectos en el monitor TFT derecho



## 6.2 Editando Grupos de Efectos

Al escoger un Grupo de Efecto en la ventana de Efecto las teclas correspondientes aparecen sobre los encoders. Pulsando la tecla EDIT se abrirá el menú de Edición de Efectos para el Grupo de Efecto seleccionado.

O:

Pulsa la tecla Edit (LED encendido) seguido de una tecla de la ventana de Efecto. Aparecerá el menú de Edición de Efecto en el TFT derecho.

### 6.2.1 Edición de Efectos

En la barra de título, se muestra el número del Grupo de Efecto que se va a modificar y también su nombre. En la segunda línea, se muestran las funciones de las columnas:

- **Sel (Selección):** Muestra el número de Aparatos o Dimers asignados a este efecto. Si la asignación de los Aparatos o Dimers se va a modificar tiene que estar seleccionando; esto se indicará con fondo rojo.

Pulsando la tecla de Mostrar Selección se seleccionarán los Aparatos y Dimers (se mostrarán en amarillo).

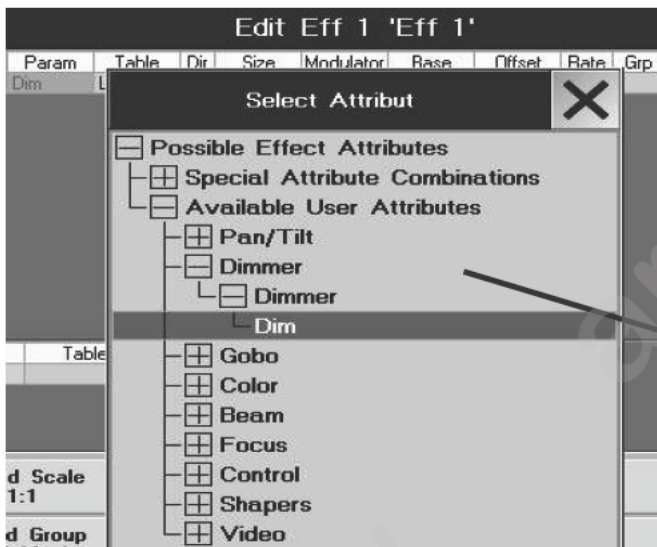
Selecciona los Aparatos/dimers (aparecerán en amarillo) a los que asignar el Efecto. Ahora, pulsa la tecla TOMAR SELECCIÓN. El nuevo número de Aparatos y Dimers serán insertados y adoptados. Si se va a crear un Grupo de Efecto genérico (es decir uno sin selección que se pueda aplicar a cualquier selección), no seleccione ningún Aparato o Dimer, sino pulse la tecla TOMAR SELECCIÓN. La celda mostrará un "Cero". La tecla de este Grupo de efecto se indicará en Rojo en la ventana de Efectos.

- **Filtro:** Aquí, se asigna un filtro para limitar la ejecución del Efecto como por ejemplo los Aparatos pares o impares. Para asignar un filtro, selecciona una celda. Pulsa el Encoder derecho del display una vez. Aparece la ventana de SELECCION DE FILTRO, donde puedes seleccionar el filtro para este Efecto.

- **Param (Parametro):** Muestra el parámetro sobre el que el Efecto tiene influencia. Para cambiar este parámetro, selecciona la casilla y pulsa el encoder derecho de la pantalla. Se abre la ventana de Selección de Atributo y se puede seleccionar un parámetro diferente para este Efecto.

- **Tabla:** Aquí, se indican los Efectos asignados por su nombre.

Para reasignar un Efecto, selecciona la casilla y pulsa el Encoder derecho del display. Se abrirá la ventana Selección de Tabla, donde puedes escoger un Efecto diferente para esta función. La parte izquierda de la ventana muestra el Efecto seleccionado. Si el Grupo de Efecto se ha iniciado, los Aparatos y Dimers se muestran en la Forma MIMIC en la parte inferior izquierda del display.



- **PWM:** Modulaci3n de Ancho de Pulso. El ancho de pulso se puede definir de la siguiente manera: Pulsa la tecla Ventana Editor una vez (tendr3 fondo oscuro), pulsa la tecla ANCHO DE PULSO (tendr3 fondo verde). Ahora, se puede modificar el pulso usando el Encoder correspondiente. El ancho de pulso puede ajustarse entre 0 y 100%. Pulsando el Encoder se ajustar3 autom3ticamente el ancho a 25, 50 o 75%. Tambi3n se puede utilizar la funci3n ALIGN para ajustar este valor. **3.4.1 Funci3n ALIGN**

Los valores ajustado para los Efectos respectivos aparecer3n en la columna ANCHURA. **Pulsa y mant3n pulsado** el Encoder y g3ralo para que el objetivo (celda con el fondo en rojo) se mover3 a la derecha. Al mover el objetivo m3s alla del borde derecho, aparecer3n m3s columnas (Anchura, Base).

- **RANDOM:** Fundidos de entrada Aleatorios de canales individuales de la funci3n seleccionada. El n3mero de canales a fundirse puede ajustarse.

- **SIN:** Funci3n Seno

- **COS:** Funci3n Coseno

- **LIN+:** Hoja de sierra ascendente

- **LIN-:** Hoja de sierra descendente

- **TRIANGLE:** Funci3n tri3ngulo

- **PHASE1/PHASE2/PHASE3:** Normalmente se utilizan para crear efectos de cambio de color en aparatos con mezcla de color. Cada uno de ellos est3 fuera de fase con los dem3s. Esto permite aplicar compensaci3n y desfase en 3 par3metros.

Pulsando la tecla USUARIO DEFINIDO (se volver3 gris oscuro), se pueden seleccionar formas creadas por el usuario de dos dimensiones para los par3metros de PAN/TILT. Si se va a crear o modificar una forma, pulsa la tecla NUEVO o EDITAR para abrir el men3 de Edici3n de Formas. **6.7** Creando y grabando formas virtuales

Pulsando la tecla SELECCIONAR se adoptar3 la funci3n; la ventana se cerrar3 descartando cualquier modificaci3n al pulsar CANCELAR.

- **Dir (direcci3n):** En esta columna, una flecha indica en que direcci3n se ejecutar3 el Efecto. Para invertir la direcci3n, selecciona la celda y pulsa una vez el encoder de la derecha del display.

- **Tama3o:** En esta columna, para cada Efecto aparece un valor individual. El ajuste del valor incrementa o decrementa el tama3o del par3metro seleccionado. El l3mite m3ximo para las modificaciones de tama3o se puede ajustar desde -200 a +200%.

Antes de modificar el valor de tama3o, selecciona primero el Efecto. Pulsa la tecla SIZE una vez (fondo verde). Ahora, puedes ajustar un tama3o diferente usando el Encoder pr3ximo. Pulsando una vez el Encoder se ajustar3 autom3ticamente el tama3o a 100. Pulsando el Encoder por segunda vez se incrementar3 el valor a 200 y en la tercera pulsaci3n se resetear3 a "0". Tambi3n puedes utilizar la funci3n ALIGN para ajustar este valor. **3.4.1 Funci3n ALIGN**

- **Modulador:** En esta columna puedes asignar un modulador individual a cada tama3o individual de Efecto. Usando un Modulador, el tama3o del efecto se puede alterar autom3ticamente. Piensa en ello como un efecto en la aplicaci3n de un par3metro de efecto.

Para asignar un Modulador para un efecto, selecciona la celda y pulsa el Encoder a la derecha de la pantalla. Se abrir3 la ventana de Selecci3n de Modulador, donde puedes escoger un Nuevo Modulador girando el Encoder y pulsando para seleccionar la opci3n. Se generar3 un nuevo modulador en la parte baja de la hoja.

- **Modulador:** En esta columna, se pueden distinguir los diferentes moduladores por su n3mero.

- **Mesa:** El efecto asignado al modulador aparecerá con su nombre (Asignación ver **Table**, página anterior).
- **From (desde):** El punto de inicio para la modificación automática en terminos porcentuales.
- **To (hasta):** El punto final de la modificación automática en terminos porcentuales.
- **Fase:** Aquí se puede ajustar un ángulo para mover moduladores individuales
- **Ratio:** Muestra el ajuste de ratio entre velocidad para el modulador individual y el Grupo de Efecto completo (Asignación **Rate**, a continuación).
- **Base:** También se puede ajustar un valor promedio para cada efecto usando la opción de Valor Base. El valor dado sobrescribirá todos los valores modificados previamente a esta función, y controlará todos los aparatos y dimers. El valor puede ajustarse entre 0 y 100%.



Antes de modificar el Valor Base, selecciona primero el Efecto. Pulsa la tecla VALOR DE BASE (el fondo aparece en verde). Ahora ajusta el valor de promedio usando el encoder próximo. Pulsando el Encoder una vez, se ajustará automáticamente al valor 50% (valor por defecto). Pulsando el encoder por segunda vez, el valor será borrado: NONE (no hay valor Base). Si **no** hay un Valor Base Ajustado, tomará efecto la Cue que se esté reproduciendo o el valor de acceso directo. También puedes utilizar la función **ALIGN** para ajustar este valor. **3.4.1 ALIGN**

- **Offset:** Modificando el Offset, se cambiará el punto de arranque de los aparatos seleccionados. Los ajustes por defecto están entre 0° y 360°, ej. El primer Aparato/Dimmer comenzará con un ajuste (offset) de 0°, y el último con un ajuste máximo (offset) de 360°; todos los Aparatos/Dimmers entre ellos se distribuyen proporcionalmente. El límite máximo de las modificaciones de Offset se puede ajustar entre -360° a +360°.

Antes de modificar el valor del tamaño, primero selecciona el Efecto. Pulsa la tecla OFFSET (fondo verde). Ahora, puedes ajustar un Offset diferente usando el encoder próximo. Pulsando el Encoder una vez se ajustará el valor automáticamente a 0. También puedes utilizar la función **ALIGN** para modificar este valor. **3.4.1 Función ALIGN**

- **Factor de Ratio:** Muestra el ajuste de ratio entre la velocidad de los Efectos individuales en relación al Grupo de Efecto completo. Los ajustes posibles están entre 1:16 y 4:1. En un ratio de 1:16, el ajuste de ratio para el Grupo de Efecto se dividirá entre 16. Si el ajuste es 4:1, el ratio se multiplicará por 4.

Antes de modificar el Ratio, primero selecciona el Efecto. Pulsa la tecla Factor de Ratio (fondo verde). Ahora, puedes ajustar un ratio diferente usando el Encoder próximo. Pulsando el Encoder una vez el valor irá a 1:1.

- **Grupo** Muestra el número de grupos en los que se dividen los Aparatos y Dimers. En los grupos subdivididos, el Efecto será ejecutado por completo.

Antes de modificar el valor de subdivisión, selecciona el Efecto primero. Pulsa la tecla GRUPOS (fondo verde). Ahora, la subdivisión del Efecto puede ajustarse utilizando el Encoder próximo. Pulsando el Encoder se borrará automáticamente el valor ajustado.

- **Ala:** Este número indica de qué manera los aparatos y dimers y el efecto se reflejan. Los ajustes posibles están entre -8 y +8.

Ejemplo: Con un ajuste de 2, los Aparatos/Dimers se dividirán a la mitad. El Efecto ajustado se ejecutará en la primera mitad de aparatos hacia adelante, y en la segunda mitad de aparatos se ejecutará de forma inversa.

Si está ajustado a -2, los Aparatos/Dimers se dividirán en dos mitades. El efecto se ejecutará en la primera mitad de aparatos hacia adelante, y en la segunda mitad a la inversa y con un desfase de 180°.

Antes de modificar el valor de "ALA", selecciona primero el Efecto. Pulsa la tecla ALA (fondo verde). Ahora, se puede ajustar el valor ALA del Efecto con el Encoder. Pulsando el Encoder se borrará el valor ajustado.

- **AS (Adaptive Speed-Velocidad Adaptada):** Si esta función está activada, la velocidad se ajustará

automáticamente cuando varíe el número de Aparatos /Dimers. Esto significa que el Grupo de Efecto no funcionará con velocidad diferente al trabajar con diferentes números de Aparatos, sino que siempre tendrá la misma velocidad de paso.

Para activar la función colócate en la celda y pulsa el Encoder de la derecha del display.

**O:**

Activa marcando con el botón derecho del ratón la celda bajo AS. Aparecerá YES en dicha casilla.

- **Parte:** La secuencia de un Efecto puede subdividirse 16 veces, y un Efecto puede asignarse a la **primera subdivisión individual**. Esta columna muestra a que parte de la subdivisión del Efecto pertenece.

Ejemplo: Con un ajuste de 1:5, el Efecto individual siempre se ejecutará en el primer quinto de la secuencia de Grupo de Efecto. Antes de modificar el valor, selecciona primero el Efecto. Pulsa la tecla PARTE (Fondo verde).

Ahora, puedes seleccionar la subdivisión para el Efecto individual del Efecto de Grupo **pulsando y manteniendo pulsado** el Encoder. No puedes ignorar una sección en la que se vaya a ejecutar un Efecto, siempre siempre debe ejecutarse como la primera subdivisión

Pulsando el Encoder una vez el valor se ajustará a SIEMPRE y el Efecto se ejecutará durante el periodo completo.

Sel	Filter	Param	Table	Dir	Size	Modulato	Base	Offset	Rate	Grp	Wing	AS	Part	W
900	---	Dim	SIN	>	100	---	---	0/50	1:1				-/-	---
---	---	Par/Tilt	Random	>	100	---	---	0/100	1:1				-/-	---

## 6.2.2 Borrando Efecto individuales

- Selecciona el Efecto a borrar
- Pulsa la tecla BORRAR / NEA

## 6.3 Ejecutando un Efecto de Grupo

Si un Efecto se ha iniciado, esto se indica para los Aparatos oportunos por una barra violeta en la Hoja de Aparatos, Canales o Fader. Si quieres visualizar los cambios hechos a los valores, debes ir a la hoja "Output". **3.4.8**

### 3.5. Opciones de Hoja de Aparatos, Canales y Fader

- Selecciona el Efecto de Grupo de la Ventana de Efectos. El Efecto de Grupo se reiniciará automáticamente.

**O:**

- Los nombres y teclas de reproducción del Efecto de Grupo se mostrarán en el TFT derecho, sobre los Encoders.

El nombre del Efecto de Grupo aparecerá sobre el Encoder izquierdo.

- Pulsando la flecha a la derecha se iniciará el Efecto completo. Los Aparatos seleccionados harán el Efecto.

- Pulsando la tecla PAUSA se parará o reiniciará el Efecto completo, respectivamente.

- Puedes desactivar el Efecto usando la tecla STOP.

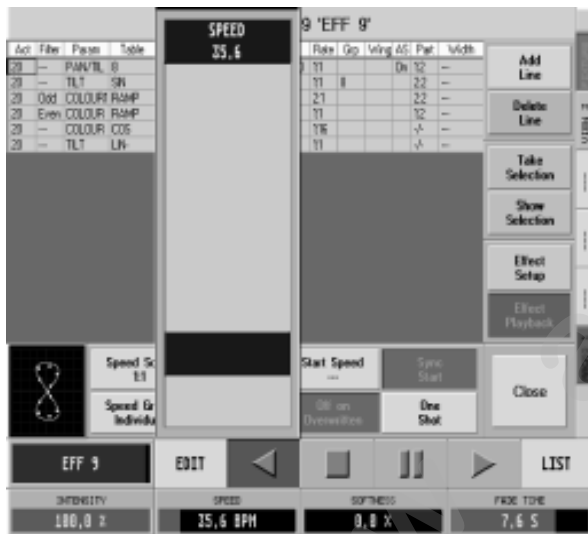
- Pulsando la flecha izquierda, el Efecto se ejecutará hacia atrás.

Con el Encoder izquierdo INTENSIDAD, puedes ajustar globalmente el tamaño del Efecto de Grupo completo.

Pulsando el Encoder al girar incrementará o decrementará la resolución del Encoder, dependiendo de la configuración. Al pulsar el Encoder o la tecla inferior, aparecerá un Fader sobre el Encoder, en la pantalla. Con ese Fader se puede modificar el valor.

Utiliza el encoder de VELOCIDAD para ajustar la velocidad del Efecto de Grupo.

Si utilizas el Encoder para incrementar el valor de FUNDIDO (FADE), el Efecto fundirá su entrada y salida más suavemente. El ajuste de FADE se usará para efectos de tipo PWM-, RANDOM- y CHASE.



Usando el Encoder derecho de Tiempo de Fundido, puedes ajustar globalmente el ajuste de fundido de entrada y salida para este Efecto de Grupo. Al cambiar el Efecto de Grupo de on a off, estos tiempos de fundido se irán fundiendo de entrada o salida con la duración ajustada.

Pulsando la tecla EDIT se recuperará el menú de Edición para este Efecto **6.2** Editando Efectos

Pulsando la tecla LIST se abrirá la ventana VER TODOS LOS EFECTOS EN EJECUCIÓN, donde tendrás una vista general de los Efectos de Grupo activos actualmente. **6.6** Menú Vista TODOS LOS EFECTOS EN EJECUCIÓN



## 6.4 Personalizando un Efecto de Grupo

El ajuste global, como por ejemplo Bounce, BPM, Intensidad Velocidad etc., está grabado en el Efecto de Grupo. Puedes personalizar la secuencia individual del Efecto de Grupo usando las teclas correspondientes.

- **Escala Velocidad:** El ratio del ajuste de Velocidad muestra en la tecla. Pulsando la tecla se abrirá el menú de Escala Velocidad. Pulsando una tecla se reajustará la velocidad. Con MUL x2 o MUL x4, el ajuste de velocidad se multiplicará por 2 o por 4, mientras que con DIV x2, DIV x4 o DIV x8, se dividirá el ajuste de la velocidad por 2, 4 u 8. Pulsando la tecla 1:1 se recuperará el ajuste por defecto de nuevo.

- **Velocidad de Grupo:** La tecla mostrará el ajuste actual para la VELOCIDAD de grupo. Pulsando la tecla se abrirá el Menú de Velocidad de Grupo. Pulsando una tecla, puedes designar una Velocidad de Grupo. Usando el Fader de la Velocidad de Grupo podrás ajustar la velocidad para el Efecto de Grupo. **5.1.6** Asignando Master Especiales

Si se selecciona INDIVIDUAL (ajuste por defecto), puedes ajustar la velocidad sólo usando el Encoder Velocidad.

- **Bounce:** Si se pulsa esta tecla (fondo oscuro), el Efecto de Grupo completo se ejecutará en primer lugar hacia adelante y a continuación hacia atrás, etc.

- **BPM:** Si se pulsa esta tecla (fondo oscuro), la velocidad del Efecto de Grupo se controlará con el sistema de reconocimiento automático. **2.14** Ajustando Señales de Sonido.

- **Comenzar Velocidad:** Pulsando esta tecla se grabará el ajuste actual para la velocidad. La tecla mostrará velocidad grabada. A partir de ahora, este Efecto de Grupo se iniciará con esa velocidad, salvo si la velocidad se cambia durante la ejecución. Para borrar la velocidad grabada, utiliza el Encoder para ajustar la VELOCIDAD a STOP y pulsa la tecla COMENZAR VELOCIDAD. Ahora no habrá grabada velocidad y el display mostrará ---.

- **Off en Sobreescrito:** Este Efecto de Grupo se desactivará, cuando la tecla OFF en Sobreescrito está pulsada (fondo oscuro) y otro Efecto de Grupo se inicia, en el que se utilizan los mismos Aparatos/Dimers se utilizan (ajustes por defecto). Si esta función está desactivada, el Efecto de Grupo no se desactivará. Todavía estará activado, pero no afectará a ningún Aparato/Dimer. La tecla de este Efecto de Grupo en la ventana de Efecto mostrará un parpadeante "2" rojo y blanco. El número indica en qué posición se encuentra el Efecto de Grupo en relación al resto de Efectos de Grupo sobreescritos. Si el otro Efecto de Grupo que está sobreescribiendo el Efecto de Grupo se desactiva, este Efecto de Grupo de nuevo afectará a los Aparatos/Dimers. Esta función está activada por defecto al crear un nuevo Efecto de Grupo.

- **Sinc Comienzo:** Si esta tecla está pulsada (fondo oscuro), y otro Efecto de Grupo ya se ha iniciado, este Grupo automáticamente se iniciará en la misma velocidad y posición.

- Un **Shot:** Si está pulsada esta tecla (fondo oscuro), el Efecto de Grupo sólo se ejecutará una vez completa y se desactivará.



Exec 3:19 Seq. 15 'Seq 15'				Times	Loops & Links	Effects	Info
No.	Name	MIB	Trig	Effects			
1	1 Cue	*	GO	Eff 1 OFF / Eff 38 GO / Eff 40 GO			
2	2 Cue		GO	blinder GO			
3	3 Cue		GO	Eff 1 GO / Eff 38 OFF / blinder OFF			
4	4 Cue		GO	blinder OFF			



## 6.5 Efectos de Grupo en Cues

Durante el proceso normal de Grabación, también se pueden grabar Efectos de Grupo en las Cues. En las Cues, el ajuste de llamada Call (GO, GO-, Pausa y OFF). La Intensidad, Velocidad, Fundido y Tiempos de Entrada y salida. En las Cues, no se grabarán más ajustes de los que hay en el Grupo de Efecto (la función es la misma que con presets).

O:

También es posible crear Cues a las que se puede asignar un Efecto de Grupo propio. Si se utilizan temporalmente Efectos de Grupo al crear cues, se grabará también una copia de la Cue, es decir, no dependerá más del Efecto de Grupo original.

- Inicia un Efecto de Grupo en la Ventana de Efecto seleccionándolo.
- Pulsa la tecla STORE.
- Pulsa el botón de Ejecutor donde lo que es grabar. El Efecto de Grupo llamado se grabará en la Cue con todos los ajustes mencionados anteriormente. Si se recupera esta Cue, se iniciará el Efecto de grupo.

Al recuperar un Efecto de Grupo, su tamaño, velocidad y fade puede fundirse de entrada o salida. Si un Efecto de Grupo tiene ajustado un Tiempo de Fundido, la intensidad y velocidad o FADE del Efecto se fundirá automáticamente al iniciar el Efecto de Grupo.

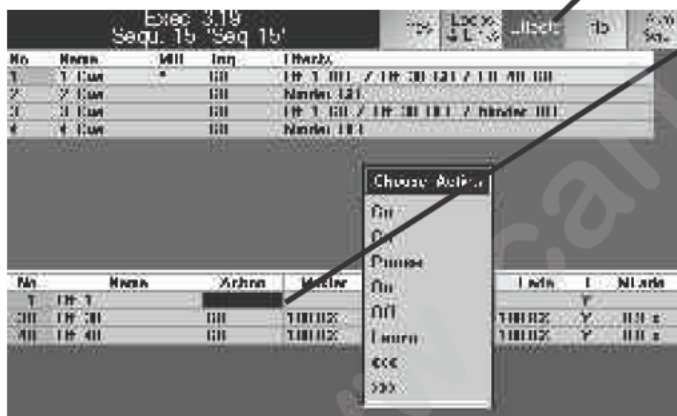
En la hoja de Ejecutor o en el Editor de Secuencia, pulsa el botón de Efecto (aparece con fondo gris). La ventana se dividirá en dos partes. La parte superior mostrará la Cue, la parte inferior mostrará el Efecto de Grupo individual de la Cue seleccionada incluyendo los parámetros respectivos.

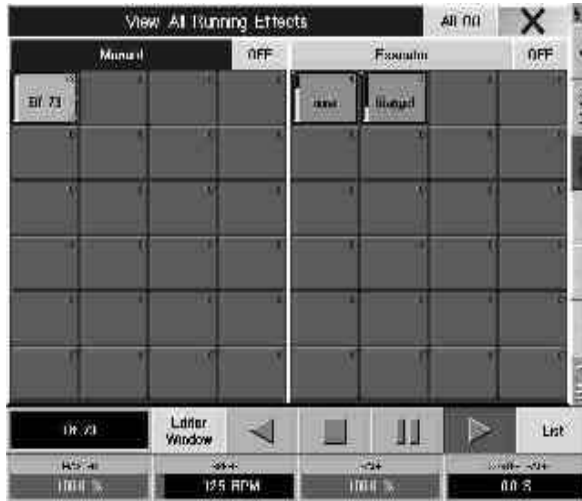
Selecciona una Cue en la que vayas a modificar los parámetros del Efecto de Grupo (la Cue seleccionada aparecerá con una marca azul y sobre fondo magenta).

La parte inferior de las casillas muestra todos los Efectos de Grupo recuperados para esta Cue.

Selecciona un Efecto individual a modificar (se mostrará con una marca azul). En el display derecho aparecen los ajustes adoptados sobre los Encoders y pueden personalizarse como se quiera. Si la intensidad, velocidad o Fade se funden de entrada o salida con los tiempos de Fundido ajustados al recuperar el Efecto de Grupo, pulsa con el botón derecho sobre las celdas junto a los valores en la columna F (Fade). La columna mostrará Y (YES). Pulsa ACTUALIZAR para confirmar las modificaciones y que queden grabadas en la Cue.

Puedes modificar las celdas Nombre, Intensidad, Velocidad, F, Soft y Fade con el botón derecho del ratón.





## 6.6 Menú Ver TODOS LOS EFECTOS EN EJECUCIÓN

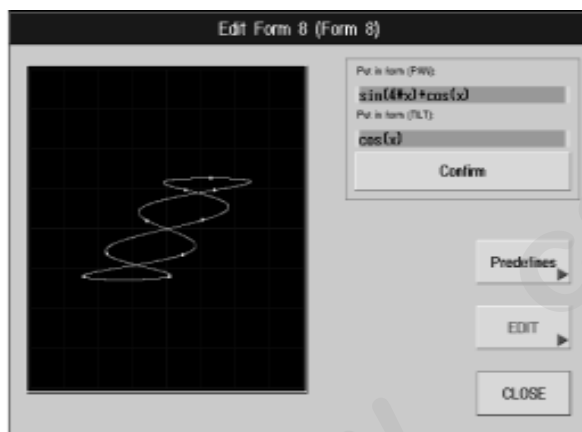
En este menú, se muestran todos los Efectos de Grupo actualmente en reproducción

● Pulsa la tecla Efecto dos veces. (En viejas mesas, esta tecla no está nombrada y su posición está entre las teclas VIEW y GOTO. Se puede encargar una etiqueta a MA o a tu distribuidor local)

○:

- Al escoger un Efecto de Grupo de la Ventana de Efecto la tecla correspondiente aparecerá sobre los Encoders. Pulsa la tecla LIST en la pantalla Táctil.
- Pulsando la tecla APAGAR TODO, puedes desactivar todos los Efectos de Grupo simultáneamente.
- Puedes dejar este menú pulsando la X para cerrar.
- En la parte izquierda del menú, aparecerán todos los Efectos de Grupo activados manualmente. Pulsando la tecla OFF a la derecha de MANUAL, se desactivarán todos estos Efectos de Grupo.
- La parte central del menú muestra todos los Efectos de Grupo que están reproduciéndose desde los EJECUTORES. Pulsando la tecla OFF de la derecha de EJECUTOR se desactivará todos estos Efectos de Grupo.
- 5.1.1 Asignando Efectos de Grupo a los Faders de Ejecutor
- La parte izquierda del menú muestra todos los Efectos de Grupo que están reproduciéndose desde las Secuencias o Cues. Pulsando la tecla OFF de la derecha de Secuencia, se desactivarán todos estos Efectos.
- La parte inferior del menú contiene todos los Efectos de Grupo en ejecución desde la grabación de la última Cue, incluyendo sus parámetros de producción respectivos. Al grabar la siguiente Cue, todas las entradas de esta lista se grabarán.

También es posible modificar entradas individuales. Para hacer esto, selecciona la entrada correspondiente (se mostrará con una marca azul). Los ajustes se mostrarán sobre los Encoders y se pueden ajustar con ellos. Puedes borrar por completo una de las entradas pulsando con el botón derecho del ratón en la columna Nombre. Si sólo quieres borrar un parámetro, pulsa con el botón derecho del ratón en ese parámetro.



## 6.7 Creando y Grabando Formas Virtuales (EDITAR FORMAS)

### 6.7.1 Creando Formas Virtuales

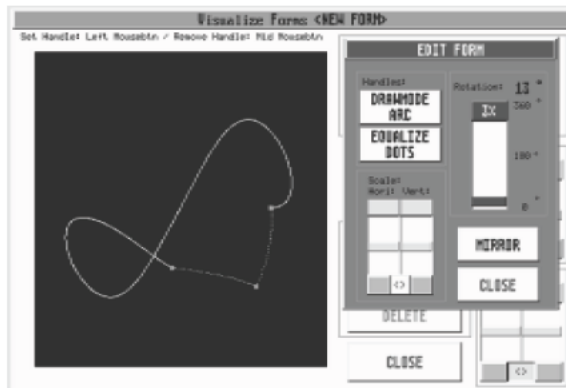
Desde este menú, puedes crear formas bidimensionales para utilizar con los parámetros PAN/TILT. Cuando creas Formas, los movimientos se llevan directamente a los Aparatos. Las Formas creadas se grabarán automáticamente en la ventana de Formas.

Recuperando este menú:

6.1.1 Creando un Efecto de Grupo, ítem 3

6.2.1 Editando Efectos, ítem Mesa

- Pulsa la tecla PREDEFINIDA una vez. Se abrirá una ventana, donde aparecerán varias formas preparadas. Selecciona una de esas Formas; esta Forma aparecerá ahora en la ventana negra.



## 6.7.2 Modificando Formas

La ventana de Edición de Formas se abrirá pulsando la tecla EDIT.

Pulsa con el botón izquierdo del ratón en al menos 3 posiciones. Con cada pulsación aparecerá un punto rojo en esa posición. Para borrar un de los puntos, pulsa sobre él con el botón centr l del ratón.

Para rediseñar la forma, pulsa y arrastra los puntos rojos con el ratón. Si pulsas con el botón derecho del ratón durante el rediseño (mientras mantienes pulsado el botón izquierdo) podrás definir la forma cada vez.

● Pulsando la tecla, puedes programar en qué forma las líneas se dibujan al rediseñar la forma:

- ANGULO: líneas rectas
- ARCOS: arcos exteriores
- FLECHAS: arcos interiores

*Al rediseñar la forma, las líneas se expandirán y respectivamente las posiciones más extendidas de la forma se reportará a los Aparatos rápidamente.*

● Si las líneas y, consecuentemente, los caminos más largos para el Aparato se van a transmitir a la misma velocidad, deberás pulsar la tecla ECUALIZA PUNTOS una vez.

● La forma puede modificarse en su tamaño vertical u horizontalmente usando los deslizadores apropiados. Pulsando la tecla gris oscura junto a los deslizadores ambos valores podrán ajustarse a la vez. Pulsando la tecla "< >" key, ambos deslizadores están emparejados, para que el tamaño se modifique simultáneamente.

● Usando el deslizador ROTACIÓN la forma puede girarse desde 0° a 360°.

● Pulsando la tecla ESPEJO, la forma puede reflejarse.

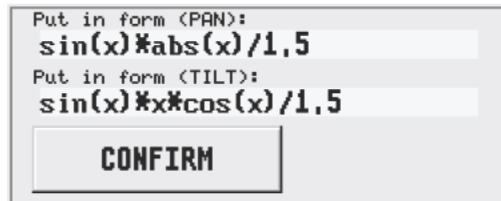
● Puedes dejar el menú EDITAR con la tecla Cerrar.

Con los conocimientos ad cuados de matemáticas, puedes utilizar fórmulas para PAN y TILT.

Sintaxis para introducir una fórmula manualmente:

Se ejecutará el estándar matemático de fórmulas. Se permite de la siguiente manera:

⚡ Operaciones Matemáticas Básicas: +, -, \*, /



Pulsa con el botón izquierdo del ratón en los campos correspondientes— ahora introduce la fórmula con el teclado.

La forma se confirma pulsando la tecla CONFIRMAR.

Constantes numéricas: enteros, números en coma flotante o figuras exponenciales

Ejemplo válido para constantes numéricas: 2.71818  
1.2e - 2  
0,4

Otras constantes: pi corresponde a la figura de círculo  $\pi$

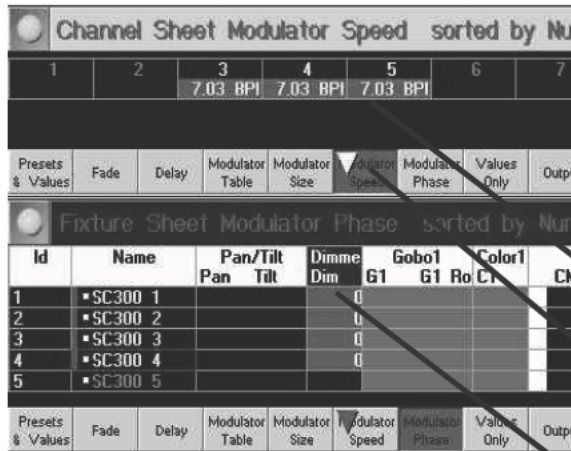
Variables: x

Funciones Matemáticas:

- sin(x) o seno(x)
  - cos(x) o coseno(x)
  - abs(x) corresponde al valor absoluto
  - sqrt(x) corresponde a la raíz cuadrada
  - pow(x; y) corresponde a y elevado a x
- Argumentos erróneos con x = 0 y con y <= 0 o con x < 0 e y no enteros

Ejemplos:  $\sin(3 * x)$   
 $\sqrt{\text{abs}(x)} * \sin(x)$   
 $\sin(x) * \cos(3 * x) * \pi/2$   
 $(\cos(x) * \text{abs}(x) + 1) / \text{pow}(x;2)$   
 $(\cos(0.5 * x) * \text{abs}(x) + 0.5) / 2$

grandMA

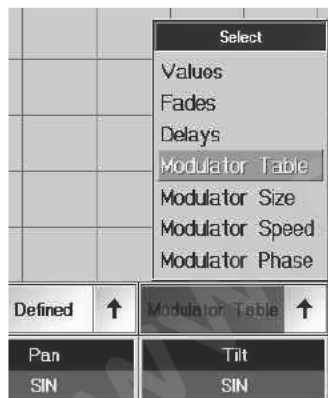


## 6.8. Moduladores INDICE

Mientras los moduladores que están utilizados en efectos sólo tienen la influencia del Efecto completo, ahora es posible usar para cada función un modulador para efectos, y para la velocidad, tamaño y ajustar más los efectos con los moduladores de los Aparatos y Hojas de Canales. Los moduladores se ejecutan en el Programador, es decir, no son permanentes. Sólo puedes salvar los cambios como Cues; efectos transferidos con el botón TOP a los moduladores se mantendrán sin cambios. Para cada atributo de un Aparato, están disponibles cuatro ajustes de modulador, cada uno de ellos de forma individual.

### Asignando moduladores a Aparatos:

- selecciona los aparatos (aquí están seleccionados el 1 3 al 5 en la hoja de Canal)
- abre la **Hoja de Canal o de Aparatos**
- en **OPCIONES**, pulsa el botón de Control de APA; tiene fondo violeta y muestra, qué valores se están mostrando en la Hoja (en el gráfico de Velocidades de la Hoja de Canal, y en FASE en la Hoja de Aparatos); los triángulos blancos o violetas muestran qué valores están entrando en la Hoja activa, usando el Encoder (en el gráfico de Velocidad en la Hoja de Aparatos).
- selecciona la **CARACTERÍSTICA** ejecutarse por el modulador. (aquí: Dimer en la Hoja de Aparatos)
- En el menú Selección, selecciona para qué características los valores del modulador serán válidos. En orden a hacer esto, pulsa en la flecha derecha y selecciona usando el Encoder, confirma pulsando el Encoder, o selecciona el menú pulsando el botón de texto.
  - **SINGLE** sólo se verán los atributos seleccionados del Aparato u Hoja de Canal
  - **SINGLE para ACTIVOS** sólo se cambiarán los atributos **seleccionados** para las Hojas de Aparatos o Canales y que estén activos
  - **CARACTERÍSTICA** sólo se cambiará la característica seleccionada
  - **FEATURE para ACTIVOS** sólo las características **seleccionadas** en la Hoja de Canal o Aparatos y además estén activas se cambiarán
  - **TODOS** los atributos de los aparatos seleccionados podrán cambiarse
  - **TODOS para ACTIVOS** todos los atributos **seleccionados** de la Hoja de Aparatos o Canales y que estén activados cambiarán
  - **DEFINIDO** sólo los atributos definidos cambiarán. Para ello, pulsa la flecha de la izquierda, y selecciona los atributos del menú (los atributos con fondo verde habrán sido seleccionados); este ajuste es válido para todo el show. mientras esté cargado
  - **DEFINIDO para ACTIVOS** sólo los atributos activos dentro de los definidos serán cambiados.
- selecciona un modulador; para ello, pulsa en la flecha derecha y selecciónalo usando el Encoder, confirma pulsando el Encoder, o selecciona el menú pulsando en un botón de texto.





- selecciona las **PROPIEDADES DEL MODULADOR** usando el Encoder izquierdo bajo la Pantalla, escoge un Efecto o un ajuste y confirma pulsando en el Encoder al lado de la Pantalla.

**NONE** no hay efecto seleccionado

**PWM** Modulador de Ancho de Pulso

**RANDOM** Fundidos de entrada aleatorio de canales individuales de la función seleccionada

**MESA** Aquí, efectos específicos tienen un fondo específico (idéntico a Tal to MESA en EDITAR EFECTO)

**FORMA** Las formas que han sido previamente definidas están en las memorias de ventana de Formas

- **MODULADOR TAMAÑO:** Aquí puedes introducir el tamaño del efecto (en el gráfico, se introduce el 100%)

- abre la **Calculadora** usando el Encoder junto a la Pantalla, introduce el valor y confirma **ENTER**

- **MODULADOR VELOCIDAD (SPEED):** aquí puedes introducir la velocidad del efecto en **Beats PPM** minuto

- abre la **Calculadora** usando el Encoder junto a la Pantalla e introduce el valor, confirma con **ENTER**

- **MODULADOR PHASE:** aquí puedes introducir el ángulo de desfase del modulador

- abre la **Calculadora** usando el Encoder junto a la Pantalla, introduce el valor y confirma con **ENTER**

Todas las entradas se ejecutan inmediatamente y pueden controlarse desde la vista de ESCENARIO o, incluso mejor aún desde el 3d VISULIZER.

- borra los ajustes pulsando 3 veces CLEAR; todos los efectos se borrarán del Programador inmediatamente.

o

**Grabar ajustes como una Cue:**

- pulsa **STORE**

- pulsa en una celda vacía en la pequeña ventana encima del Ejecutor de un botón de Ejecutor vacío

El efecto se grabará como una Cue; en las Hojas, el texto blanco sobre fondo violeta cambiará a amarillo sobre fondo oscuro. Si se ha activado SÓLO PROGRAMADOR, todas las características desaparecerán de la Hoja. Esta Cue puede ejecutarse o editarse como una secuencia normal.

**Aplicando EFECTOS a los MODULADORES:**

Transfiriendo efectos a los moduladores, serás capaz de ejecutar cambios rápidamente. Como un efecto será permanente, puedes borrar un cambio temporal después de su Ejecución o grabarlo como una Cue.

- inicia el Efecto desde su botón de la Ventana de Efectos

- pulsa **TOP**

- pulsa el botón de Efecto del efecto que se encuentra en ejecución actualmente

La parada del Efecto (desaparecerá del menú de TODOS LOS PROGRAMAS EN EJECUCIÓN) y sus ajustes pueden verse en los moduladores. Todos los aparatos envueltos estarán marcados por una barra roja; todos los ajustes tomados del efecto, tienen fondo violeta oscuro en los moduladores (todos los moduladores cambiados tendrán fondo violeta).



## 7 Efectos BITMAP

Además de los efectos mencionados en el capítulo 6, puedes usar la función de *Efectos Bitmap* para realizar gráficos en un aparato de matriz. Puedes crear los gráficos de Bitmap en un PC e importarlos, o bien crearlos directamente en el modo DRAW. Con CREAM TEXTO, puedes crear también gráficos Bitmap de texto. Los ajustes para los Efectos es un aparato de Matriz creado en el SETUP. En el Editor puedes asignar efectos, (ej. rotación, zoom, etc.) y leyendas. Los efectos Bitmap pueden asignarse a Ejecutores controlarse muy fácilmente como Efectos normales. **TEN CUIDADO DE QUE EL TIPO DE APARATO USADO TENGA LA FUNCIÓN PARA USARLO EN EL EFECTO.**

### 7.1 Creando una Distribución para un Efecto BITMAP

*Ordenando la Matriz: Abre la ventana Escenario activa el Setup y abre el la ventana de WIZZARD.*

**Orden EN MATRIZ:**

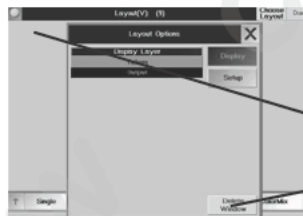
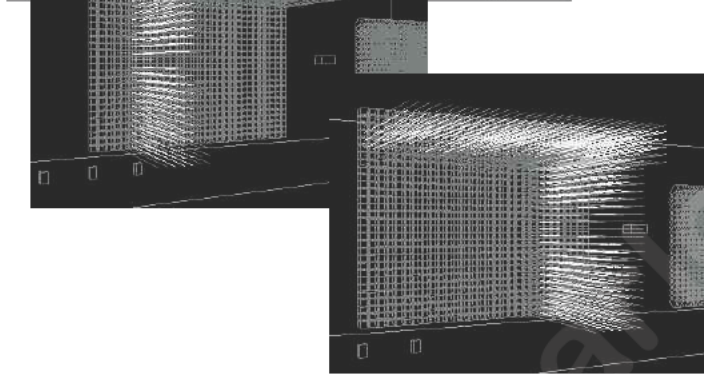
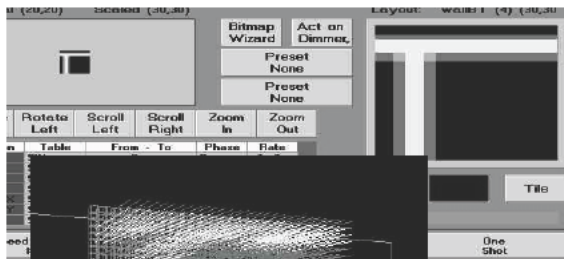
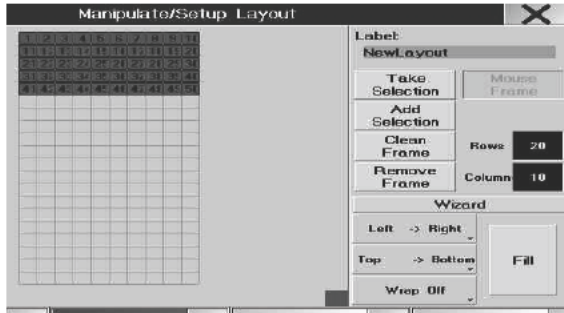
- Selecciona qué aparatos van a formar parte de la matriz (el número debe ser la suma de líneas horizontales y verticales pues de otra manera no resultará un cuadrado completo)
- Introduce el número de FILAS horizontales y COLUMNAS verticales;
- Introduce las distancias horizontales y verticales entre los aparatos; el resultado total no debe exceder el tamaño del escenario.
- Confirma usando el botón OK.

- con POSICIÓN +  puedes mover la distribución

**Crear una distribución:**

Aquí podrás crear distribuciones que después podrán asignarse a Efectos Bitmap.

- abre la ventana de LAYOUT VIEW usando Crear una Ventana.
- pulsa **ELEGIR TRAZADO** y con el Encoder selecciónalo, confirmando un número de trazado vacación de la lista.
- abre las **OPCIONES** (pulsa el botón amarillo en la esquina superior izquierda).
- pulsa **SETUP** para abrir el menú de MANIPULACIÓN / CONFIGURACIÓN DEL TRAZADO.
- pulsa en la línea de **NOMBRE** e introduce el nombre para el trazado; confirma con **ENTER**.
- selecciona los aparatos a utilizarse en el trazado (en la hoja de Escenario, Aparatos o Canales).
- introduce los valores para las **FILAS** y **COLUMNAS** (número de filas y columnas que conforman la rejilla); pulsando en la celda del dígito se abrirá la Calculadora; después introduce los valores, confirma con **ENTER**. El menú mostrará ahora la rejilla seleccionada donde se colocarán los aparatos.
- Transfiriendo aparatos a la distribución



grandMA

- **MOUSE FRAME**; si el botón está activado (el texto se vuelve verde), puedes dibujar un paso azul en la rejilla. Este paso forma el destino para los comandos LIMPIAR, ELIMINAR, y LLENAR. Si el botón no está activado (texto en gris), puedes llenar la rejilla usando el comando LLENAR, o puedes posicionar deliberadamente los aparatos individuales en una celda libre.

- **TOMAR SELECCIÓN**; los aparatos seleccionados se transferirán a la configuración y podrás posicionarlos usando el comando WIZARD.

- **AÑADIR SELECCIÓN**; cuando ya se han posicionado aparatos en la configuración, se añadirán los aparatos seleccionados.

- **LIMPIAR FRAME**; los aparatos dentro de cuadros azules (dibujados al activar MOUSE FRAME) se eliminarán de la configuración y marcados como cuadros rojos junto a la rejilla.

- **ELIMINAR FRAME**; los aparatos dentro de los cuadros azules (dibujados mientras está activo MOUSE FRAME) se borrarán de la configuración, pero podrán volver a incorporarse en la configuración usando el comando AÑADIR SELECCIÓN.

### Posicionando aparatos en la Configuración:

El orden en el que se distribuyan los aparatos influye en como aparecerá después el efecto.

El ajuste por defecto en Izquierda-Derecha, Arriba-Abajo, y Wrap Off – con estos ajustes, la salida en el escenario se corresponderá con lo que aparece en la ventana de previsualización. Los cambios aplicados a estos ajustes no aparecerán en la ventana de Previsualización y Edits de Bitmap, así que es conveniente revisarlo en la vista de Escenario.

- **Izquierda-Derecha / Derecha - izquierda**; los números de ID comenzarán por el margen izquierdo o derecho

- **Arriba-Abajo / Abajo - Arriba**; los números de ID empezarán en el margen superior/inferior

- **WRAP OFF**; distribuye los aparatos horizontalmente en orden ascendente de sus números de ID;

- **WRAP ON**; distribuye los aparatos verticalmente en orden ascendente según sus números de ID;

Si un Efecto de Bitmap funciona en la misma Matriz de Aparatos pero con diferente configuración, producirá la representación reflejada (como un espejo) en escena. (ver ejemplo de la izquierda)

Usando los ajustes por defecto se tendrá la muestra de la salida de escenario como se ve en la ventana de Previsualización; si se cambia IZQ por DCHA, en la salida de escenario se tendrá la vista reflejada. Puedes grabar ambas configuraciones bajo distintos nombres y llevarlos a los efectos.

● **RELLENAR**; se colocan todos los aparatos en la distribución siguiendo los ajustes (siempre que haya suficiente espacio disponible – los aparatos de más serán „reservados” en un cuadrado rojo junto a la rejilla.

o

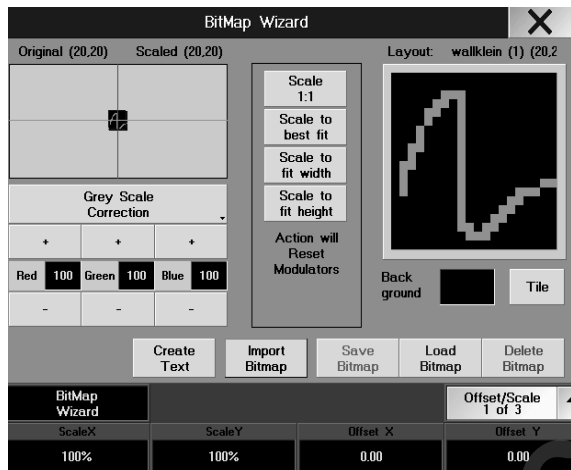
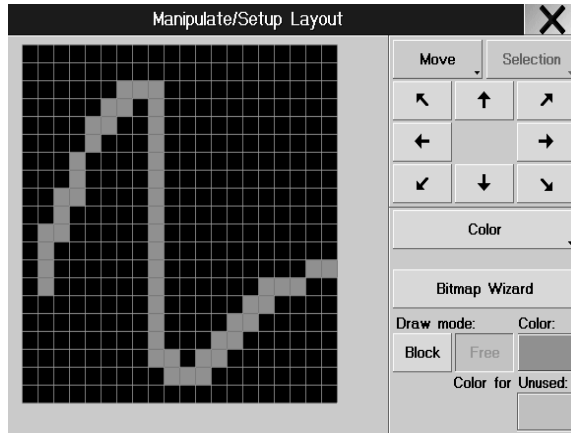
● posiciona cada aparato individualmente; para ello, arrastra cada cuadrado rojo a una celda libre de la rejilla.

● Pulsa la tecla „X” para dejar el menú SETUP.

● deja la **VISTA LAYOUT** usando **OPCIONES** y **ELIMINAR VENTANA**.

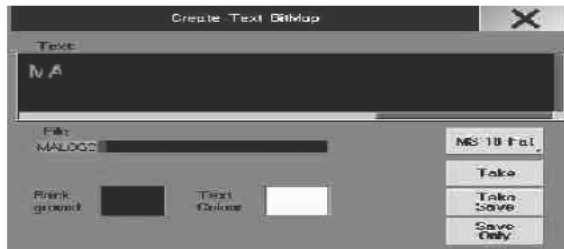
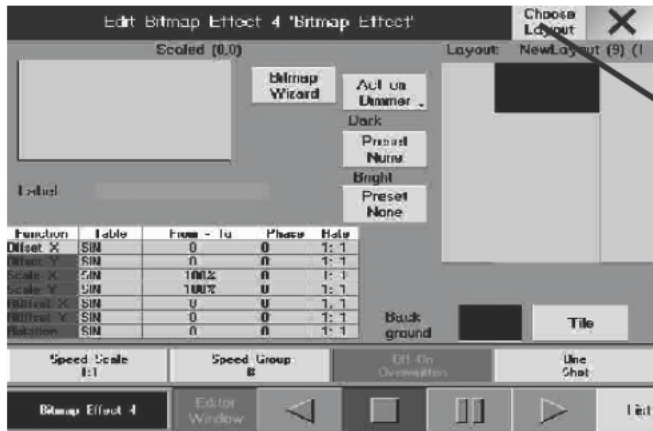
Utiliza se **DRAW** para entrar en el modo de dibujo.

En este menú podrás crear gráficos en la distribución con el ratón o la mano, y podrás modificar los gráficos ya creados. Además de cambiar la distribución, también podrás cambiar todos los valores de los aparatos implicados. Graba el gráfico dibujado como un bitmap o graba el paso de la distribución individual como una Cue. Puedes eliminar todos los cambios pulsando CLEAR 3 veces.



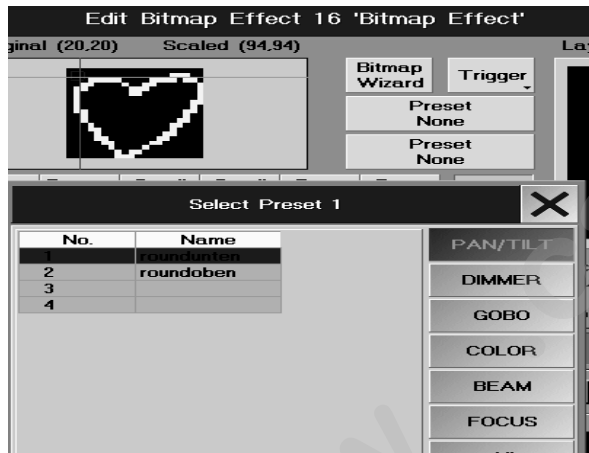
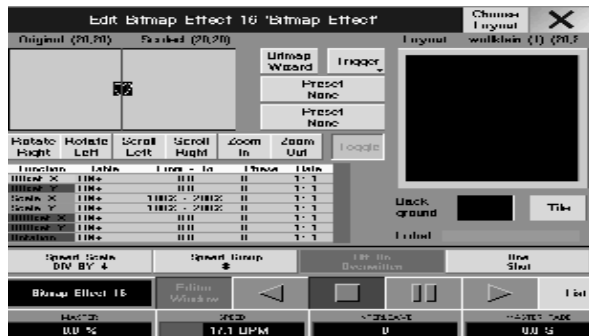
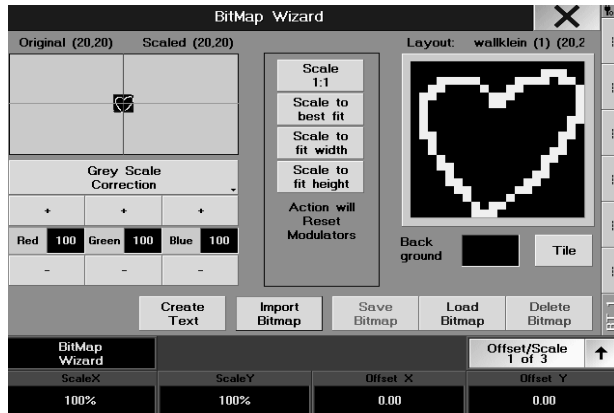
- abre la vista **LAYOUT VIEW**
  - pulsa en una Distribución con **CHOOSE LAYOUT**
  - pulsa **DRAW** con ello entrarás en el modo de dibujo
  - escoge el MODO DE DIBUJO.
    - **LIBRE**; permite dibujos a mano alzada usando el ratón o los dedo
    - **BLOQUE**; forma cuadros rectangulares
    - **COLOR**; abre el menú de color para aparatos con Cambio de Color. Elige un color e inserta el nuevo color pulsando en el botón ACT ON CMY, este color será asignado a las celdas seleccionadas.
  - escoge ACT ON
    - **DIMER**; se asignará un valor de dimer a las celdas seleccionadas
    - **COLOR**; se asignará un valor de color a las celdas seleccionadas
- Las celdas seleccionadas reciben un cuadro amarillo que desaparece al pulsar en la pantalla la siguiente vez. Sólo si las celdas seleccionadas tienen asignado un valor de dimer, permanecerán (en escala de grises acorde el nivel de dimer) y podrás seleccionar nuevas celdas. Cada selección perderá inmediatamente su valor de dimer – de esta forma, puedes borrar celdas del gráfico. También esto permite crear nuevos gráficos con valores de dimer diferentes.
- **COPIAR**;
  - **SELECCION**; sólo se copiarán las celdas seleccionadas (cuadro amarillo)
  - **TOTAL**; se copiarán todas las celdas activadas
  - **MOVER**; usando las flechas, puedes mover el gráfico en la dirección deseada
  - **ESPEJO**; usando las flechas se puede reflejar los gráficos
  - grabando o borrando ajustes
    - usando **SALVAR**, podrás grabar los gráficos como una secuencia
    - usando **BITMAP WIZARD**, cambiarás al menú WIZARD
    - usando **Salvar BITMAP**, puedes grabar el Bitmap creado
    - o de otra manera: puedes cargar un gráfico bitmap en el Wizard, retornar al modo Dibujo (Draw), y procesar el gráfico o borrar todas las selecciones y ajustes pulsando 3 veces la tecla CLEAR.
  - Pulsa la tecla „X“ para dejar el menú SETUP.
  - deja el menú **VISTA LAYOUT** usando **OPCIONES** y **ELIMINAR VENTANA**.





## 7.2 Creando / Cambiando Efectos BitMap

- pulsa **EDIT** y un botón libre en la ventana de **EFFECTOS BITMAP**.
  - usando **ESCOGER DISTRIBUCIÓN**, selecciona una distribución cada reviviamente; la distribución actual se indica por su nombre y número y con el número de filas y columnas bajo el botón **ESCOGER DISTRIBUCIÓN**.
  - abre el **BITMAP WIZARD** para cargar, crear o adaptar un bitmap.
  - **Creando un Gráfico**
    - **CREAR TEXTO**; para crear y grabar texto bitmap.
      - pulsa **CREAR TEXTO**, introduce el texto y el tamaño de letra y el nombre del fichero.
      - con **COGER**, se transferirá al Wizard en **COGER Y SALVAR** se grabará simultáneamente y se transferirá, o sólo se grabará con **SOLO SALVAR**.
    - **GUARDAR BITMAP**; para grabar un bitmap en el disco duro de la mesa.
    - **CARGAR BITMAP**; para cargar un bitmap de el disco duro de la mesa.
    - **BORRAR BITMAP**; para borrar un bitmap.
    - **IMPORTAR BITMAP**; para importar un bitmap desde un disquette.
  - pulsa „X” para volver al menú **EDITOR**
  - Elige el color de fondo
  - **PATRON** ajusta el gráfico como diferentes patrones uno tras otro.
  - usando el **FONDO**, escoge el color de fondo. Escoge el color y el brillo en el menú de selección y pulsa el botón para el color deseado.
  - **CORRECCIÓN DE COLOR/CORRECCIÓN DE ESCALA DE GRISES**
    - ajusta los valores de ajuste usando + o - o la Calculadora (pulsando el número negro de la celda).
    - selecciona una escala
      - **ESCALA 1:1**; transferirá el bitmap a la distribución seleccionada en escala 1:1
      - **AJUSTAR MÁXIMA ANCHURA**; modificará la escala del bitmap al ancho óptimo para la distribución seleccionada
      - **AJUSTAR MÁXIMA ALTURA**; escalará el bitmap al alto óptimo para la distribución seleccionada
      - **AJUSTAR ESCALA**; escalará el bitmap para la apariencia óptima de la distribución
    - usando los Encoders junto a la pantalla para ajustar la posición de inicio del bitmap; después de cambiar de página, también podrás girar el Bitmap sobre sí mismo y cambiar su punto de rotación.
- Los ejes y el cuadro de proyección son muy útiles al ajustar un efecto bitmap.
- **OFFSET**: aquí puedes cambiar la posición de bitmap en la matriz - el cuadro de proyección se ajustará a lo largo del eje x e y
  - **OFFSET DE ROTACION**: aquí se ajusta el punto de pivote de rotación - el centro de los ejes se ajustará
  - **ROTACIÓN**: aquí se introduce la rotación del bitmap
  - **ANCHURA**: aquí se introduce el ancho del bitmap
  - **ALTURA**: aquí se introduce la altura del bitmap



- pulsa „X” para retornar al menú de **EDITOR**
  - introduce el valor para funciones individuales (ej. rotación o desplazamiento horizontal).
- Introduce valores de Preset: (si está activado TOGGLE = verde, puede combinar varios ajustes)**

- **ROTAR DCHA** insertará en la columna de rotación „0° - 360°”
- **ROTAR IZQ** insertará „360°-0°” en la columna de rotación
- **SCROLL IZQ** insertará „-5.0 - 5.0” en la columna OFFSET X
- **SCROLL DCHA** insertará „5.0 - -5.0” en la columna OF SET X
- **ZOOM IN** insertará „100% - 50%” en las columnas de SCALE X y SCALE Y
- **ZOOM OUT** insertará „100% - 200%” en las columnas de SCALE X y SCALE Y

**Introduce valores individuales:**

- pulsa en la celda en la columna correspondiente y abre para el valor pulsando en el Encoder; introduce valores y confirma con **ENTER**

- **MESA**; aquí puedes seleccionar el Efecto
- **DESDE - HASTA**; aquí puedes introducir el punto de inicio y de fin
- **FASE**; aquí se introduce el ángulo para variar el efecto
- **RATIO** define el ratio

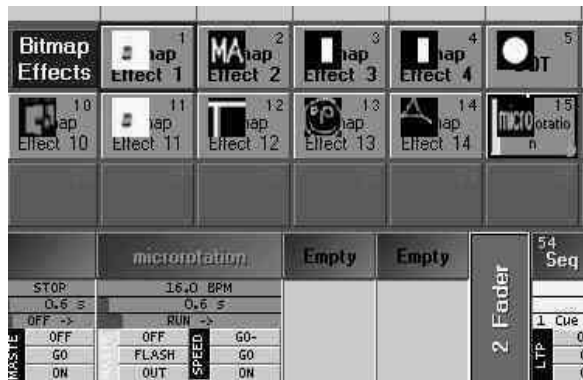
- Ajusta **ACT ON** dependiendo de los ajustes y tipo del BITMAP, los botones próximos están activados (los valores brillantes pueden variarse) o inactivos (oscuros – no es posible modificarlos). Los valores asociados al bitmap están marcados con una barra violeta sobre la columna correspondiente en la hoja de Aparatos o Canales.

- **GRIS**: los valores de dimer están asignados a los elementos gráficos
- **TRIGGER**: los presets están asignados a los elementos gráficos
  - Preset 1 - el preset está asignado al fondo del gráfico
  - Preset 2 - el preset está asignado al gráfico
  - Background - el preset está asignado a la matriz fuera del gráfico

- **COLOR**: se utilizan valores de color para los elementos gráficos
- define el orden usando los 4 Encoders
- **MASTER** aquí se define el valor de dimer
- **VELOCIDAD** para definir la velocidad del efecto. (de todas las formas el movimiento gráfico también depende de los ajustes de los parámetros DESDE - HASTA, ESCALA DE VELOCIDAD, y RATIO)
- **Fundido FADE** aquí, puedes definir el fundido
- **MASTER FADE** aquí se ajusta el tiempo de fundido de entrada y salida del efecto después del inicio y la parada
- introduce el nombre para el Efecto Bitmap en la línea de **NOMBRE** y confirma con ENTER.

*Colocando un Efecto Bitmap en un Botón o Fader:*

- **pulsa la tecla ASSIGN**
- pulsa el botón Ejecutor que aún no tenga asignación
- 0
- pulsa en un Fader de Ejecutor (la pequeña ventana de Ejecutor)
- en el menú de **ASIGNACIÓN**, pulsa el botón **EFECTO BITMA**
- en la siguiente pantalla, selecciona el efecto deseado usando el Encoder, y deja el menú pulsando „X“



### 7.3 Iniciando el Efecto

- abre la ventana de **Efectos BITMA**
  - pulsa el botón en el controlador de **Efectos BITMAP**
  - 0, si el efecto se ha colocado en un Fader o botón:
  - inicia el efecto usando el botón o fader
- Si es caso se puede modificar la velocidad del efecto mientras esté ejecutandose

CUIDADO! Si abres el BITMAP WIZARD en la ventana EDIT, el efecto se mantiene activo!

## 8 Control Remoto

### 8.1 Timecode (código de tiempo)

Todas las secuencias, los chases y las cues de la *grandMA* puede sincronizarse usando un Línea e Códigos de tiempos (LTC) o Código de tiempos MIDI(MTC).

La sincronización por Timecode puede utilizarse para disparar uno o más sincronismos con un grabador de audio o video. Los códigos SMPTE 24-, 25- y 30 Frames son tiempos de información codificados, ej. grabados en una pista separada en un multipistas (rango de frecuencias de 1–2 kHz). No malmente, este Timecode ya está añadido a la música al grabarla, però también se puede añadir a posteriori en un estudio de grabación. Si la música está grabada en estéreo, se precisa de una tercera pista para el Timecode.

Todas las secuencias programadas en la *grandMA* pueden sincronizarse con el Timecode.

Durante la reproducción de la secuencia de audio la información del código Timecode se transmite a los controles conectados. Cada control tiene una memoria interna que arranca la activación de un programa específico en un momento de tiempo dado. En la *grandMA*, la LTC Timecode Externa puede conectarse vía Jack y el MTC vía el conector MIDI IN de la parte trasera de la mesa can be connected via a jack socket and the MTC via Midi IN on the rear of the unit.

#### 8.1.1 Introducción al Sistema Timecode

##### Las mayores ventajas de sistema Timecode:

- Los shows por Timecode se organizan en un contenedor. Los manejos básicos de los shows timecode como copia, edición, borrar, etc es totalmente compatible con la sintaxis de la mesa.
- Los shows de Timecode se pueden manejar desde la línea de comandos. Por ejemplo podrás iniciar el show timecode número 5 desde una macro.
- Se pueden usar comandos GOTO y de hecho es lo que se graba el usar el comando GO. Esto significa que los shows timecode referencian números de cue absolutos.
- En los shows timecode aparecen los nombres y números de las Cues.
- Se pueden grabar toda clase de movimientos de fader de ejecutor. Así que puedes grabar el cambio de una velocidad de chase o un crossfade manual.
- Se reducen automáticamente los datos de fader, reduciendo dramáticamente el número de movimientos de fader y permitiendo después una edición manual mucho más fácil.
- Libre elección de edición en modo gráfico o de texto. El modo de texto incluye filtrados para que sólo se vean los ejecutores que tú quieras.
- Programación ciega.
- No hay restricciones en el número de shows timecode ejecutándose a la vez, lo que permita la memoria.
- No hay restricciones para los usuarios del tipo "ratón no, por favor". El show timecode puede editarse completamente con los encoders y las pantallas táctiles.
- Los shows timecode pueden "protegerse contra escritura". Así, si sólo quieres ver el show en ejecución, no cambiarás nada accidentalmente.
- Es posible usar las funciones Copiar / Pegar entre diferentes show timecode. Los shows timecode se pueden mezclar en uno.
- Función Autostart para los shows timecode, ej. el show se cargará y ejecutará automáticamente tras detectar la señal SMPTE correcta.
- Función Repetir con un número de repeticiones definible en los shows timecode con sincronización interna.

### 8.1.2 Creando un Show Timecode

**Graficamente con las pantallas táctiles o el ratón:**

- Abre una ventana de timecode.
- Pulsa en uno de las teclas de show timecode, tendrás la barra de control de este show en la pantalla derecha.
- Introduce el nombre para el show timecode con el teclado de PC.
- Pulsa el campo EDIT en la barra de control de timecode, y aparecerá el editor de timecode.

**Usando la línea de comando:**

- EDIT TIMECODE X ENTER. Abre el editor timecode y la barra de control del show timecode X. No hay una tecla física de TIMECODE en la *grandMA*, pero puedes introducir este comando en la línea de comandos o en una macro con el teclado.

**Combinando los dos métodos:**

- EDIT y pulsar una tecla del contenedor de timecode. Si el timecode que has seleccionado está vacío, solo aparecerá un editor vacío frente a ti y podrás iniciar la grabación o la edición manual.

### 8.1.3 Reproduciendo un Show Timecode

**Graficamente con la pantalla táctil o el ratón:**

- Haz que aparezca la barra de control del show timecode deseado al pulsar su tecla en el contenedor de timecode.
- Usa las celdas con los símbolos de un reproductor de CD para controlar la reproducción del show.

**Usando la línea de comando:**

- COMMAND TIMECODE X ENTER. COMMAND en uno de los comandos de ejecución que puedes encontrar sobre las teclas de páginas. Puedes usar GO+, PAUSE, <<<, >>>, ON y OFF.

**Combinando los dos métodos:**

- COMMAND (como se ha descrito arriba) y pulsar una tecla del contenedor de timecode.

**Descripción de los comandos de reproducción:**

Estado	Línea comandos	Descripción
STOP	OFF	El show se para, no se genera salida.
PAUSE	PAUSE	El show se para, la salida es la generada para el tiempo actual.
PLAY	GO+	El show se ejecuta.
RE ORD	STORE	Grabando el show.
JUMP BACK	<<<	El show salta al siguiente punto antes del tiempo actual.
JUMP FORWARD	>>>	El show salta hasta el próximo punto después del tiempo actual.

Si un show está generando salida, la tecla correspondiente en el contenedor de timecode mostrará el tiempo actual. En caso de grabación, esta tecla además parpadeará en rojo con la nota "REC".

#### Sync Externo/Interno

Los ajustes de sincronización de PLAY y RECORD están en el menú de opciones.

Si se selecciona sincro interno, el tiempo corre continuamente, basado en el tiempo base interno.

Si sincro está en "SMPTE", el tiempo actual de los shows timecode depende de la señal SMPTE de entrada. Si se selecciona MIDI, se utilizará el MTC (Midi Timecode).

En la línea de cabeza del contenedor de timecode encontrarás el indicador de la entrada SMPTE. En caso de que el show use SMPTE, siempre se mostrará el código SMPTE actual junto con el formato de frame SMPTE.

Si un show utiliza SMPTE (sincronización externa), el tiempo local en el show puede diferir del tiempo SMPTE externo.

Usando el ajuste de offset de timecode del menú opciones, puedes ajustar un tiempo de desfase, que se substraerá de la señal externa de tiempo SMPTE.

Los shows que usan sincro interno puedes tener una repetición definida por el usuario. Estos ajustes también se encuentran en el menú de opciones.

### **Pre Roll y After Roll, Eliminación de Dropout**

Debido a que la señal SMPTE es analógica, puede haber fluctuaciones. Muchas veces hay errores temporales en la señal SMPTE grabada que se llaman dropouts.

Como estos pequeños errores insignificantes no afectan a la mesa, los filtros quitan estos errores automáticamente. Así que la mesa estará filtrando esos errores.

Este filtro se controla con dos valores: **PRE ROLL** y **AFTER ROLL**.

**PRE ROLL** define el tiempo que la señal debe estar libre de errores para que la acepte la mesa.

Un pre roll muy pequeño hará que la mesa reaccione rápidamente a la señal SMPTE entrante.

**AFTER ROLL** define el tiempo que la señal debe de ser continuamente errónea o perdida antes de asumir que se ha desactivado. Durante el tiempo after roll, la mesa continúa con el show, usando su base de tiempo interna.

Un valor de after roll pequeño hace que la mesa se pare rápidamente después de que se pare la señal SMPTE, pero también reaccionará rápidamente a los errores de la señal SMPTE.

Los ajustes de pre roll y after roll pueden encontrarse en el **menú contextual del contenedor de timecode**. Se puede llegar a él pulsando con el botón derecho del ratón en la cabecera del contenedor Timecode. El nombre de pre roll y after roll tiene un significado histórico. Al principio de la era timecode, las viejas cintas que contenían los códigos de tiempo timecode y las señales de audio eran rollos (roll) realmente visibles.

### **Cambiando manualmente el tiempo actual**

Si el show se reproduce o se graba con un sincronismo externo, no es posible cambiar el tiempo manualmente.

Hay varias formas de cambiar el tiempo actual de tu show al usar la base de tiempos interna:

#### **Gráficamente con el ratón:**

- pulsando con el botón izquierdo del ratón sobre algo en la línea de tiempo

#### **Con el encoder:**

- Gira el encoder de tiempo (el de más a la izquierda) para cambiar el tiempo actual. Cada click en el encoder indica un paso.

- Si pulsas y giras el encoder a la vez, cada click será un segundo.

- Si pulsas el encoder sin girarlo, puedes introducir un tiempo absoluto.

#### **Con el comando "saltar a punto de break" :**

- Los encontrarás junto a los símbolos de reproducción en la barra de control de timecode y en la línea de comandos <<< y >>>.

- El tiempo saltará al siguiente punto de break disponible en la dirección dada.

#### **Con el encoder de eventos (segundo) en la barra:**

- Cuando seleccionas un evento, el tiempo pasará exactamente a ser el de él evento.

#### 8.1.4 Grabando un show Timecode

La grabación está disponible sólo si el show timecode no está protegido contra escritura (menú opciones).

La grabación siempre será „en directo en escena“ y puedes hacerlo de tres formas:

**a) Grabación totalmente automática con sincronización externa.** El tiempo actual lo da la señal SMPTE y cada comando de ejecución o movimiento de un fader se añade al show timecode hasta que pases o pares el show. Tus acciones y elementos pre-grabados anteriormente en el show estarán en vivo en el escenario. Puedes repetir el proceso de grabación paso a paso y añadir más y más detalles a tu show.

**b) Grabación completamente automática con sincronización interna.** Básicamente lo mismo que con sincro externo, el tiempo corre continuamente, pero tú lo inicias y tú lo paras.

**c) Grabación manual semi-automática.** En este modo el tiempo no está corriendo, aunque tu show esté en modo de grabación. Entre cada comando de ejecución que quieras grabar, puedes ajustar el tiempo de grabación manualmente con una pulsación del encoder o la entrada de acceso directo (simplemente pulsando el primer encoder). Este es probablemente el mejor método de edición para los usuarios expertos, que ya tienen una tabla de tiempos en frente a ellos. Incluso se pueden grabar los comandos de fader de este modo.

##### Iniciando la grabación:

- **Grabación automática** se inicia pulsando el símbolo de grabación de la barra de control de timecode (el símbolo rojo). Dependiendo del ajuste de sincro (en el menú de opciones) grabarás con sincronización interna o externa. La grabación automática puede también iniciarse desde la línea de comandos de forma similar a la grabación de una macro: STORE TIMECODE X ENTER o STORE y pulsar una tecla del contenedor de timecode.

- **Grabación manual** se inicia pulsando Grabación MANUAL en la ventana editor timecode.

##### Parar la grabación:

- La grabación se para al pulsar PAUSAR o PARAR (STOP) el show timecode.

- La grabación automática con sincro interno se interrumpirá si introduces un nuevo tiempo.

- La grabación no se para al cerrar el editor de timecode. Así que asegúrate de lo que se graba, de otro modo te encontrará con nuevos elementos del show timecode en puntos posteriores.

**Después de la grabación**, particularmente si tienes grabados movimientos de fader, es una buena idea usar la función **REDUCIR DATOS DE FADER** (en el menú de opciones). Esto mantiene tu show más limpio y fácil de editar. La reducción de los datos de fader garantiza que la señal comprimida no diferirá más de 1 frame y un 1 % en valor del original. Lo habitual es que los datos de fader se reduzcan a un 20% o menos del original.

##### La longitud del Show

Durante la grabación, la longitud del show se extiende automáticamente si es necesario. Esto también sucede si añades eventos manualmente después de la longitud actual (ver edición manual).

La longitud del show se hace muy importante si planeas usar sincronismo interno y repetir. En combinación con el ajuste de "al llegar al final" (que está en el menú opciones) se debe tener en consideración cuanto va a durar el show.

La longitud del show timecode puede cambiarse en el menú opciones.

#### 8.1.5 Edición manual de un show Timecode

*La edición sólo es posible, si el show timecode no está protegido contra escritura (menú opciones).*

##### Funciones de Pistas

Un show timecode consiste en PISTAS:

Una PISTA es una función específica. Por el momento, sólo se implementan **PISTAS DE EJECUTOR**, pero en el futuro, es concebible que se tengan pistas implementadas para los submaster, velocidad global etc., y más. Esto De

esta forma, una pista siempre se refiere a un ejecutor específico. No es posible tener dos pistas para el mismo ejecutor.

Una PISTA se compone de **SUBPISTAS**:

Una SUBPISTA tiene una función específica que se relaciona con sus "pistas parientes". Por ejemplo, una subpista para una pista de ejecutor puede tener la función de crossfade. Una subpista siempre se refiere a una función específica. No es posible tener dos subpistas para la misma función.

Cada pista de ejecutor tiene como mínimo una subpista para comando ejecutor. Las subpistas para los movimientos de fader se añaden si son necesarias.

Una SUBPISTA contiene **EVENTOS**:

Un EVENTO contiene información específica de TIEMPO Y ATOS. Los datos son interpretados de acuerdo a la función de la subpista asignada.

### **Añadiendo Pistas**

Al grabar se añaden PISTAS automáticamente, pero también se pueden añadir manualmente:

- Pulsa la tecla FUNCIONES DE PISTA o pulsa en el botón derecho del ratón en la ventana de PISTA del editor de show timecode (a la parte izquierda, junto a la tecla ordenar).
- Selecciona AÑADIR NUEVA PISTA.
- Escoge un ejecutor de la lista, simplemente pulsa en un botón de ejecutor físico. También puedes introducir EXEC 17 ENTER en la línea de comando. Una pista de ejecutor se añadirá al show timecode si aún no existe.

### **Cambiando el Ejecutor**

Cambiando el ejecutor de una pista existente es muy similar a añadir una pista nueva:

- Elige la pista que quieres cambiar (con el encoder de pista o pulsando sobre ella)
- Pulsa la tecla de FUNCIONES DE PISTA.
- Selecciona CAMBIAR EJECUTOR de la lista. El resto es similar a añadir una nueva pista.

### **Añadiendo Subpistas**

En la grabación se añaden SUBPISTAS automáticamente. También se pueden añadir subpistas manualmente. Las subpistas sólo pueden añadirse en la pistas que ya existen:

- Escoge una pista (con el encoder de pista en la barra o pulsando sobre él).
- Pulsa las teclas de FUNCIONES DE PISTA o con el botón derecho del ratón sobre la PISTA.
- Selecciona AÑADIR NUEVA SUBPISTA.
- Elige un tipo para la nueva subpista de los de la lista.

### **Borrando Pistas o Subpistas**

- Escoge una pista (con el encoder de pista en la barra o pulsando sobre ella).
- Pulsa FUNCIONES DE PISTA o con el botón derecho del ratón sobre la pista.
- Selecciona BORRAR PISTA.
- Si la pista contiene objetos, se te pedirá una confirmación, si no se borrará la pista inmediatamente.
- Si borras la primera subpista (como comando ejecutor de pista), se borrará la pista completa con todas sus subpistas.

### **Expandir / Colapsar Pistas**

Las pistas pueden ser **Expandidas** o **Colapsadas**. Una pista expandida mostrará todas las subpistas, mientras que una pista colapsada esconderá todas sus subpistas excepto la primera. Para una pista de ejecutor, la primera subpista siempre será la subpista de comando de ejecutor.

Esta funcionalidad sólo afecta al display. Las subpistas "Escondidas" se reproducen siempre.



Las pistas expandidas están marcadas con "-" delante de ellas, mientras que las colapsadas tienen el signo "+". Pulsa en esta marca para cambiar entre el estado expandido/colapsado de la pista. El menú de FUNCIONES DE PISTA contiene la función para expandir/colapsar todas las pistas simultáneamente.

### **Seleccionando Pistas**

Las pistas pueden seleccionarse individualmente. Una pista seleccionada se muestra con color oscuro.

**Sólo las pistas seleccionadas se muestran en el modo TEXTO.** Para algunas funciones es muy importante que la pista esté o no seleccionada. Para la operación no mal, sin embargo, en modo gráfico, no te tendrás que preocupar por esto.

Pulsa en la celda con el nombre de la pista (debes hacerlo dos veces, pues la primera escogerá la pista actual) o pulsa el encoder de pista en la barra para seleccionar el estado de la pista.

El menú FUNCIONES DE PISTA contiene funciones de selección/deselección de todas las pistas simultáneamente. Esta función está disponible directamente con las teclas "R" (Reset todas las pistas a deseleccionado) y "S" (Todas las pistas seleccionadas).

Por el momento, la selección de pistas no afecta a la funcionalidad de reproducción. En versiones futuras, planeamos tener un modo de reproducción especial, en el que activar la reproducción de las pistas seleccionadas.

### **Ordenando Pistas**

Quizás tengas un gran número de pistas en tu show, pero actualmente estás interesado en algunas de ellas en concreto. Selecciona esas pistas pulsando la tecla ORDENAR. Las pistas seleccionadas se ordenarán y se mostrarán como la parte superior de la pantalla de pistas.

Si tienes seleccionadas todas (o casi) las pistas y pulsas ORDENAR, se ordenan en su modo natural, es decir el orden en que aparecen en la mesa.

La ordenación de las pistas es parte del show y se graba en el show. Sólo es una función de visualización y no afecta en absoluto a la reproducción.

### **Añadiendo Eventos**

#### **Graficamente con el ratón:**

- Escoge AÑADIR con el ratón. El cursor se convierte en una flecha con un "+".
- Pulsa en cualquier parte de la pista. En la posición que elijas con el ratón aparecerá un nuevo evento.
- Para editar este nuevo evento pulsa con el botón derecho sobre él.

#### **Con los encoders y teclas:**

- Selecciona el tiempo actual con el encoder de tiempo (el primero) para ir a donde quieres añadir el evento.
- Usa el encoder de pista (el segundo) para seleccionar la pista en la que quieres añadir el evento.
- Pulsa la tecla AÑADIR AQUÍ.
- Aparecerá un nuevo evento en la posición dada y estarás listo para editarlo.

Al añadir eventos en una pista de comando ejecutor, el editor de timecode tratará de predecir el comando más probable para el punto en particular de la pista.

Por ejemplo si tienes un ejecutor con una secuencia que contiene 3 pasos, y sólo añades un evento detrás de otro, se asume que es:

GOTO STEP1 , GOTO STEP2 , GOTO STEP3 , OFF

O si estás añadiendo un nuevo evento tras un comando FLASH UP ON, se predecirá que el nuevo evento es un FLASH UP OFF.

Para los chases, el editor predice un GOTO, en lugar de eso usa el GO convencional. El editor asume que sólo quieres activar el chase, y después desactivarlo, por cuantos pasos tenga el chase.

### **Atención, usuarios del ratón:**

Ten cuidado si has elegido la herramienta AÑADIR, esta herramienta aún está activa. Así que en cualquier sitio que pulses con el ratón, se añadirá algo. Si activas "resetear siempre herramientas del ratón" en el menú de opciones, el riesgo de añadir cosas accidentalmente se reduce.

### **Seleccionando Eventos**

Los eventos pueden SELECCIONARSE individualmente. Un evento seleccionado aparece en rojo. A todos los eventos seleccionados juntos se les llama la selección. Puedes MOVE DELETE o COPY esta selección.

#### **Seleccionando con el ratón en modo gráfico:**

- Escoge la herramienta de SELECCIÓN. El cursor mostrará un indicador de selección.
- Pulsa con el botón izquierdo del ratón en una pista, manteniéndolo pulsado y dibuja un cuadro.
- Al soltar la tecla del ratón, se seleccionan todos los eventos incluidos en el cuadro.

#### **Selección con el ratón en modo texto:**

- Pulsación con el botón izquierdo del ratón, y manteniéndolo pulsado dibujar un cuadro vertical.
- Al soltar el botón todas las líneas (eventos) en el cuadro quedan seleccionados.

#### **Con la función CREAR SELECCIÓN:**

- Pulsa la tecla CREAR SELECCIÓN, aparecerá el menú CREAR SELECCIÓN.
- Escoge si quieres hacer una selección sólo en la pista actual (verde), o en todas las pistas seleccionadas.
- Escoge uno de los tres comandos
- A) ANTES DEL TIEMPO Se seleccionan los eventos que están antes del tiempo actual.
- B) ALL Se seleccionan todos los eventos de las pistas dadas
- C) DESPUES DEL TIEMPO Se seleccionan todos los eventos que estén después del tiempo actual.

### **Seleccionando el evento actual**

Sólo un evento puede definirse como el evento actual. En el modo gráfico, este evento parpadeará. En el modo texto, la línea de texto (evento) será amarilla. Su posición se muestra en la barra de control.

Puedes seleccionar el evento actual de una forma u otra:

#### **Graficamente con el ratón:**

- Selecciona la herramienta del ratón SELECCIONAR.
- Haz una selección que contenga sólo un evento, o pulsa directamente sobre un evento.

#### **Con los encoders en la barra:**

- Selecciona la pista con el encoder de pista (segundo).
- Selecciona el evento con el encoder de evento (tercero).

#### **Con el encoder XY en modo texto:**

- Simplemente te desplazas por la lista.

### **Borrando Eventos**

#### **Graficamente con el ratón:**

- Selecciona la herramienta DELETE del ratón. El cursor será una flecha con el símbolo "-".
- Haz un cuadro o pulsa en un evento. Los eventos sobre los que pulses o estén dentro del cuadro se borrarán.

#### **Con la tecla BORRAR SELECCIÓN:**

- Realiza una selección o selecciona el evento actual.
- Entonces pulsa BORRAR SELECCIÓN. Si hay más de un evento para borrarse, se pedirá confirmación.

### **Atención, usuarios de ratón:**

Ten cuidado de que si escoges la herramienta DELETE del ratón, permanecerá activa. Así cada vez que pulses con el ratón, se borrará algo. Si activas "Resetear siempre herramientas del ratón" en el menú opciones, se reducirá el

riesgo de borrar algo accidentalmente.

### **Moviendo Eventos**

#### **Graficamente con el ratón:**

- Escoge la herramienta MOVER del ratón. El cursor será una mano con una pequeña flecha. La punta de la flecha es el puntero del cursor.
- Pulsa con botón izquierdo DENTRO de la selección o en un evento y mantén pulsado el botón del ratón.
- Mueve el ratón horizontalmente. El evento seleccionado/actual seguirá al ratón.

#### **Con el encoder de la barra:**

- Realiza una selección o selecciona el evento actual.
- Gira el encoder MOVE (el de la derecha). Por cada click de encoder moverás el evento seleccionado/actual un cuadro.
- Si pulsas y giras el encoder por cada click moverás un segundo.
- Si pulsas sin girar, puedes introducir un nuevo tiempo para el evento seleccionado/actual. Esta entrada puede ser un movimiento relativo usando signos (" 5" moverá la selección 1.5 segundos hacia atrás en el tiempo).

#### **En modo texto:**

- Edita la columna Tiempo (pulsando con el botón o con el encoder XY).
- El movimiento será relativo si utilizas signos, de otro modo será absoluto.

### **Editar un evento**

Sólo se pueden editar eventos que ya existan (ver AÑADIR eventos).

Editar un evento significa cambiar sus datos. Si quieres cambiar su tiempo, mejor MUEVE EL EVENTO.

#### **Graficamente con el ratón:**

- Pulsa con el botón derecho en un evento y aparecerá el menú Editar acorde con el tipo de evento.

#### **Con el encoder de eventos de la barra:**

- Selecciona el evento actual con los encoders de pista y encoder.
- Entonces pulsa el encoder de evento. Aparecerá el menú Edición.

#### **En modo texto:**

- Localiza el evento que estés buscando.
- Edita la columna apropiada pulsando el encoder XY. La columna de parámetro sólo es editable para comandos GOTO y para eventos de fader.

#### **Edición rápida especial para eventos de fader en modo gráfico:**

- Este método no es suficientemente exacto para velocidades, pero sí está recomendado para los fader master.
- Pulsa con el botón central del ratón en un evento y mantén pulsada la tecla.
- Arrastra el ratón verticalmente con el botón central pulsado. El valor del evento fader seguirá el movimiento.

## 8.1.6 Procedimientos Especiales Grabando Crossfades

Los crossfades para ejecutores son grabados como una combinación de comandos de movimientos de fader. Estos comandos son:

**XGoUp** Crossfade sube

**XGoDn** Crossfade baja

**Xend** Crossfade ha terminado

XGoUp y XGoDn tiene un **número de cue como parámetro**, justo como el comando GOTO, así un crossfade se inicia en una cue, no sólo en la siguiente.

Prueba a grabar un crossfade y echa un vistazo al a salida. Verás, que los **ajustes globales de crossfade CROSSFADE PERMANENT / RELOAD** afectan a la grabación.

En el primer caso, se grabará un patron de XGoUp, XgoDn, XGoUp... Xend, mientras que en el segundo caso sólo se graba XGoUps.

De todas formas puedes cambiar el modo de crossfade global después sin afectar a la reproducción del show timecode grabados.

Si editas el crossfade manualmente asegúrate de que los fader no se muevan. Mientras los fader se estén moviendo, no se inicia el crossfade debes colocar los comandos de crossfade en la pista de comandos para que funcione el crossfade.

De este modo, si quieres mover un crossfade en el tiempo, debes mover ambos eventos, el evento fader en la pista de fader y el comando de crossfade en la pista de comando.

A primera vista, éste procedimiento de grabación de un crossfade puede parecer complicado, pero tiene un montón de ventajas:

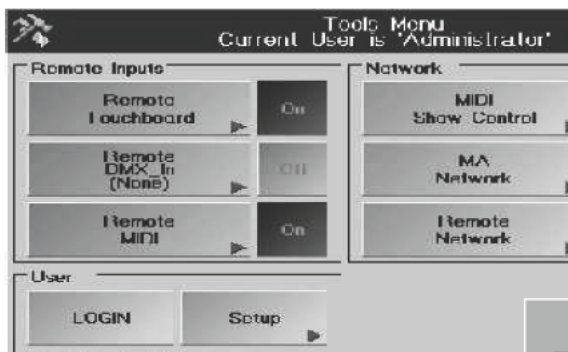
- Los comandos crossfade se muestran en el modo texto, haciendo los crossfade más legibles
- Los crossfade se refieren a números de cue absolutos, como los goto.
- Los crossfade no se destruyen al hacer una Reducción de datos de fader
- Puedes salir en medio de un crossfade, o volver hacia atrás en el crossfade, y se hará correctamente. (Esto pasará a veces al usar un código de tiempos externo!)

## 8.1.7 Código de tiempo en onPC CD Player en onPC

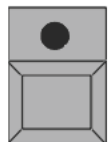
En el **onPC** encontrarás un Reproductor de CD en el menú Opciones (pulsa con el botón derecho en el punto amarillo).

Entonces podrás ver el „Reproductor de CD“ y activa la barra de encoder.

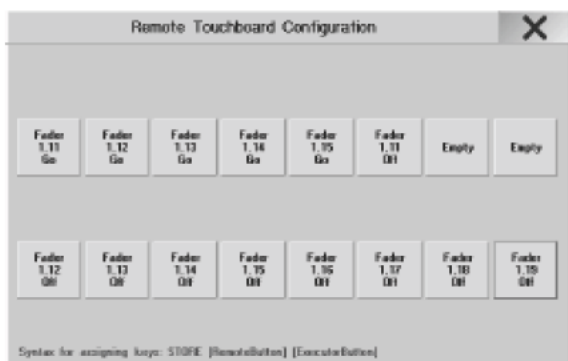




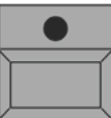
TOOLS



Remote Touchboard

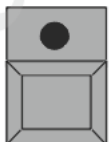


STORE



Remote Touchboard Off

DELETE



## 8.2 Control Remoto por panel Táctil

En la parte trasera de la *grandMA*, hay un conector de 25-pin SUB-D (CONTROL REMOTO DC) para conectar un Panel Táctil estándar de hasta 16 canales.

PIN 1 ... 16: Canales de entrada 1 a 16  
 PIN 21+22: +5 Volt (max. 100 mA de salida)  
 PIN 17+18 und 24+25: Masa

La entrada del panel táctil sólo funciona como interruptores:

0 bis +2 Volt: Off  
 +5 to +15 Volt: On

### 8.2.1 Asignando teclas de Reproducción

- pulsa TOOLS .
- pulsa PANEL TÁCTIL REMOTO

Se abre el menú CONFIGURACIÓN DE PANEL REMOTO mostrando los comandos; „Vacío" indica que no hay un comando asignado a este botón

- Pulsa STORE una vez (LED encendido).
- Pulsa un botón de la Tecla del Panel Táctil, donde se asignará una tecla de Reproducción.
- Selección a una tecla en el menú de CONFIGURACIÓN REMOTA. Pulsa el botón de Reproducción que quieres asignar. El botón seleccionado quedará asignado.

- En el menú TOOLS, puedes asignar la función del Panel Táctil encendido o apagado usando las teclas ON / OFF.

**Borrando asignaciones:**

- pulsa DELETE
- Pulsa la tecla del Panel táctil o la tecla apropiada una vez.

Las teclas de reproducción asignadas siempre se ejecutarán directamente.

Las teclas de reproducción asignadas se ejecutarán en combinación con los comandos seleccionados previamente.

Ejemplo: Si hay programada una tecla OFF en una tecla de PANEL TÁCTIL, pero está activado PAUSE (1.9 Configuración y Controles, ítem 11), no se ejecuta el comando OFF, sino el comando PAUSE al pulsar esta tecla.

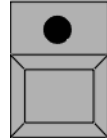
## 8.3 Control remoto por DMX IN

Se puede utilizar la de entrada de DMX (DMX IN) para mezclar las señales de una segunda mesa de control con nuestra *grandMA* y transmitir las juntas en la misma línea de datos DMX. Si, durante este proceso, los canales de la *grandMA* y de la segunda mesa se mezclan, sólo se transmite el valor más alto. La señal de DMX IN sólo se unirá a una línea de salida DMX y no saldrá por Ethernet.

Para información de la función DMX-Merge **2.9.1**

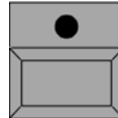
Mediante el conector DMX IN, los comandos asignados pueden llamarse desde una mesa de DMX externa. La entrada de DMX sólo tiene la función de un interruptor que se relaja en aproximadamente 10%.

### TOOLS



Remote DMX-in

### STORE

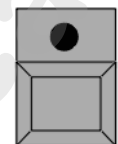


Remote DMX-Input Configuration							PAGE 1	X
1 FD 1.20 GR	2 FD 1.20 GR	6 FD 3.19 DR	229 FD 3.18 DR	4 Empty	5 FD 1.5 Fader	Empty	Empty	
3 FD 8.2 Fader	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	

System: STORE [Remote] (Executo/Remote)  
System: STORE [Remote] (FADER assignment)  
See Page Allocation in DMX to get DMX-Channel



### DELETE



### 8.3.1 Asignando Teclas de Reproducción

- Pulsa la tecla TOOLS.
- Abre el menú de CONFIGURACIÓN DMX-IN REMOTO usando la tecla REMOTO.
- Pulsa la tecla STORE una vez (LED encendido).
- Selecciona una tecla del menú de Configuración DMX-IN REMOTO.
- Pulsa el botón de Reproducción que quieres asignar. El botón seleccionado será asignado.

0:

- Introduce el Fader de Ejecutor que vas a asignar usando la Línea de comando (ej.: „Executor Executor 1.5“ significa Exe-Fader 5 en Página 1) y confirma con Enter.

El Fader/botón de reproducción se mostrará en las teclas individuales. Solo los botones y fader de ejecutor pueden asignarse al canal de DMX respectivo.

### 8.3.2 Asignando Canales DMX

Pulsa con el botón de clic del ratón en una tecla. Aparece un menú en el que puedes asignar uno de los 512 canales DMX a esta tecla. Se pueden asignar a más de una tecla canales DMX idénticos.

Pulsando la tecla PÁGINA 1, se abrirá otra página con otras teclas (PÁGINA 2).

### 8.3.3 Borrando Asignaciones

- Para borrar teclas de reproducción asignadas, pulsa DELETE (LED on), y pulsa la tecla DMX IN correspondiente.

### 8.3.4 Usando la entrada DMX

En el menú TOOLS, puedes encender y apagar la función de la entrada DMX con la tecla ON / OFF.

Si la entrada de DMX está activada, puedes usar las teclas asignadas encendiendo el canal de entrada DMX. Para más claridad, cuando estás en esta ventana, las teclas en el menú de Configuración DMX-IN REMOTO tendrán fondo rojo cuando esté activado el canal DMX correspondiente.

La tecla de reproducción asignado siempre se ejecutarán directamente.

Las teclas de reproducción asignadas se ejecutarán con los comandos seleccionados previamente.

Ejemplo: Si está programada la tecla OFF en un canal DMX-IN, pero está activada la PAUSA (1.9 Control y Configuración, ítem 11), no se ejecutará el comando OFF, sino el comando PAUSA será el que se ejecute al llamar a este canal de DMX IN.

150



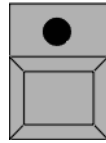
## 8.4 Control remoto por MIDI

En la parte trasera de la *grandMA*, encontrarás los conectores MIDI IN, MIDI THRU y MIDI OUT sockets. Los comandos asignados pueden activarse usando por ejemplo un teclado MIDI externo o un secuenciador. Los aparatos de este tipo pueden conectarse al conector MIDI IN. Sólo se aceptan comandos de notas. Las señales de entrada se transfieren automáticamente al MIDI THRU. También se pueden procesar o enviar Midi Show Control (MSC).

Remote MIDI Configuration												Channel	Key Offset			
												1	NONE	X		
1 C Fader 1-16 ON	1 D Fader 1-16 Go	1 O Fader 1-17 ON	1 OE Fader 1-17 Go	1 C Fader 1-18 ON	1 OF Fader 1-18 Go	1 C Fader 1-19 ON	1 OF Fader 1-19 Go	1 C Fader 1-20 ON	1 OF Fader 1-20 Go	1 C Fader 1-21 ON	1 OF Fader 1-21 Go	1 C Fader 1-22 ON	1 OF Fader 1-22 Go			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			
Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty	Empty			

Symbol for assigning keys: STORE (for configuration) [Execute Button]

### TOOLS



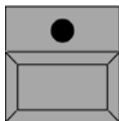
### 8.4.1 Control Midi Show

La mesa puede recibir comandos MSC que se utilizan para disparar sólo la secuencia Master. Pulsa la tecla "Midi Show Control" en el menú Tools; se abrirá el menú de Configuración del Control Midi Show. Para recibir MSC, ajusta el aparato o los grupos en la ventana de „Midi IN“. Puedes cambiar entre Midi Activado o Midi por Ethernet con la tecla de la ventana „Midi IN“. Después de pulsar „Store“ se grabarán todos los ajustes y se iniciará la función.

Para enviar MSC, ajusta el aparato o el grupo en la ventana „Midi OUT“. Con la tecla „Enviar“ puedes cambiar entre enviar Aparato, Grupo o TODO. Puedes cambiar entre Midi Activado y Midi por Ethernet con la tecla de la ventana „Midi OUT“. Tras pulsar la tecla „Store“ se grabarán todos los ajustes y se inicia la función.

### Remote MIDI

### STORE



### 8.4.2 Asignando botones de Reproducción

- Pulsa la tecla TOOLS.
  - Recupera la CONFIGURACIÓN MIDI REMOTO usando la tecla REMOTO.
  - Pulsa la tecla STORE una vez (LED encendido).
  - Selecciona una tecla en el menú de CONFIGURACIÓN MIDI REMOTO.
  - Pulsa un botón de Reproductor que quieres asignar. El botón pulsado quedará asignado.
- Los botones de Reproducción asignados aparecerán en las teclas individuales del menú de Configuración Remota Midi. Sólo se pueden asignar botones de Ejecutor a la nota MIDI respectiva.



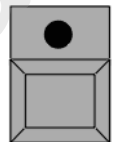
### 8.4.3 Seleccionando un Canal MIDI

Pulsando la tecla Canal se abre un menú en el que puedes seleccionar uno de los 16 canales Midi con el ratón.

### 8.4.4 Asignando el Pitch

Pulsando la tecla KEY OFFSET, puedes transportar las notas entrante una octava hacia abajo. Se puede variar hasta 3 octavas.

### DELETE



### 8.4.5 Borrando Asignaciones

- Para borrar un botón de reproducción asignado, pulsa DELETE una vez (LED encendido). Pulsa la tecla a borrar.

### 8.4.6 Usando la entrada MIDI

En el menú TOOLS, puedes activar o desactivar la función de entrada MIDI con la tecla ON / OFF. Si está activada la entrada MIDI, puedes recuperar las teclas asignadas pulsando la nota correspondiente en el teclado MIDI. Para facilitar la visualización, la tecla en el menú de CONFIGURACIÓN MIDI REMOTO tendrá fondo

rojo cuando se pulse la tecla.

Exec 1.11 Seq 161 'BMG P1'							Times	Loops & Links	Info
No.	Name	MIB	Trig	Loop	Lo.Del	Li.Del	Link		
0.1	Preset		GO						
1	CAT at 50% *		GO						
50	Preset Paint		1s				MiCtr 12.111		
50.5	Bounce Light *		GO				MiProg 23		
51	Welding Mas *		GO				MiNote 11.126		

## 8.4.7 SALIDA MIDI

Para comandos de SALIDA Midi utiliza la siguiente sintaxis en la línea de comandos:

MIDI Nota: MiNote 0-127, 0-127  
 MIDI Control: MiCtr 0-127, 0-127  
 MIDI Programa: Miprogram 0-127

# 9 Macros y QUIKEYS (Teclas rápidas)

## 9.1 Creando Macros

Con las macros, puedes combinar una serie de entradas en la línea de comandos para recuperarlas en conjunto con una tecla. También pueden ser:

- Botones de reproducción (e.g GO, Pausa, etc., incluyendo número del ejecutor)
- Recuperación de vistas
- Recuperación de operación de Borrado
- Llamadas a otras Macros
- Recuperación de llamadas de limpieza Clear
- Pulsa la tecla STORE (LED encendido).
- Pulsa la tecla MACRO (LED encendido). Se abrirá la ventana de Selección de Macro.
- Introduce el nombre para la Macro usando el teclado.
- Pulsa la tecla Temporizado (se volverá gris oscura) si la Macro se va a ejecutar en el mismo tiempo que se graba. La alternativa es que la Macro se reproduzca tan rápido como sea posible.

● Confirma con ENTER.

El LED de la tecla MACRO parpadeará.

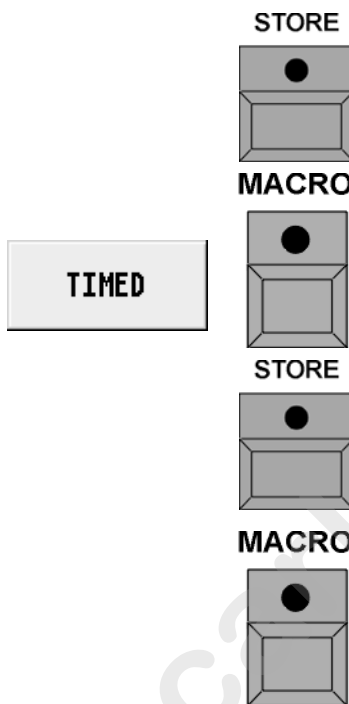
Ahora, introduce todos los pasos de operaciones que se vayan a ejecutar en esta Macro.

● Para terminar la grabación de la macro pulsa STORE, MACRO y ENTER (se apaga el LED de la tecla MACRO).

Esto completa el procedimiento de la Programación de la Macro.

### 9.1.1 Recuperando una macro

- Recupera la ventana de macros con CREAR UNA VENTANA
- Pulsa el botón de macro deseado.
- o:
- Introduce en la línea de comando: Macro\_XX + ENTER
- o:
- Pulsa la tecla ASSIGN (LED encendido) y un botón VIEW (vista). Se abre la ventana de Opciones
- Selecciona MACRO. Aparecerá la ventana de selección de Macros
- Selecciona la Macro. Ahora la macro estará asignada al botón VIEW y podrá recuperarse en cualquier momento





EDIT MACRO 3 'MACRO 3'		
LINE	COMMAND	DELAY
1		2,5
2	GO EXEC 1,11	2,8
3	GO EXEC 1,12	0,76
4	GO EXEC 1,13	0,6
5	GO EXEC 1,14	0,93
6	OFF EXEC 1,14	0,26
7	OFF EXEC 1,13	0,23
8	OFF EXEC 1,12	0,23
9	OFF EXEC 1,11	0,0
NEW ENTRY		

### 9.1.3 Editando Macros

- Pulsa la tecla EDIT. Selecciona una Macro de la ventana de MACROS.

O:

- Pulsa la tecla EDIT. Pulsa la tecla MACRO, introduce el número de Macro y confirma con Enter. Se abrirá la ventana de edición de Macro.

- En la columna LINE, aparecen los comandos individuales numerados.

- En la columna COMANDO, aparecen todos los comandos grabados de uno en uno.

- Para cada comando aparece el tiempo grabado entre los distintos pasos de la macro en la columna DELAY. Estos tiempos pueden editarse o ignorarse en la reproducción.

- Pulsando la tecla AÑADIR LINEA se insertará un espacio en la posición escogida. Ahora puedes introducir uno o dos comandos (separados por un semiguión). Ahora introduce un comando usando el teclado. Si quieres usar un tiempo de Retardo al reproducir un comando, pulsa en la casilla, introduce el tiempo usando el teclado y confirma con ENTER.

- Para borrar un comando, selecciona una de las líneas y pulsa BORRAR LÍNEA(S).

- Para modificar un comando, selecciona uno y pulsa la tecla EDITAR LÍNEA. Así, podrás introducir un nuevo comando.

- Si quieres modificar el tiempo de Retraso, pulsa en la celda, introduce un tiempo diferente usando el teclado, y confirma con ENTER.

- Pulsando EDITAR NOMBRE DE MACRO se abrirá la ventana de EDITAR NOMBRE. Ahora, puedes introducir un nuevo nombre usando el teclado y confirma con ENTER.

Si la tecla TEMPORIZADO (MACRO) está activada, la recuperación de la Macro se ejecutará con los tiempos de Retraso definidos. Pulsando esta tecla una vez se cambiará a MACRO NO TEMPORIZADO. En la Hoja, aparecerán los tiempos de Retraso sobre fondo oscuro, y la Macro se ejecutará sin los tiempos de delay.

- Puedes cerrar el menú con la tecla CERRAR.

LINE	COMMAND	DELAY
1		5s
2	Off Exec 1.14; Go Exec 1.15	0s

Second command, possible in one line when separated by a semi-colon

## 9.2 Asignando y Activando QUIKEYS

Puedes mostrar y recuperar varias teclas, comandos y funciones usando el contenedor de QUIKEY (Display Softkeys).

- Crear una ventana de QUIKEY **3.1** Creando una ventana
- Pulsa la tecla EDIT y pulsa una tecla del contenedor de QUIKEY.

o:

- Pulsa con el botón derecho del ratón en una tecla. Se abrirán la ventana de OPCIONES DE QUIKEY.
- Pulsando en una de las funciones quedará asignada a esa tecla. Usando este método es posible personalizar la mesa creando accesos rápidos y fáciles a las funciones usadas más comunmente.

### Lista de funciones:

ALIGN OFF:	Desactiva la función ALIGN.
ALIGN LEFT:	ALIGN pulsada una vez
ALIGN RIGHT:	ALIGN pulsada dos veces
ALIGN BOTH:	ALIGN pulsada tres veces
ALIGN SYM:	ALIGN pulsada cuatro veces
CLEAR SELECTION:	CLEAR pulsada una vez
CLEAR ACTIVE:	CLEAR pulsada dos veces
CLEAR RELEASE:	CLEAR pulsada tres veces
VALUES MODE:	Cambia la hoja de Aparatos o Canales a modo VALORES
FADE MODE:	Cambia la hoja de Aparatos o Canales a modo Tiempos de Fundido
DELAY MODE:	Cambia la hoja de Aparatos o Canales a modo Tiempos de Retraso
ASSIGN:	Tecla ASSIGN
EMPTY:	Crea una tecla vacía
FLIP:	

- Aparatos de Cabeza Móvil (esta función se utiliza para controlar la manera en la que un aparato de cabeza móvil se mueve entre dos posiciones):

- Pulsando 1x: La cabeza se girará para que esté apuntando a la misma posición pero con diferentes valores de Pan y Tilt. Todos los focos que tienen 360 grados o más de Pan y 270 grados o más de Tilt pueden enfocarse a una posición usando dos (o más) combinaciones de valores de Pan y Tilt.

- Pulsando 2x: Para los aparatos con más de 360 grados de Pan, hay una tercera combinación de valores de Pan y Tilt posible para una misma posición en escena. Si el aparato sólo tiene 360 grados de movimiento retornará a la posición original.

- Pulsando 3x: La cabeza retornará a la posición original. Al usar Aparatos de Cabeza, la hoja de Aparatos mostrará un cuadro amarillo a la izquierda del valor de PAN, simbolizando la posición actual de la cabeza.

- Aparatos de espejo:

Los valores de PAN/TILT se invertirán, el espejo se posicionará para hacerte más fácil crear posiciones simétricas.

Flip reacciona también al Preset Master Fader (ver capítulo 3.3). Flip puede fundirse con un tiempo ajustado (Ajuste de Fundido programado) o crear un cross-faded con el fader (Ajuste de fundido Manual)

- (menos): tecla del signo menos

STORE: Tecla STORE

EDIT: Tecla EDIT

UPDATE: Tecla UPDATE

ESCAPE: Tecla ESCAPE

ENTER: Tecla ENTER

ALL SELECTION: Reselecciona todos los Aparatos y Canales (se usa normalmente después de trabajar con las teclas NEXT/PREV).

ODD SELECTION: Selecciona los Aparatos y Canales impares

EVEN SELECTION: Selecciona los aparatos y canales pares

INVERT SELECTION: Permite invertir la selección.

- Si hay varios aparatos activados (valores en rojo), pero algunos de ellos están seleccionados actualmente (nombre en amarillo), puedes deseleccionar esos aparatos y reseleccionar todos los otros aparatos con valores activos pulsando INVERT SELECTION y ENTER.

DELETE: Tecla Delete (borrar)

MOVE: Tecla MOVE (mover)

COPY: Tecla COPY (copiar)

BACKUP: Tecla BACKUP

SETUP: Tecla SETUP (configuración)

TOOLS: Tecla TOOLS (Utilidades)

PREVIOUS: Tecla PREV. (previo)

NEXT: Tecla NEXT (siguiente)

TRACKBALL SPEED: Cambia la velocidad del TRACKBALL entre fina y gruesa.

ENCODER SPEED: Cambia la precisión de los Encoder entre gruesa y fina; también se puede cambiar entre los ajustes pulsando el Encoder.

REPORT: Crea un informe

INFO: Abre la ventana de INFORMACIÓN de la secuencia requerida

LOCK: Bloquea la secuencia - No será posible la edición

UNLOCK: Desbloquea la secuencia - es posible editarla

HIGHLIGHT: botón HIGHLIGHT - activa la función HIGHLIGHT

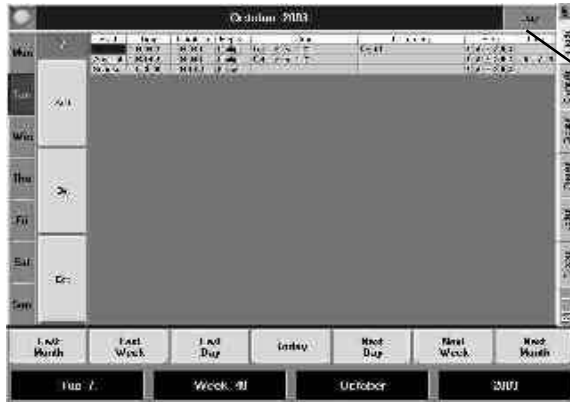
SOLO: botón HIGHLIGHT - activa la función SOLO

TRACKBALL TILT ONLY: El Trackball sólo cambiará el valor de Tilt, mientras la tecla Quikey esté activada (pulsada).

TRACKBALL PAN ONLY: El Trackball sólo cambiará el valor de Pan, mientras la Quikey esté activada (pulsada).

SHUFFLE VALUE: Cambiará los valores de forma aleatoria entre los aparatos seleccionados

SHUFFLE SELECT ORDER: Cambiará el orden de selección de forma aleatoria



## 9.3 Agenda Menu

En esta ventana puedes ajustar la fecha y hora en la que se ejecuten las Macros. También es posible definir puntos de disparo que tengan como referencia el anochecer o el amanecer.

- Puedes seleccionar un método de Edición de Fecha usando los encoders o las teclas de la pantalla.

- Pulsando esta tecla, cambiarás el display entre día, semana, mes o año.

- Si se escoge DÍA, aparecerán las teclas AÑADIR, DEL y EDITAR

Pulsando la tecla AÑADIR se incluirá una nueva columna en la hoja donde se puede definir una programación para control automático.

Si se selecciona una columna, se puede borrar con la tecla DEL.

Si se selecciona una celda, se puede cambiar la función / tiempo pulsando la tecla EDITAR.

Todos los eventos creados aparecerán en esta hoja

Seleccionando una celda dentro de una columna y pulsando el encoder se abrirá una ventana con las siguientes opciones:

- Comienzo: Absoluto: La macro se iniciará en el momento definido.

- Alba: La macro se iniciará a la hora calculada para el alba.

- Amanecer: La macro se iniciará a la hora calculada para el amanecer.

- Puesta de sol: La macro se iniciará a la hora calculada para la puesta del sol.

- Anochecer: La macro se iniciará a la hora calculada para el anochecer.

### 2.15 Menu HORA & FECHA

HORA: Si se ha elegido el Absoluto en la línea „Comienzo“, se puede definir la hora de inicio de la macro.

Si se ha elegido Alba Amanecer, Puesta de sol o Anochecer, puedes introducir -1 o +1 horas. Consecuentemente, la macro se iniciará un hora antes o después de la hora calculada.

**Duración:** Si la macro se arranca después de la hora de comienzo, en esta columna se define cuanto tiempo (hasta 8 horas), de punto del tiempo original, estará disparándose la macro.

**Repetir:** NINGUNO se ejecutará una sola vez.

Diario, semanalmente, mensual, anualmente, diario cada mes, semanal cada mes, diario cada año, semanal cada año, mensual cada año... define la frecuencia en que se repite la macro.

**Link:** Aquí puedes especificar que macro se ejecutará con este evento.

Puedes introducir un comentario, usando el teclado.

**P mero:** si el evento se muestra sobre fondo negro en la hoja, este evento se repetirá el día actual. Esta celda muestra la fecha, en la que el evento se ejecutó por primera vez.

**Último:** Aquí puedes introducir la última fecha en la que se ejecutará el Evento. Si el evento se muestra sobre

negro en esta hoja, este evento se ejecutará en el día de hoy. Esta celda muestra la fecha en la que se ejecutará el evento por última vez

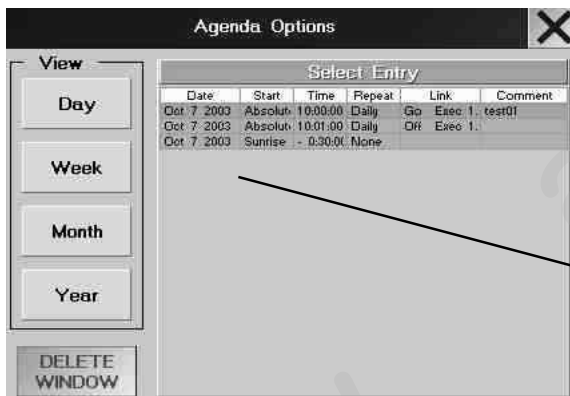
### Opciones de la Agenda

Pulsa en la esquina izquierda de la barra de título en la pantalla táctil.

O:

Con el botón derecho pulsa en la barra de título, puedes abrir la ventana de opciones de la Agenda.

La mesa mostrará todos los eventos creados. Pulsando con el ratón o el encoder puedes seleccionar y editar eventos específicos



## 10 Línea de comando

### 10.1 Introducción

El siguiente capítulo describe la funcionalidad de la posibilidad de utilizar la línea de comando en la familia de *mesas grandMA*.

“Operación de la línea de Comandos” significa utilizar teclas físicas o el teclado en lugar del ratón o las pantallas táctiles.

#### 10.1.1 NOTA DEL TRADUCTOR:

La traducción de „keyword” será comando o palabra clave, para evitar confusiones con la línea de comandos, se mantiene el concepto „keyword”

#### 10.1.2 Quikeys

En algunas mesas *grandMA* particularmente la unidad de reproducción de *grandMA*, no encontrarás las todas las teclas físicas descritas. Para solucionar esta pequeña desventaja, puedes crear una ventana de QUIKEY en la pantalla y colocar allí las funciones perdidas. Entonces sólo tienes que usar esas „teclas virtuales” en lugar de las teclas físicas.

#### 10.1.3 Funciones dobles de las teclas físicas

Algunas teclas tienen más de una función por motivos de espacio. Algunas teclas tienen funciones alternativas en la segunda o tercera pulsación. Estas teclas son

Tecla física	1º Pulsación	2ª Puls.	3ª Puls.
press			
ASSIGN	ASSIGN	NOMBRE	
CHANNEL	CHANNEL	DMX	
EXEC	EXEC	FADER	
GOTO	GOTO	LOAD	
IF	IFOUTPUT	IF	
MOVE	MOVE	INSERT	
PRESET	PRESET	FEATURE	
TIME	FADE	DELAY	VALUE
VIEW	VIEW	VIEWKEY	
EFFECT	EFFECT	Llama la vista de Efecto	
GROUP	GROUP	Llama a la vista Submaster	
PAGE	PAGE	Llama a la vista de página total	

#### 10.1.4 Mensajes

A veces la línea de comandos pregunta alguna cuestión sobre la ejecución de un comando. También puede informarte sobre algún error en los comandos.

Si aparece alguna cuestión o mensaje de error en la pantalla, utiliza las teclas NEXT y PREVIOUS para seleccionar la respuesta apropiada (la tecla con el borde azul) y entonces pulsa ENTER. También puedes pulsar ESC para cerrar los mensajes de información. Si es una cuestión más compleja y pulsas ESC, se considera que quieres CANCELAR la acción.

Cada acción de la línea de comandos que ocurra aparece en el historial de la ventana de la línea de comandos.

### 10.1.5 Ventana de línea de comandos

Por supuesto querrás poder ver los comandos que das a mesa. Abre la ventana de la línea de comandos en una pantalla. Aquí puedes ver que introduces y qué has introducido anteriormente.

### 10.1.6 Usando el teclado de PC

Algunos usuarios encontrarán conveniente utilizar el teclado de PC para escribir en la línea de comandos. Abre la ventana de línea de comandos. Cuando esta ventana tenga el cursores (barra de título en azul oscuro), se podrá escribir con el teclado en la línea de comandos. Si la ventana activa es otra, el teclado no escribirá sobre la línea de comandos. Pulsando en el título o en la línea de comando volverá el cursor a ella.

Para bloquear permanentemente el teclado a la línea de comando, pulsa la tecla SCROLL LOCK. Oirás un beep y la luz de la tecla SCROLL LOCK se encenderá, indicando que el teclado de PC sólo operará sobre la línea de comandos.

Si el teclado de PC está bloqueado, no podrás usarlo para operaciones como nombrar presets, etc. Oírás un beep y la pulsación de la tecla SCROLL LOCK desbloquea el teclado.

Si estás usando el teclado para la línea de comandos, sólo podrás introducir comandos y valores válidos. Si pruebas a introducir FIQQQ en la línea de comando podrás oír un aviso acústico al escribir la primera Q. Esto es porque los dos únicos comandos que comienzan con F son FIXTURE o FIX.

En la mayoría de los casos no es necesario introducir el nombre completo de los comandos, la letra F es suficiente para introducir FIXTURE. Puedes encontrar todos los comandos y sus abreviaturas en la sección 10.2.

### 10.1.7 Usando el historial de la línea de comandos

Es posible revisar los comandos previos en el historial que hay de la línea de comandos. Aquí pueden re-ejecutarse o editarse y ejecutarse.

- a) - Pulsación con el botón izquierdo de ratón en la línea de comando del historial
- O desplázate con el encoder XY si la ventana de línea de comandos es la activa
- O utiliza las teclas de cursor UP y DOWN del teclado PC si la línea de comandos es la activa (o el teclado está bloqueado en la línea de comando).
- b) Edita la línea de comando como desees
- c) Pulsa ENTER. La línea de comando será ejecutada.

## 10.2 Relación de Comandos

Aquí tienes una lista completa de todas las palabras válidas para la línea de comando.

<b>Keyword:</b> Como aparece en la línea de comandos.	<b>Shortcut:</b> Abreviatura para utilizar con el teclado.	<b>Tecla física:</b> Como introducir el comando en la línea de comandos	<b>Op ración:</b> D scripción del significado. Para más detalles ver cap 3.
+	+	+	MAS
-	-	-	Menos
<<<	<	<<	Go Atrás sin tiempo
>>>	>	>>	Go Adelante sin tiempo
ALL	ALL	UIKEY	Selecciona todo (con PAR/IMPAR)
ALL_CHASES	ALL_C	CONSOLE	Aceso a todos los ejecutores con Chases
ALL_SEQUENCES	ALL_S	CONSOLE	Aceso a todos los ejecutores con secuencias
ASSIGN	AS	ASSIGN	Asignación<origen> <destino>
AT	A	AT	A , valor dado
CHANNEL	C	CHANNEL	Canal
CLEAR	CL	CLEAR	Progresivamente limpiar programador
CLEAR_ACTIVE	CLEAR_A	QUIKEY	Desactivar el programador
CLEAR_ALL	CLEAR_ALL	QUIKEY	Limpiado total del programador
CLEAR_SELECTION	CLEAR_S	QUIKEY	Limpiar selección
CO Y	CO	COPY	Copiar <origen> a <destino>
CUE	CU	CUE	Cue
DEF_GO	DEF	Yellow GO	Go adelante para el ejecutor por defecto
DEF_GO-	DEF_GO-	Yellow GO-	Go atrás para el ejecutor por defecto
DEF_PAUSE	DEF_P	Yellow Pause	Pausa para el ejecutor por defecto
DELAY	DELA	2 x TIME	Entra en el modo delay o da tiempo de delay
DELETE	D	DELETE	Borrar <destino>
DMX	DMX	DMX	Dirección DMX
DMX_BTN	DM	CONSOLE	Botón remoto DMX

EDIT	ED	EDIT	Ed ta <destio>
EFFECT	EF	EFFECT	Efec o
ESC	ES	ESCAPE	Escape , cierra el diálogo
EVEN	EV	QUIKEY	Selección par (con ALL/ODD)
EXEC	E	EXECUTOR	Ejecutor
FADE	FADE	1 x TIME	Entra en modo Fade o da el t. de Fade
FADER	FADER	2 x EXEC	Fader, acceso a Faders ejecutor
FADERBUTTON1	FADERBUTTON1	Hit Executor	Botón central de la sección de ejecutor
FADERBUTTON2	FADERBUTTON	Hit Executor	Botón inferior de la sección de ejecutor
FADERBUTTON3	FADERBUTTON3	Hit Executor	Botón superior de sección de ejecutor
FEATURE	FE	2 x PRESET	Función simple como PAN
FIX	IX	FIX	Fijando Ejecutores
FIXTURE	F	FIXTURE	Aparato
FLASH_DOWN	FLASH_D	CONSOLE	Downflash ejecutor
FLASH_DOWN_FF	FLASH_DOWN_O	CONSOLE	Fin del Downflash
FLASH_UP	FLASH_U	CONSOLE	Upflash ejecutor
FLASH_UP_OFF	FLASH_UP_O	CONSOLE	Fin de Upflash
FORM	FO	CONSOLE	Foma usado por efectos
FULL	FU	FULL	Full, igual a 100%
GO	GO	GO	Go adelante
GO-	GO-	GO-	Go atras
GOTO	GOT	GOTO	Goto <cue>
GROUP	G	GROUP	Grupo
IF	IF	2x IF	If (AND lógico para selecciones)
IFOUTPUT	IFO	IF	If Output, crea seleccion de la salida
INFO	INF	Exe-key	Ventana Info

INSERT	I	2 x MOVE	Inserta < origen> at <destino>
INVERT	INV	QUIKEY	Inviert <destino>, invierte selección
LABEL	LA	2 x ASSIGN	Nombre <destino> da un nombre
LEARN	L	LEARN	Aprender, cambia la velocidad de los programas en ejecución
LOAD	LO	2 x GOTO	Load <Cue>
MACRO	M	MAC O	Macro
MIDI_BTN	MI	CONSOLE	Botón Midi Remoto
MOVE	MO	MOVE	Mover <origen> at <destino>
NEXT	N	NEXT	Siguiente dentro de la selección
ODD	OD	QUIKEY	IMPAR (CON ALL/EVEN)
OFF	OF	OFF	Off, desactiva algo
ON	ON	ON	On, activa algo
OOPS	O	OOPS	Oops, la lié -> Deshacer
PAGE	PA	PAGE	Página
PAUSE	PAU	PAUSE	Pausa algo
PRESET	PR	PRESET	Tipo Preset
PREVIEW	PREV	PREVIEW	Previsualizar algo
PREVIOUS	P	PREVIOUS	Previo dentro de una selección
SELECT	SE	SELECT	Selecciona <ejecutor> , por defecto
SEQU	S	SEQU	Secuencia (Cuelist)
STORE	ST	STORE	Store Grabar
SWOP	SW	CONSOLE	Swop ejecutor
SWOP_OFF	SWOP_O	CONSOLE	Fin del swop
TEMP	TE	TEMP	Ejecutar temporalmente un ejecutor
THRU	T	THRU	Para introducir rangos
TIMCODE	TI	CONSOLE	Timecode show
TOGGLE	TOG	CONSOLE	Toggle estado de ejecución ejecutor
TOP	TOP	TOP	Llama el primer paso del ejecutor



TOUCH_BTN	TO	CONSOLE	Botón de en rada analógica remota
UNPRESS	UN	CONSOLE	Release d un comando
UPDATE	U	UPDATE	Ac ualizar
VALUE	VA	3 x TIME	r torna al modo valor
VIEW	V	VIEW	Ver, contenido de una o multiples pantallas
VIEWBTN	VIEWB	2 x VIEW	Botón de View, tecla entre pantallas

## 10.3 Referencia de Comandos

En este capítulo, todos los comandos se explican con su sintaxis, demostrando todas las posibilidades de la línea de comandos.

### 10.3.1 Clasificación de las Keyword

En la descripción siguiente, aparecen primero los términos más frecuentes.

Esta lista de "keyword iniciales" son keyword con los que se inicia una nueva línea de comandos.

#### Operaciones básicas de keywords

Una keyword operacionalmente básica en la línea de comandos determina una operación básica.

Estos keywords solo pueden aparecer al principio de la línea de comandos.

**La única excepción para esta regla es el comando AT. AT puede seguir una lista de keyword objeto y será interpretada como una keyword operacional.**

Las keywords operacionales utilizan las keywords objeto como objetivo de sus operaciones. A veces también utilizan keywords de ayuda.

Keyword	Operación
ASSIGN	Asigna un objeto a otro, como la asignación de una secuencia a un ejecutor.
AT (for operacional)	Ajusta un valor para algo.
COPY	Realiza una copia de un objeto.
DELETE	Borra un objeto.
EDIT	Edita un objeto.
IFOUTPUT	Crea una selección dependiendo de la salida en escena.
INSERT	Inserta un objeto en otra localización.
INVERT	Invierte la selección.
LABEL	Cambia el nombre de un objeto
MOVE	Mueve un objeto a otra localización.
PREVIEW	Hecha un vistazo a un objeto sin salida en escena.
STORE	Graba datos en un objeto.
UPDATE	Actualiza datos del objeto activo. El objeto activo crea salida en escena.

## Keywords de ejecución

Las keywords de ejecución se utilizan como keywords de inicio de frase o como destino en una operación de asignación. Como keywords de inicio se completan con keywords objeto que son el objetivo de la operación.

Keyword	Operación
<<<	Retroceso sin tiempo
>>>	Avance sin tiempo
FIX	Fija un ejecutor. Este ejecutor ignorará los cambios de página.
FLASH_DOWN ~_OFF	Bajada temporal de un ejecutor.
FLASH_UP ~_OFF	Subida temporal de un ejecutor
GO	Go adelante
GO-	Go atrás
GOTO	Ir a una cue
LEARN	Aprender velocidad
LOAD	Preparar el siguiente paso de un ejecutor, espera por GO.
OFF	Desactiva algo.
ON	Activa algo.
PAUSE	Pausa
SELECT	Selecciona el ejecutor por defecto.
SWOP ~_OFF	Temporal subida del ejecutor y bajada de todos los demás.
TEMP	Ejecución temporal de un ejecutor.
TOGGLE	Activa y desactiva el ejecutor.
TOP	Ir a la primera cue.

## Keywords objeto

Las keywords objeto se usan como objetivo de las keywords operacionales y por las keywords de ejecución. Representan datos que pueden manipularse.

Keyword	Significado
ALL_CHASES	Todos los ejecutores asignados como chase.
ALL_SEQUENCES	Todos los ejecutores asignados como secuencias.
CHANNEL	Una luz convencional.

CUE	Un paso o memoria dentro de una cuelist.
DMX	Un canal de DMX.
DMX_BTN	Disparo remoto por señal de entrada de DMX.
EFFECT	Un generador de efectos editable libremente
EXEC	Un ejecutor es el final físico para ejecutar secuencias, etc.
FADER	Un fader de Ejecutor.
FADERBUTTON1	El botón central de un ejecutor.
FADERBUTTON2	El botón inferior de un ejecutor.
FADERBUTTON3	El botón superior de un ejecutor.
FIXTURE	Un aparato complejo que es más que un simple canal de dimer.
FEATURE	Una función dentro de un aparato, como PAN o IRIS.
FORM	Un recordatorio de 1 o 2 dimensiones, usada por efectos.
GROUP	Una colección (grupo) de aparatos y canales.
MACRO	Puede ejecutar complejas operaciones de la línea de comandos.
MDI_BTN	Disparo remoto por señales MIDI entrantes.
PAGE	Una página es un ajuste de ejecutores visibles.
PRESET	Una memoria que puede usarse indirectamente como preajuste.
SEQU	Una secuencia consiste en una o más cues.
TIMECODE	Un show timecode consiste en una serie de instrucciones de reproducción de ejecutores temporizadas. Pueden sincronizarse con señales SMPTE o MIDI.
TOUCH_BTN	Disparo remoto de entradas analógicas de 0/10 V.
VIEW	Graba un estado de vistas de pantallas.
VIEWBTN	Un botón físico que puede recuperar macros y vistas.

## Keywords de ayuda

Las keywords de ayuda dependen del contexto y pueden tener diferentes funciones dependiendo de donde se utilicen y junto con qué se utilice.

Keyword	Usado ...
+	Cualquier parte...
-	Cualquier parte...
AT (forma ayuda)	COPIAR/MOVER etc.
DELAY	En comandos de ejecución AT, STORE etc
FADE	En comandos de ejecución T,STORE etc
FULL	Como valor 100 %
IF	en seleccione
THRU	en rangos
UNPRESS	después de la ejecución de keywords

## Keywords inmediatas

Estas keywords no necesitan más parámetros adicionales.

Keyword	Operación
ALL	Restaura la selección tras utilizar ODD/EVEN NEXT/PREVIOUS.
CLEAR	Limpieza progresiva del programador.
CLEAR_ACTIVE	Limpia los valores del programador.
CLEAR_ALL	Borrado total del programador de una sola vez.
CLEAR_SELECTION	Limpia la selección actual.
DEF_GO	Go adelante en el ejecutor por defecto
DEF_GO-	Go atrás en el ejecutor por defecto
DEF_PAUSE	Pausa el ejecutor por defecto.
ESC	Escape de la entrada o de un menú.
EVEN	Selecciona los aparatos pares dentro de la selección actual.
NEXT	Selecciona el aparato siguiente dentro de la selección actual.
ODD	Selecciona los aparatos impares dentro de la selección actual.

OOPS	Oops, Me he equivocado -> Deshacer
PREVIOUS	Selecciona el aparato anterior dentro de la selección actual
VALUE	Vuelve a cambiar al modo valor, desde fade o de y.
UPDATE	Actualiza los datos del objeto activo. Los objetos activos crean la salida al escenario.

### Keyword por DEFECTO

La línea de comandos tiene una keyword por DEFECTO.

Cada vez que comiences una nueva línea de comandos con valores numéricos, se utilizará la keyword por defecto.

Se asume que la keyword por defecto es CHANNEL. Cuando introduzcas:  
1 ENTER. En la línea de comandos aparecerá CHANNEL 1 ENTER.

Si la línea de comandos está vacía la keyword por defecto se muestra por:

- a) LED en la tecla física
- b) en la ventana de línea de comandos

### Las siguientes keywords pueden definirse como por defecto:

CHANNEL *	PAGE
FIXTURE	MACRO
GROUP	PRESET
SEQU	VIEW
CUE	EFFECT
EXEC	

La keyword también se utiliza por las keywords operacionales.

Asumimos que la palabra por defecto es GROUP. Entonces cuando teclees:

DELETE 1 ENTER. el resultado es que el GRUPO 1 será borrado!

Una excepción a esto son las keywords CHANNEL y FIXTURE. Si estas son las keywords por defecto, las keywords operacionales usarán CUE como la keyword por defecto!

Si el CHANNEL es la keyword por defecto. STORE 5 ENTER realizará el comando STORE CUE 5 !

### 10.3.2 Rango y Listas de Rango

Varios comandos pueden operar sobre una lista de objetos.

En lugar de escribir

DELETE SEQU 1 ENTER

DELETE SEQU 2 ENTER

DELETE SEQU 10 ENTER

puedes escribir

DELETE SEQU 1 THRU 2 +10 ENTER.

**Un rango puede tener los siguientes formatos:**

X sólo el objetoX

X THRU Y desde el objeto X al objeto Y

X THRU desde el objeto X al último objeto (perigroso!)

THRU Y desde el primer objeto hasta el Y (perigroso!)

THRU todos los objetos (muy perigroso!)

Fijate que los rangos tienen dirección. Esto es particularmente importante al crear la selección. FIXTURE 1 THRU 10 es muy diferente a FIXTURE 10 THRU 1.

**Los Rangos pueden combinarse con Listas de Rangos:**

OBJECT\_KEYWORD Rango1 +/- [OBJECT\_KEYWORD] Rango2 ...

No es necesario repetir la OBJECT\_KEYWORD en la lista de rangos.

### 10.3.3 Lista detallada de Keyword

#### + (Más )

**Clasificación :** keyword de ayuda

a) **Como keyword inicial**, + alarga la selección actual. Todo lo que siga al signo más se interpretará como selección:

+ CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, EXEC, PRESET, EFFECT

b) **En una lista de objetos** estará incluyendo objetos:

... OBJECT 1 + OBJECT 2 ...

c) **En valores frontales** aumentará el valor de manera relativa al existente:

CHANNEL 1 AT +10 ENTER incrementará el dimer en 10%.

d) **Como keyword inicial, y repetido**, + incrementa el valor de dimer de la selección actual en un 10% cada vez que se pulsa +.

#### - (Menos)

**Clasificación :** keyword de ayuda

a) **Como keyword inicial**, - reduce la selección actual. Todo lo que siga al signo menos se interpreta como una selección:

- CHANNEL/FIXTURE/GROUP/SEQU/CUE/EXEC/PRESET/EFFECT

b) **En una lista de objetos** se excluyen excluyendo objetos:

... OBJECT 1 THRU 10 - OBJECT 2 ...

c) **En valores frontales** disminuye el valor de manera relativa al existente:

grandMA

CHANNEL 1 AT -10 ENTER decremента el valor del dimer en 10%.

**Como keyword de inicio, y repetida**, - disminuye el valor de dimer de la selección actual en 10% cada vez que se pulsa -.

#### <<< (Go hacia atrás sin tiempos)

**Clasificación :** keyword de ejecución

a) **Como keyword de inicio**, c da objeto que siga tras <<< tratará de **retroceder** un paso con tiempos de fundido **cero**.

<<< (lista de objetos de tino) [ENTER]

**Tipo de destino Operación**

EXEC Retrocede un paso sin tiempo de fundido

EFFECT Inicia la ejecución hacia atrás sin tiempo de fundido

TIMECODE Salta al punto „breakpoint“ anterior

PAGE Realiza <<< en todos los ejecutores de la página actual.

SPEEDMASTER Realiza <<< en todos los chases que utilizan el master de velocidad (ejecutor asignado como master de velocidad)

) **En un comando de asignación**, esta función puede colocarse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

#### >>> (Go hacia adelante sin tiempos)

**Clasificación :** keyword de ejecución

c) **Como keyword de inicio, cada objeto que siga a >>>** tratará de avanzar un paso con tiempos de fundido **cero**.

>>> (lista de objetos destino) [ENTER]

**Tipo de destino Operación**

EXEC Avanza un paso sin tiempo de fundido

EFFECT Inicia la ejecución hacia adelante sin tiempo de fundido

TIMECODE Jump to the next breakpoint

PAGE Realiza >>> en todos los ejecutores de la página actual.

SPEEDMASTER Realiza >>> en todos los chases que utilizan el master de velocidad (ejecutor asignado como master de velocidad)

d) **En un comando de asignación**, esta función puede colocarse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

#### ALL (TODO)

**Clasificación :** keyword inmediata

ALL borra cualquier subselección realizada con ODD EVEN NEXT y PREVIOUS.

## ALL\_CHASES

**Clasificación :** keyword objeto

ALL\_CHASES es un alias de la expresión Todos los Ejecutores que están asignados como CHASE. Puede usarse en cualquier parte donde se puede EXEC. Ejemplo: PAUSE ALL\_CHASES ENTER

## ALL\_SEQUENCES

**Clasificación :** keyword objeto

ALL\_SEQUENCES es un alias de la expresión Todos los Ejecutores que están asignados como SECUENCIA. Puede utilizarse en cualquier parte donde se puede usar EXEC. Ejemplo: OFF ALL\_SEQUENCES ENTER

## ASSIGN

**Clasificación :** keyword operacional

ASSIGN (objetos origen) (objetos destino) [ ENTER ]

Objetos origen: una lista de objetos que sean del mismo tipo.

Objetos destino: una lista de objetos que son del mismo tipo

**Tipo obj. origen                      Tipo posible de objeto destino**

Keyword ejecución                      EXEC,FADERBUTTON1/2/3

SEQUENCE                                      EXEC,FADERBUTTON1/2/3

GROUP    EXEC,FADERBUTTON1/2/3

EFFECT    EXEC,FADERBUTTON1/2/3

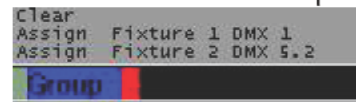
VIEW    VIEWBTN

MACRO    VIEWBTN

Botones de Ejecutor y vista tienen teclas físicas y se confirma con ENTER

Fix\_Nº                      DMX\_Nº

para pachear o repachear aparatos



DMX 1 = dirección DMX absoluta

DMX 1 2 = Número de universo.

número DMX

## ASSIGN TIME (ASIGNAR TIEMPOS)

ASSIGN (Tiempo)(valor) (destino) [ ENTER ] para ajustar los tiempos en las Cues

ASSIGN FADE (pulsar el botón TIME una vez)

OUTFADE (pulsar el botón TIME veces)

DELAY (pulsar el botón TIME veces)

OUTDELAY (pulsar el botón TIME 4 veces)

SNAPDELAY (pulsar la tecla TIME 5 veces)

Cue (Nº) para el Ejecutor por Defecto

Cue (Nº) Ejecutor (Nº) para el Ejecutor respectivo

También puedes introducir varios tiempos para varias cues de una secuencia al mismo tiempo, ej ASSIGN FADE 3 DELAY 8 OUTDELAY 4 CUE 1 THRU 4 EXEC 2.4

## AT

**Clasificación :** keyword operacional y de ayuda

a) Como keyword operacional:

### AT TIPO 1: Introduciendo valores de dimer directamente

[ (objetos destino) ] AT valor [ FADE fundidos ] [ DELAY retardos ] ENTER

Objetos destino: Lista de objetos que cree una selección. Las keywords utilizables son: CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, PRESET, EFFECT.

Si no se da un destino, se utilizará la selección actual.

Valor: VALUE\_X [THRU VALUE\_Y] en porcentaje

Fundidos: FADE\_X [THRU FADE\_Y] en segundos

Retardos: DELAY\_X [THRU DELAY\_Y] en segundos

Valores, fundidos y retardos pueden ser números decimales con punto decimal (ej. FADE 1.5).

Ejemplos:

CHANNEL 1 THRU 10 AT 20 FADE 2.5 DELAY 5 THRU 0 ENTER

Pondrá los 1 al 10 al 20 % y dará valor de fundido de 2.5 segundos. También distribuye los valores de retardo entre los 10 canales, teniendo el canal 1 el valor de retardo más grande (5) y el canal 10 no teniendo ningún retardo en absoluto.

CUE 1 AT FULL ENTER

Ajustará los dimers de todos los aparatos contenidos en Cue 1 del Ejecutor por defecto al 100%.

### AT TIPO 2: Copiando valores con filtros:

[ (objetos destino) ] AT [ajustar filtro AT] (lista de origen) ENTER

Objetos destino: Igual que arriba.

Lista de origen: Una lista de objetos que puede suplir a los valores. Las keywords que se pueden usar son: CHANNEL, FIXTURE, GROUP, SEQU, CUE, PRESET.

Ajustar filtro AT: Mantener pulsada la tecla AT. Tras medio segundo aparecerá el menú de filtro AT. Cambia el filtro mientras mantienes pulsada la tecla AT.

Si los objetos de origen son CHANNEL, FIXTURE o GROUP, la operación será:



---

**COPIA FILTRADA DELTRO DEL PROGRAMADOR** Todos los valores excepto los valores por defecto se copiarán si pasan el filtro!

---

### Ejemplos:

FIXTURE 2 THRU 10 AT (selecciona CMY mezcla de color) FIXTURE 1 ENTER  
Este comando copiará el color CMY del aparato 1 a los aparatos 2 THRU 10.  
Puedes copiar patrones: Teniendo el aparato 1 a AZUL y el aparato 2 en VERDE.  
FIXTURE 3 THRU 10 AT (seleccionar color) FIXTURE 1 THRU 2 ENTER  
El aparato 3 será AZUL, el 4 VERDE, el 5 AZUL, el 6 VERDE...  
Los destinos y orígenes pueden solaparse:  
FIXTURE 1 THRU 10 AT (selecciona todas las funciones) FIXTURE 2 THRU 10 + 1 ENTER  
Así se realiza una copia circular, pasando los valores de un aparato a otro, 1a2, 2a3...  
Si los objetos de origen son SEQU,CUE o PRESET, la operación será una

---

### EXTRACCIÓN FILTRADA DEL PROGRAMADOR

Todos los valores existentes en el origen serán copiados en los destinos si pasan el filtro!

---

#### Ejemplo:

FIXTURE THRU AT (selecciona PAN/TILT) CUE 1 ENTER.  
Esto cogerá la información de PAN/TILT contenida en la CUE 1 del ejecutor por defecto y quedará activa en el programador.  
CUE 5 AT (selecciona GOBO) CUE 4 ENTER.  
Los aparatos de la cue 5 tomarán los gobos de la cue 4 (por supuesto sólo si hay programados gobos en la cue 4).  
CUE 5 AT (selecciona GOBO) CUE THRU 4 ENTER  
Los aparatos de la cue 5 tomarán los gobos de la **del ESTADO de la** cue 4 ! Es muy diferente al ejemplo anterior!!!  
b) **Como keyword de ayuda:** Ver COPY MOVE e INSERT.

---

### 2x AT

Dará a los aparatos seleccionados el valor por defecto (ajustado en SETUP / DEFAULTS / DEFAULT AT)

---

### CHANNEL

**Clasificación:** keyword objeto

a) **como keyword inicial:**

CHANNEL ENTER

CHANNEL se hace la KEYWORD por defecto.

CHANNEL (lista o rango) ENTER

Selecciona los canales de una lista o rango.

grand MA

CHANNEL (lista o rango) AT ... (ver AT)

Aplica valores a los canales en la lista o rango.

Números de Canal en el rango o lista estarán en el intervalo [ 1 ... 9999].

b) **como objetivo para los siguientes comandos de ejecución:**

ON activa el valor de dimer en el programador.

OFF desactiva el valor del dimer del programador y deselectiona el canal.

PAUSE APARCA el valor de dimer del canal.

GO DES-APARCA el valor de dimer del canal.

---

### CLEAR

**Clasificación:** keyword inmediata

Se ejecuta progresivamente:

1) Si hay una selección -> CLEAR\_SELECTION

2) Si hay una activación -> CLEAR\_ACTIVE

3) Si hay una salida a escena desde el programador -> CLEAR\_ALL

---

### CLEAR\_ACTIVE

**Clasificación:** keyword inmediata

Limpia lo que esté activo en el programador sin destruir la salida a escena.

---

### CLEAR\_ALL

**Clasificación:** keyword inmediata

Limpia la selección.

Limpia la activación.

Limpia el programador totalmente, todos los valores retornan a la posición por defecto o al control de la reproducción.

ODD/EVEN/Sub-selección se resetean a ALL.

---

### CLEAR\_SELECTION

**Clasificación:** keyword inmediata

Limpia la selección. no se necesita ningún complemento.

ODD/EVEN/Sub-selección se resetean a ALL.

---

### COPY

**Clasificación:** keyword operacional

COPY (objetos origen) AT (objetos destino) [ ENTER ]

Objetos origen: una lista o rango de objetos todos ellos del tipo X.

Objetos de destino: una lista o rango de objetos que son todos del tipo Y

Objetos del tipo X e Y deben ser iguales o compatibles.

---

Tipo Obj origen	Obj destino compatibles
EXEC	EXEC
FADERBUTTON/123	FADERBUTTON/1/2/3
DMX_BUTTON	DMX_BUTTON
MIDI_BUTTON	MIDI_BUTTON
TOUCH_BTN	TOUCH_BTN

### Actualmente hay algunas limitacion al copiar CUES:

- 1) Una lista de cues puede ser
  - a. Una sólo cue ej. CUE 1
  - b. Un rango de cues. ej. CUE 1 THRU 10
- 2) También los objetos de destino deben ser CUE.  
Así que la sintaxis COPY CUE 1 SEQU 1 AT SEQU 2 ENTER no está

permitida.

En lugar de eso escribe COPY CUE 1 SEQU 1 AT CUE 2 SEQU 2 ENTER.

Date cuenta de que CUE 1 SEQU 1 es igual que SEQU 1 CUE 1. Si contiene el término CUE, estás copiando CUES !

## CUE

**Clasificación** : keyword objeto

**Formato General:**

Expresión	Significado normal	En grabación
CUE	Cue actual activa del ejecutor por defecto en ejecución	Nueva cue al final de ejecutor por def.
CUE X	Cue X del ejecutor por defecto	
CUE X SEQU Y	Cue X de la secuencia Y	
SEQU Y CUE X	igual que arriba!	
CUE EXEC Z	Cue activa del ejecutor en ejecución Z	Nueva cue al final del ejecutor Z
CUE X EXEC Z	Cue X del ejecutor Z	

X Núm. de cue, formato A.B con intervalos [ 0...999].[0 999], B es opcional.

"CUE 0" no es válido, pero "CUE 0.5" si que es válido.

Y Número de secuencia en intervalo[ 1 ... 999 ]

Z Número de Ejecutor en formato PAGE.INDEX con intervalo[ 1 ... 64].[1...60], o en formato INDEX con intervalo [1...6 ] usando la página actual.

X o Y,Z pueden ser listas o rangos. Rangos o listas a la vez en X e Y,Z no son validos. De esta forma:

CUE 1 THRU 10 SEQU 1 es válido

CUE 1 TRUE 10 SEQU 1 THRU 5 no es válido

a) como keyword inicial:

170



## CUE ENTER

CUE será la nueva DEFAULT POR DEFECTO.

CUE (rango o lista) ENTER

Selecciona los aparatos incluidos en las cues.

CUE (rango o lista) AT ... (ver AT)

Aplica los valores los aparatos incluido en la(s) cue(s).

b) como destino de los siguientes comandos operacionales:

AT	Extrae datos de la cue
COPY	Copia una cue en otra
DELETE	Borra la cue
EDIT	Edita una cue
IF	Selecciona los aparatos que son parte de la cue.
IFOUTPUT	Busca la salida en escena de la cue
INVERT	Invierte la selección de la cue
LABEL	Cambia el nombre de la cue
MOVE	Mueve la cue a otra posición
PREVIEW	Previsualiza la cue

c) como destino de los siguientes comandos de ejecución:

ON	activa el contenido de la cue en el programador.
OFF	desactiva el contenido de la cue en el programador.

## PAUSE

Aparca las características incluidas en la cue.

GO

Des-aparca todas las características incluidas en la cue.

OAD

Prepara la cue X como la siguiente cue del ejecutor Z.

GOTO

Ejecutor Z llamando a cue X

## DEF\_GO

**Clasificación** : keyword inmediata

Realiza un GO en el ejecutor por defecto.

## DEF\_GO-

**Clasificación** : keyword inmediata

Realiza un GO- on en el ejecutor por defecto.

## DEF\_PAUSE

**Clasificación** : keyword inmediata

Realiza una PAUSE en el ejecutor por defecto.

## DELAY

**Clasificación** : keyword de ayuda

a) Con keywords de ejecución y ejecutores

**(keyword de ejecución) (Lista de Ejecutor) DELAY X.X ENTER**

La ejecución del comando se realizará en todos los ejecutores listados con un retardo de sobreescritura de X.X segundos. No funciona con PAUSE o comandos de flash.

**b) Dando valores individuales de retardo a aparatos o canales:**

**[Selección] AT DELAY X.X [TRHU Y.Y] ENTER**

El delay individual para la función mostrada en la barra de preset se ajustará a X.X segundos.

Si no se da ninguna selección, se utiliza la selección actual.

Fijate que los delays dados pueden ser un rango. En ese caso se distribuyen progresivamente sobre la selección.

Los delays pueden estar „signados“ con + o -, lo que realiza un cambio relativo de los delays individuales.

Se puede combinar el dar delays individuales en una misma línea de comandos con dar valores o fades usando el comando AT.

**c) Limpiando delays individuales:**

**[SELECCIÓN] AT DELAY ENTER**

Funciona parecido a b), pero no se da ningún valor de delay.

**d) Ajustando el Delay de paso por defecto:**

**(Sin ninguna selección) DELAY X.X ENTER**

La siguiente cue se grabará con un delay de paso de X.X segundos por defecto para todos los canales tipo snap (salto).

**e) Como delay de paso (snap) al grabar una cue:**

**STORE (Lista de Cues) DELAY X.Y ENTER**

Las cues indicadas se grabarán con un delay de paso por defecto de X.Y segundos para todos los canales snap (salto).

**f) Cambiando al modo de pantalla delay:**

**DELAY ENTER**

Todas las hojas que estén en modo display AUTO, mostrarán del y s en lugar de valores. El efecto es sólo temporal. Todas las hojas volverán al modo valores al finalizar la próxima operación de línea de comandos.

---

## DELETE

**Clasificación :** keyword operacional

DELETE (lista de objetos) ENTER

Algunas formas del comando Delete no necesitan ENTER al final:

DELETE (pulsar una tecla de un contenedor)

DELETE [CUE] X (pulsar un botón de ejecutor)

DELETE (pulsar una tecla de vista)

Todos los objetos en la lista deben ser del mismo tipo. No puedes borrar un preset y una cue al mismo tiempo.

Borrando un objeto que está asignado a un ejecutor también se borra el ejecutor.

*grandMA*

Borrando un objeto que está asignado a una tecla de vista también se borra la tecla de vista.

## Object

CUE

## Comment

Si no hay secuencia o ejecutor especificado, se utiliza la secuencia del ejecutor por defecto. Si se borra la última cue de una secuencia, se borra la secuencia completa.

DMX\_BTN

EFFECT

EXEC

No borra los efectos que se estén usando desde las secuencias. Borrando un ejecutor no se borra la secuencia, grupo, etc. asignada a él.

FORM

GROUP

MACRO

MIDI\_BTN

PAGE

No borran las formas que estén usadas aún por los efectos. Borrando un grupo también se borra su función de submaster. No puedes borrar una macro que se está grabando a la vez.

PRESET

Al borrar una página se borran todos los ejecutores de la página.

El borrado de un preset simple se hace con la sintaxis PRESET X.Y donde X=tipo de preset e Y=número de preset. DELETE PRESET X pedirá confirmación y borrará todos los preset del tipo dado.

SEQU

T MECODE

TOUCH\_BTN

VIEW

VIEWBTN

---

## DMX

**Clasificación :** keyword objeto

**NO IMPLEMENTADO TODAVÍA.**

DMX se accede directamente a una dirección DMX.

---

## DMX\_BTN

**Clasificación :** keyword objeto

Un DMX\_BTN (botón button) es una función remota disparada por señales de DMX entrantes. Los DMX\_BTN simulan la pulsación de un ejecutor, así que funcionan sólo junto con un ejecutor asignado. Los DMX\_BTN pueden verse en el menú TOOLS/REMOTE DMX.

**Recuperando un DMX\_BTN manualmente:**

**DMX\_BTN X ENTER**

**Uniendo un DMX\_BTN a un ejecutor:**

**STORE DMX\_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER**

Usando EXEC en este comando se unirá el control remoto al botón central del ejecutor. **171**

X debe estar en el rango de 1 a 96.

## EDIT

**Clasificación** : keyword operacional

**a) Simula una pulsación del botón derecho del ratón para editar un campo de entrada o una celda en una cuadrícula:**

EDIT (utiliza la pantalla táctil para pulsar sobre algo) o

EDIT (botón izquierdo del ratón sobre algo)

**b) Como inicio del proceso EDIT / UPDATE (edición/actualización):**

El proceso completo funciona de la siguiente manera:

- EDIT objeto ENTER

- Sólo se puede editar un objeto a la vez. Si hay un proceso de edición/actualización abierto para otro objeto, te preguntará si quieres actualizar primero el objeto abierto.

- El programador se limpia, y los valores y la selección del objeto se carga en el programador.

- Todos los títulos de la hoja de aparatos y canales mostrarán el nombre de "editar objeto".

- Cambie los valores y la selección en el programador según necesites.

- UPDATE comienza a parpadear tan pronto como se cambie algún valor.

- Pulsa UPDATE. Aparecerá una petición de confirmación y entonces se cambiarán los valores y la selección quedará grabada en el objeto.

- ESC saldrá del procedimiento de EDICIÓN/ACTUALIZACIÓN sin actualizar de ningún modo el objeto.

**Los objetos que pueden editarse de esta forma son:**

**Syntaxism, inicia con EDIT ...**

CUE ENTER

[CUE] X ENTER

CUE X SEQUENCE Y ENTER

CUE X EXEC Y.Z ENTER

CUE X (pulsar ejecutor)

SEQUENCE X ENTER o pulsa tecla en la ventana de contenedor de secuencias

GROUP X ENTER o pulsa una tecla en la ventana contenedor de grupos

PRESET X ENTER o pulsa tipo de preset en la barra de control de preset de la hoja de aparatos.

PRESET X.Y ENTER o pulsa una tecla en la ventana

**Comentario**

Edita la cue activa del ejecutor por defecto

Edita la cue X de ejecutor por default executor

Edita la primera cue de la secuencia X

Aunque un grupo no tenga valores, se puede editar.

Editará el primer preset no vacío del tipo X

Edita el preset Y del tipo X

contenedor de preset

**c) Continúa el proceso de EDIT / UPDATE con el objeto NEXT / PREVIOUS:**

EDIT NEXT [ENTER]

EDIT PREVIOUS [ENTER]

Si utilizas las teclas físicas NEXT y PREVIOUS, no es necesario pulsar ENTER.

Next y previous continuarán con la edición/actualización del siguiente/anterior objeto no vacío en el contexto actual de "editar objeto".

Ejemplos:

- EDIT PRESET 1 ENTER. Inicia la edición/actualización del primer preset PAN/TILT no vacío.

EDIT NEXT va al siguiente va al siguiente preset PAN/TILT no vacío.

- EDIT SEQUENCE 1 ENTER. Inicia la edición/actualización del primer cue.

EDIT NEXT va al segundo cue

Junto con la función HIGHLIGHT, EDIT NEXT es una herramienta muy potente para el chequeo de los presets de escenario.

**d) Abriendo una ventana de edición:**

Algunos objetos no pueden editarse en el programador. Necesitan pantallas de edición para manipularlos. Sólo se puede abrir un menú de edición para un objeto a la vez. Si abres un menú de edición para un objeto, se cerrarán todos los demás menús de edición. Los menús de edición sólo pueden cerrarse con la tecla ESC.

EDIT EFFECT X ENTER o EDIT (pulsa una tecla de efecto)

EDIT EXEC X.Y ENTER o EDIT (pulsa un ejecutor)

EDIT FORM X ENTER o EDIT (pulsa una tecla de forma)

EDIT MACRO X ENTER o EDIT (pulsa una tecla de macro)

EDIT TIMECODE X ENTER o EDIT (pulsa una tecla de timecode)

## EFFECT

**Clasificación** : keyword objeto

**a) como keyword inicial:**

EFFECT ENTER

EFFECT será la KEYWORD POR DEFECTO.

EFFECT (lista o rango) ENTER

Inicia el efecto de la lista o rango.

El número de Efecto debe estar en el intervalo [ 1 ... 999].

**Los efectos se numeran de cierta forma:**

**Rango**

1 ... adelante

899 ... hacia abajo

900 ... adelante

**Significado**

Efectos creados por el usuario

Efectos creados automáticamente por su uso en cues

Efectos temporales, creados desde presets de efectos. Estos efectos no son visibles en la ventana contenedor.

**b) como destino de las siguientes keywords operacionales:**

ASSIGN

Asignar un efecto a un ejecutor

COPY

Copiar un efecto a otro

DELETE	Borra un efecto
EDIT	Abre un menú de edición para el efecto
IF	Deselecciona aparatos que no estén incluidos en el efecto
IFOUTPUT	Selecciona los aparatos que tienen salida al escenario desde el efecto

INSERT/MOVE	Cambia el número visible del efecto
LABEL	Cambia el nombre del efecto

**c) como destino de uno de estos comandos de ejecución:**

GO	Va hacia adelante, inicia con fundido de entrada
GO-	Va hacia atrás, con los tiempos de fundido
>>>	Hacia adelante, sin fundido
<<<	Hacia atrás, sin fundido
PAUSE	Pausa, sin moverse
OFF	Desactivar, fundido de salida

## ESC

**Clasificación** : keyword inmediata

**ESC** (Escape) se ejecutarán progresivamente las siguientes acciones:

- Si hay algo en la línea de comando, se limpiará la línea de comando!
- Si hay un proceso edit/update activo, se cancela la actualización
- Si hay una ventana de aviso o una ventana abierta, se cierra!
- Si hay un menú de edición abierto, se cerrará!

## EVEN

**Clasificación** : keyword inmediata

EVEN crea una sub-selección desde la selección actual.

Si tienes seleccionados 10 aparatos y ejecutas **EVEN**, sólo los aparatos nº 2, 4, 6, 8 y 10 de la selección se mantendrán seleccionados. Los otros serán "des-seleccionados temporalmente", esperando a volver a la selección completa con el comando **ALL**.

## EXEC

**Clasificación** : keyword objeto

### Formato

EXEC X [THRU [Y]]

EXEC P.X [THRU [Q.Y]]

### Significado

Ejecutores X a Y de la página actual

Ejecutores X de la pág P al Y de la pág Q

EXEC X [THRU [Y]] PAGE P [THRU [Q]] Ejecutor X al Y de la página P a la Q  
 - El número de Ejecutor X/Y debe estar en el rango [ 1 .. 60 ] donde [1..20] son los ejecutores de fader motorizados y [21 .. 60] son los botones de ejecutor.  
 - Número de página P/Q debe estar en el rango [1 .. 64].

### a) como keyword inicial:

EXEC ENTER

EXEC se convertirá en la KEYWORD POR DEFECTO.

EXEC (rango o lista) ENTER

Selecciona los aparatos incluidos en los ejecutores dados.

EXEC (rango o lista) AT ... ( ... AT)

Aplica valores a los aparatos incluidos en los ejecutores dados.

### b) como destino de los siguientes comandos operacionales:

ASSIGN

Los objetos SEQUENCE, GROUP y EFFECT pueden asignarse en la línea de comando a un ejecutor.

Los COMANDOS DE EJECUCIÓN pueden asignarse a un botón de ejecutor con la línea de comandos. Para los Faders de Ejecutor la keyword EXEC se refiere a la tecla del medio.

COPY

Copia un ejecutor a otro

DELETE

Borra un ejecutor. Esto no destruye el objeto asignado al ejecutor.

EDIT

Edita el objeto asignado al ejecutor.

IF

Deselecciona los aparatos que no forman parte de la selección del objeto del ejecutor.

IFOUTPUT

Selecciona los aparatos que tienen salida desde ese ejecutor

INVERT

Invierte la selección actual dentro del objeto del ejecutor.

LABEL

Cambia el nombre del objeto del Ejecutor.

MOVE

Mueve el ejecutor a otra posición

PREVIEW

Previsualizar objetos de ejecutor. Si es una secuencia y el ejecutor está ejecutandose, se previsualizará el siguiente cue.

### c) como destino de TODOS los comandos de Ejecución.

Echa un vistazo al capítulo **9.3.1 Keywords de ejecución** o a los comandos de ejecución para mas detalles.

## FADE

**Clasificación** : keyword de ayuda

### a) Con keywords de ejecución y ejecutores

**(keyword de ejecución) (lista ejecutor) FADE X.X ENTER**

La ejecución del comando se lleva a cabo en todos los ejecutores listados con fade

sobreescrito de X.X segundos. No funciona con los comandos PAUSA o tipo FLASH.

**b) Dando valores de tiempo de fundido individual a los aparatos:**

**[Selección] AT FADE X.X [TRHU Y.Y] ENTER**

Los Fundidos individuales para la característica mostrada en la barra de preset se ajustarán a X.X.

Si no se da ninguna selección, se utiliza la selección actual.

Fíjate que el tiempo de fundido dado puede ser un rango. En este caso, los fundidos se repartirán entre la selección.

Los fundidos dados, pueden tener signo, lo que indicará una variación relativa al tiempo individual que ya tienen.

Es posible dar a la vez valores, fade y delay en una sola línea de comando AT.

**c) Limpiando fades individuales:**

**[SELECCIÓN] AT FADE ENTER**

Funciona muy parecido a b), pero no se da ningún valor de fundido.

**d) Ajustando los tiempos de fundido de entrada y salida:**

**(Sin ninguna selección) FADE X.X ENTER**

La siguiente cue se grabará con X.X segundo de fundido de entrada y salida para todos los canales non-snap.

**e) Como fundido de entrada y salida al grabar una cue:**

**STORE (listado de cues) FADE X.Y ENTER**

Las cues dadas serán grabadas con los tiempos de fundido de entrada y salida en X.Y segundos para todos los canales non-snap.

**f) Cambiando al modo de display :**

**FADE ENTER**

Todas hojas que estén en modo AUTO, mostrarán los tiempos de fundido en lugar de los valores. Este efecto es temporal. Todas las hojas volverán a mostrar valores al finalizar la siguiente línea de comandos.

---

## FADER

**Clasificación :** keyword objeto

**Formato**

FADER X [THRU [Y]]

FADER P.X [THRU [Q.Y]]

FADER X [THRU [Y]] PAGE P [THRU [Q]]

- Número de Fader X/Y debe estar en el rango [ 1 .. 20 ]

- Número de página P/Q debe estar en el rango [ 1 .. 64 ].

Sólo un comando se implementa un comando con la keyword fader:

FADER (listado de faders) AT (listado de canales) [ENTER]

**Significado**

Fader X al Y de la página actual

Fader X de la página P al fader Y de la página Q

Fader X al Y de la página P a la Q

Este comando llevará a colocar los faders motorizados en los valores indicados.

---

## FADERBUTTON1

**Clasificación :** keyword objeto

Igual que EXEC, pero en el caso de las ASIGNACIONES se refiere explícitamente al botón del MEDIO.

---

## FADERBUTTON2

**Clasificación :** keyword objeto

Igual que EXEC, pero en el caso de las ASIGNACIONES se refiere explícitamente al botón INFERIOR.

---

## FADERBUTTON3

**Clasificación :** keyword objeto

Igual que EXEC, pero en el caso de las ASIGNACIONES se refiere explícitamente al botón SUPERIOR.

---

## FIX

**Clasificación :** keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial,** se utiliza para fijar / "des-fijar" Ejecutores. Un ejecutor fijado está presente físicamente en todas las páginas.

FIX (lista de ejecutor) [ENTER]

**b) En un comando de asignación, esta función puede colocarse en un botón ejecutor (ver ASSIGN).**

---

## FIXTURE

**Clasificación :** keyword objeto

**a) como keyword inicial:**

FIXTURE ENTER

FIXTURE se hará la KEYWORD POR DEFECTO.

FIXTURE (lista o rango) ENTER

Selecciona el rango o lista de aparatos.

FIXTURE (lista o rango) AT ... (ver AT)

Aplica los valores a los aparatos del rango.

Los números de los aparatos deben estar en el rango de [ 1 ... 9999].

**b) como destino de los siguientes comandos de ejecución:**

ON activa todos los valores de funciones que hay en el programador.

OFF desactiva todos los valores de funciones del programador y deselecta los aparatos.

PAUSE realiza la función PARK a todas las características de los aparatos.

GO UNPARK para todas las características de los aparatos.

---

## FLASH\_DOWN

---

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada ejecutor que siga el comando FLASH\_DOWN reduce la intensidad de los canales a cero sin tiempos.

**FLASH\_DOWN (lista de ejecutor) [ENTER]**

b) Como **keyword inicial** cambiando con **UNPRESS**, cada ejecutor que siga al comando retorna la intensidad de sus canales al nivel previo.

**FLASH\_DOWN (lista de ejecutor) UNPRESS [ENTER]**

a) En un comando de asignación, esta función no puede utilizarse. Tienes que utilizar el menú Asignación para ponerlo en un botón de ejecutor. Allí simplemente se llamará **FLASH**.

Nota: Suele ser imposible usar este comando tecleándolo en la línea de comandos. En vez de eso úsalo asignándolo a un botón de ejecutor o como parte de una !

---

## FLASH\_DOWN\_OFF

---

**Clasificación** : keyword de ejecución

Igual que FLASH\_DOWN ... UNPRESS.

Echa un vistazo a la descripción del comando FLASH\_DOWN.

---

## FLASH\_UP

---

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada ejecutor tras el comando FLASH\_UP eleva la salida de los canales de intensidad de la cue actual al 100% del valor programado

**FLASH\_UP (lista de ejecutor) [ENTER]**

b) Como **keyword inicial** combinado con **UNPRESS**, cada ejecutor que ras el comando FLASH\_UP retorna todos los canales de la cue actual al estado previo

**FLASH\_UP (lista de ejecutor) UNPRESS [ENTER]**

c) En un comando de asignación, esta función no puede utilizarse. Tienes que usar el menú de asignación para ponerlo en un botón ejecuto. Simplemente se llama **OUT**.

Nota: Suele ser imposible usar este comando tecleándolo en la línea de comandos. En su lugar úsalo asignado a un botón o en una macro!

---

## FLASH\_UP\_OFF

---

**Clasificación** : keyword de ejecución

Igual que FLASH\_UP ... UNPRESS.

Echa un vistazo a la descripción del comando FLASH\_UP.

---

## FORM

---

**Clasificación** : keyword objeto

a) como **keyword inicial no tiene función**.

FORM (lista o rango) ENTER

Los números de Form deben estar dentro del intervalo [ 1 ... 999].

b) como **destino de los siguientes comandos**:

COPY Copia una forma en otra

DELETE Borra una forma

EDIT Abre el menú editar para la forma

INSERT/MOVE Cambio del número visible de la forma.

---

## FULL

---

**Clasificación** : keyword de ayuda

Full es un alias de valor de dimer 100% (abierto/open).

a) Como **keyword inicial**, abrirá inmediatamente todos los dimers de la selección actual a: FULL

b) Después del comando AT en rangos de valores como:

... AT FULL ENTER

AT 0 THRU FULL ENTER

---

## FULL

---

Pulsando 2 veces FULL se transferirá el valor de Highlight al programador

---

## GO

---

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada objeto que siga al GO tratará de **avanzar** un paso.

**GO (lista de objetos destino) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]**

Dando un fade o delay, se superpondrán a los tiempos pre-programados.

**Tipo de destino**

EXEC

EFFECT

TIMECODE

PAGE

SPEEDMASTER

**Operación**

Avanza un paso

Inicia la ejecución hacia adelante

Inicia la reproducción adelante

GO en todos los ejecutores.

GO en todos los chase que utilicen

este master de velocidad

(ejecutor asignado a un master de velocidad)

Unpark (des-aparca) todos los

SUBMASTER

canales pertenecientes al grupo.

CHANNEL, FIXTURE, GROUP

PRESET X (Preset Type)

Unpark (des-aparca) los aparatos.

Unpark todos los canales de la

selección actual de el tipo de preset.

b) En un comando de asignación, esta función puede colocarse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

---

## GO-

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada objeto que siga al GO- intentará de **retroceder** un paso.

**GO- (lista de objetos destino) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]**

Si se da un fade o delay, se superpondrán a los tiempos por defecto para GO-.

Los tiempos por defecto de GO- times pueden cambiarse en el menú SETUP / DEFAULTS.

### Tipo de destino

EXEC

EFFECT

PAGE

SPEEDMASTER

### Operación

Retrocede un paso

Inicia la reproducción hacia atrás  
GO- en todos sus ejecutores.

GO- en todos los programas que  
utilizan este master de velocidad

(ejecutor asignado al master de velocidad)

b) En un comando de asignación, esta función puede colocarse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

---

## GOTO

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada ejecutor que siga detrás de GOTO tratará de **ir directamente al paso dado**.

**GOTO [CUE] [W] [EXEC X] [FADE Y] [DELAY Z] [ENTER]**

El uso de la keyword CUE es opcional.

Si no se indica W (número de cue), se pedirá que lo introduzcas.

Si no se da un ejecutor, se utilizará el ejecutor por defecto.

Si se dan tiempo de fade o delay, sobrescribirán los tiempos por defecto para GOTO.

Los tiempos por defecto para GOTO pueden cambiarse en el menú SETUP / DEFAULTS.

b) En un comando de asignación, esta función puede ponerse directamente en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

En la actualidad debes finalizar con la asignación de LOAD a un botón de ejecutor para que tenga que preguntar por el número de cue.

---

## GROUP

**Clasificación** : keyword objeto

a) como **keyword inicial**:

GROUP ENTER

GROUP será la KEYWORD POR DEFECTO

GROUP (lista o rango) ENTER

Selecciona los grupos de la lista o rango.

GROUP (lista o rango) AT ... (ver AT)

Aplica los valores a los grupos de la lista o rango.

El número de Grupo debe estar en el intervalo de [ 1 ... 999].

b) como **destino de uno de los siguientes comandos de ejecución**:

ON activa los aparatos contenidos en el grupo.

OFF desactiva y deselecta los aparatos contenidos en el grupo.

PAUSE PARK (aparcas) los aparatos en el grupo.

GO UNPARK (des-aparaca) todos los aparatos del grupo.

---

## HIGHLIGHT

Pulsando HIGHLIGHT una vez se los aparatos seleccionados tomarán el valor ajustado en el SETUP.

Si se mantiene pulsado el botón HIGHLIGHT, los aparatos seleccionados parpadearán para una mejor identificación.

---

## IF

**Clasificación** : keyword de ayuda

IF ejecuta un comando lógico dentro de las selecciones. Nunca amplía la selección actual. Sólo dejará los aparatos seleccionados que se incluyen en ambas selecciones:

Asumiendo que tenemos dos grupos (utilizamos nombres reales para hacerlo más claro):

PAR64 incluye todos los focos PAR64

FRONT\_TRUSS incluye todos los aparatos que estén en el trus frontal.

**PAR64 IF FRONT\_TRUSS ENTER** quedarán seleccionados los focos PAR64 que están en el trus frontal!

Sintaxis general:

**[ (selección1) ] IF (selección2) ENTER**

Si no hay selección1, se utilizará la selección actual.

---

## IFOUTPUT

**Clasificación** : keyword operacional

IFOUTPUT seleccionará los aparatos dependiendo de la salida actual en escena.

Sintaxis general:

**IFOUTPUT (lista de objetos) [ENTER]**

Si la lista de objetos contiene un botón de ejecutor, o se pulsa un objeto en un objeto de una ventana contenedor, no se necesita ENTER.

Ejemplos:

**IFOUTPUT EXEC 1 ENTER** Se seleccionarán todos los aparatos que tienen salida en escena desde el ejecutor 1.

**IFOUTPUT PRESET 1.1 ENTER** Se seleccionan todos los aparatos que tienen activo el preset 1.1 en escena. Muy útil para seleccionar todos los aparatos que tienen el color "azul star" en el escenario.



**IFOUTPUT (selección) ENTER** Quedarán seleccionados todos los aparatos de (selección) que tengan salida en el escenario en el momento del inicio de la selección.

**IFOUTPUT CUE/SEQUENCE/EFFECT** funciona del mismo modos.

**IFOUTPUT ENTER** Se seleccionan todos los aparatos que tengan valor de dimer distinto de 0

**IFOUTPUT (X) THRU (Y) ENTER** Todos los aparatos que tengan salida a escena entre los números dados quedarán seleccionados. Si no se ha introducido un valor para X, se tomará el valor 0 .

Si no se introduce un valor para Y, se tomará el valor Máximo.

Si sólo se da un valor, este será el valor seleccionado.

Basicamente, son válidos los valores en %, los negativos y los superiores a 100 no tendrá resultado.

---

## INSERT

**Clasificación** : keyword operacional

INSERT (objeto origen) AT (destino) [ ENTER ]

Ejemplo: INSERT GROUP 10 THRU 15 + 20 AT 1 ENTER

INSERT sólo funciona con objetos ORDENADOS. Los objetos ordenados son:

PRESET, GROUP,MACRO,VIEW,EFFECT,FORM,TIMECODE,SEQUENCE

INSERT tratará de hacer suficiente espacio libre en el destino dado moviendo los objetos no vacíos.

---

## INVERT

**Clasificación** : keyword operacional

**INVERT (selección) [ENTER]**

INVERT invierte el estado de la selección de aparato .

Ejemplo1:

Aparatos 1 al 5 ya están seleccionados.

INVERT FIXTURE 1 THRU 10 ENTER

Quedarán seleccionados los aparatos 6 al 10.

Ejemplo2:

Todos los aparatos del GRUPO X ya están seleccionados.

INVERT GROUP X ENTER

Quedarán seleccionados todos los aparatos impares del GROUP X.

Caso especial:

INVERT ENTER

Se invierte el estado de selección de todos los aparatos que tienen CANALES activados en el programador.

---

## LABEL

**Clasificación** : keyword operacional

**LABEL (lista de objetos) ["NUEVO NOMBRE"] ENTER**

Todos los objetos de la lista se renombrarán con el "NUEVO NOMBRE".

Sólo se puede escribir el nuevo nombre con el teclado PC.

Si el nombre no se escribe directamente en el comando, se te pedirá.

Si hay más de un elemento a nombrar, el nombre dado se numerará para cada objeto:

**LABEL PRESET 4.1 THRU "COLOUR1" ENTER**

Preset 4.1 será nombrado "COLOUR1"

Preset 4.2 se nombrará "COLOUR2" y así sucesivamente.

Debe tenerse cuenta de que los ejecutores no tienen un nombre para sí. En su lugar muestran el nombre del objeto asignado a ellos. De este modo, el nombrar un ejecutor no cambiará el nombre del ejecutor, sino el del objeto. Para renombrar los ejecutores es muy rápido:

**LABEL pulsar ejecutor, introducir nuevo nombre.**

Por supuesto no se puede cambiar el nombre de un ejecutor vacío.

---

## LEARN

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada ejecutor que sigue al comando LEARN utilizará los comandos learn repetidos para definir su nueva velocidad.

**LEARN (lista de ejecutor) ENTER**

b) En un **comando de asignación**, se puede poner esta función en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

La función LEARN funciona con los Chase (secuencia asignada a un ejecutor y en modo chase) y con los Efectos (independientemente de si están asignados a un ejecutor o no).

Nota: No trates de utilizar esta función desde la línea de comandos. La función LEARN calcula y promedia el tiempo entre de 2 a 4 comandos LEARN y adapta la velocidad a este resultado.

---

## LOAD

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada ejecutor que siga al comando LOAD irá a la **cue dada con el próximo comando GO MANUAL.**

**LOAD [CUE] [W] [EXEC X] [ENTER]**

Es opcional introducir la keyword CUE.

Si no introduce W (número de cue), se te pedirá.

Si no se da un ejecutor, se utilizará el ejecutor por defecto.

b) En un **comando de asignación**, esta función puede ponerse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

---

## MACRO

**Clasificación** : keyword objeto

a) como **keyword inicial**, se ejecutarán las macros indicadas.

MACRO (lista o rango) ENTER

El número de Macro debe estar en el intervalo [ 1 ... 999].

b) como **destino de los siguientes comandos**:

ASSIGN Una macro se puede asignar a un botón VIEWBTN

COPY Copia una macro en otra

DELETE Borra una macro

EDIT Abre el menú de edición de macros

INSERT/MOVE Cambia el número visible de la macro

STORE inicia la grabación de la Macro en tiempo real. La grabación de la Macro se indica por el parpadeo de la tecla macro. La grabación de Macro se para con el comando STORE MACRO ENTER..

**Las Macros pueden estar temporizadas.**

Una macro temporizada se reproduce con los mismos tiempos que se grabó.

Las macros no temporizadas se ejecutan de manera instantánea.

---

## MIDI\_BTN

**Clasificación** : keyword objeto

Un MIDI\_BTN (botón midi) es un disparador remoto de funciones por síñale midi note on/note.

El MIDI\_BTN simula la pulsación de un ejecutor, lo que indica e sólo funciona en combinación con un ejecutor asignado. Los MIDI\_BTN pueden definirse en el menú TOOLS / REMOTE MIDI.

Recuperando un MIDI\_BTN manualmente:

**MIDI\_BTN X ENTER**

**Vinculando un MIDI\_BTN a un ejecutor:**

**STORE MIDI\_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER**

Usando EXEC en este comando siempre se unirá el control remoto con el botón central del ejecutor.

X debe encontrarse en el rango desde 1 a 7 .

---

## MOVE

**Clasificación** : keyword operacional

MOVE (objetos origen) AT (objetos destino) [ ENTER ]

Objetos origen: una lista de objetos que sean todos del tipo X.

Objetos destino: una lista de objetos que son todos del tipo Y

Los tipos de objetos X e Y deben ser iguales o compatibles (ver COPY)

Si el tipo de objetos es ordenable, **MOVE objeto\_a AT objeto\_b** se cambiarán los objetos.

Si el tipo de objetos no es ordenable, el objeto\_b será sobrescrito con el objeto\_a, y se borrará el objeto\_a original.

**Los objetos ordenables son:**

PRESET, GROUP, MACRO, VIEW, EFFECT FORM, TIMECODE, SEQUENCE

**Los objetos no ordenables son:**

EXEC, CUE, PAGE, VIEWBTN, DMXBTN, MIDIBTN, TOUCHBTN

**Los siguientes objetos no pueden moverse:**

CHANNEL, FIXTURE, DMX, FEATUR, FADER

---

## NEXT

**Clasificación** : keyword inmediata

a) Crea un **subselección desde la selección actual**:

Si tienes más de un aparato seleccionado y dices **NEXT**, sólo permanecerá seleccionado el primer aparato y los demás se "des-seleccionarán temporalmente".

La próxima vez que pulses **NEXT**, sólo estará seleccionado el 2º aparato de la "selección real" y así sucesivamente. El comando

**ALL** elimina la sub-selección.

b) **Continúa el proceso EDIT / UPDATE con el siguiente (NEXT) objeto:**

Ver **EDIT**.

c) El cursor a la derecha abre una ventana de diálogo.

En todas las ventanas de diálogo temporales y cuadros de mensaje, puedes usar **NEXT** para mover el cursor en esta ventana a la derecha. Junto con **PREVIOUS** y **ENTER** podrás, por ejemplo, escoger la respuesta apropiada en un cuadro de mensaje.

---

## NEXT

Si no hay aparatos seleccionados, **NEXT** seleccionará el aparato que tenga el ID más bajo; con el siguiente **NEXT**, se seleccionará el aparato con el siguiente ID. Con **PREVIOUS**, la dirección de selección será la inversa. Procediendo desde el aparato con el mayor ID, y pulsando **NEXT**, la selección saltará al canal de dimer con el ID más bajo.

---

## ODD

**Clasificación** : keyword inmediata

**ODD** crea una sub-selección dentro de la selección actual.

Si tienes seleccionados 10 aparatos y dices **ODD**, sólo quedarán seleccionados los aparatos de

orden 1º, 3º, 5º, 7º y 9º de la selección primera. Los demás son "Temporalmente deseleccionados", hasta volver a la selección completa con el comando **ALL**.

## OFF

**Clasificación** : keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial**, todo objeto que siga el comando OFF será desactivado.

### OFF (lista de objetos destino) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]

Si se da un tiempo fade o delay, sobreescribirá los tiempos por defecto de OFF. Los tiempos por defecto de OFF pueden cambiarse en el menú SETUP/DEFAULTS.

#### Tipo de destino

EXEC  
EFFECT

TIMECODE  
PAGE

SPEEDMASTER

SUBMASTER

CHANNEL, FIXTURE y GROUP

PRESET X (Tipo de Preset)

"Knock out" significa que limpia el programador del canal completamente

**b) En un comando de asignación**, esta función puede poner en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

## ON

**Clasificación** : keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial**, cada objeto que siga el comando ON será activado sin cambiar el paso actual.

### ON (lista de objeto destino) [FADE X] [DELAY Y] [ENTER]

Si se da un fade o delay, se sobrepone a los tiempos programados.

#### Tipo de destino

EXEC  
EFFECT  
PAGE

#### Operación

Activa un ejecutor  
Activa un efecto (Fade in en la última dirección)  
Hace On en todos sus ejecutores.

*grandMA*

SPEEDMASTER

Hace On en todos los chase que usan la el master de velocidad (ejecutor asignado a un master de velocidad)  
"Knock in" todos los canales envueltos en este grupo.

SUBMASTER

CHANNEL, FIXTURE y GROUP

"Knock in" todos los aparatos indicados.

PRESET X (Preset Type)

"Knock in" todos los canales de la selección actual de ese tipo

de preset.

"Knock in" significa activar el programa o para los canales con su valor actual. Esta función puede usarse también para hacer "snap shots" (fotografías) de un programa en ejecución.

**b) En un comando de asignación**, esta función puede ponerse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

## OOPS

**Clasificación**: keyword inmediata

**OOPS, He cometi o un error! Deshacer!**

**OOPS se ejecuta progresivamente:**

- Si la línea de comandos no está vacía, se borra lo último de la línea de comandos.

- Si la pila de deshacer no está vacía, deshace una operación.

Los "Undo" están creados para acciones de programación como grabar una cue.

No puedes hacer un "deshacer" de una acción de reproducción, como iniciar un ejecutor.

La pila de deshacer contiene 10 operaciones de programación, lo que implica que puedes retroceder 10 veces. Sin embargo un comando como DELETE SEQU 1 THRU 10 (borrar 10 secuencias) sólo crea un "deshacer" en la pila.

Trabajando con la función "deshacer" te da seguridad durante la reproducción, pero por razones de recursos puede desactivarse en shows muy largos (ver menú SETUP / UNDO).

## PAGE

**Clasificación** : keyword objeto

**a) Como keyword inicial**, la página dada será la página actual.

**PAGE T.X ENTER**

T Indica la página en rangos [1..3]

Un 1 indica páginas de Dimer

Un 2 indica páginas de Fader de ejecutor

Un 3 indica páginas de Botón de ejecutor

X Para las páginas de dimer el rango será [ 1.. hasta los dimers divididos por 20 ]

Para páginas de ejecutores el rango es [1..64]

**PAGE X ENTER** Selecciona juntas las pág. de faders y botones ejecutor

**b) Como destino de los siguientes comandos operacionales:**

COPY Copiar una página en otra

DELETE Borra una página

MOVE Mueve una página a una localización diferente

**c) Como destino de todos los comandos de ejecución.**

La página redireccionará los comandos dados a todos sus ejecutores.

## PAUSE

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, cada objeto que sigue al comando PAUSE se parará.

**PAUSE (lista de objeto destino) [ENTER]**

### Tipo de destino

EXEC

EFFECT

PAGE

SPEEDMASTER

SUBMASTER

CHANNEL, FIXTURE y GROUP

PRESET X (Tipo de Preset)

### Operación

Pausa un ejecutor

Pausa un efecto

Pausa todos los ejecutores de la página.

Pausa los chases que usan un master de velocidad (ejecutor asignado a master de velocidad)

“Park” todos los canales envueltos en el grupo.

“Park” los aparatos indicados.

“Park” todos los canales de la

selección actual del tipo de preset.

“Park” significa congelar la salida de un canal con su valor actual. Los canales

“Aparcado” se muestran sobre fondo azul brillante en las hojas. Mientras un canal está aparcado, puede utilizarse aún normalmente para propósitos de programación.

b) En un **comando de asignación**, esta función puede ponerse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

## PRESET

**Clasificación** : keyword objeto

a) como **keyword inicial**:

**PRESET ENTER**

PRESET será la KEYWORD POR DEFECTO.

**PRESET T.X ENTER**

Recupera el Preset X del tipo T.

X Número de Preset entre [ 1...999]

T Tipo de Preset entre [1...9]

b) como **destino de los siguientes comandos operacionales**:

COPY Copia un preset en otro

DELETE Borra un preset

EDIT Inicia el proceso de edición/ update de un preset

IF Deselecciona los aparatos que no forman parte del preset

IFOUTPUT Busca en la salida de escenario del preset

LABEL Cambia el nombre del preset

MOVE/INSERT Mueve un preset a otra posición

180

## PREVIEW

**Clasificación** : keyword operacional

PREVIEW (objeto) [ENTER]

Sólo se puede previsualizar un objeto a la vez

Preview mostrará el contenido de un objeto en la hoja de aparatos/canales sin salir a escena (blind). El contenido del programador no se destruye usando preview.

Preview se indicará en todas las hojas mostrando PREVIEW en sus títulos.

Preview se cancela con el siguiente operación en la línea de comandos.

## PREVIOUS

**Clasificación** : keyword inmediata

a) **Crea una subsección desde la selección actual**:

Si has seleccionado más de un aparato y dices PREVIOUS, sólo el último aparato de la selección se quedará seleccionado. Los otros quedarán “deseleccionados

temporalmente”. La próxima vez que digas PREVIOUS, sólo quedará seleccionado el

penúltimo para o de la selección actual y así sucesivamente. El comando ALL limpia la subsección.

b) **Continúa el procedimiento EDIT/UPDATE con el objeto PREVIOUS**:

Ver EDIT

c) **Cursor izquierdo en una ventana de diálogo abierta**.

En todas las ventanas de diálogo temporales y cuadros de mensaje, puedes usar la tecla PREVIOUS para mover el cursor en la ventana a la izquierda. Junto con NEXT y ENTER

puedes, por ejemplo, elegir la respuesta apropiada del cuadro de mensaje.

## PREVIOUS

Si no hay aparatos seleccionados, PREVIOUS se seleccionará el aparato con el último número ID; al pulsar de nuevo PREVIOUS, el aparato seleccionado será el anterior ID. Con

NEXT, la dirección de selección será la inversa. Al pasar del aparato con el número ID más bajo, con el siguiente PREVIOUS, se seleccionará el dimer con el ID más alto.

## SELECT

**Clasificación** : keyword de ejecución

a) Como **keyword inicial**, se utiliza para seleccionar el EJECUTOR POR DEFECTO.

**SELECT pulsar ejecutor**

**SELECT EXEC X ENTER**

El ejecutor por defecto puede identificarse por su título verde en el mini display.

El ejecutor por defecto reacciona a los comandos DEF\_GO, DEF\_GO- y DEF\_PAUSE y a los tres grandes botones amarillos.

Durante la programación puede ser muy conveniente hacer que el ejecutor sobre el que estás trabajando sea el de por defecto. Muchos comandos asumen que se trabaja con el ejecutor por defecto y no se toma otro.

b) En un **comando de asignación**, esta función puede colocarse en un botón de ejecutor (ver ASSIGN).

Pulsando este botón se seleccionará el ejecutor del botón como ejecutor por defecto.

---

## SEQU

**Clasificación :** keyword objeto

**a) como keyword inicial:**

SEQU ENTER

SEQU será la KEYWORD POR DEFECTO.

SEQU (lista o rango) ENTER

Selecciona los aparatos incluidos en las secuencias.

Los números de Secuencia deben ir de [ 1...999]

SEQU (lista o rango) AT ... (ver AT)

Aplica valores a los aparatos incluidos en las secuencias.

**b) como destino de los siguientes comandos de operacionales:**

EDIT	Abre el menú editar para la secuencia
IF	Deselecciona aparatos que no son parte de la secuencia.
IFOUTPUT	Busca en la salida a escenario de la secuencia
INVERT	Invierte la selección de secuencia
LABEL	Cambia el nombre de la secuencia
MOVE	Mueve la secuencia a otra posición

**c) como destino de los siguientes comandos de ejecución:**

ON	"Knock in" todos los aparatos contenidos en la secuencia.
OFF	"Knock out" todos los aparatos contenidos en la secuencia.
PAUSE	PARK(aparca) todos los aparatos contenidos en la secuencia.
GO	UNPARK todos los aparatos contenidos en la secuencia.

---

## STORE

**Clasificación :** keyword operacional

**STORE (lista objeto) [ENTER]**

Todos los objetos de la lista deben ser del mismo tipo.

Si no se da ningún objeto, aparecerá una nueva cue grabada en el ejecutor por defecto.

Si el destino del comando store no está vacío, se te pedirá confirmación

En caso de grabación de cues existentes, se te preguntará además sobre el modo de grabación deseado. ej. mezclar, sobrescribir o remover.

**Si inicias la grabación pulsando la tecla física STORE, se abrirá una ventana temporal.**

Los ajustes en esta ventana afectará al modo en el que se maneja el comando store.

Las opciones por defecto para store pueden encontrarse en el menú SETUP / DEFAULTS.

---

## SWOP

**Clasificación :** keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial,** cada ejecutor que siga al comando SWOP incrementará la intensidad de todos los dimers programados al 100% mientras que reducirá todos los demás ejecutores al 0% (mientras no estén protegidos frente al swop).

*grand MA*

---

## SWOP (lista de ejecutor) [ENTER]

**b) Como keyword inicial** combinado con **UNPRESS**, cada ejecutor que siga al comando SWOP reducirá todos los canales programados al 0% mientras se restaura la intensidad del resto de ejecutores al 100%

**SWOP (lista ejecutor) UNPRESS [ENTER]**

**c) En un comando de asignación,** esta función **NOT** se puede usar. Tendrás que usar el menú Assign para definirlo como un botón de ejecutor.

Nota: Es casi imposible usar el comando tecleando en la línea de comando. Utilízalo desde un botón asignado o como parte de una macro!

---

## SWOP\_OFF

**Clasificación :** keyword de ejecución

Igual que **SWOP UNPRESS**.

Echa un vistazo a la descripción del comando **SWOP**.

---

## TEMP

**Clasificación :** keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial,** cada ejecutor que siga al comando TEMP ejecuta un GO si no está ya en ejecución..

TEMP (lista ejecutor) [ENTER]

**b) Como keyword inicial** combinado con **UNPRESS**, cada ejecutor que siga el comando TEMP se desactivará OFF.

TEMP (lista ejecutor) UNPRESS [ENTER]

**c) en un comando de asignación,** esta función puede asignarse a un botón de ejecutor.

**ASSIGN TEMP (lista de ejecutor) ENTER**

Nota: Es casi imposible usar el comando desde la línea de comando. En su lugar utilízalo desde un botón o en una Macro! TEMP no es realmente una función. Siempre se traslada como un par de comandos GO/OFF. Lo verás más claro si grabas el comando TEMP en un show timecode.

---

## THRU

**Clasificación :** keyword de ayuda

**THRU** sólo puede usarse con otros comandos para crear rangos.

X	THRU Y	Rango desde X hasta Y
X	THRU	Rango desde X hasta el final
	THRU Y	Rango desde el principio hasta Y
	THRU	Rango desde el principio al fin.

El significado de "principio" y "final" depende del contexto:

**FIXTURE 10 THRU ENTER** seleccionará los aparatos desde el 10 en adelante.

Thru puede por supuesto también usarse para crear rangos de valores como

**CHANNEL 1 THRU 10 AT 0 THRU FULL ENTER**

o  
CHANNEL 1 THRU 10 AT FULL FADE 1 DELAY 0 THRU 5 ENTER

---

## TIMECODE

---

**Clasificación :** keyword objeto

**a) como keyword inicial:**

TIMECODE ENTER

TIMECODE se convierte en la KEYWORD por defecto.

TIMECODE (lista o rango) ENTER

No hace nada.

Números de Timecode deben estar en el rango de [ 1 ... 200].

**b) como destino de las siguientes keywords operacionales:**

COPY Copia un show de timecode a otro

DELETE Borra un show timecode

EDIT Abre el menú editar para el show timecode

INSERT/MOVE Cambia el número visible de un show timecode

LABEL Cambia el nombre del show timecode

**c) como destino de los siguientes comandos de ejecución:**

GO Inicia la reproducción

PAUSE Pausa la reproducción, mantiene la salida

OFF Desactiva, cesa la salida

>> Salta hacia adelante al siguiente punto del show

<< Salta hacia atrás al anterior punto del show

Por favor, mira el capítulo 7 para los detalles sobre el trabajo con timecode.

---

## TOGGLE

---

**Clasificación :** keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial,** cada ejecutor que siga después de TOGGLE ejecutará un GO si no estaba en ejecución y un OFF si estaba en ejecución.

**TOGGLE (lista de ejecutor) [ENTER]**

**b) En un comando de asignación,** esta función puede asignarse a un botón de ejecución.

**ASSIGN TOGGLE (ejecutor list) ENTER**

---

## TOP

---

**Clasificación :** keyword de ejecución

**a) Como keyword inicial,** cada ejecutor que siga tras TOP se ejecutará un GOTO FIRST STEP (IR AL PRIMER PASO).

**TOP (lista ejecutor) [ENTER]**

**b) En un comando de asignación,** esta función puede asignarse a un botón de ejecutor.

---

## 182



**ASSIGN TOP (lista de ejecutor) ENTER**

---

## TOUCH\_BTN

---

**Clasificación :** keyword objeto

Un TOUCH\_BTN (botón touch) es un disparador remoto de señal de 0-10V para una función. El TOUCH\_BTN simula la pulsación de un Ejecutor de forma que sólo funcionará si está asociado a un ejecutor. Los TOUCH\_BTN pueden verse en el menú TOOLS / PANEL REMOTO.

Recuperar un TOUCH\_BTN manualmente:

**TOUCH\_BTN X ENTER**

**Uniendo un TOUCH\_BTN a un ejecutor:**

**STORE TOUCH\_BTN X EXEC/FADEREBUTTON1/2/3 Y.Z ENTER**

Usando EXEC en este comando se unirá el remoto con el botón ejecutor del centro.

X debe estar en un rango entre 1 a 16.

---

## UNPRESS

---

**Clasificación :** keyword de ayuda

UNPRESS sólo se utiliza en combinación con las funciones de los botones de Ejecutor que realizan una acción al soltarse. Las funciones son FLASH\_UP, FLASH\_DOWN, SWOP, and TEMP. Echa un vistazo a estos comandos para más detalles sobre UNPRESS.

---

## UPDATE

---

**Clasificación :** keyword operacional

UPDATE realiza las siguientes opciones, ordenadas por prioridad:

a) Si está abierto el dialogo de UPDATE, se cierra el dialogo UPDATE.

b) Si el proceso de EDIT / UPDATE está activado, los objetos editados serán actualizados, y terminará el proceso de EDIT / UPDATE (edición / actualización).

c) Abrirá el diálogo de actualización UPDATE, donde podrás actualizar los Presets y Cues cambiados.

---

## VALUE

---

**Clasificación :** keyword inmediata

VALUE no tiene otro significado que el de cambiar el estado de la mesa al modo VALORES si la mesa está en modo FADE o DELAY.

---

## VIEW

---

**Clasificación :** keyword objeto

**a) como keyword inicial, se llamará a la vista dada.**

VIEW (rango o lista) ENTER

Los números de Vista de la lista deben estar en el intervalo [ 1 ... 999].

**b) como destino de los siguientes comandos:**

ASSIGN	Se puede asignar una vista a un VIEWBTN Boton de
Vista	
COPY	Copia una vista en otra
DELETE	Borra una vista
INSERT/MOVE	Cambia el número visible de la vista
STORE	Graba una vista . Te pedirá las pantallas que quieres

que contenga la vista.

### Las vistas pueden grabar y recuperar el estado de las ventanas en las pantallas de tu mesa.

- Una vista puede contener una o varias pantallas.
- Las vistas que contengan una sola pantalla pueden recuperarse en otras pantallas.
- Las vistas que contienen multiples pantallas solo se pueden recuperar en sus pantallas originales.
- Las vistas que contienen pantallas simples de los monitores externos no pueden recuperarse en pantallas de la mesa (por culpa de la resolución).
- Las vistas que se llaman desde la línea de comandos (y no pulsando un VIEWBTN) se recuperan en sus pantallas originales.

---

## VIEWBTN

---

**Clasificación :** keyword objeto

**a) como keyword inicial, sera para recuperar un botón de vista.**

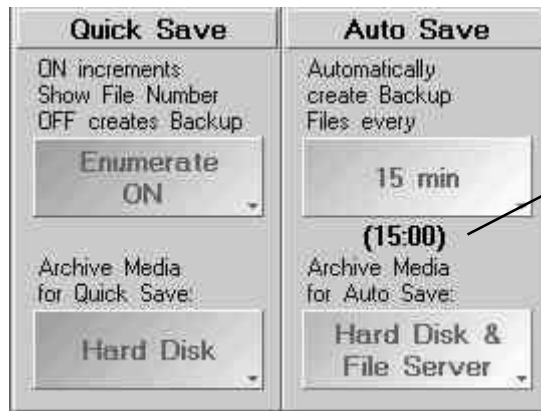
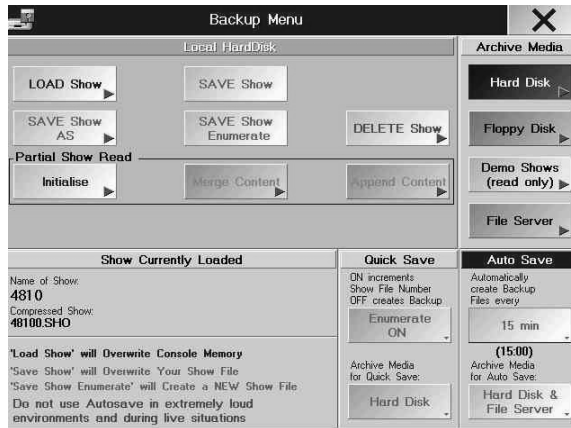
**VIEWBTN (lista o rango) ENTER**

El número de Botón de Vista en la lista debe estar en el intervalo [ 1..30 ]

Cada pantalla tiene 6 botones de vista. 3 TFT internos y 2 monitores externos hacen un total de 30 botones de vista.

**b) como destino de los siguientes comandos:**

ASSIGN	Asigna una vista o una macro a un botón de vista . La sintaxis es: ASSIGN VIEW X VIEWBTN Y ENTER ASSIGN MACRO X VIEWBTN Y ENTER
COPY	Copiar un botón de vista a otro
DELETE	Borrado (Vaciado) de un botón de vista
MOVE	Mover un botón de vista a otro
STORE	STORE (GRABAR) una vista y asignarla a un botón de vista.



## 11 Grabando y cargando un SHOW

Un show sin nombre siempre se grabará como un NUEVO SHOW; renómbralo inmediatamente, el siguiente show que se graba con el mismo nombre sobrescribirá el show previo. No es posible la protección de escritura.

Por favor asegúrate de grabar frecuentemente el show actual en el disco duro durante el procedimiento de programación. Es una buena idea cambiar el nombre de tu show regularmente para que puedas retroceder a la programación de días previos. Una copia de seguridad en un disquete es siempre una buena idea.

### Grabación automática:

Con la tecla de AUTOSALVADO, puedes configurar una grabación automática definida por el tiempo que pone en la tecla. Procura no utilizar esta función durante el Show en directo o en entornos muy ruidosos. Al usar la función AUTOSALVADO se realiza un BACKUP del Show con cada operación de grabado (max. 10). Estos backup pueden utilizarse para restaurar Shows grabados previamente. Puedes ver estos backups usando la tecla SHOW BACKUP.

- pulsa **BACKUP**

- pulsa **AUTOSALVADO**, hasta que pase el tiempo deseado. Con OFF se desactiva el Autosalvado.

- selecciona el medio de archivo (**Archive Medium**): Disco duro (en la mesa), file server (memoria externa) que se usará.

Cuando está activado, aparece el tiempo para la próxima grabación justo debajo del botón.

### Salvado Rápido:

- pulsa dos veces **BACKUP** - es la forma rápida de grabar el show

- selecciona Enumerar

- **Enumerar** en **OFF**: se grabará el show inmediatamente.

- **Enumerar** en **ON**; puedes grabar el show inmediatamente, con un número consecutivo que se añadirá al nombre actual.

Si el botón ENUMERAR está en ON en el menú de BACKUP sección Salvado Rápido, cada grabación origina una nueva copia del show - con AUTOSALVADO esto sucede automáticamente. De esta manera se pueden tener hasta 100 versiones del show en el disco duro.

- selecciona el medio de archivo (Archive Medium): **Disco duro (en la mesa), file server (memoria externa) que se usará.**

### 11.1 Grabando el Show actual en el disco duro interno

- pulsa **BACKUP**

- pulsa DISCO DURO

- graba el **Show**

- **Salvar Show como**: Introduce un nombre para el show y confirma con Enter. El show se grabará bajo el nuevo nombre.

- **SALVAR Show**: el show se grabará inmediatamente con el nombre actual.

- **SALVAR Show Enumerar**; el Show se graba inmediatamente y con un número consecutivo añadido al nombre actual.





## 11.2 Cargando un Show desde el disco duro interno

- pulsa **BACKUP**
  - pulsa **DISCO DURO**
  - pulsa **CARGAR SHOW**.
  - Pulsa en el Show deseado de la lista. Esto cargará el Show. .
- Aparecerá la ventana de PETICIÓN DE CONFIRMACIÓN con las siguientes opciones:
- **SI**: Para grabar el Show actual antes de cargar uno nuevo
  - **NO**: Para cargar el nuevo show sin grabar el actual.
  - **CANCEL**: Para abortar el proceso.
- El show será cargado.

## 11.3 Cargando un Show vacío

- pulsa **BACKUP**
  - pulsa **DISCO DURO**
  - pulsa **Cargar Show**.
  - tecllea el nuevo nombre y confirma con Enter. Aparece la ventana de confirmación con las opciones:
  - **SI**: Para grabar el Show actual antes de cargar uno nuevo.
  - **NO**: Para cargar el nuevo show sin grabar el actual.
- Se abrirá un show vacío y completamente nuevo.
- Adicionalmente, puedes salvar el Show „vacío“ en el disco duro o en un disquete para que puedas utilizarlo más tarde si es necesario. De esta forma también puedes transferir shows de demo, ajustes estandar, etc. a otros.



## 11.4 Borrando el show actual

El show cargado actualmente no puede borrarse, para hacerlo, tienes que cargar primero otro show.

## 11.5 Borrando un show del disco duro interno

- pulsa **BACKUP**
- pulsa **DISCO DURO**
- pulsa **BORRAR Show**. En la lista, pulsa en el show que quieres borrar, el show se borrará inmediatamente.
- Si pulsas el botón **Stay**, antes de borrar un Show, el menú delete no se cerrará automáticamente.

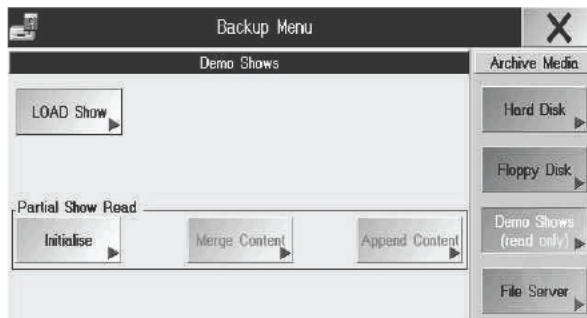
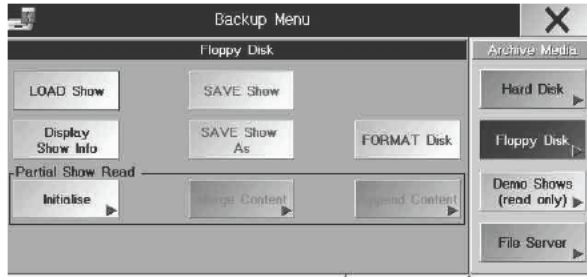
## 11.6 Grabando el Show actual en un disquete

Todos los datos necesarios para un Show pueden grabarse en un disquete (incluso todos los Aparatos que se usan en el show y todos los usuarios de estos shows). Así puedes transferir un show completo de una mesa **grandMA** a otra o archivarlos. El show actual se grabará incluyendo su nombre.

- pulsa **BACKUP**
  - pulsa **Disquete**
- Formatea el disquete:



grandMA



- **pulsa FORMAT!** para asegurarte de que el show se grabará de forma segura

- **Grabando un show:**

- pulsa **Salvar Show**, confirma con **OK** o cancela la operación con **Cancel**

- pulsa **Salvar Show**, introduce el nombre del show y confirma con **ENTER**.

- inserta a un disquete vacío formateado para IBM/PC de 3.5", quit la protección de escritura (el pequeño cuadradito de la esquina del disquete debe estar cerrado).

- confirma con **OK**.

El SHOW quedará grabado, después de que se haya cerrado la ventana. La operación puede tardar unos minutos. Puedes grabar 1 show por disquete.

- si es necesario, utiliza **S/** para salvar el mismo show en un segundo disquete, o finaliza la operación pulsando **NO**.

- al final, quita el disquete de la disquetera.

## 11.7 Cargando un show desde un disquete

- pulsa **BACKUP**

- pulsa **DISQUETE**

- pulsa **CARGAR SHOW**

- inserta el disquete que contiene el show.

- pulsa **OK** (la operación puede tardar unos minutos). El show será cargado.

- al final, saca el disquete de la unidad, de lo contrario la mesa no arrancará en el siguiente reinicio.

Para gestionar la carga de perfiles de usuarios al cargar un show, puedes escoger una de las siguientes opciones respecto a perfil de usuario:

- aceptar todos los perfiles de usuario = **TODOS**

- no aceptar ningún perfil de usuario = **NINGUNO**

- aceptar sólo el perfil del usuario que creó el show = **CREADOR DEL DISCO**.

*De esta forma puedes ahorrar espacio en memoria y gasto del procesador. En caso de que los usuarios del disquete sean idénticos que los de la mesa, se saltará este paso.*

Cuidado! Solo podrás cargar un show que se haya creado con la versión de la mesa 3.2 o posterior. Si tienes que convertir shows creados con versiones anteriores, por favor contacto con MA Lighting HOTLINE (ver abajo).

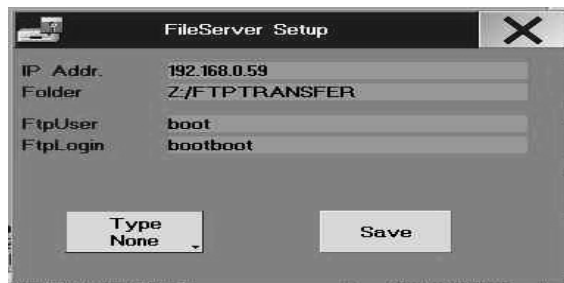
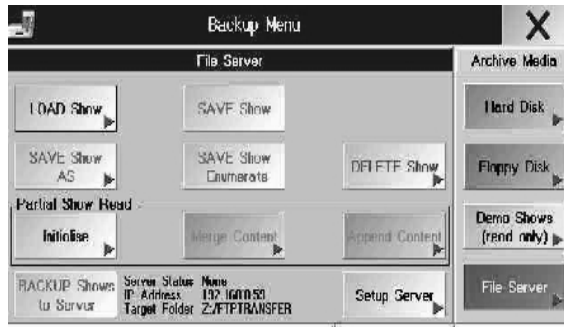
## 11.8 Cargando un Show de demostración (Demo Show)

- pulsa **BACKUP**

- pulsa **Demo Show**.

- pulsa **CARGAR Show**.

- selecciona el show deseado usando el Encoder e inicia la carga pulsando el Encoder.



## 11.9 Grabando el Show actual en un disco duro externo

Dentro de un entorno de red, puedes grabar shows a un disco duro externo y cargarlos desde su localización. Para hacerlo, debes definir la ruta a ese disco en el menú de BACKUP.

- pulsa **BACKUP**
- pulsa **File Server**
- **Configurando el servidor:**
  - pulsa **CONFIGURAR SERVER**
  - introduce la dirección **IP, ruta de Carpetas, USER, LOGIN** y **Tipo de Servidor**
- Pulsa la tecla **SALVAR CONFIGURACIÓN** para grabar los ajustes.
- Grabando un show:
  - **SALVAR SHOW COMO:** Introduce un nombre para el show y confirma con **ENTER**. El show se grabará bajo el nuevo nombre.

## 11.10 Cargando un show desde un disco duro externo

- pulsa **BACKUP**
  - pulsa **File Server**
  - pulsa **CARGAR Show**.
  - pulsa en el show deseado de la lista. Se cargará el show.
- Aparecerá la ventana de Confirmación ofreciendote:
- **SI** para grabar el show actual antes de cargar el nuevo.
  - **NO** para cargar el nuevo show sin grabar el actual.
  - **CANCEL** que aborta el proceso.
- El show se cargará.

## 11.11 Borrando un show de un disco duro externo

- **pulsa BACKUP**
- **pulsa File Server**
- **press BORRAR Show.** Escoge el show de la lista que quieres borrar; el show se borrará inmediatamente.
- Si pulsas la tecla **Stay**, antes de borrar el show, el menú BORRAR no se cerrará automáticamente.

## 11.10 CARGA PARCIAL DE UN SHOW (cargar partes de un show)

Como en la versión 5.0, puedes importar partes de otro show en un show existente. Además del Setup, puedes cargar también elementos como los Groups, Presets, Secuencias o Cues individuales, Worlds, Formas, Efectos, Layouts, Efectos Bitmap, Macros y Matrices. Ten cuidado porque todos los elementos conectados serán sobrescritos, ej. cuando se refiera a una secuencia que utilice Presets, tendrás que importar la secuencia y además los Presets.

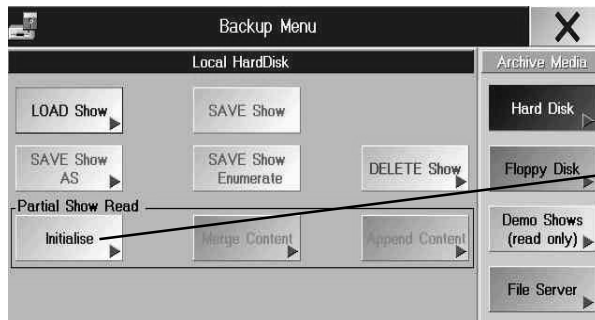
La función de LECTURA PARCIAL DE UN SHOW se compone de dos fases

**Transferencia del SETUP** – aquí decides que aparatos del show importado quieres transferir. Si estos aparatos no se corresponden con los aparatos actuales, puedes añadirlos. Si hay superposiciones, sólo se pueden transferir o los aparatos actuales o los importados. Si se necesitan ambos aparatos en el show actual, la única forma es cambiar el ID y número de Pacheo de los aparatos en los shows correspondientes – no es posible cambiar esto en la función de LECTURA PARCIAL DE UN SHOW.

**Transferencia de datos** – aquí puedes seleccionar los elementos del show a importar. Los elementos tendrán el mismo nombre, y serán mezclados o sobrescritos dependiendo del comando usado.

**TIP:** Graba el show actual en un disquete para más seguridad o haz un backup.

Ten precaución de que no se exceda el número máximo de canales que puede manejar la mesa.



- **pulsa BACKUP**
- escoge **el Medio** disco interno (**DISCO DURO**), memoria externa (**FILE SERVER**) o disco removible (**DISQUETE**).
- pulsa **INI / LIZAR** - selecciona el Show y se abrirá LECTURA PARCIAL DEL SHOW
- selecciona el show, los elementos que quieras cargar y confirma pulsando el Encoder
- Recuerda las limitaciones (número de parámetros)
- En la TABLA DE DISPOSITIVOS, se puede ver el Setup actual (fondo verde) y el Setup del show importado (fondo gris). Los aparatos que aparecen en la misma línea tienen el mismo número de ID – aquí, el usuario tiene que decidir si mantener el aparato actual o usar el aparato importado. Es posible que todos los ajustes de los aparatos del mismo tipo cambien (posición en el Escenario, por defecto); Efectos, Cues, etc. no se cambiarán. Y puede suceder que para los aparatos de diferente tipo cambie la programación, si por ejemplo hay cues que se refieren a alguna característica de un aparato importado.
- selecciona **un botón de VISTA**; podrás seleccionar los aparatos en todas las vistas.
- con **TODO**, aparecen todos los aparatos del show actual (a la izquierda) y del show importado (a la derecha).

- con ENLAZAR, se verán los canales que se superponen; deberás escoger qué aparatos serán sobrescritos en el Setup actual. Los objetos sobrescritos, aún parcialmente en el Setup actual, pueden afectar al show completo – tras iniciar la operación con 2 OK's, la modificación no se podrá deshacer más. Si no seleccionas nada, se mantendrán los aparatos del show actual (aparatos de la mitad izquierda del menú mantendrá en su fondo verde).

- con **NO ENLAZAR**, encontrarás los aparatos que no se solapan, es decir que pueden incorporarse sin que tengan que ser seleccionados.

Los aparatos de la parte izquierda (setup actual) también pueden seleccionarse, y se borrarán del setup actual.

- **NUEVO** aquí aparecen los aparatos que se están importando del nuevo show en el show actual (el color cambia de gris a verde)

- **IGNORADO** aparecen los aparatos que no se importarán en el setup actual (aparatos de la parte derecha, con fondo gris) o aparatos que se han borrado del show actual (aparatos de la parte izquierda, cuyo color de fondo haya pasado de verde a gris)

● **selecciona los aparatos y pulsa en el Encoder junto a la pantalla** – cambiará el color de fondo de los aparatos seleccionados.

o

Selecciona el **WIZARD**:

- **NO NEW DEVICES – (SIN NUEVOS APARATOS) por defecto**; siempre será ejecutado, a no ser que se realice algún cambio. Aquí no podrás cambiar el setup del show actual.

- **ADD UNMATCHED DEVICES – (AÑADIR APARATOS DESCONECTADOS) No es peligroso**; así se seleccionan sólo las partes del show importado que no se solapan con el setup del show actual – ej. el setup actual no cambiará, pero si que se extenderá. No hay riesgo de arruinar el show actual.

- **USE OLD DEVICES – (USAR VIEJOS APARATOS) Peligroso**; así se importará el setup completo del show importado, y sobrescribirá el setup del show actual. Solo se mantendrán las partes que no se solapan.

● confirma con **OK, NEXT**.

● confirma **la ventana PLEASE CONFIRM OK**.

● confirma el **AVISO**

Después de abrir los ficheros, el menú de BACKUP se abrirá otra vez

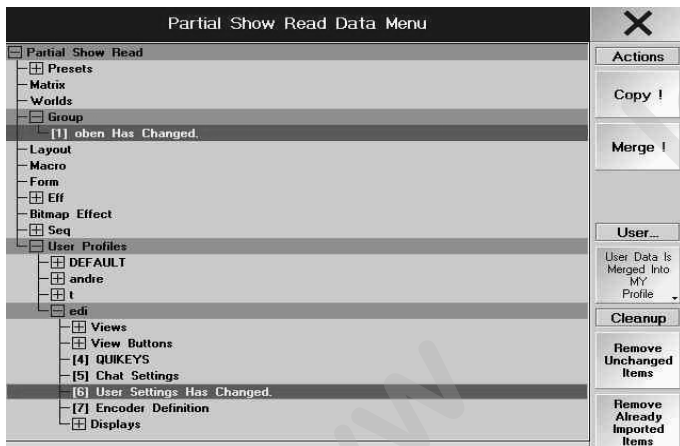
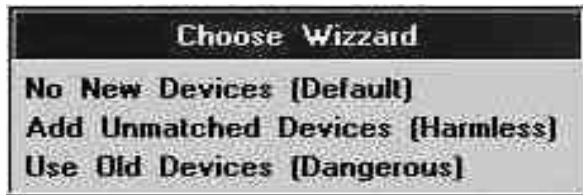
● pulsa **MEZCLAR CONTENIDOS**

● selecciona los elementos del show deseados – tendrán el fondo verde oscuro.

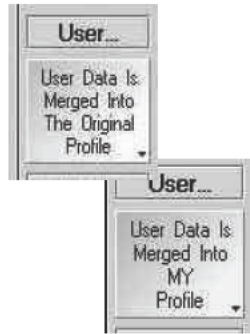
- mueve la casilla parpadeante usando el Encoder. Usando el Encoder, abre o cierra las sub-carpetas (marcadas con el signo + o -), o selecciona elementos individuales.

- la nota de texto „**Ha cambiado. Es viejo**” en rojo: Este elemento es anterior al que tiene el mismo nombre en el show actual. (La fecha de creación de este elemento aparece entre paréntesis)

- la nota de texto „**Ha cambiado. En nuevo**” en verde: Este elemento es más reciente que el que tiene el mismo nombre en el show actual. (la fecha de creación aparece entre paréntesis)



grandMA



- selecciona un Perfil de Usuario

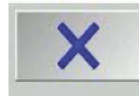
- **Información mezclada en mi perfil:** Los elementos del perfil seleccionado se cargarán en el perfil del usuario actual.
- **Información mezclada en el perfil original:** Los elementos del perfil seleccionado se añadirán en el perfil de usuario teniendo el mismo nombre, o (si el usuario no existe en el show actual) el usuario será creado.

Si se escoge *Mi perfil* (botón amarillo), después de seleccionar varios perfiles, el perfil de usuario actual será sobrescrito sucesivamente por los perfiles seleccionados – no es buena idea.

- Cargar partes de un Show
- **COPIAR;**– los elementos seleccionados se insertarán en el show actual, o, si hay elementos con el mismo nombre, los elementos actuales se sobrescribirán por los elementos copiados.
- **MEZCLAR;**– los elementos seleccionados se insertarán en el show actual, si hay elementos que tienen el mismo nombre en el show actual, los elementos actuales se mezclarán con los elementos copiados del show importado.

**Limpieza (una visión concisa):**

- **Eliminar objetos que no han cambiado:** Borrará de la relación todos los elementos que no hayan cambiado, es decir los elementos que no existan en el show actual.
- **Eliminar objetos y importados:** Borrará de la relación los elementos que ya hayan sido importados con los comandos COPY o MERGE



- deja el menú pulsando „X“

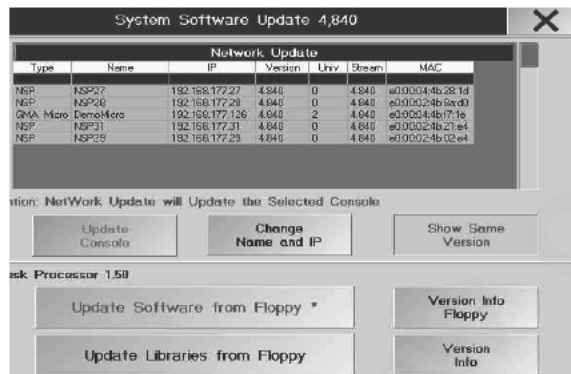
## 12 Actualizar el Software

ólo puedes descargar una actualización de la página [www.malighting.de](http://www.malighting.de) usando un IBM compatible PC. Después de descargarla ejecuta el fichero. Será un archivo auto extraíble. Se pedirá un disquete en la unidad A: , pulsa OK y crearás los discos de actualización.

**No actualices la grandMA justo antes de ejecutar un show! Actualizar el software es algo serio. MA Lighting no puede garantizar que funciones tus shows anteriores correctamente después de una actualización!**

**Actualizar por disquetes:**

- pulsa **SETUP**
- **ACTUALIZAR SOFTWARE** Si no es posible entrar en este menú (ej. porque una actualización anterior no se haya completado adecuadamente), puedes usar la tecla F4 del teclado para abrir este menú .
- pulsa **Actualizar Software desde Disquete**
- cuando se te pida, introduce el disquete y confirma con **OK**.



*Antes de cambiar de disco, asegúrate de que el LED verde de la disquete está apagado.*

La actualización puede llevar unos 10 minutos. Después de la actualización es posible realizar un reset. Pulsando la tecla "INFO DE VERSION" puedes leer sobre las nuevas funcionalidades y sobre bugs reparados desde la versión anterior. Para renovar la Librería de Aparatos, inserta el disco opcional de ACTUALIZACIÓN DE APARATOS y pulsa el botón "Actualizar librerías desde Disquete". Esto llevará pocos minutos. Tras el proceso aparece „Actualización de Librería de Aparatos terminada“. Adicionalmente hay una posibilidad de importar aparatos viejos hechos con la versión con las versiones 3.2/.3.3..

**Actualización vía network:** (para esto, el nuevo software tiene que estar cargado en otra mesa) grandMA, grandMA-Light, grandMA Ultra-Light, grandMA MICRO, NSP, el Editor OFFLINE y grandMA Replay-Unit, conectados vía network, pueden actualizarse entre ellos.

Procede con mucho cuidado! Esta operación sólo debe llevarse a cabo por usuarios cualificados de grandMA.

Además, esta operación requiere una red estable sin sobrecargas en este momento. **EN NINGÚN CASO VARIAS CONSOLAS DEBEN TENER EL MISMO NUMERO IP – ESTO DESTRUIRÍA EL SISTEMA OPERATIVO!**

Actualizar el software sólo es posible, si los tres primeros grupos de números de las direcciones IP de las mesas grandMA son idénticas, ej. 92. 68.177.X.

● pulsa **SETUP**

● pulsa **ACTUALIZAR SOFTWARE**

● selecciona una mesa de la tabla. Si la mesa no aparece todavía en la lista, tendrá una versión de software que no puede actualizarse vía network; tienes que hacer esto individualmente usando un disquete.

● pulsa **ACTUALIZAR CONSOLA** (o cancela la operación con **CANCELAR**)

**CUIDADO! Como en la versión 5.0, la mesa seleccionada recibirá la versión de software de la mesa que inició la actualización del software; ej. si no es posible, no se hará la actualización.**

● confirma el éxito de esta operación en la ventana de **CONFIRMACIÓN**.

Después de terminar una actualización exitosa, la mesa desaparecerá de la lista. Repite esta operación para todas las mesas.

- Usando **CAMBIAR NOMBRE e IP**, puedes cambiar el nombre y la dirección IP de un NSP directamente en la mesa. El botón sólo estará activado, si existe un NSP en la lista.

- usando **MOSTRAR LA MISMA VERSIÓN**, puedes recuperar todas las mesas de la sesión que ya tienen la misma versión de software.

**Actualizando la mesa sin disquetes:**

Usando el **EDITOR- OFFLINE**, puedes actualizar rápidamente las mesas conectadas a la red con otras mesas y teniendo acceso a internet.

● en el sitio de internet [www.malighting.de](http://www.malighting.de), ve al enlace SUPPORT / SERVICE y descarga el **Editor grandMA OffLine** en tu PC.

● inicia el **Editor grandMA OffLine** en tu PC

● en el **Editor grandMA OffLine**, pulsa el botón **SETUP**

● con **ACTUALIZAR CONSOLA**, actualiza las mesas y los NSPs (ver arriba)

**ATENCIÓN, Por favor desactiva los Antivirus o Firewalls. Pueden afectar a esta operación.**

grandMA

## 13 Menú Utility (utilidades)

Necesitarás este menú si el programa principal o el show actual está dañado, se cuelga o hay algún otro error. Para la *grandMA* light y la ultra-light DEBERÁS tener un teclado externo.

En el menú Utilidades, puedes cargar o borrar un viejo sistema operativo de la *grandMA*. Aquí también podrás borrar shows. Puedes borrar el show actual (este show se carga automáticamente al encender la mesa). Puedes renovar el Firmware desde el segundo Procesador (Motorola) y puedes renovar el sistema operativo mediante disquetes.

Durante el proceso de Arranque verás todos los segmentos de programa cargados (fondo azul) en el TFT derecho. Para acceder al Menú Utility debes pulsar cualquier tecla al ver el mensaje:

**??? TO ENTER UTILITY MENU PRESS ANY KEY ???** se muestra sobre fondo rojo durante el proceso de arranque. El menú se abrirá tras unos 10-20 segundos.

### **Pulsa 1: Restaurar el sistema operativo de la grandMA**

Si pulsas la tecla „1“ del teclado, verás una lista con todos los sistemas que existen en el disco duro. Pulsando una de las teclas mostradas (a, b, c...) se instalará el sistema que corresponda. Debes confirmar la instalación pulsando „o“. **MUY IMPORTANTE, es la letra “o”, no el número “0”**. Tan pronto como se complete la instalación, la pantalla mostrará UPDATE DONE (Actualización hecha) junto a STATUS. Puedes arrancar la mesa pulsando la tecla “ESC” dos veces.

### **Pulsa 2: Borrar el sistema operativo de la grandMA**

Después de cada actualización, se creará una copia de seguridad del sistema en el disco duro. Para borrar un sistema viejo del disco duro, pulsa „2“ en el teclado. Verás una lista con todos los sistemas existentes en el disco duro. Pulsando una de las teclas que aparecen (a, b, c...) se borrará el sistema correspondiente. Tienes que confirmar el proceso de borrado con „o“. **IMPORTANTE - es la letra “o” no el número “0”**. Después de que se complete el borrado, la pantalla mostrará DELETE DONE (Borrado realizado) junto a STATUS. Puedes arrancar la mesa pulsando dos veces la tecla “ESC”.

### **Press 3: Borrar (viejos) shows grandMA**

Tras cada actualización, se creará automáticamente una nueva carpeta para los shows para mantener organizada la unidad de disco duro. Durante cada actualización, la mesa grabará todos los shows antiguos, convirtiéndolos para el nuevo sistema operativo, en la carpeta más reciente. Desde el momento de la actualización, todos los shows creados automáticamente también se grabarán en esa carpeta.

Para borrar shows de una versión del sistema antigua del disco duro, pulsa „3“ en el

teclado. Verás una lista con todos los shows de todos los sistemas existentes en el disco duro. Pulsando una de las teclas que aparecen (a, b, c...) se borrará el show correspondiente. Tendrás que confirmar la acción de borrado pulsando la tecla „o“. **IMPORTANTE - es la letra “o” no el número “0”**. Después de completar el borrado, el display muestra DELETE DONE (Borrado hecho) junto a STATUS. Puedes arrancar la mesa pulsando dos veces “ESC”.

### **Pulsa 4: Borrar el show actual**

Si pulsas „4“ en el teclado, se borrará el show actual (el show que se cargará automáticamente al encender la mesa). Tienes que confirmar el proceso de borrado pulsando „o“. **IMPORTANTE - es la letra “o” no el número “0”**. Después de completar el borrado, el display muestra DELETE DONE (Borrado hecho) junto a STATUS. Puedes arrancar la mesa pulsando dos veces “ESC”.

### **Pulsa 5: Actualizar el firmware con el display**

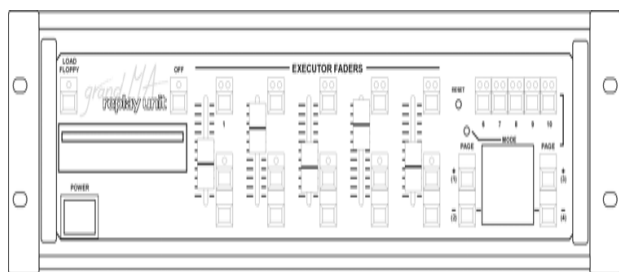
Si pulsas „5“ en el teclado, puedes renovar el Firmware desde el segundo procesador (Motorola). Para actualizar el software: inserta el disco de actualización marcado como „LAST DISK“ (ULTIMO DISCO). tendrás que confirmar el proceso pulsando „o“. **IMPORTANTE - es la letra “o” no el número “0”**. Después de completar la actualización, el display muestra UPDATE DONE (Actualización hecha) junto a STATUS. Puedes arrancar la mesa pulsando dos veces “ESC”.

### **Pulsa 6: Actualizar grandMA**

Para actualizar el software: inserta el disco de actualización actual marcado como „LAST DISK“. Tendrás que confirmar el proceso de actualización pulsando „o“. En breve la mesa te pedirá el “DISK 1“. Ahora inserta el disco y confirma pulsando „o“. **IMPORTANTE - es la letra “o” no el número “0”**. Se leerá el disco (tardará un ratito). Después de esto, pedirá el „DISK 2“. Inserta el disco 2 y confirma pulsando de nuevo la tecla „o“. **IMPORTANTE - es la letra “o” no el número “0”**. (ahora tardará un poco menos). Tan pronto como se complete el proceso de actualización, la pantalla mostrará UPDATE DONE, PLEASE REBOOT junto a STATUS. Ahora reinicia la mesa usando la combinación de teclas CTRL-ALT-DEL o la tecla RESET de la trasera de la mesa.

**IMPORTANTE: Al intentar actualizar la mesa desde versiones del tipo 4.3.6X a la versión 5.xxx se destruirá el sistema operativo. Si esto sucede contacta con MA lighting.**





## 14 Estructura y Controles de la unidad de reproducción *grandMA*

### 14.1 Introducción

La unidad de reproducción *grandMA* Replay Unit es un pequeño controlador en formato de rack que ejecuta casi todas las funciones de la fantástica mesa *grandMA*. Con 19" x 17" x 5" requiere muy poco espacio, mientras que ofrece compatibilidad al 100% con las mesas más grandes.

La *grandMA* Replay Unit está diseñada para funcionar como un sistema autónomo en la ejecución de shows, en parques temáticos y otros eventos. En conjunto con una mesa *grandMA*, también es un potente sistema de backup system capaz de ejecutar un show entero en modo backup full tracking a pesar de su reducido hardware.

#### Tecla Floppy

Rápida y fácil carga de un show desde disquete. Esta tecla es equivalente a los siguientes pasos en la *grandMA*: "Backup-Cargar disquete". Si está conectado un monitor y un ratón, puedes seguir las instrucciones del capítulo 11.1 Salvando o cargando un SHOW. Sin esos elementos, deberás proceder de la siguiente forma: Confirma, si quieres grabar el show actual en el disco duro interno antes de continuar pulsando las teclas 1 a 3.

Tecla no. 1: Salvar el show actual en el disco duro antes de cargar el show del disquete.

Tecla no. 2: No grabar el show actual en disco duro y cargar desde el disquete.

Tecla no. 3: Cancela la operación de carga.

Si no hay un disquete insertado, recibirás un error en la pantalla. Confirma con la tecla no. 1.

Este proceso también es válido para muchos otros menus "Pop Up" de la *grandMA*.

#### Disquetera

La disquetera necesita discos del tipo 3.5" 1.44MB HD y sirve para grabar o cargar shows y aparatos individuales.

#### Tecla Off

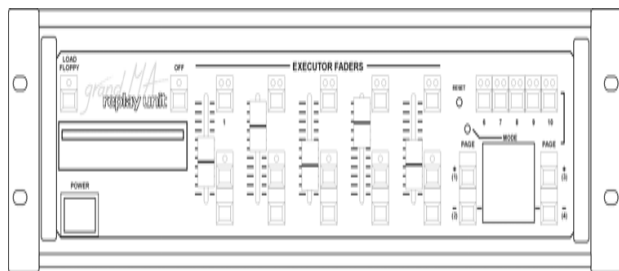
La tecla "Off" tiene la misma función que la tecla "Off" de la *grandMA*. Junto con botones de Ejecutor o el menú que aparece en el monitor, puedes apagar los ejecutores activos. Puedes apagar el ejecutor pulsando simultáneamente la tecla del ejecutor y la tecla OFF. 5.6 Menú OFF

#### Fader Ejecutor

Hay disponibles 5 Faders de Ejecutor. Estos 5 Faders se corresponden con los faders número 1 al 5 de la *grandMA*. Los Faders no. 6 al 20 (Faders 6 al 10 de la *grandMA* light) no están disponibles. Esto es especialmente importante al programar shows en una *grandMA* y después se ejecutarán en unidades Replay. Los faders no están motorizados, así que los valores actuales tienen que "retomarse" tras cambiar de página. Si los faders no están colocados en el valor actual, el LED de su botón parpadeará, hasta que el valor haya sido alcanzado por el movimiento del fader. Los Faders de canal no están disponibles.

#### Botón de Fader de Ejecutor

Hay disponibles tres botones de Ejecutor por cada Fader de Ejecutor (como en la *grandMA*). Estos 15 Botones de Fader de Ejecutor se corresponden con los botones de Fader del no. 1 al 5 de la *grandMA*. Los botones de Fader del no. 6 al 20 (Botones de Fader no. 6 al 10 en la *grandMA* light) no están disponibles. Esto hace particularmente importante la programación cuando se hace con una *grandMA* y se va a ejecutar el show con una Replay Unit.



### Tecla Mode

No tiene función todavía. Esta tecla está reservada para posibles funciones especiales en el futuro.

### Tecla Reset

Esta tecla está para reset "en caliente". Esta tecla sólo es necesaria en el improbable caso de que la mesa se congele o cuelgue. La misma tecla está localizada en el panel trasero **1. 0.1 Basics**

### Botón Ejecutor

Hay 5 Botones Ejecutor (no. 6 al 10) disponibles (como en la *grandMA*). Estos botones se corresponden con los Botones de Ejecutor del no. 21 al 25 de la *grandMA*. Los Botones no. 6 al 40 (no. 16 al 20 en la *grandMA light*) no están disponibles. Esto hace particularmente importante la forma de programar con una *grandMA* si se va a ejecutar el show en un Replay Unit.

### Ejecutor Fader Page Up / Key no. 1

Esta tecla tiene 2 funciones.

Cambiar de página de los Fader de Ejecutor (Página arriba)

Confirmación tecla no. 1 (el comando correspondiente aparece como texto deslizante en la pantalla)

### Ejecutor Fader Page Down / Key no. 2

Esta tecla tiene 2 funciones.

Cambiar de página de los Faders de Ejecutor (Page abajo)

Confirmación tecla no. 2 (el comando correspondiente aparece como texto deslizante en la pantalla)

### Ejecutor Key Page Up / Key no. 3

Esta tecla tiene 2 funciones

Cambiar de página de los Botones de Ejecutor (Página arriba)

Confirmación tecla no. 3 (el comando correspondiente aparece como texto deslizante en la pantalla)

### Ejecutor Key Page Down / Key no. 4

Esta tecla tiene 2 funciones.

Cambiar de página de los Botones de Ejecutor (Página abajo)

Confirmación tecla no. 4 (el comando correspondiente aparece como texto deslizante en la pantalla)

### Display

Aparcerán mensaje Pop-up en el display del monitor TFT, que deberán ser confirmados (como en la *grandMA*).

NOTA: Si estos mensajes no se confirman adecuadamente, no podrás continuar con el proceso. Si el monitor y el ratón están conectados, también podrás confirmar estos mensajes con esas herramientas.

### Power Supply (Alimentación)

#### 1.5.5 Battery

## 14.2 Instrucciones Generales

### 14.2.1 Las diferencias entre el Replay Unit u la *grandMA* o *grandMA light*

El Software es idéntico para todas las unidades. En todos se puede conectar 1 monitor externo. La función UPS (SAI) de la versión de 2048/4096 canales está también implementada en la *grandMA* o *grandMA light*.

Los conectores del teclado externo, ratón y monitor están localizadas en la parte trasera de la unidad (no se incluyen en la versión estándar).

El Encodar, Trackball, Rueda y los Ejecutores y botones a partir del 5 al igual que otras teclas de la *grandMA* y *grandMA light* no están disponibles en esta unidad. Sin embargo la mayoría de las funciones (excepto las de ejecutores) pueden introducirse y activarse usando el ratón y el monitor externo.

### 14.2.2 Trabajando con Ratón, Teclado y Monitor

Con estas herramientas se pueden ejecutar la mayoría de las funciones de la *grandMA*. Las 3 teclas del ratón tomarán la función de las teclas de la mesa. Todas las teclas necesarias (como CUE, COPY, NEXT, etc...) se configurarán como "Quikeys" (9.2 Asignando y activando QUIKEYS), y podrán utilizarse con el ratón. Los valores para los aparatos o las hojas de canal pueden modificarse con el botón central del ratón. Aparecerá un Campo de Comando en el monitor al pulsar sobre los espacios sobre donde estaría los encoders (no existentes). Puedes operar sobre este Campo de Comandos con el ratón.

### 14.2.3 Trabajando en modo StandAlone(Reproducción)

Esto significa que el Replay Unit funciona sin teclado, monitor ni ratón externo. En este modo sólo puedes activar Playback con los elementos existentes en el frontal de la unidad. Date cuenta de que sólo tienes 5 Fader de Ejecutor y 5 Botones de Ejecutor. Estos Ejecutores se corresponden con los primeros 5 Ejecutores de la *grandMA* y *grandMA light*. Así no se tendrá acceso a los otros Ejecutores. Esto es particularmente importante al programar con la *grandMA* shows que se "ejecutarán" desde un Replay Unit.

## 14.3 Especificaciones y datos técnicos

### 14.3.1 Disco duro integrado y disquetera

El disco duro no solo graba un backup del sistema operativo, sino que también tendrá suficiente espacio para contener varios shows con cientos de secuencias. Los shows también pueden grabarse en el disco para archivarlos o transferirlos a otras mesas *grandMA*. La disquetera también puede servir para actualizar el software, que puede descargarse de internet de la página web de *MA* ([www.malighting.de](http://www.malighting.de)).

*grandMA*

### 14.3.2 Ethernet y otras Opciones

Además de los 4 puertos DMX de la unidad replay, la *grandMA* replay unit, están diseñadas para transmitir más números de canales de vía Ethernet. EST está trabajando actualmente en un protocolo estándar para esta forma de transmisión, que garantizará compatibilidad entre dos aparatos de diferentes fabricantes, similar a la norma DMX. Además de la entrada DMX, Sonido, SMPTE timecode, tenemos un puerto de impresión y un interface RS232 (sólo para receptores GPS) y un puerto Puerto-USP (no activo) para comunicación rápida con cualquier clase de unidades periféricas.

### 14.3.3 Mantenimiento de sistema y actualización de software

El software de la familia *grandMA* está en constante proceso de expansión e implementación. Para controlar el funcionamiento de los menús y controles contamos con los informes de nuestros desarrolladores. El hardware sólo es la base y ofrece suficiente capacidad para garantizar que su propietario siempre estará inmerso en los fascinantes desarrollos técnicos.

### 14.3.4 Periféricos

Las unidades periféricas, como un control remoto inalámbrico, están todavía en proceso de desarrollo. También está disponible un software de visualización 3D.

### 14.3.5 Capacidad:

- La *grandMA* replay unit controla 2048 parámetros, 4096 parámetros opcionales vía ethernet (dimers y atributos de 8 o 16 bit) con pacheo sobre 4096 direcciones DMX. Es posible llegar hasta 16384 parámetros con NSPs.
- Que el monitor sea totalmente configurable, permite una operación flexible y una adaptación precisa a cada modo de trabajo individual.
- La Reproducción funciona realizando crossfade entre los modos Tracking y Non-Tracking.
- El disco duro interno permite almacenar un número ilimitado de presets, memorias, cues y efectos.

### 14.3.6 El panel Frontal

- 5 Faders de Ejecutor, Efectos o Faders de grupo, cada uno con tres botones directos.
- 5 Botones de Ejecutor para llamada directa a Secuencias, Chases y otras funciones.

### 14.3.7 Menú Setup Menu y Configuración Inicial

- Configuración básica disponible en el disco duro.
- Librería de aparatos con más de 280 aparatos multifuncionales.
- Todos los aparatos y canales pueden nombrarse individualmente.
- Pacheo libre, con MIN, MAX e INVERT en las 4 líneas de DMX.
- Definición de nuevos tipos de aparatos en pantalla.

### 14.3.8 Display de la salida y datos de entrada

- Listado numérico de los canales de dimer.
- Símbolos de los Fader de canal.
- Hojas de información de parámetros de aparatos con el estado de los aparatos.
- Disponibles diferentes opciones adicionales.

### 14.3.9 Selección de Datos de Entrada

- Selecciona con el ratón las teclas de Grupo.
- Arrastra con el botón central del ratón.
- Opción Alinear para cambios proporcionales de cualquier grupo de valores.
- Teclas de Preset para las características de aparatos móviles.
- Las teclas pueden moverse libremente dentro de la ventana.
- Los presets se pueden agrupar en 10 tipos de funciones diferentes.
- Teclas de grupos de diferentes preset con diferentes colores.
- Asignación libre de canales controlados en cada preset.
- Acceso directo incluso durante la reproducción.

### 14.3.10 Generador automático de efectos

- Se puede aplicar un número de complejos efectos a cada canal.
- Librería de todos los distintos movimientos.

### 14.3.11 Opciones de Grabación

- Cues simples, chase de efectos, secuencias o efectos.
- Programación selectiva para los LTP y modo tracking.
- Tiempos de fade básicos para fundido de canales y delays básicos para cambios de parámetros.
- Tiempos de fundido y retardo individuales para cada canal independiente.
- Opción de Sobreescritura, Mezcla, Inserción y Add-on (añadido).
- Lista de Cue en modo Tracking o Non-Tracking.
- Opcionalmente modo de inserción en modo Solo Cue.

### 14.3.12 Opciones de Reproducción

- Asignación libre entre la ventana de Programación y la ventana de Reproducción.
- Reproducción mediante fader o botón GO con los tiempos programados.
- Chase de efectos con fundido en AutoRun, Audio o Xf de manual.
- Auto Loop / Simple / Reverso / Ida y Vuelta / Aleatorio.
- Secuencia con tiempos individuales para cada paso.
- Modo de botón Go / Auto Temporizado / Oni o.

- Los pasos pueden incluir loops (saltos) con contador o temporizados

### 14.3.14 Faders y botones de Ejecutor

- Faders y botones de Ejecutor con múltiples opciones de asignación.
- Modo de funcionamiento de los faders y botones libremente asignable.
- Opcionalmente asignación de varios Ejecutores a una única lista de cue.
- Un bloque de botones de funciones especiales se puede aplicar a cada botón.

### 14.3.14 Modos de funcionamiento de los Fader

- Controlados por el Master en modo HTP o LTP
- X-Fade manual.
- Velocidad, tiempo de fundido, Ratio para chase o secuencias.

### 14.3.15 Modo de funcionamiento de los Botones

- ON/OFF, GO+, GO-, Pausa Flash up y Flash down.
- Avance y retroceso rápido GO y GO- (<<< y >>>) sin fundidos.

### 14.3.16 Listado de salida y Protocolos de Cuelist

- Valor de fundido de entrada/salida de secuencia master con diferentes colores en la lista de canales.
- Lista de secuencias incluyendo los nombres de los pasos y los tiempos
- Modificaciones de los aparatos directamente en la hoja de resultados (spreadsheet).

### 14.3.17 Sobreescritura de una secuencia programada

- Acceso constante a todos los efectos y canales.
- Funciones CLEAR y RELEASE.
- Función UPDATE (actualizar) para corrección rápida de programas.
- Función EDIT para modificación directa de parámetros de reproducción.

### 14.3.18 Ajustes de Hardware

- Ecualizador por Software de la entrada de Audio.
- Preselección de ciertos ajustes (Por defecto).
- Agrupamiento libre de funciones para la programación selectiva.
- Preselección del modo de grabación, los tiempos y la operación estándar de las funciones de reproducción.

### 14.3.19 Conectividad

- 4 Líneas de salida DMX 512/1990 con conectores 5-pin XLR.
- Entrada DMX con conector 5-pin XLR y DMX Thru.

- Entrada de audio nivel Linea para señal de Audio Mono >20 mV con Jack 6,3mm.
- Entrada de código SMPTE LTC Timecode >200 mV con Jack 6,3mm.
- Interface MIDI con IN/OUT/THRU.
- Entrada de control externo para señales de voltaje directo conector 25-pin SUB D.
- 2 Salidas SVGA para un monitor en color y un monitor de servicio conector 15-pin.
- Puerto de Impresora Paralelo Centronic conector 25-pin SUB-D.
- Interface Ethernet para trabajo en red (Backup), transmisión DMX y control remoto conector RJ45 (10/100 Base-T) de acuerdo con la norma IEEE 802.4.
- 2 interface serie RS-232C para extensiones futuras (sólo receptores GPS) (conector 9-pin SUB-D).
- Puerto USB (no activo)
- Conexiones para Teclado (Mini-D, Tipo PS2) y Ratón (Mini-D, Tipo PS2).
- Alimentación por IEC/CEE 22 (90 – 230V autoselección)

### 14.3.20 Sistema operativo

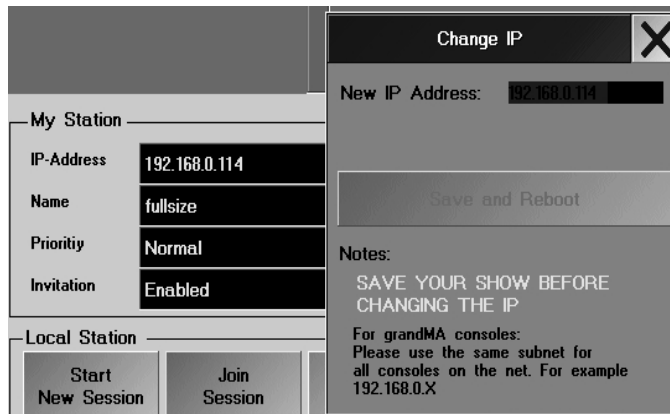
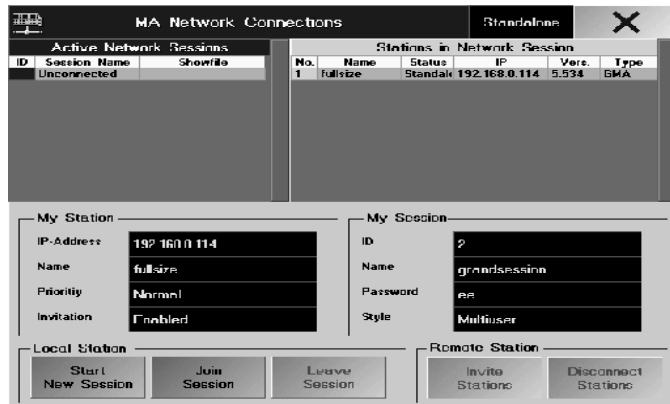
- Sistema operativo para aplicaciones industriales VXWORKS (no DOS, no WINDOWS).
- Rápido arranque (aproximadamente 1 minuto).
- Actualización por descarga desde internet.
- Editor Off-Line disponible.

### 14.3.21 Hardware

- Procesador Pentium mínimo 450 MHz y 256MByte de RAM.
- 12 MByte de Disco Flash no volátil para el sistema operativo, Software de sistema y datos de instalación.
- Disco duro integrado para datos de Shows, Librería, etc..
- Disquetera de 3.5" integrada para actualización de software y grabación externa de datos de show.
- Teclas de Reset en el frontal y la parte trasera.
- Integrado sistema UPS (Sistema de alimentación ininterrumpida para solventar un fallo de alimentación de hasta 10 minutos.
- Protección profesional contra interferencias electromagnéticas de acuerdo con las regulaciones Europeas EMC

### 14.3.22 Peso y Dimensiones

- Robusta Caja de Acero (485 x 430 x 140 mm)
- Peso: 11Kg (24,25 lb).



## 15 Pontencialidad de la conexión en RED

En la familia *grandMA*, hay varias posibilidades de trabajo en red. En la siguiente descripción, utilizaremos la abreviatura *grandMA* o "unidad" para cualquier *grandMA*, *grandMA* light, *grandMA* ultra-light, *grandMA* RPU (replay unit), *grandMA*-Offline, y *grandMA* 3D, pues todos están equipados con las mismas opciones de software y sólo se diferencian en el hardware (Offline y 3D, sin embargo, no pueden crear DMXcannot create y DMX). El control remoto por PDA no es una unidad en el sentido completo, y no será explicada. La micro sólo puede conectarse en red con el 3D, *grandMA*video y WYSIWYG.

NOTA: Conecta a una red sólo con un mínimo de 50% de memoria a libre.

Si en la red hay algún dispositivo que tenga una velocidad de transmisión de 10Mbit, toda la red se reducirá a ese ratio de transmisión.

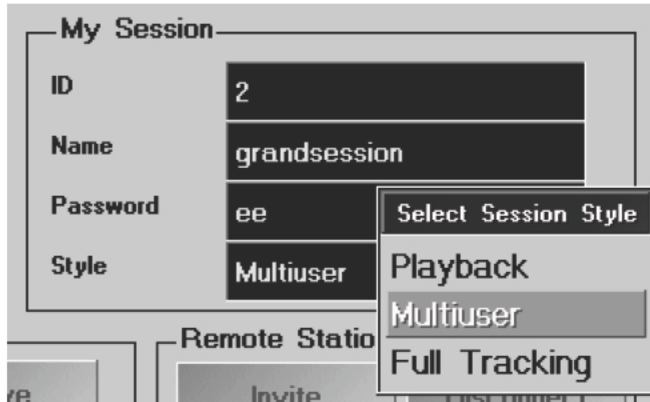
*grandMA* plus *grandMA* 3D (PC): Par visualización en un PC  
 2 *grandMA*s conectadas: Sistema de Backup o usuario simple  
 3 *grandMA*s conectadas: sistema multiusuario  
*grandMA* 3D (PC) con uno o dos *NSPs*: Sistema de reproducción, ej. expansión de canales  
*grandMA* Micro con *grandMA* 3 (PC) una mesa completa con salida DMX

### 15.1 Preparando los ajustes de red:

- pulsa **TOOLS**
- Pulsa **Configuración MA Network** en el menú TOOLS, se abrirá el menú de red.

Graba el show antes de cambiar de dirección IP

- Para cambiarla, sólo pulsa en la dirección IP, se abrirá una ventana conteniendo la dirección IP actual y puedes cambiarla directamente. Esta dirección IP no puede utilizarse en mesas diferentes dentro de la misma red. Simplemente cambia a la dirección individual de cada unidad para tener números únicos dentro de la red. Asegúrate de que los tres primeros bloques de números (en este caso: 192, 168, y 0) son idénticos en todas las unidades.
- Pulsando el botón **Salvar y Reiniciar**, la nueva dirección se grabará y se reiniciará la mesa.
- Definir el nombre de la mesa  
 Aquí aparece el nombre de la mesa. Este nombre aparecerá en cada unidad de la red y facilitará la asignación de unidades individuales en grandes redes. Para cambiarlo, pulsa en el nombre, sobrescribe en la ventana que aparece y confirma.
- Defina el nombre de la estación
- Define la prioridad
- Ajusta Invitation a
  - **Activado (Enable)**: Es posible invitar a esta mesa a una sesión.
  - **Desactivado (Disabled)**: Será imposible invitar a esta mesa.



- define el número de ID de la sesión. Cada miembro de la sesión deberá conectarse con este número ID de sesión.
- define el nombre de la sesión
- para ajustar una Contraseña de Sesión (opcional): si otro usuario quiere entrar en esta sesión, tendrá que hacerlo usando esta contraseña.
- Para ajustar el tipo Tipo (Estilo) de Sesión:

- **Playback:** Preset para una conexión de reproducción (sólo se transfieren los datos de Reproducción, las bases de datos de los aparatos son diferentes).

*Su se va a conectar el 3D - Visualizer a la mesa, debes activar el modo FULL TRACKING o MULTIUSER.*

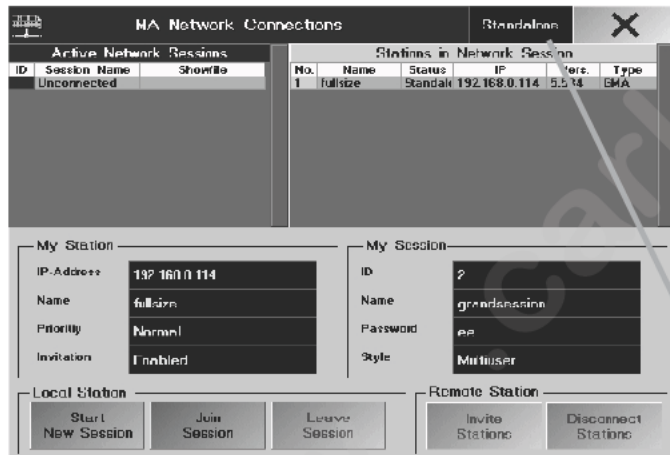
- **Full Tracking:** Preset para Sistemas de Backup Usuario Simple. cambiará automáticamente a multiusuario si se abre una sesión con más de una mesa

- **Multi User:** Preset para sistemas de Multiusuarios.

NOTA: En modo Multi Usuario, usa dispositivos especiales de red, ej. PROCURVE SWITCH 2524 (manejador switch). Nuestro teléfono hot line te ayudará a ajustar tu sistema de red de acuerdo a esto.

- Mi Estado - muestra: MASTER SLAVE

## 15.2 Preparando una Sesión (también necesario para usar NSPs)



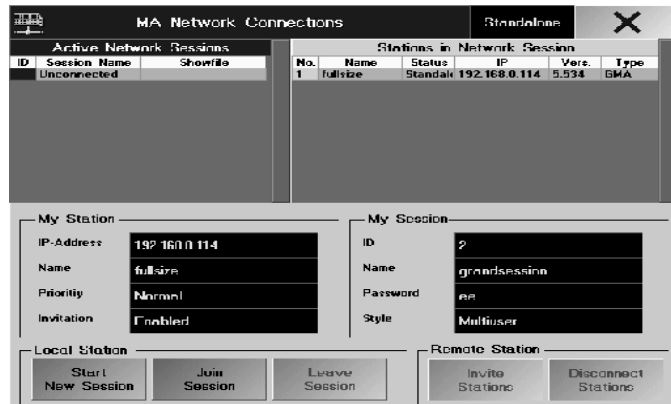
La tab a izquierda mostrará el estado de todas las sesiones, sus nombres y el grupo "Desconectado" (todas las mesas no conectadas). Si una sesión aparece con fondo rojo, sólo podrás unirse a esa sesión usando el password sobre el item 3: Forzar Login. Al pulsar en una sesión (fondo azul), las unidades de la sesión seleccionada aparecerán en la tabla derecha.

La tabla derecha sólo mostrará las unidades de la sesión seleccionada (también *grandMA-Offline* y *grandMA 3D*). Si una unidad aparece con fondo rojo, no está disponible para conexiones de red. Arriba, item: Permitir invitaciones.

La prioridad Master sólo te interesa, cuando quieres crear sesiones con más de 3 unidades. Pulsando en la celda (aquí Normal), puedes cambiar entre Baja, Normal o Alta. La unidad con mayor prioridad siempre tendrá la función Master en la sesión, no teniendo importancia desde qué unidad se inició la sesión

Aquí es donde aparece el estado actual: Master, Slave o Idle.

grandMA



## 15.3 Creando una Sesión

- Antes de iniciar una Sesión, asegúrate de que has realizado los ajustes oportunos del capítulo 14.2.

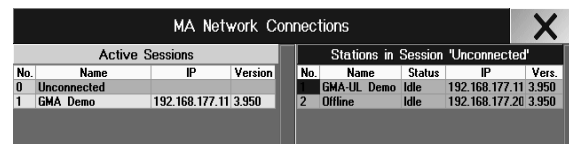
- Las conexiones siempre deben estar hechas al iniciar Sesión.
- Sólo se podrán agregar unidades diferentes a la Sesión (3D, Offline, grandMAs,...)

Después de hacer todos los ajustes, pulsa **Iniciar Nueva Sesión** y confirma con **OK**. El nombre de la unidad aparecerá automáticamente como nombre de Sesión.

**o:**

Si quieres asignar un nombre a la Sesión, pulsa en una celda vacía en la parte de "Nombre sesión", introduce un nombre y confirma. Entonces pulsa **Iniciar Nueva Sesión** y confirma con **OK**.

En la tabla izquierda, la Sesión creada aparecerá con su nombre y con fondo verde claro. Esta unidad será la única unidad Master de esta Sesión. Ahora, debes integrar **otras unidades** en esta Sesión.

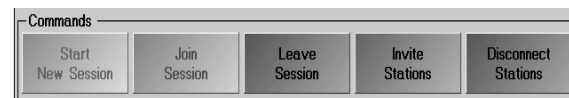


### 15.3.1 Expandiendo la Sesión

Antes de que las unidades puedan operar unas con otras, tienes que integrar la segunda (o más unidades, hasta 10 teóricamente) en la Sesión.

- El Show de la segunda unidad (y de las otras) debe grabarse antes, e incluso el 3D - pues será sobrescrito por la primera unidad (la que ha creado la Sesión).

- Todos los usuarios que no estén presentes en la primera unidad (la que ha creado la Sesión) se borrarán. Si es necesario, tendrás que definirlos de nuevo.
- Las prioridades Master tienen que definirse (ver en la parte derecha)



### Conectando unidades desde Master

En la tabla izquierda, pulsa en „Desconectado“. La tabla de la derecha mostrará todas las unidades que están „libres“. En la tabla derecha, pulsa en la unidad (3D, Offline, *grandMA*, ...) (tendrá fondo azul).

Pulsa el botón **Invitar Estaciones** y confirma con **OK**. Los datos de la unidad „invitada“ se sobrescribirán!

### Conectando desde otra unidad

En la tabla izquierda, pulsa en la Sesión que quieres disfrutar.

Pulsa **Unirse a Sesión** y confirma con **OK**. Los datos del Show propio se sobrescribirán!

### Prioridades de Master

**Todas las unidades de la misma prioridad:** La unidad que ha creado la Sesión, será la Master. Si falla la Master, la Esclava (2ª unidad) se convertirá automáticamente en Master. Cuando hay más de dos mesas, la coincidencia hace que tengas que asignar prioridades.

**Si hay más de 2 unidades:** ej.: 1ª unidad *grandMA* (prioridad "Normal"), 2ª unidad *grandMA* light (prioridad "Normal"), 3ª unidad *grandMA*RPU (prioridad "Baja"). Cuando la Master falla, la 2ª unidad (*grandMA* light) se convertirá automáticamente en Master, mientras que el RPU seguirá siendo Esclavo.

En la tabla izquierda, pulsa en "Sesión".

La tabla derecha mostrará ahora todas las unidades de la Sesión. Bajo „Estado“, aparece la prioridad actual. En este caso, sólo para la **Light** aparecerá „Esclava“, la misma prioridad que para la **Master**. Para el **RPU**, aparecerá



Sessions				Stations in Session 'grandMA'				
No.	Name	IP	Version	No.	Name	Status	IP	Vers.
0	Unconnected			1	grandMA	Master	192.168.0.111	3.940
1	grandMA	192.168.0.111	3.940	2	light	Slave	192.168.0.145	3.940
				3	RPU	Slave	192.168.0.1	3.940

The screenshot shows the 'MA Network Connections' window. It has a 'Stand-alone' button in the top right. The main area is divided into two panes. The left pane, titled 'Active Network Sessions', shows a table with columns 'ID', 'Session Name', and 'Showfile'. The right pane, titled 'Stations in Network Session', shows a table with columns 'No.', 'Name', 'Status', 'IP', 'Vers.', and 'Type'. Below these panes are two sections: 'My Station' and 'My Session'. 'My Station' includes fields for IP-Address (192.168.0.114), Name (fullsize), Priority (Normal), and Invitation (Enabled). 'My Session' includes fields for ID (2), Name (grandsession), Password (ee), and Style (Multiuser). At the bottom, there are buttons for 'Local Station' (Start New Session, Join Session, Leave Session) and 'Remote Station' (Invite Stations, Disconnect Stations).

This is a close-up of the 'My Session' configuration window. It shows the following fields: ID (2), Name (grandsession), Password (ee), and Style (Multiuser). A 'Select Session Style' dropdown menu is open, showing options: Playback, Multiuser, and Full Tracking. Below this, there are buttons for 'Remote Station' (Invite, Disconnect).

“Esclavo”, ej, la prioridad ajustada para el RPU es „baja“, ej. más baja que el **Master**. Tan pronto como se establezca la conexión, podrá empezar la operación normal de las unidades. Las diferencias entre **Full Tracking**, **Multi Usuario** y **Playback** aparecen en la siguiente página.

#### La Sesión se mantendrá si no:

- se interrumpe manualmente quitando el cable de Ethernet (o desactivando el conversor EtherNet)
- se termina automáticamente al detectarse a un problema de comunicación
- se termina debido a un problema de hardware en el Master o el Esclavo

### 14.3.2 Resolviendo o dejando una Sesión

Al resolver una Sesión, la Sesión se mantiene para todas las unidades. Incluso si la unidad deja la Sesión, el show se mantiene para la unidad.

#### Unidad Master

Puedes resolver la Sesión completa pulsando la tecla **Abandonar Sesión** en la Master.

También puedes excluir a una unidad de la Sesión; para hacer eso, pulsa en esa unidad en la tabla derecha (fondo azul). Pulsando **Desconectar Estación**, será excluida.

#### Unidad Esclava

Cuando pulsas el botón **Abandonar Sesión**, esta unidad dejará la Sesión.

También podrás excluir una unidad de la Sesión; para hacerlo, pulsa en la unidad en la tabla de la derecha (fondo azul). Pulsando el botón **Desconectar Estación**, y será excluida.

### 15.4 Full Tracking

Cuando una Sesión está en Full Tracking, todos los datos relevantes del Show más las operaciones se ejecutarán simultáneamente en todas las unidades, excepto cuando se esté trabajando con Worlds (mundos) (pág. sig)

### 15.5 Multiusuario

**No** se cambiará de página en las otras unidades, **no** se transferirán las Selecciones de Aparatos, y **no** se transferirán los cambios de Vistas. Usando Worlds tendrá un mayor efecto en este caso siguientes páginas.

### 15.6 Playback

Al crear una conexión de Playback, el show se mantendrá en **todas** las mesas (!). El control Remoto de Ejecutores tendrá que ser, si así lo quieres, activado o desactivado usando el botón EXE Sync en la ventana de World (mundo). Ver **Worlds (mundos)** siguiente página.

*Como 'backup', recomendamos tener supervisión o consejo del hotline de MA (ver abajo) o del distribuidor local al crear redes complejas*

#### Abortar o Reconectar a una Sesión (Autoconectar)

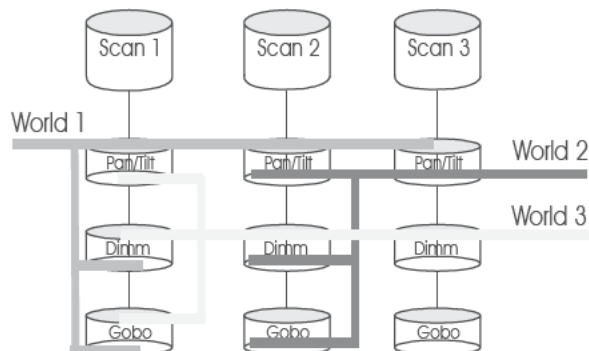
Si se desconecta una sesión (por ejemplo APAGAR sin abandonar la sesión), la mesa esclava, tratará aún de reconectarse a la sesión tras encenderla de nuevo.

Abortar Autoconexión:

- pulsa **Abortar**: La conexión no se reestablecerá; las mesas funcionarán como stand-alone

Permitir Autoconexión:

- pulsa **X** o automático después de aprox. 4 Segundos: Se conecta con la sesión (ver imagen: sesión GMedi de la mesa con IP 192.168.177.113) se reestablecerá (sólo cuando la sesión del master esté disponible)



## 15.7 Worlds (Mundos)

En la ventana de Mundos, puedes crear, recuperar o manejar lo que se llaman "Worlds".

Los Mundos pueden crearse individualmente. Los mundos pueden utilizarse para, por ejemplo para repartir Aparatos completos (todos los Atributos) o Atributos individuales de Aparatos o sólo Canales de dimer o todos los Aparatos y Dimers para propósitos de programación- y, lo que es más importante, para correr Ejecutores.

### Creando Worlds (Mundos)

**ej.:** En un Mundo, los Aparatos 1-10 se graban con la función de Dimer y Color. Si recuperas este Mundo, sólo aparecerá ese aparato en la Hoja de Apartos. Además, sólo podrá modificarse las funciones de Dimer y Color. En la Hoja de Canales o Fader, los canales de dimer no aparecerán.

- Selecciona Aparatos o Canales de dimer.

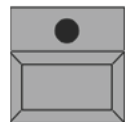
- Si quieres sólo grabar algunos atributos de Aparato, puedes activarlos pulsando con doble click sobre ellos (estos atributos aparecen en rojo para los Aparatos seleccionados).

Pulsa STORE.

- Pulsando un botón en la ventana World de mundo se grabará y será operacional. También puedes dar un nombre directamente con el teclado.

*Si no se graban todos los Atributos en el Mundo, se indica con un pequeño triángulo en la esquina superior izquierda del botón.*

STORE



### Trabajando con Mundos

Para la programación (creando el Show), los Mundos son de gran ayuda cuando se utilizan para crear Cues. Si seleccionas un Mundo, sólo los Aparatos y Dimer asignados estarán listos para modificarse y grabarse.

**NOTA** Al iniciar la mesa siempre se recarga el último ajuste; si estaba activado un Mundo al apagar la mesa por última vez sólo aparecerá este Mundo en el siguiente encendido. En la ventana de Escenario, sólo se pueden ver los aparatos de este Mundo – en la ventana de escenario, sin embargo, en el SETUP se pueden encontrar todos los aparatos registrados.

Si trabajas en una sesión de red con varios usuarios (unidades) puedes usar Mundos diferentes o solapados.

Recupera un **Mundo** pulsando sobre él (aparecerá en verde oscuro).

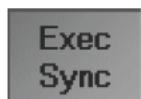
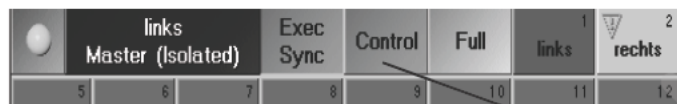
El **CONTROL** muestra si tienes control total sobre el Mundo seleccionado (verde) o control parcial de reproducción (amarillo)

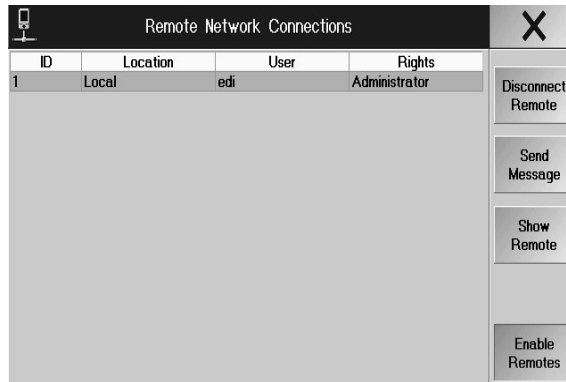
**Completo.** Pulsando el botón Completo, todos los Aparatos y Dimers existentes se muestran de nuevo (Mundo Completo). El botón aparecerá en Verde.

Si ves un símbolo de Precaución en un botón, indica que este mundo está siendo utilizado actualmente por otro usuario (user).

Con la función **Exec Sync**, los múltiples usuarios (unidades) pueden iniciar Ejecutores simultáneamente (sincronizadamente). Para ello, esta función debe estar activada en ambas unidades, pulsando este botón (aparecerá en verde).

Esta función especial sólo sirve para sincronizar dos mundos diferentes (Playback). Y esta función tiene que ser activada en una sesión de Playback, si se van a transferir comandos Playback.





## 15.8 Monitor Remoto de RED\* (no para la MICRO)

En el menú *Tools/Control Remoto Network* aparecen todos los controles remotos, ej. PDAs.

El botón Desconectar Remoto desconecta los controles remotos seleccionados.

Con Mostrar Remoto, los controles remotos aparecen en la pantalla táctil derecha.

Con Enviar Mensaje, puedes chatear con los controles remotos seleccionados.

Con ACTIVAR/DESACTIVA REMOTOS *puedes desactivar o activar la conexión remota a tu mesa*. Pulsando Desactivar Remotos no se interrumpe la conexión actual con un control remoto - pulsa primero Desconectar Remoto.

**MANTENTE EN LO MÁS SEGURO: Durante situaciones en directo desactiva el acceso remoto!**

## 16 Full Tracking Backup en mesas *grandMA*

### 16.1 Por qué usar un sistema de backup?

Cuando una *grandMA* u otro miembro de la familia *grandMA* está ejecutando un show siempre da el máximo nivel de estabilidad en las operaciones basadas en su concepto único de hardware y su UPS incorporado. Para aplicaciones como grandes shows en teatro, broadcast en directo o grandes giras o eventos, a veces se precisa más seguridad.

Con otros sistemas, es común que se necesite una segunda mesa con el mismo show cargado. Esta segunda mesa ("sistema de backup") debe llevarse manualmente a tomar el control cuando falla el sistema principal. Algunas veces ambas mesas pueden estar unidas vía MIDI Midi Show Control u otra señal serie para realizar una „reproducción trazada“ que mantenga ambos sistemas en la misma cue. En una situación de backup sólo se necesitan cambiar los cables de las salidas DMX.

La *grandMA* ahora ofrece un concepto completo de backup de show para control de móviles y convencional.

### 16.2 *grandMA* con backup show

Como la distribución de señal DMX vía Ethernet ha sido implementada en todos los sistemas de *grandMA* el software tiene capacidad completa de backup vía EtherNet.

#### 16.2.1 Opciones de Backup via EtherNet

El sistema de Backup puede usarse para combinar múltiples mesas *grandMA* (hasta 10) en configuración de Master a Esclavo. La mesa que tiene la función Esclavo tendrá permanentemente los datos del Show actual, y se ejecutarán en ella todos los comandos de Playback, para que pueda tomar el control en cualquier momento, si la mesa Master fallara o la conexión se interrumpe manualmente. Ambas mesas conectadas siempre ejecutarán el mismo show.

#### 16.2.2 Tracking el Estado de la mesa

Tan pronto como se ajuste la *grandMA* a Full-Tracking Backup y sea operacional, todos los elementos y operaciones importantes de la Master se transmiten simultáneamente al sistema Esclavo para su ejecución en paralelo. Si se ajusta de esta forma, el sistema Esclavo sólo seguirá los comandos de la Master (sistema principal) si el principal es operacional. Si la conexión al sistema Master se interrumpe, o la mesa Master se cuelga por un fallo de hardware o software, el sistema Esclavo no aceptará esta condición inválida.

Todo esta características en conjunto proporcionan un sistema *grandMA* de "Completo Backup" sin ningún compromiso, ofreciendo la máxima seguridad en cualquier Show.

#### 16.2.3 Usando en directo el Backup True-Tracking

El sistema de *grandMA* Full-Tracking Backup se ha desarrollado principalmente para asegurar y cubrir cualquier clase de situación en directo y condiciones críticas de shows. La grabación de show y el resultado final deberá estar protegida, grabando los datos del show en intervalos regulares, en definitiva (activando „Autosalvar“ o con doble click en el botón BACKUP). Una mayor ventaja que la sincronización vía Ethernet es la posibilidad de combinación con distribuidores DMX Ethernet (es decir, el ArtNet instalado actualmente, y los protocolos usados PathPort). Para no tener que cambiar las señales de DMX desde el sistema Master al sistema de Backup en caso de emergencia, la *grandMA* Master y la mesa Esclava pueden conectarse en red mediante un conversor de Ethernet-DMX.

Mientras que las conexiones Master-Esclavo se mantengan estables en la red, la mesa *grandMA* Master transmitirá los datos DMX según el protocolo; el sistema Esclavo ignorará los ajustes DMX-Ethernet. Tan pronto como el sistema Esclavo pase a modo Master, activará inmediatamente el protocolo ArtNet y comenzará a transmitir datos DMX. Todos los interfaces DMX internos se mantienen activos en cualquier momento.

Master Konsole	Ejecutor		Slave Konsole	Ejecutor	
	Fader	Tasten		Fader	Tasten
grandMA	1 - 20	21 - 60	grandMA	1 - 20	21 - 60
grandMA	1 - 20	21-25, 31-35, 41-45, 51-55	grandMA light + ultra-light	1 - 10	21 - 40
grandMA	1 - 20	21-25, 31-35, 41-45, 51-55	grandMA replay unit	1 - 5	21 - 25
grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	grandMA	1 - 10	11 - 30
grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30
grandMA light + ultra-light	1 - 10	11 - 30	grandMA replay unit	1 - 5	11 - 15
grandMA replay unit	1 - 5	6 - 10	grandMA	1 - 5	6 - 10
grandMA replay unit	1 - 5	6 - 10	grandMA light + ultra-light	1 - 5	6 - 10
grandMA replay unit	1 - 5	6 - 10	grandMA replay unit	1 - 5	6 - 10

### 16.3 Configurando un Sistema de RED

Para realizar la configuración de un sistema de red de la familia *grandMA*, puede conectar diferentes tipos de mesas o con diferentes números de canales DMX. El software *grandMA* es muy flexible y puede „corregir“ posibles diferencias de hardware.

#### 16.3.1 Conectando mesas de diferentes tipos

Las mesa Master siempre tiene demanda de Esclava(s) para mantenerse como hardware MASTER. Esto significa que un “completa” *grandMA* Master fuerza a una *grandMA* light Esclava a ser una “completa” *grandMA* temporalmente. Esto origina ejecutores de fader y de botón fantasmas en la *grandMA* light (o *grandMA* replay unit) que tienen una plataforma hardware reducida. Cambiando la páginas de Ejecutores se renumerarán los ejecutores con el número dado por el primer ejecutor de la mesa Master.

Cuando la conexión es rota manual o automáticamente (por un tiempo de espera definido) la mesa esclava puede pasar a modo Master manteniendo el setup y configuración de la Master “perdida”. Por ejemplo, una *grandMA* master conectada a una *grandMA* light esclava hará que la “light” opere como la *grandMA*, incluso cuando se ha perdido la conexión y la *grandMA* light tiene que entrar en modo solo.

La tabla muestra que conexiones Master/Esclavo son posibles y cuantos y qué ejecutores de fader y botones están disponibles durante el Tracking Backup y en modo sólo después.

Fíjate que la asignación de Esclavo de los faders Ejecutor y Botones Ejecutor se restaura al hardware por defecto cuando la mesa se reinicia.

#### 16.3.2 Conectando mesas con diferente número de canales de salida DMX

En un sistema Full Tracking Backup el número de canales DMX de la mesa Master demanda una actualización temporal o degrada el número de salidas de la esclava conectada automáticamente. Si la master es de 4096 canales y tiene una esclava de 2048 canales, la esclava simula los 4096 canales y los procesará en todas las condiciones incluso si se rompe la conexión independientemente de los canales instalados originalmente.

Reiniciando la mesa esclava se restaura el número de canales a los instalados originalmente. En situación de Full Tracking Backup donde la Master es defectuosa se provoca la pérdida de datos, pues sólo pueden transmitirse los canales del 1 al 2048 en sistemas pequeños, de 2048 canales. Así que procura asegurarte de que la actualización de canales se ha llevado a cabo en la mesa esclava.

#### 16.3.3 Usando un PC como mesa master o esclava

Aunque el software *grandMA* Offline Editor no puede utilizarse para controlar activamente canales DMX y el protocolo DMX-Ethernet está permanentemente desactivado aún podrá usarse en una conexión master/esclavo con mesas *grandMA* “reales”.

Por las limitaciones del Hardware del PC en combinación con el sistema operativo Windows® el sistema *grandMA* Offline Editor debe ser visto como la parte “más débil” de la cadena EtherNet así que sólo se debe operar como mesa Esclava.

Debes usar este setup con un PC como esclavo para transferir fácilmente ficheros de datos de show a otras mesas *grandMA* (independientemente del tipo que sean), especialmente cuando se utilizan en una red de distribución.

## 16.4 Conectando mesas para un sistema de Backup en Red

Cualquier configuración de tipo True Tracking Backup con componentes *grandMA* se puede conectar vía Ethernet. Las mesas *grandMA* actualmente soportan dos tipos diferentes de hardware como medio de transmisión.

### 16.4.1 10 Base-2 EtherNet (no para *grandMA* ultra-light)

EtherNet con conexión 10 Base-2 (también conocido como "Cheapnet") ha perdido su importancia en los nuestros días en la tecnología de red. Sin embargo como los sistemas de 10 Base-2 son muy fáciles de configurar y no requieren nodos de red o hubs adicionales se usarán para conectar fácilmente dos o más mesas *grandMA*. Como la tarjeta de red interna de la *grandMA* autodetecta la conexión utilizada no es necesario configurar el hardware de la mesa en ningún momento.

El cable de conexión utilizado para la 10 Base-2 EtherNet es un cable coaxial de 75 ohm coaxial (RG-58U) con conectores macho BNC en ambos extremos. La longitud máxima del cable será de 180 de fin a fin.

Todas las conexiones a cualquier clase de unidades de red (como mesas, PCs o Hubs) requieren el uso de un conector "T", que se conecta a la salida BNC de la mesa. No se permiten alargos de cables.

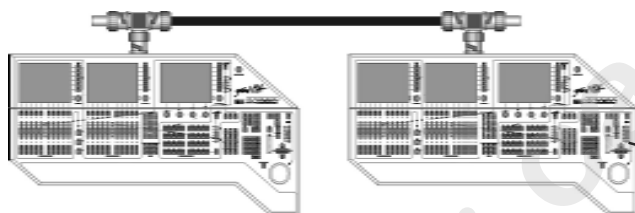
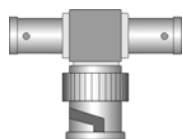
El conector "T" se usa con los nodos de red de la 10 Base-2

Cualquier cable de conexión usado para 10 Base-2 EtherNet tiene que tener en ambos extremos resistencias de 75 ohm. Si estas resistencias están desconectadas o no tienen el valor apropiado no funcionará la red.

Terminación de línea en red 10 Base-2

10 Base-2 EtherNet puede usarse en conexiones master/esclavo de la *grandMA* cuando no hay nodos ArtNet DMX- y no se planea usar otros equipos. Para cables más largos o redes distribuidas no se recomienda en absoluto el sistema 10 Base-2 EtherNet.

Dos *grandMA* mesas conectadas con 10 Base-2 network



### 16.4.2 10 Base-T EtherNet

La conexión más común de EtherNet es el "par trenzado" usando 10 Base-T EtherNet. Para conexiones Punto-a-Punto se establecen cables de un mínimo de 4 hilos con una longitud máxima de 100 metros. El cable siempre está equipado con conectores de 8 polos RJ45 crimpados.



Cable de "Par trenzado" para utilizarse con 10 Base-T con conectores RJ-45

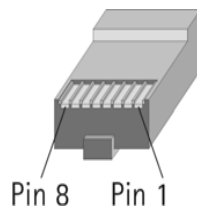
Pin No.	Colour of Wire (PDS/258A)	10BASE-T Signal
1	T2 white, orange stripes	Data transmit +
2	R2 orange	Data transmit -
3	T3 white, green stripes	Data receive +
4	R1 blue	Not used
5	T1 white, blue stripes	Not used
6	R3 green	Data receive -
7	T4 white, brown stripes	Not used
8	R4 brown	Not used

Número de Pin en conector RJ-45 y asignación estándar de señal 10 Base-T

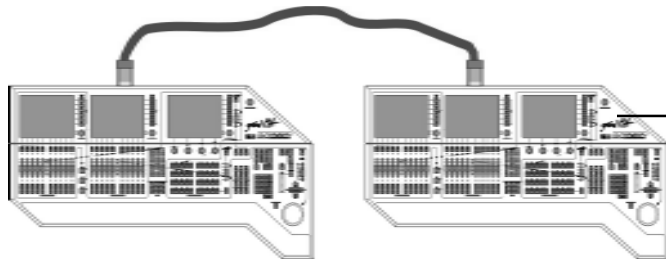
Como el 10 Base-T EtherNet siempre puede repartirse con un hub para distribuir la señal (la señal de mesa a mesa va a través de un hub) una aplicación muy potente será una red donde haya más de dos mesas o mesas con equipos adicionales (como Nodos ArtNet DMX).

Para conexiones simples punto-a-punto entre dos mesas se debe usar un cable cruzado de 4 hilos.

Conexiones del cable "Cruzado" para punto-a-punto 10 Base-T



Master Console End			Slave Console End	
Pin No.	Colour of Wire	10BASE-T Signal	Colour of Wire	10BASE-T Signal
1	T2 white, orange stripes	Data transmit +	white, green stripes	Data transmit +
2	R2 orange	Data transmit -	green	Data transmit -
3	T3 white, green stripes	Data receive +	white, orange stripes	Data receive +
4		Not used		Not used
5		Not used		Not used
6	R3 green	Data receive -	orange	Data receive -
7		Not used		Not used
8		Not used		Not used



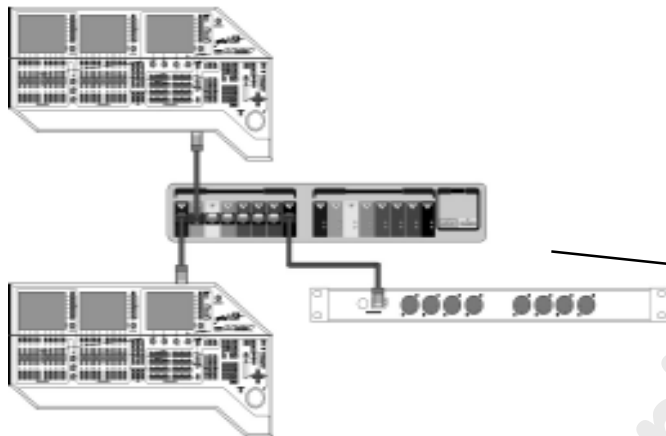
Usando un cable "cruzado" 10 Base-T permitirá un conexión directa entre mesa-mesa pero no permite añadir ningún componente adicional después.

**Configuración grandMA Master/esclava con cable "cruzado" 10 Base T**

La(s) mesa(s) sólo pueden trabajar en un tipo de transmisióms - cuando se usa el puerto 10 Base-2 se ignora lo que esté conectado en 10 Base-T y viceversa. Si quieres conectar más de una mesa al mismo tiempo o utilizar Nodos ArtNet DMX se requiere instalar un Switch 10/100 Base T EtherNet.

También por razones de seguridad en cableados largos se recomienda el uso de Switch 10/100 Base-T (como un amplificador de DMX en señales largas de DMX).

Los siguientes ejemplos muestran configuraciones con dos mesas idénticas y un Nodo ArtNet DMX para distribución de DMX. Todos los componentes salen de un Hub central de Ethernet usando cableado estándar 10 / 100 Base-T.



**Configuración grandMA Master/esclavo con Switch 10/100 Base-T y Nodo ArtNet DMX**

Si te decides por un Switch, asegúrate de que su Caché sea tan grande como sea posible.



## 17 Extensión de canales con NSP PROCESADOR DE SEÑAL DE RED\*

Con un NSP, la mesa grandMA (excepto la MICRO) puede extenderse hasta 32.768 canales / 16.384 parámetros. La mesa puede conectarse hasta a 16 NSP, lo que significa 32.768 canales. De esta forma, podrás ahorrar metros de cable y cubrir grandes distancias fácilmente. Los NSP deben conectarse a la mesa en una sesión, y deben adaptarse en el menú de configuración de DMX / NSP.

**NOTA:** Si se van a utilizar más de 4096 canales, necesitas obligatoriamente una red con radio de transmisión de 100Mbit. Asegúrate de que no hay elementos en la red reduzcan la velocidad a 10Mbit.

No habrá problemas en un entorno de red con mesas que tengan los siguientes números de serie:

- grandMA con SN 490 y siguientes
- grandMA Light con SN 317 y siguientes
- grandMA UltraLight con SN 232 y siguientes
- grandMA Replay Unit con SN 38 y siguientes
- grandMA MICRO con todos

Las mesas con número de serie inferior deben actualizarse a 256 MB RAM y con un adaptador de red de 100Mbit.

**Iniciar Sesión:**

- pulsa **TOOLS**
- pulsa **MA NETWORK**
- pulsa **INICIAR NUEVA SESIÓN** e introduce el nombre si se te pide, además del password para la sesión
- pulsa „X” para volver al menú **TOOLS**
- pulsa **CONFIGURACIÓN DMX & NSP**
- pulsa **EXPANSION MA NETWORK** para abrir el menú de configuración de NSP

**Registra un NSP en la mesa:** (el NSP debe estar encendido, conectado a la red y tener una dirección IP única – puedes cambiar su nombre y dirección IP en el **SETUP** bajo **UPDATE SOFTWARE**) y debe iniciarse una sesión!

- pulsa **AÑADIR NSP**
  - si es necesario, introduce un nombre
  - selecciona la dirección IP del NSP deseado, y pulsa sobre él usando el Encoder
- Esto transfiere el NSP a la vista general
- asignar líneas DMX a las salidas de NSP (líneas 1 – 8 igual A – H; líneas 9 – 64 sólo reciben números)
  - repite esta operación para cada NSP

**Borrar un NSP de la mesa:**

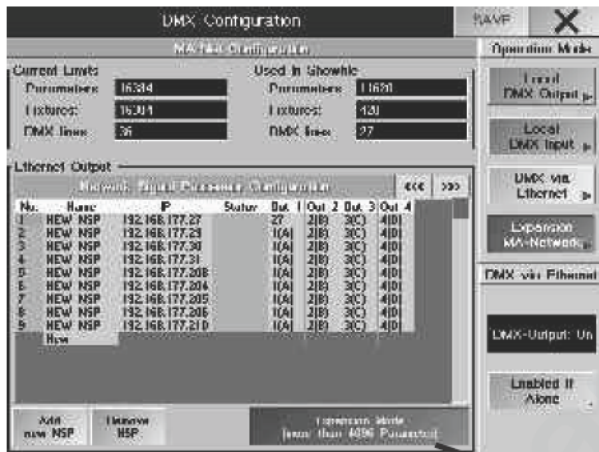
- pulsa en la lista en un NSP
- pulsa **ELIMINAR NSP**

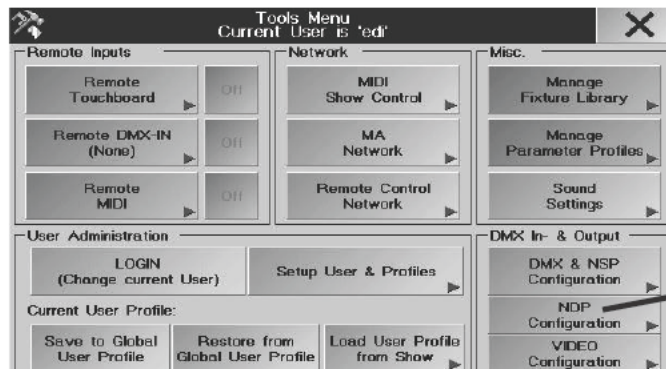
**MODO EXPANSIÓN:** Puedes escoger entre 4,096 canales, donde los canales de DMX sales de la mesa (Modo Expansión inactivo) o via red (Modo Expansión activado). Para los shows con más de 4,096 canales, el modo Expansión se activará automáticamente.

**ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE:**

Para procesos de actualización, los NSP no deben ajustarse como ARTNET - déjalos como MAnet!

- Actualiza el NSP como otras mesas en el **SETUP** usando **ACTUALIZAR SOFTWARE** y **ACTUALIZAR MESAconFID**.





## 17.1 Configuración NDP\*

### Configuración NDP\*

Puedes usar este menú para configurar un Dimer de cabina MA. Los mensajes de Fallos y el reporte de estado se mostrará en el menú de Dimer NETWORK. Por favor, lea el manual de NDP si quieres configurar los dimers; puede descargarlo desde nuestra página web.

### Conectando NETWORK DIMMER PROCESSOR (NDP) con la grandMA:

- Pulsa TOOLS
- Pulsa Configuración dimMA

Aparecerá el menú de configuración de NDP

IP: La dirección de red IP de los apartos

MAC: Dirección MAC de los aparatos

**NOMBRE:** Aquí aparece el nombre introducido para el dispositivo. El nombre puede introducirse o cambiarse con EDITAR

### ESTADO:

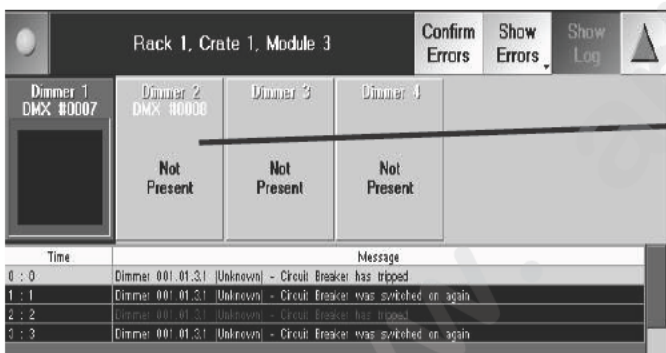
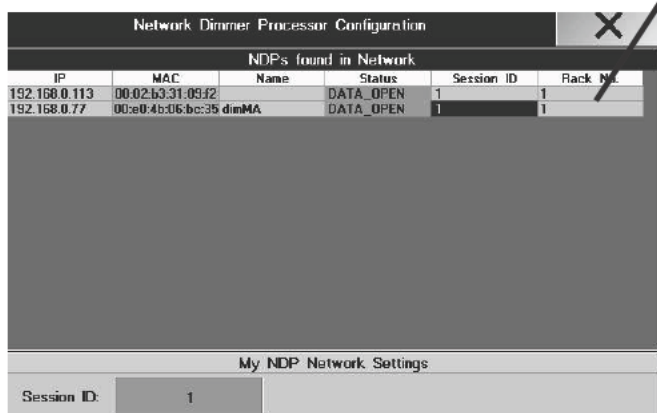
- amarillo JOINING = la conexión de red se está construyendo, espera un momento.
- verde DATA OPEN = la conexión de red está activada

**ID de SESION:** Aquí aparece el número ID. Todos los dispositivos que intentan formar trabajar juntos en la sesión tienen que tener el mismo número de ID de Sesión. El número de ID puede cambiarse con EDIT y pulsando el campo relevante

**Nº de RACKS:** Muestra el número de racks que aparecen.

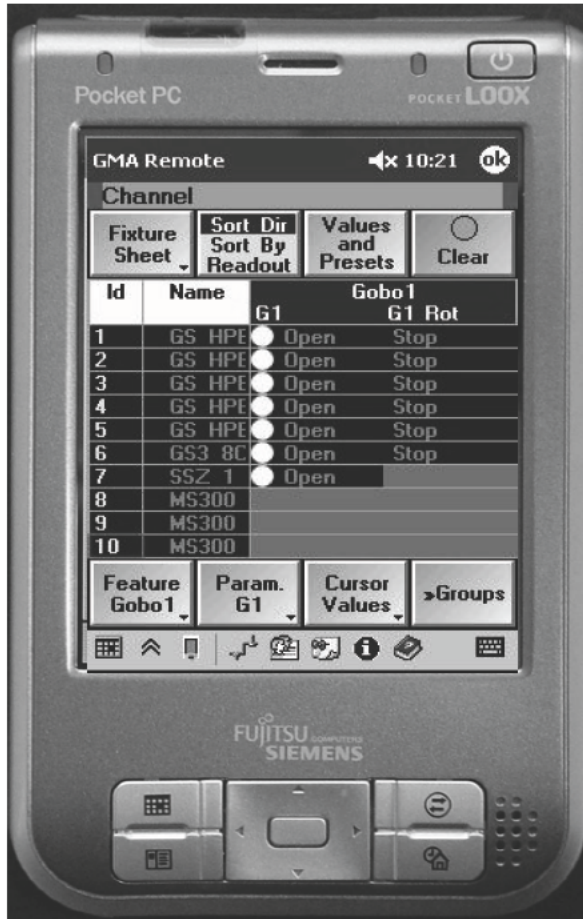
### Dimer MA NETWORK:

- Pulsa en una pantalla vacía y pulsa el botón de Dimer Network en la sección OTRO. Aparece el menú Dimer MA NETWORK. Aquí puedes ver todos los informes de estado y faltas.



210





**Note: WLAN Power save mode must be disabled!**

*grandMA*

## 18 PDA-Control Remoto

### Introducción

El PocketPC es el complemento ideal a tu mesa *grandMA*. Combina la funcionalidad de una mesa con la movilidad de un organizador compacto. Sirve para controlar remotamente la mayoría de las operaciones y debe utilizarse junto con la mesa. No se pretende y de hecho no podrá reemplazar la programación de la mesa, y por razones de visibilidad, sólo se muestran los menús más importantes. El trabajo con estos menús se explica en el capítulo apropiado del manual de Instrucciones de usuario de la *grandMA*; las operaciones alternativas y las teclas especiales se explican en las siguientes páginas.

### Los siguientes dispositivos son compatibles

*De echo, los siguientes productos se han provado exitosamente: (a fecha 08/2004)*

COMPAQ iPaq Seri 36 38xx con extensión Pack PCMCIA  
 TOSHIBA e740/ 750 version WiFi (recomendado por MA Lighting)  
 TOSHIBA e800 (recomendado por MA Lighting)  
 DELL Axim X5 con Adaptador Wireless Linksys CF  
 HP iPaq Pocket PC H5400 Familia con actualización ROM (desde 17.03.2003)  
 Fujitsu-Siemens Pocket Loox 710 (recomendado por MA Lighting)  
 HP iPaq H 155 / HP iPaq H 5550 BT con punto de acceso: (desde 12/2003)  
 ASUS SpaceLink WL-300 (recomendado por MA Lighting)  
 LINKSYS DI - 614+  
 3-COM WLAN Punto de acceso 2000  
 D-Link DWL-900APP+ Wireless Access Point  
 D-Link DWL- 800AP+  
 E-POX EWL-A11 Accesspoint  
 US ROBOTICS USR 5450  
 LANCOM L-54-g Wireless (recomendado por MA Lighting)

*Si en la red hay un dispositivo con un radio de 10Mbit, la red completa se reducirá a ese ratio de transmisión. Durante todo el tiempo, todos los Puntos de Acceso funcionan con ese ratio, usar una PDA puede afectar potencialmente a la red.*

### Instalación

Instala el Punto de Acceso Wireless de acuerdo a las instrucciones del fabricante.

En el PocketPC, selecciona el adaptador instalado bajo AJUSTES / CONEXIONES / ADAPTADORES DE RED e introduce la dirección IP más el número de máscara subred 255.255.255.0 bajo PROPIEDADES (15.1 Preparando los ajustes de Red).

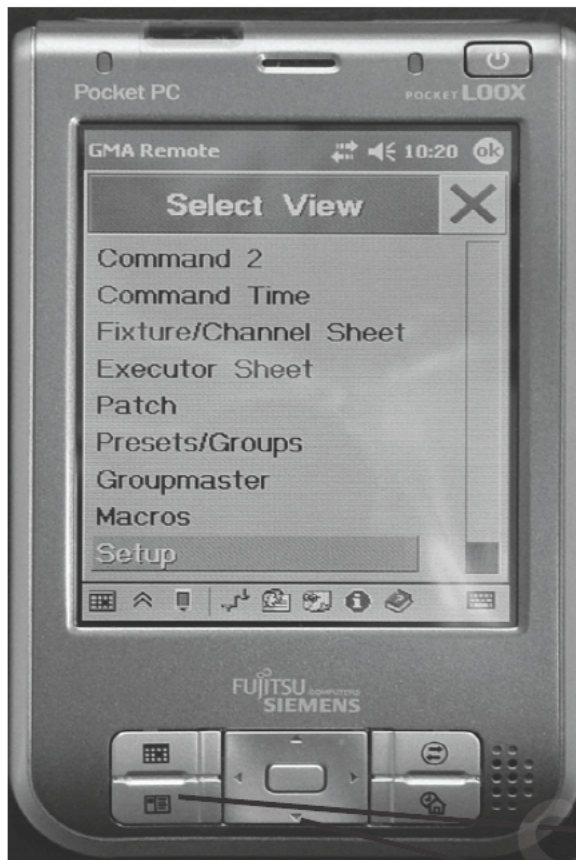
Descarga el software „REMOTE X.X” de nuestra página web y conecta el PocketPC por Serial COM o USB con el PC. El programa ACTIVE SYNC debe estar instalado. Inicia el fichero SETUP.EXE - el software de la *grandMA* para el control remoto quedará instalado en el PocketPC. El software reconocerá el sistema operativo del Pocket PC, Windows Mobile pocketpc 2002, Windows Mobile pocketpc 2003 y Windows Mobile pocketpc 2003 SE (Second Edition), e instalará automáticamente los módulos respectivos.

Cuando todos los requerimientos de software y hardware estén cumplidos, la Pocket PC estará operativo:

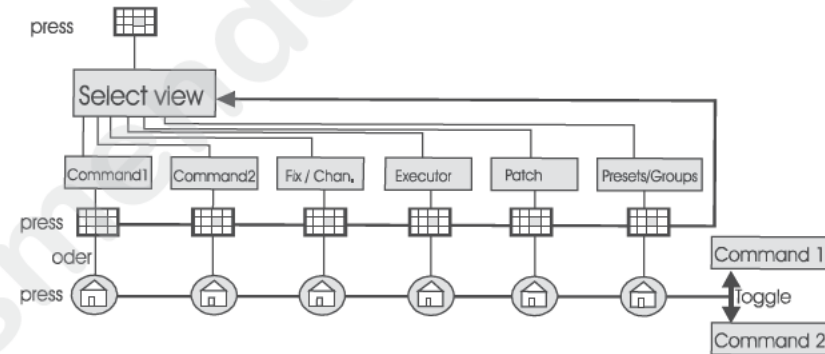
- Enciende la mesa
- Enciende la PocketPC
- Llama al programa GMA-REMOTE
- Selecciona la mesa deseada
- Entra con un nombre de usuario y un password (tienes que estar registrado en la mesa) no es posible iniciar como administrador) En programa GMA-MICRO (sin manejador de usuarios), se saltará el login y el usuario entrará en modo de administrador.

Puedes conectar hasta 6 controles remotos. ATENCIÓN: los aparatos seleccionados se aplican para todas las unidades conectadas y para la mesa.

La figura de al lado muestra las Vistas disponibles en el PocketPC. En las siguientes páginas encontrarás una descripción de la operación atípica de la mesa



Start mit Username / Password



siempre, a la primera pulsación de Command 1 / Command y cambia entre menús

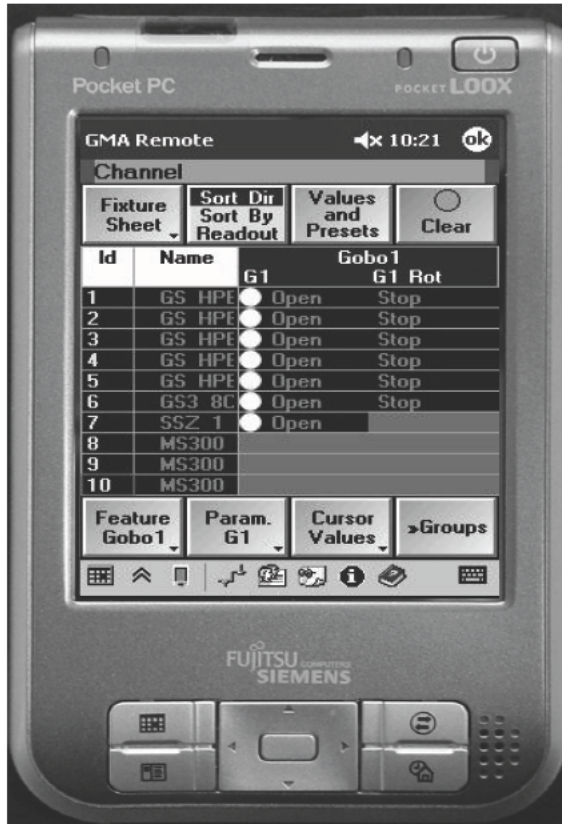


siempre y a la primera pulsación cambia al modo de Selección de Vistas

en el menú de Aparatos, Comando 2, y Comando Tiempo, la tecla tiene la función de la tecla NEXT de la mesa

Dependiendo del menú, el cursor puede tener diferentes funciones, pero siempre tendrá el propósito de movimiento (scrolling) o introducir valores (valor - pulsando fuera de los ejes) o confirma o cambiar entre (pulsando en el medio)

*La distribución de las teclas es idéntica para todas las PocketPCs, incluso si los símbolos de las teclas difieren, tienen otros símbolos o las teclas tienen una disposición diferente.*



Bajo el nombre, el botón tiene, dependiendo de su función operacional un símbolo diferente, para hacer más fácil la orientación:

- ▼ (negro) = pulsando corto o la go abrirá un menú
- (negro) = referencia al siguiente menú, puedes abrirlo

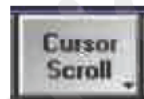
Los siguientes términos se usan para explicar las teclas según los diferentes efectos:

- corto:** = pulsación corto en la tecla, para activar la función
- largo:** = pulsación larga (e tiempo puede ajustarse en el PocketPC) la función se inicia tra este tiempo (señal acústica)
- toggle:** = cada vez que pulsas la tecla, se selecciona la siguiente función
- pulsa centro:** = pulsa en el cursor en el medio

Para ajustar valores con el cursor, puedes definir tres ajustes de velocidad: grueso - fino - muy fino

Los ajustes pueden definirse bien

- usando esta tecla, y con cada pulsación se cambia entre cada una de las velocidades,
- 
- pulsando largo la tecla de Scroll del Cursor y seleccionando la velocidad en el menú



○

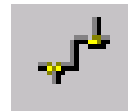
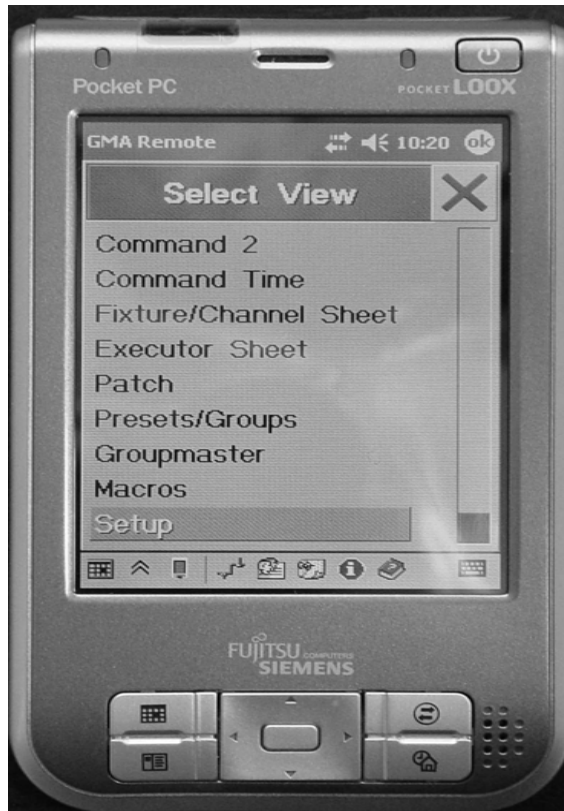
- usando **toggle** en la barra de tareas, y con cada pulsación la velocidad ajustada se cambia a la siguiente.

^ = finest    ^ = fine    ^ = coarse  
                   ^                    ^  
   ^



Usando más de un remoto puede pro ca pantallas erróneas (partes de ellas se pierden). Pulsa REFRESCAR PANTALLA para actualizar la pantalla..

*grand MA*




**Mesas Disponibles:**

**toggle:** ver las mesas disponibles o el menú estandar (cruz roja: mesa no disponible, gancho verde: mesa conectada)



**Chat- Menu:**


menú para mandar mensaje a usuarios o mesas en la red

cierra el menú con 



**HELP- Menu:**

Información para funciones de botones y cursores

cierra el menú con 



**Botones:**

Aquí puede ajustar el tiempo de mantener pulsado para algunas teclas físicas y virtuales


Aquí puedes activar los cursores horizontales durante el ajuste de valores. El cursor izquierdo/derecho puede cambiar el siguiente parámetro ej. si estás en modo COLRMIX el parámetro CM1 se ajusta con el cursor vertical, el Cursor horizontal ajustará el CM2.

**Chat:**

activa y desactiva la señal acústica

**Actual IP:**

muestra la dirección IP actual de esta pocketPC

cierra el menú con 



### COMMAND 1 / COMMAND 2

Ambos menús contienen el mismo botón como el Comando Ventana de la mesa grandMA. El espacio limitado hace necesario dividir la tecla entre COMMAND 1 y COMMAND 2.

**Abrir la Ventana COMMAND:**



Pulsa el botón

Cada vez que pulsas el botón, la vista cambia entre COMMAND 1 y COMMAND2.

Para algunas entradas debes cambiar de vista. Pulsa sobre el botón para cambiar entre las ventanas de Comandos. La línea de comandos se mantiene en ambas ventanas. Si se requiere una entrada numérica, el software cambia automáticamente a COMMAND 1.

Por ejemplo:

DELETE CUE  
(Command 2)

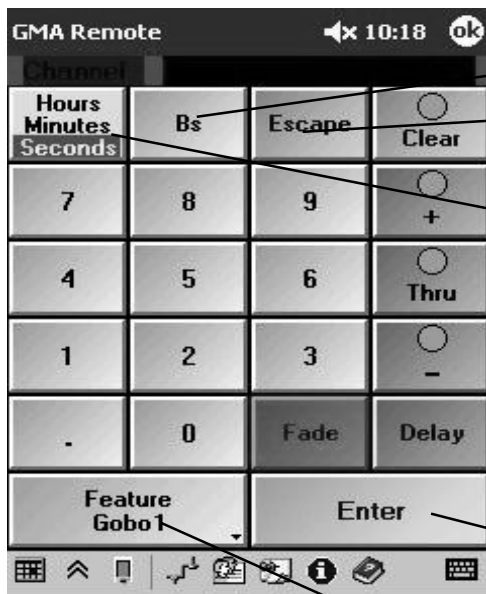
**automatically switches**

50 ENTER  
(Command 1)

## Comando Tiempo

Para ajustar tiempos de Fade / Delay; después de haber seleccionado Aparatos y Funciones, introduce la siguiente secuencia:

- Fade / Delay
- valor numérico
- dimensión de tiempo (debe tener fondo rojo)
- ENTER



**Backspace** para borrar la última entrada de la línea de comandos

**Escape** para borrar la línea de comandos

fondo azul + **corto:**

**toggle:**

horas/minutos/segundos

**largo:**

la dimensión marcada tomará fondo rojo y se mantendrá ajustada así

Tras confirmar con ENTER, el menú de COMMAND 2 se recupera automáticamente

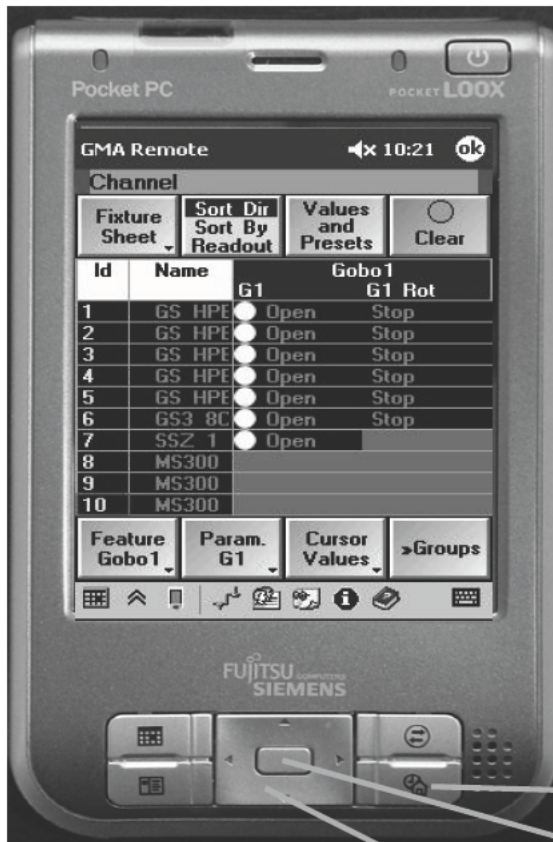
**cortot:** para escoger

Característica

**largo:** Cierra el menú

de las Características





Fixture Sheet

**toggle:** Fixture / Channel / Fader

Sort Dir  
Sort By  
Readout

**toggle:** Sort Dir / Sort By / Readout

Values  
and  
Presets

Cambiando entre Valores y Presets / fades / Delay      Sólo Valores / DMX / Ejecutor ID / Cue ID

>Groups

**toggle:** Presets - Hoja

Cursor  
Values

En la hoja de Canal/Fader, activa el  del cursor en la hoja de Aparatos

**toggle:** Cursor scroll / Cursor va or

Param.  
G1

**corto:** Selecciona el parámetro (si hay más de uno)

**largo:** Calculadora cuando se ha marcado un nombre de un aparato

Feature  
Gobo1

**corto:** Esoger la característica



**corto** misma función que la tecla NEXT de la mesa

**la go:** Cierra el menú

para el Scroll de Cursor:

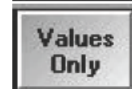
- desplazamiento en la Hoja el nombre está marcado (parpadeo alrededor del nombre)
- **pulsación:** se muestran las OPCIONES

para Valores de Cursor (el nombre debe estar marcado y la característica parpadeando)

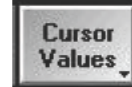
-  cambios de valores de los parámetros escogidos
-  sólo con „Cambio de Parámetros” activados en el menú de Abajo
  - con cambio de valores PAN/TILT
  - sin otra función con cambio de valores a la derecha de los parámetros
- **pulsa:** junto al siguiente parámetro (ej. Color1, Color 2...)



muestra la Hoja Actual  
**toggle:** Hoja de Aparatos / Hoja de Fader / Hoja de Canal



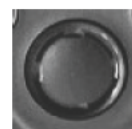
**corto:** Selección



**corto:** cambia entre scroll / valor  
**largo:** modo cursor



**corto:** la figura indica, cuantos canales se mostrarán en la columna. Introduce el nuevo número (x - x) y confirma con OK



Para Cursor Scroll  
 ● ↕ desplazamiento en las hojas para Valores de Cursor  
 ● ↕ para cambiar valores en los dimers marcados

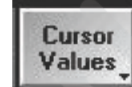
para nombres marcados (cuadro alrededor del nombre parpadeando)  
 ● **pulsa:** se muestran OPCIONES de los Dimmers



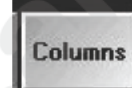
muestra la Hoja actual  
**toggle:** hoja Aparatos / Hoja Fader / Hoja Canales



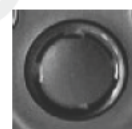
**corta:** Selección



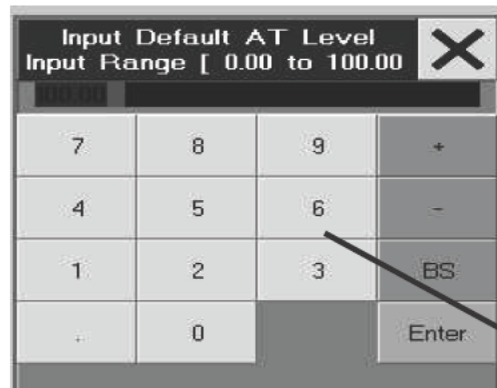
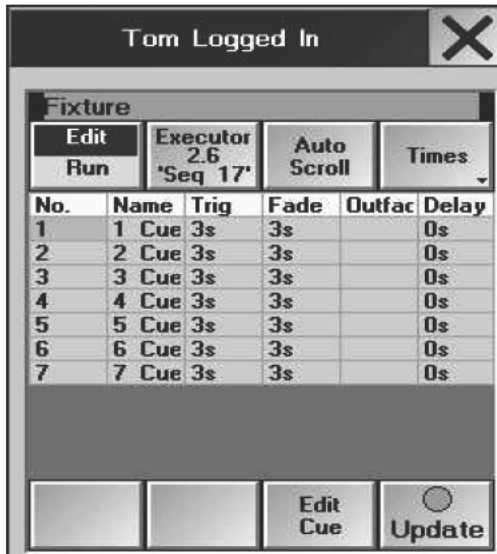
**corta:** cambia entre valores /scroll  
**largo:** modo cursor



**corto:** muestra el nombre de Canal o Fader



Para Cursor Scroll ● desplazamiento en la Hoja para Valores de Cursor  
 ● ↕ para cambiar los valores de los Dimers marcados  
 para nombres marcados (cuadro parpadeante rodeando el nombre)  
 ● **pulsa:** se muestran las OPCIONES



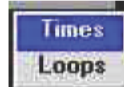
### Ejecutor / Edit



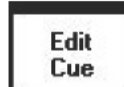
**toggle:**  
Run / Edit



**largo:**  
seleccionar Ejecutorr



**toggle:**  
Tiempos / Loops



Cambiando valores:

- pulsa **Edit Cue**
- marca el valor relevante con el cursor
- Pulsación central en el Cursor
- introducir valor con la Calculadora, confirmar con **ENTER**
- pulsa **Update**

### SETUP

**DOBLE DÍGITO DE VALOR DE ENTRADA:** Los valores se introducen de forma convencional introduciendo 2\_0 se tendrá el valor 20.

**DÍGITO SIMPLE DE ENTRADA:** Los valores se introducen en función de su decena; introduciendo 2 se tendrá 20, 0\_5 será 5, y 1\_5 será 15 (sin cambiar a DUAL).

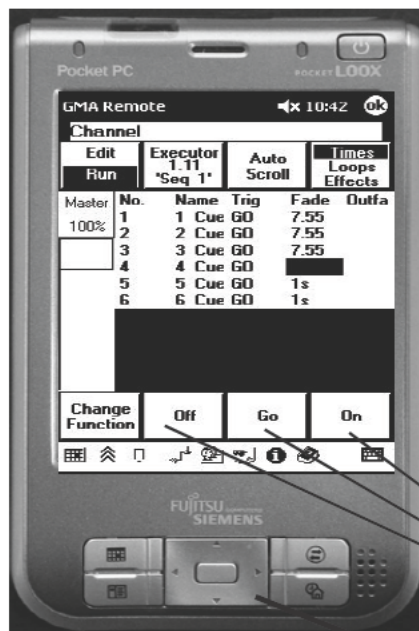
**Por defecto AT:** Aquí, introduce el valor de porcentaje al que los aparatos seleccionados o los dimers se ajustarán al pulsar 2 veces el comando AT

**HIGHLIGHT NORMAL / IS SOLO:** La función del botón en COMMAND 1 se ajustará a la función correspondiente

**IS SOLO:** tiene la función SOLO, ej. todos los aparatos no seleccionados ajustan su valor de dimer a 0 (excepto si están en modo NO MASTER en el SETUP)

**NORMAL:** El botón HIGHLIGHT tiene la función Highlight normal.

grandMA



### Ejecutor / Run

*corto:*

Cambia la función de los tres botones derechos: Si CAMBIO FUNCIÓN aparece en verde pulsa uno de los botones y selecciona la nueva función. Después de una segunda pulsación en CAMBIO DE FUNCIÓN la función escogida se ejecutará. Los botones con diferentes funciones del ajuste por defecto, tienen fondo azul. Los ajustes modificados pueden salvarse con POR DEFECTO PARA TODO como nuevo ajuste por defecto.

*corto:* la función escogida será ejecutada

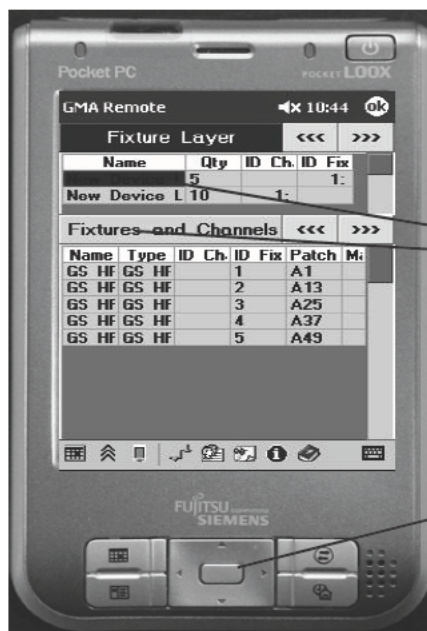
ajusta el master con fader o cursor



### Macros

Las macros sólo pueden iniciarse o pararse. La creación o modificación de las macros debe hacerse en la mesa.

Utiliza el cursor para desplazarte en la Hoja, si sólo aparece algunas de las macros.



## Patch

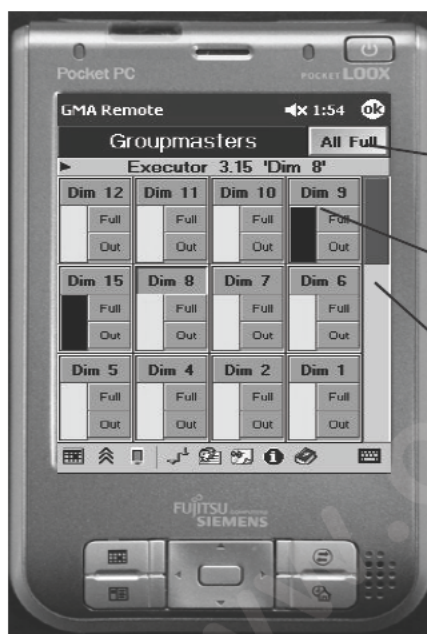
Nota: en la mesa, no se abrirá ACCESO COMPLETO en el SETUP!  
Sólo estará disponible ACCESO DIRECTO con la PDA

tocando, se activan partes, que tendrán fondo azul

- desplazamiento en la Hoja

para la celda marcada

- pulsa el centro para cambiar el contenido de la celda o entradas marcadas (dependiendo del contenido de las celdas) - misma función que el Encode en la mesa



## Groupmaster

corta:

**All Full** ajusta el grupomaster a full

**Full** master va a full

**Out** master va a cero

**scroll** el master al valor deseado

**scroll**


la pantalla puede mostrar un máximo de 12 masters; si hay más master creados, pasa a la siguiente pantalla con los siguientes 12 masters




### Grupos

**toggle:**  
Grupos / Presets

**toggle:**  
Aparatos / Grupos

-  salta al siguiente botón Grupo

-  salta al siguiente área de grupo

- **pulsa:** aparecerán las OPCIONES


**cortot:**  
misma función que la tecla NEXT en la mesa  
**largo:**  
abre un menú para Prev., ALL, ODD, EVEN

### Presets

Abando a el menú de Características

**toggle:** Grupos / Presets

**toggle:** Aparatos / Presets Pool

-  salta al siguiente botón de preset

-  salta al siguiente área de Preset

- **pulsa:** se abren las OPCIONES

## Declaración de Conformidad de acuerdo con las directivas 89/336 EWG y 92/31 EWG

**Nombre del Fabricante:** MA Lighting Technolog GmbH

**Dirección del Fabricante:** Dachdeckerstraße 16  
D-97297 Würzburg  
Germany

*declara que el producto*

**Categoría del product :** Unidad de Control

**Nombre del producto** MA *grandMA*, *grandMA* light, *grandMA* ultra-light, *grandMA* RPU, *grandMA* Micro

**Tipo:** MA GM

*cumple con las siguientes especificaciones de producto:*

**Safe y:** EN60065, EN60950

**EMV (EMC):** EN55103-1 (E1), EN50081-1  
EN55103-2 (E2), EN50082-1

**Información adicional:** Las entradas y salidas DMX512 y analógica deben tener malla y ésta estar conectada a tierra de la instalación.

Dipl. Ing. Michael Adenau

# FAQ / SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## PREGUNTA

## RESPUESTA

Por qué mi mesa, en la que he creado una sesión, de repente aparece como ESCLAVA, tras invitar a otra mesa?

La otra mesa tiene una prioridad más alta que tu mesa.  
ver capítulo 14.1

Por qué no funciona el 3D?

Al trabajar con el visualizador 3D, tienes que activar en la mesa TOOLS / MA NETWORK MULTIUSER.

La dirección IP no corresponde. Los 3 primeros grupos de números de las IPs deben ser idénticos, ej. 192.168.177.xxx, el cuarto grupo de números debe ser diferente en cada aparato conectado.

La versión del 3D no es compatible con el software de la mesa; los tres primeros números deben ser iguales: 4.36X

Algún programa de antivirus como p.ej. NORTON ANTIVIRUS, pueden turbar la interacción con el 3D - desactívalo.

Por qué sólo aparece al arrancar: COULD NOT FIND ATA NO SE ENCUENTRA ATA" (pantalla azul)

Hay un fallo de disco duro o el cable está desconectado. La reparación la debe hacer el servicio técnico, ver contacto al margen de la página.

Se inicia con el mensaje:  
(la pantalla sigue en negro, no se vuelve azul)  
„no system found“ (no se encuentra sistema)

La memoria Flash está corrompida, no presente o mal contacto. La reparación la debe hacer el servicio técnico, ver contacto al margen de la página.

Las funciones no están asignadas correctamente, ej. las ruedas cambian el ajuste de PANm o el aparato no puede controlarse.

El número de patch utilizado para parchear debe corresponderse con la dirección del aparato- si, es una cabeza móvil, la figura no se corresponde o



están colocadas en posiciones movidas, o se controlan canales equivocados.  
Escoger SETUP / ACCESO COMPLETO / en FIXTURE LAYER el grupo al que pertenece el aparato; en el menú de abajo, puedes encontrar el número de inicio de este aparato – debe corresponderse con dirección ajustable del aparato.  
ej. en la mesa B17 = en el aparato 017  
Si el aparato tiene 14 canales, el siguiente aparato debe comenzar con B31.

Las Cabezas Móviles o Scanner están colgadas a 90° o 180° grados en la transversal ¿qué debes considerar al usar las funciones de PAN / TILT?

Adapta los aparatos usando los parámetros X\*, Y\* y Z\* en SETUP / ACCESO COMPLETO - si es necesario, utiliza INVERTIR para ajustar la sensibilidad de la rotación de PAN y TILT.

Cuando se carga un show (desde el disco duro), la mesa se cuelga mostrando el mensaje REBOOTING - PLEASE WAIT. Después de resetear (usando el botón de Limpieza de atrás de la mesa), se carga el show.

Es muy probable que haya un error de software en el disco duro. **La reparación la debe hacer el servicio técnico, ver contacto al margen de la página.**

Al iniciar una secuencia (usando el botón de Ejecutor o un Fader de Ejecutor), los aparatos no se encienden en escena, pero en la Hoja de Canales se muestran los valores (nada en la ventana de ESCENARIO).

Master abierto?/ Master de grupo abierto?  
Si en la hoja de Canal/Fader y Aparatos los ID o nombre tienen fondo azul, el master tiene prioridad subordinada.

Al cargar un show desde un disquete que ha sido creado en otra mesa, no aparecen aparatos.

World asignados correctamente?

## PREGUNTA

La configuración de mi mesa (Tracker ball, Screen Off, etc.) ha cambiado de repente, los ajustes y números IP han cambiado.

En el menú de CONEXIONES DE RED no se pueden ver algunas meas, a pesar de que están en la red.

Puedo seleccionar aparatos activos (ej. en Cue activa) automáticamente para formar un grupo?

Puedo cambiar aparatos que forman parte de una secuencia? ej. dimers de otro fabricante o aparatos más prestaciones?

Los master de Grupo se mueven en cada página, aunque el fader esté „vacío“; o se mueve un master de grupo, aunque no estuviera activado.

En el caso improbable de que la mesa se cuelgue, puedo arreglar la causa?

## RESPUESTA

Si se pulsa el botón ELIMINAR SHOW mientras se está cargando el show, también se resetean todos los ajustes a sus valores por defecto. Todos los ajustes deben introducirse de nuevo. Se siente.

Las mesas tienen diferentes números de versión y no serán reconocidas por la red. Actualiza las mesas a la versión de software actual.

Todos los aparatos de una Cue pueden seleccionarse usando la tecla EDIT < en este ajuste, puedes grabar un grupo usando STORE, y la función SELECCIONA TODOS LOS ACTIVOS.

Si borras o cambias aparatos en el SETUP, todos los valores de las secuencias que no son necesarios, también se borrarán (no pueden restaurarse). Ej. si un nuevo aparato no tiene, por ejemplo rueda de color, los valores de la rueda de color para este ID serán borrados y no se podrá manejar, incluso si instalas de nuevo el viejo aparato. Si el nuevo aparato tiene más prestaciones que el viejo, no tendrá valores para él.

Se recomienda copiar el show con otro nombre y probar allí los cambios de aparatos.

Bajar LOOPS / LINKS (posiblemente en una macro, también) sólo el número de fader sin número de página se introduce en la secuencia - ej. fader 14 en lugar de 1.14; que es por lo que el fader 14 se moverá, desgregando el programa para este fader.

Lo mejor es usar el servicio de MA Lighting. Tras un cuelgue, reinicia la mesa con el botón RESET (en la parte trasera de la mesa) o con el botón de POWER. Ten un disquete vacío disponible. Tras reiniciar, aparecerá el siguiente mensaje:



Ahora tienes 4 segundos para pulsar SALVAR LOG EN DISQUETE. Inserta un disquete vacío y confirma con OK. Puedes enviar el fichero log a nuestro departamento de servicio.

## PREGUNTA

Puedo encender y apagar la mesa usando el temporizador integrado para iniciar un show automáticamente?

## RESPUESTA

Un temporizador hará lo mismo que el interruptor power, ej. la grandMA, Light y ReplayUnit tomarán la energía de la batería supletoria inmediatamente y se apagará la mesa después de 3 minutos. No hay problemas, pues todas las aplicaciones activas se reiniciarán tras arrancar de nuevo la mesa. Después de encender la mesa, la UltraLight posiblemente tratará de acceder a la BIOS y no arrancará correctamente.

En general es posible dejar que la mesa se encienda y se ejecute el show mediante el menú de AGENDA.

Puedo repachear aparatos durante un show (ej. porque haya un malfuncionamiento)?

En la línea de comandos, puedes pachear aparatos o cambiar el número de pach sin variar el show. Lo mismo se aplica a la hoja de DMX, usando el ratón.

Estando en una secuencia específica, puedo iniciar la cue de otra secuencia?

En la secuencia, se inicia la cue en la columna LINK con `> GOTO x` (nº de cue) `EXECUTOR x.xx` (nº de Ejecutor)

Puedo ejecutar cualquier show en cualquier mesa?

Todos los shows funcionarán en todas las mesas grandMA; sólo con la excepción de la Micro: el show sólo tendrá 1024 canales; al cargar un show mayor, los canales en exceso se borrarán, y la reproducción no podrá manejarlos, y sólo se podrán usar 2 universos DMX.

AUTOBACKUP en una sesión?

En una sesión sólo debe tener AUTOBACKUP el Master. Los esclavos con AUTOBACKUP causarán problemas con la reproducción.

La mesa se vuelve más y más lenta al iniciar y grabar un show

Si el botón de ENUMERACIÓN está ON en el menú de BACKUP bajo SALVADO RÁPIDO, cada grabación produce una nueva copia del show - con AUTO SALVADO, esto sucede automáticamente. De esta forma se pueden generar fácilmente 100 versiones del show en el disco duro. Borra versiones superfluas de show y pon el botón ENUMERATE OFF. Graba los backup en disquete.

No puedo ejecutar tareas en red con mi UltraLight

Esto puede ser porque la memoria libre no alcanza el 50%. Borra shows o backups para aumentar la memoria libre. El trabajo en red de la UltraLight no funciona en cuanto más del 50% de la memoria se utilice por el show

## SERVICIO - TABLA DE TIEMPOS

Para garantizar la legendaria fiabilidad de nuestro producto por un largo periodo de tiempo, debes tener en cuenta la vida de algunos componentes de hardware. Estas partes son castigadas fuertemente en condiciones de suciedad y deben limpiarse. Reemplazando estas partes a tiempo, puedes prevenir malfuncionamiento en situaciones de tiempo crítico. El intervalo de replazamiento depende del stress del entorno de trabajo < las especificaciones listadas abajo, se basan en nuestros datos experimentales.

<i>Parte</i>	<i>Replazo recomendado después de:</i>	<i>Teiempo de envío (en Europa)</i>	<i>Instalación (seguir instrucciones de seguridad)</i>
Batería no UL y MICRO	4 años	2-3 días laborales	Instalación simple por un usuario experimentado
Disco Duro no MICRO	3-5 años	2-3 días laborales (debe estar es stock al usar varios dispositivos)	Por especialista electrónico con herramientas apropiadas o por el servicio de MA
Patalla táctil	Después de daño mecánico	2-3 días laborales	Por especialista electrónico con herramientas apropiadas o por el servicio de MA
Encoder	2-3 años	2-3 días laborales	Por especialista electrónico con herramientas apropiadas o por el servicio de MA
Motor fader sólo grandMA y Light	dependiendo de la situación entorno inmediatamente si entra líquido En mal funcionamiento, limpia con Q-tip	2-3 días laborales	Por especialista electrónico con herramientas apropiadas o por el servicio de MA

Los repuestos pueden encargarse a:

MA Lighting GmbH  
Dachdeckerstraße 16  
D 97097 Waldbüttelbrunn  
info@malighting.de

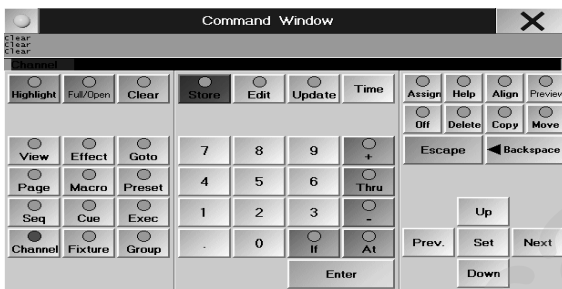
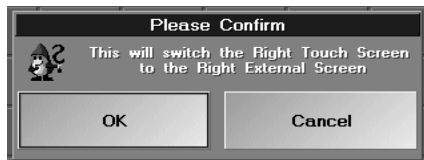
or Lightpower GmbH  
An der Talle 26  
D-33102 Paderborn  
info@lightpower.de

o a tu distribuidor local

228



Task	Function	Load	Peak	History
RR_RECEIVER	Total	0.1	0.1	
RR_SENDER	Total	0.0	0.0	
RR_SOCKET	Total	0.3	0.4	
Autoload	Total	0.0	0.0	
ChannelRev	Total	0.0	0.0	
ChannelSetup	Total	0.0	0.0	
Autoloadand	Total	0.0	1.1	
FFC_RECEIPT	Total	0.0	0.0	
DHX	Total	6.8	7.0	
DHX	DHX_Flash	0.0	0.0	
DHX	DHX_Output	6.8	6.9	
DHWNET	Total	0.0	0.0	
CC	Total	2.7	2.8	
CC	Engine realtime	0.0	0.0	
CC	Engine realtime	0.0	0.0	
CC	Submaster	0.1	0.1	
CC	Submaster	0.0	0.0	
CC	Dimmer_Channel	0.7	0.8	
CC	Fixture_channel	0.4	0.4	
CC	Line	0.4	0.4	
FILE	Total	0.0	0.0	
FILE	Line	0.0	0.0	
GH/A	Total	13.7	23.3	
GH/A	Command	2.3	13.7	
GH/A	Draw	11.1	11.9	
GH/A	GH/A_End	75.1	75.1	
IS	Total	4.4	4.4	
System	SYSTEM	0.6	0.6	
System	IRQ	0.1	0.1	



## Funciones Especiales

Algunas teclas de función del teclado externo tienen reservada una función especial. Sólo necesitarás estas funciones, cuando haya componentes que no funcionen correctamente < no querrás usarlas mientras el funcionamiento sea normal.

### F1 SCREENSHOT (sin figura)

Para transferir screenshots a un PC usando FTP

### F2 TASKDISPLAY

Aquí, hay datos operacionales importantes para los ingenieros de servicio.

### F3 Pantalla táctil derecha a la Pantalla externa derecha (no en la MICRO)

Para transferir el contenido de la pantalla derecha de la mesa al monitor externo derecho. Algunos menús como ej, SETUP, sólo aparecen en la pantalla derecha < si esta pantalla falla, puedes usar el F3 para cambiar al monitor externo. Entonces puedes operar con el botón.

### F4 UPDATE ACTUALIZAR

Para actualizar el software, si no se puede acceder al menú SETUP, ej. después de cancelar una actualización. Aquí puedes actualizar el software de la mesa, la librería y el procesador (no en la MICRO).

### F7 VENTANA DE COMANDOS

Aquí encontrarás los botones más importantes como teclas virtuales. Es muy útil por ejemplo al operar con un ReplayUnit.

### F9 DESACTIVAR TODOS LOS MONITORES TÁCTILES

Para desactivar todos los monitores táctiles si por ejemplo una ventana se bloquea y no puedes hacer entradas. Tras desactivarlos, puedes proceder sólo usando el ratón.

# COLOR CODE

Fixture Sheet Values & Preset					
Id	Name	Pan/Tilt		Dimmer	Global
		Pan	Tilt	Dim	G1
1	SL300 1	255	128	Close	Op
2	SL300 2	255	128	Close	Op
3	SL300 3	255	128	Close	Op
4	SL300 4	153	128	Close	Op
5	SL300 5	153	128	Close	Op
6	SL300 6	153	128	Close	Op
7	SL300 7	153	128	Close	Op
8	SL300 8	153	128	Close	Op
9	SL300 9	153	128	Close	Op
10	SL300 10	153	128	Close	Op
11	SL300 1	153	128	Close	Op
12	SL300 2	153	128	Close	Op
13	SL300 3	153	128	Close	Op
14	SL300 4	153	128	Close	Op
15	SL300 5	153	128	Close	Op
16	SL300 6	153	128	Close	Op
17	SL300 7	153	128	Close	Op
18	SL300 8	153	128	Close	Op
19	SL300 9	153	128	Close	Op
20	SL300 10	153	128	Close	Op
24	1000AI 1	128		Close	Op
25	1000AI 2	128		Close	Op
26	1000AI 3	128		Close	Op

## Colores en las ventanas de APARATOS, CANALES y FADER

Entrada o función	Estado	Número de canal/ atributo	Valor de canal de dimer	Valores de atributos de aparatos
Canal o atributo no usado o relajado por 3 veces CLEAR	no seleccionado, no valor	gris	gris	gris
no seleccionado, pero con valor de algún Ejecutor	no seleccionado, pero con valor inicial >0%	gris	amarillo	amarillo
Dimer no seleccionado, último fundido en la secuencia master no ha cambiado el valor	no seleccionado, pero con valor iniciado	gris	azúl-verde	amarillo
Dimer no seleccionado, último fundido en la secuencia master ha reducido el valor (DOWN)	no seleccionado, pero valor inicial >0	gris	verde	amarillo
Dimer no seleccionado, último fundido en la secuencia master ha incrementado el valor (UP)	no seleccionado, pero valor inicial 0	gris	magenta	amarillo
No seleccionado, change está en manual	no seleccionado, pero cambiado manualmente	gris	blanco sobre fondo rojo oscuro	blanco sobre fondo rojo oscuro
Selección manual	seleccionado, pero no activado	amarillo	gris	gris
Activación manual o movimiento de Fader/Encode	activado	amarillo	blanco sobre fondo rojo	blanco sobre fondo rojo
Selección manual por CLEAR	no seleccionado, pero cambiado manualmente	gris	blanco sobre fondo rojo oscuro	blanco sobre fondo rojo oscuro
Activación por borrado CLEAR	no seleccionado, pero cambiado manualmente	gris	blanco	blanco
No seleccionado, pero con valores de un Ejecutor (excepto el master)	sólo valor inicial	gris	amarillo	amarillo
No seleccionado preset activado	no seleccionado valor de preset	gris	turquesa sobre fondo rojo oscuro	blanco sobre fondo rojo oscuro
Seleccionado, después de, preset ya activo	Seleccionado un valor de preset	amarillo	turquesa sobre fondo rojo	blanco sobre fondo rojo

# COLOR CODE

Fader Sheet Values sorted by										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
-	-	26	26	9	9	-	-	-	-	-
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Channel Sheet Values sorted by					
1	2	3	4	5	6
-	-	26	26	9	-
11	12	13	14	15	-
21	22	23	24	25	-
31	32	33	34	35	-
41	42	43	44	45	-
51	52	53	54	55	-

L7	Assign	Empty	24	Seq 24	Page 1	1	show01	1	show01	8	S
5	Cue		3s00								
6	Cue		8% Fade								
7	Cue		RUN ->								
LTP	OFF	GO-	PAUSE								
	FLASH	GO	>>>								
	OUT	ON	EMPTY <<<								
LTP				LTP				LTP			

Activación borrada por CLEAR	no seleccionado, value of preset	gris	blanco	obre fondo	blanco
cuadrado blanco (sólo fix)	Posición PAN de un aparato móvi.	3 ajustes	osibles		
barra violeta (fix)	este atributo se está usando actu	mente	por un efecto		
Número ID verde (sólo fix)	Los números ID están seleccionados y pueden moverse la hoja de Aparatos sólo se cambiará la ordenaci n den ro de la hoja, no tiene más efecto				
barra azul	Los canales „aparcados“ E la salida de DMX, no habrá cambios y se mantendrá el últi o va or; sin embargo, internamente se pueden cambiar y grabar				
fondo azul	el aparato ha sido cam iado a modo No Master en las opciones de dimer o en el menú de opciones de aparato; estos aparatos no reaccionarán a los los movimi tos del GrandMaster, i.e. con GrandMaster a 0, seguirán funcion ndo usando la rueda de dimer o el m ste de grupo al que pertenecen esos aparatos.				
fondo violeta	os ajustes de Modulador han cambiado.				
fondo gris	Los alores se han cambiado por otro usuario de la sesión (este valor no se toma en cuenta al graba, y sólo puede modificarse tras haber seleccionado los aparatos)				

## Colores usados en las pantallas de los Fader Ejecutor

### Color o simbolo

triángulo blanco (barra de título)	muestra la prioridad al sobrescribir en modo LTP no triángulo = prioridad media
verde claro (barra de título)	Esta secuencia es la secuencia maestra (SELECT + N° Ejecutor) Todos los comandos de grabación siempre afectan a esta secuencia , en la grandMA, sólo las teclas amarillas de secuencia tendrán efecto sobre esta secuencia
verde scuro ( barra de título)	esta secuencia será la secuencia por defecto. Los botones amarillos o comandos en combinación (ej. GO+, GO-, Pausa, etc.) con ENTER afectarán a las luces y los Ejecutores verdes al mismo tiempo. El ajuste es temporal y no se quedará grabado
posible para múltiples Ejecutores	
naranja (cues)	esta secuencia está fijada y, incluso después de cambiar de página será visible (las secuencias o chases que están en esta posición, pero en otra página diferente, serán tapados, pero sin verse afectados si están ejecutandose.
para varias secuencias	
La secuencia master también puede fijarse(verde + naranja).	

*Al desplazarte por las páginas, las secuencias fijaas pueden tapar a otras secuencias en la misma posición - esto no afecta a su operatividad. Después de resetear las secuencias fijadas, las secuencias que hubieran desaparecido, volverán a estar en su sitio.*

# CÓDIGO DE COLORES

DMX Sheet																	
A	1	-	-	-	2	10	12	-	12	12	-	1	-	-	2	9	10
A 33	-	12	9	10	-	12	6	25	1	-	-	12	9	10	-	12	
A 65	9	10	-	12	6	25	1	-	-	12	9	10	-	12	6	25	
A 97	-	12	25	-	1	-	-	25	7	20	-	12	12	6	1	-	
A129	19	-	1	-	-	25	9	20	-	12	25	6	1	-	-	25	
A161	1	-	-	25	11	20	-	12	25	-	1	-	-	25	12	20	
A193	-	25	13	20	-	12	12	-	25	-	25	-	-	-	-	-	
A225	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

Groups	1	2	3
	back		zweier11
10 dim	11 blinder	12	C1 htpDIMMER
20	21	22	23

24 +rechts	3 +zweier11	1 -back	23 htpdimm	1 show01
SelFix	SelFix	SelFix		4s81 (2)
Full	Full	Full	1 Cue	0% Fade
Out	Out	Out	HTP OFF	RUN ?? S
			GO	OFF
			ON	GO
			LTP	ON

Sequ	1	2
	Seq 1	Seq 2
3	4	5
Seq 3	Seq 4	Seq 5

## Colores usados para mostrar la hoja de salida DMX

### Color o símbolo

Valores de dimer amarillos	valor de un Ejecutor (cambios mientras se ejecuta la secuencia)
Valores de dimer gris claro	valores por defecto de los aparatos
Valor de dimer cian	valor introducido o que ha sido cambiado en esta cue
Valor de dimer magenta	valor tracked
Valor de dimer verde	valor que se ha reducido
Valor de dimer azul	
Valor de dimer blanco con fondo rojo	activación manual o movimiento de Fader/Encoder
Valor de dimer blanco con fondo rojo oscuro	no seleccionado, pero cambiado manualmente, la selección se ha borrado con CLEAR
Valor de dimer blanco (negrita)	no seleccionado, cambiado manualmente, activación borrada con CLEAR
Fondo azul-verde	
Fondo negro	vacío = canal DMX no pacheado rojo = el canal DMX está pacheado, no hay valor de salida para la cue actual

## Colores usados para la pantalla de la hoja de Grupos

### Color o símbolo

area gris	grupo con varios aparatos
area gris con marca azul	grupo con varios aparatos que están seleccionados
area azul	el grupo consiste en un aparato

## Colores usados para la pantalla de Master de Grupo

### Color o símbolo

Texto blanco (iniciando con el signo +)	nombre del master de grupo
Texto rosa (iniciando con el signo -)	Para este master de grupo se ha seleccionado INHIBIDOR NEGATIVO
Barra Rosa + LED parpadeando	El fader motorizado se ha bloqueado y debe ajustarse de nuevo a su valor dado < si la barra rosa está en cero, sólo se podrá ver el fondo rojo oscuro

Barra amarilla	Muestra la posición del Master de grupo Si la barra amarilla está en cero, sólo se puede ver el fondo negro
----------------	--

## Colores usados para el Contenedor de Secuencias

Símbolo de tecla Amarillo	la secuencia está bloqueada y no puede editarse
cuadro azul	la secuencia está seleccionada

## Colores usados en la Hoja de CONTENIDO/CONTENIDO COMPACTO

color o símbolos	Idénticos que en la Hoja de Tracking
------------------	--------------------------------------

232





# CODIGO DE COLORES

## Colores usados para la pantalla de Hoja de Worlds

### Color o símbolo

triángulo rojo en esquina superior izq. del botón de Mundo	Este mundo no contiene todos los atributos de los aparatos
Señal de Precaución en el botón de Mundo	Este Mundo se está utilizando por otro usuario

## Colores usados para la pantalla de Contenedor de Preset

Triángulo Rojo	El preset puede sólo utilizarse con los aparatos para los que se creó
Texto muy leve	El preset se borró en el Setup y no podrá aplicarse de nuevo
Cuadro azul	Preset seleccionado
Area Verde	Estos presets pueden aplicarse a los aparatos seleccionados - el número mayor muestra el número de aparatos, en los que se ha aplicado el preset (el número pequeño es el número de botón)
Area Amarilla	Este preset puede aplicarse a los aparatos seleccionados - el número mayor muestra el número de aparatos en los que se aplica el preset (el número pequeño es el número de botón)
Area Gris	No hay aparatos seleccionados para los que sea válido este preset
Cuadro negro	El preset contiene también valores de otro preset - preset contenido
Número Púrpura sobre nombre de preset	Muestra el número de aparatos seleccionados que fueron activados por el preset
Número Azul sobre nombre de preset	Muestra el número de aparatos que están activados en el preset, cuando los aparatos están seleccionados, al mismo tiempo que no se activaron con este preset
Puntos Blanco/ Negro en el eje	El preset contiene valores „extraños“ (ej. valores de dimer en un preset de PAN/TILT). Los puntos blancos indican los valores „extraños“ activados en parámetros relevantes; campo1=PAN, campo2=TILT, campo3=DIM etc., ver capítulo PRESET)

## Colores usados en la Línea de Comandos

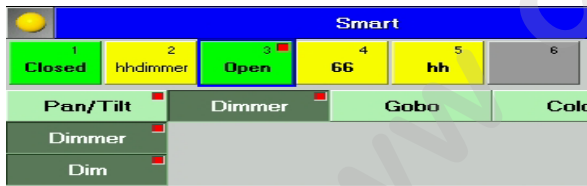
Negro	El comando fue ejecutado
Rojo	El comando no se ejecutó. Fata una entrada o el comando no es posible, por ejemplo por que el botón al que se refiere está vacío
Verde	Macro ejecutada
Azul	Time code ejecutado

## Colores usados en los Botones de Vistas

Amarillo	Aquí se ha grabado una vista de varios monitores, es decir, en este botón puedes cambiar otros monitores.
Naranja	las pantallas grabadas se refieren sólo a este monitor
Marron con texto verde	esta vista es la que aparece actualmente en el monitor

# COLORES

Tracking 1.1 Sequ.					
No.	Name	1 htp Dim	2 dim Dim	10 SL Dim	
1	1 Cue			255	
2	2 Cue			200	
3	3 Cue			224	
4	4 Cue			224	
5	5 Cue			224	
6	6 Cue			137	
7	7 Cue	101	101	137	
8	8 Cue	75	75	137	
9	9 Cue	75	75	137	



234



## Colores usados para la pantalla de Hoja de Tracking

### Color o simbolo

Dash	No hay valor de entrada (saldrá el valor por defecto)
Valor de dimer cian	Valor introducido o valor que se ha cambiado en esta cue
Valor de dimer magenta	Valor trazado (se define por el valor previo de color cian y no está grabado, ej. si cambias el valor de color cian en una cue, todos los siguientes valores magenta también cambiarán)
Valor de dimer verde	el valor se ha reducido
Valor de dimer rojo	Valor bloqueado (el valor que se definió por el anterior valor de color cian, se grabará. Los cambios en el valor previo de color cian no afectarán más a los valores el primer (superior) valor trazado cambiará de rojo a cian.
Fondo rojo con cuadro parpadeante	este valor está seleccionado
Nombre de aparato en amarillo (barra cabeera)	este aparato está seleccionado en la hoja de Aparatos
Nombre de secuencia blanco en la barra de título	Las figuras de las celdas son valores de dimer. Se puede ajustar la vista con opciones
Nombre de secuencia en barra de título verde	Los símbolos son tiempos de Fader (pulsa TIME 1 vez)
Nombre de secuencia en barra de título naranja	Los símbolos son tiempos de Fader (pulsa TIME 2 veces)

## Colores usados para la pantalla de Contenedor de Efectos

### Color o simbolo

Botón Rosa	Grupo de Efecto con aparatos o dimers asignados
Botón Rojo	Grupo de Efecto sin aparatos o dimers asignados
Botón Verde	
Botón azul (en el menu de TODOS LOS EFECTOS EN EJECUCIÓN)	Grupo de Efectos temporal, se borrará tras desactivarlo, si no se graba antes
Punto blanco circulante	el efecto se está ejecutando
Punto verde parpadeante	EDIT - el menu edit está aun abierto

## Colores de la pantalla del Contenedor de Secuencias

simbolo tecla amarillo	la secuencia está salvada y no puede editarse.
cuadro azul	la secuencia ha sido seleccionada.

## Colores usados en la pantalla de Ventana SMART

### Color o simbolo

Boton amarillo	El boton de Valor de Canal solo puede usarse para algunos de los aparatos seleccionados
Botón verde	El botón de Valor de Canal puede utilizarse para todos los aparatos seleccionados
Cuadrado rojo	La característica o Atributo se ha activado y los valores se han introducido en la hoja de Aparatos o Fader

# Index

- A**
- ACTION 95, 101
  - Activating 16
  - Active 63
  - Active Values 66, 88, 89
  - Add Point 35
  - Additiv 44
  - ADMIN 50
  - After Roll 141
  - ALIGN 12, 124, 125
  - ALIGN Function 61, 71
  - ALIGN OFF 153
  - ALL 17, 88, 89, 153, 166
  - All for Selected Devices 88, 89
  - ALL FULL 111
  - ALL OFF 129
  - ALL SCREENS 56
  - ALLOW EMBEDDED 76
  - ALWAYS 126
  - ANGLE 130
  - ARC 130
  - ARRANGE IN CIRCLE 86
  - ARROW 130
  - Artistic Licence 39
  - ARTNET 37
  - AS (Adaptive Speed) 126
  - Ascii 43
  - ASCII-Format 43
  - ASSIGN 17, 153, 167
  - ASSIGN menu 17, 106
  - ASSIGN TIME 167
- Assignments, deleting 149, 150
- AT 167, 168
  - Attribut 30
  - ATTRIBUTE GROUPING 27
  - ATTRIBUTE MASK 61
  - ATTRIBUTE SETUP 27
  - Attribute Setup 27
  - ATTRIBUTE SORT 61
  - Attributes 28
  - AUTO 66
  - Auto Create 41
  - Auto Create Effects 43
  - AUTO FIX 109
  - AUTO GAIN 48
  - AUTO LOOP 101
  - Auto PrePos 110
  - AUTO SCROLL 114, 115
  - AUTO SCROLL button 95
  - AUTO STOP 47
  - AUTO-SORT-Function 73
  - AUTO-SORT-Funktion im FIXTURE-Fenster 65
  - AUTO-WRAP 74
  - AUTOBACKUP in a session 226
  - Autosave 45
- B**
- Background Illumination 44
  - BACKUP 153
  - BASE 125
  - BASE VALUE 125
  - BASIC FADE 17
  - Battery 5
  - BeamAngle 30
  - BLACKOUT 9 46
  - BLIND 9, 95
  - Blind Modus 82, 83
  - BLO K 116
- Blue Buttons (pocket pc) 9, 16, 59, 70, 153, 168 219
- Booting 15
  - BOUNCE 101, 127
  - BPM 46, 47, 101, 127
  - Break 30
  - Button, changing a 107
  - Button Page 117
  - Button Pages 54
  - BUTTONS OFF 119
- C**
- Calculator 13
  - Calibrating Button 43
  - CHANNEL 53, 168
  - Channel expansion 37
  - CHANNEL FADER 44, 70
  - CHANNEL Mode 70
  - Channel Pages 54
  - Channel Start Id 19
  - CHANNEL VALUES 33
  - Channel Values 33
  - CHANNEL window colors used for the screen display 229 23 233
  - CHASE 122
  - Chase Fade 46
  - HASER 114
  - Chaser, calling a (Playback) 93
  - Chaser, editing a 100
  - Chaser, executing a 106
  - CHASER SPEED 46
  - CHASER, triggering a 47
  - CHASER-FADE 102
  - CHASES OFF 119
  - Chat 54
  - Circular Copy 81
  - CLEAR 9, 16, 59, 70, 153, 168 219
  - CLEAR LED 59, 70
  - CLOCK 54
  - Clone 42
  - CLOSE 111
  - COLOR CODE 230, 231
  - colors 33
  - colors used for the screen display 229
  - Columns 74
  - COMMAND 1 214
  - Command Line Commands 99
  - Command Line Order 94
  - Command Overview 157
  - Command Reference 161
  - Command Time 215
  - COMMAND WINDOW 11
  - COMMANDLINE 54
  - Comment 30
  - Comp Fixture Sheet Options 60
  - COMPACT CONTENT 53
  - Compact Fixture Sheet 60
  - Complete Loss of Data 5
  - CONFIRM 130
  - CONTENT 53
  - CONTENT SHEET OPTIONS 121
  - COPY 58, 98, 153, 168
  - Copy cues between sequences 100
  - COS 122
  - crash file 225
  - Create 20
  - CREATE GROUPS 42
  - CREATE MATRIX LAYOUT 85
  - Create Preset Preference 42
  - CREATE PRESETS 42
- CREATE SINGLE GROUPS 42
- Crossfade 46
  - CUE 169
  - Cue 87
  - Cue, copying a 98
  - Cue, deleting 79, 99
  - Cue Destinations 103
  - Cue, executing a 106
  - Cue, including a 91
  - Cue load 92
  - Cue, merging a 90
  - Cue, moving a 97
  - Cue Only 98, 116
  - Cue Options 89
  - Cue, overwriting a 90
  - Cue, removing a 90
  - Cue, renumbering a 99
  - Cue, Update 77, 104
  - Cue, updating a 103
  - CURRENT PAGE OFF 119
  - Current Settings 108, 110
- D**
- Date 30
  - Deactivate 64
  - DEF\_GO 169
  - DEFAULT 26, 45, 59, 70
  - DEFAULTS Menu, Settings in the 45
  - Defined 63
  - Defining DMX Addresses for Fixtures 53
  - DELAY 17, 153, 169
  - Delay 94
  - DELAY times in the CHANNEL window 72
  - DELAY times in the FIXTURE window 63
  - Delayed Output 39
  - DELETE 55, 153, 170
  - Delete Point 35
  - Desk Lamp 44
  - Desk, Locking the 49
  - DESK STATUS 54
  - Dim Path 96
  - DIMMER CHANNELS, accessing directly 69
  - Dimmer channels, assigning colors 25
  - Dimmer, creating a 18
  - Dimmer, editing a 18
  - Dimmer Group, calling up a 57, 111
  - Dimmer Group, creating a 57, 111
  - Dimmer Option 74
  - Dimmer, patching a 18
  - Dir (direction) 124
  - Discrete Values 34
  - display language 45
  - Display Panel, Adjusting the Viewing of the 5
  - DMX 4, 27
  - DMX Addresses 65
  - DMX Channels, assigning 149
  - DMX Cofg. b. Micro 38
  - DMX hub 39
  - DMX IN, Remote Control by 149
  - DMX input 37
  - DMX Input, using the 149
  - DMX LINES 53
  - DMX List 26, 35
  - DMX Output Window 41
  - DMX Pan 24
  - DMX-Hub 40
  - DMX-XLR sockets 37
  - DMX\_BTN 170
  - Dongle 37

Dot-Zero 46  
Dots in Preset button 75  
DOUBLE SPEED 101  
Dropout Elimination 141  
DUAL DIGIT VALUE ENTRY  
45, 218  
DUMMY Function 32

## E

EDIT 153, 171  
EDIT EFFECT 123  
EDIT FORMS 122, 129  
EDIT menu 94  
EDIT PROFILES 35  
Editing Macros 152  
EFFECT 53, 171  
Effect, creating an –  
automatically 41  
Effect, deleting individual  
an 126  
Effect, editing an 123  
Effect Group, assigning a  
106  
Effect Group, customizing  
an 127  
Effect Group, editing a 123  
Effect Group, executing an  
126  
Effect Group, switched off  
129  
Effect groups in Cues 128  
Effect Pool 122, 123  
Effect run backwards 126  
Effect Speed 46  
EFFECTS 94, 101, 114  
EFFECTS OFF 119  
Elimination, Dropout 141  
Embedded Presets 78  
Emergency Backup 5  
Emergency Switch 44

Empty 107, 108  
ENCODER 8, 75  
Encoder (Attribute)  
Grouping 29  
Encoder Grouping 29  
Encoder labels 63  
ENCODER SPEED 153  
ENTER 153  
EQUALIZE DOTS 130  
Equalizer 47  
ESC 172  
ESCAPE 16, 153  
Ethernet 37, 38  
EVEN 42, 153, 172  
EVERYTHING OFF 119  
EXCLUDED 115  
EXEC 172  
Exec Sync 201  
EXECUTOR 17, 53, 100  
EXECUTOR, Assignment to  
106  
EXECUTOR BUTTON  
87, 108  
EXECUTOR Button Page  
117  
EXECUTOR, copying an 113  
EXECUTOR Defaults 46  
EXECUTOR, deleting an  
79, 113  
EXECUTOR FADER  
44, 94, 108, 117  
Executer Fader 149  
EXECUTOR FADER Window  
113  
EXECUTOR, moving a 113  
EXECUTOR pages 109  
EXECUTOR SET INGS 46  
Executer sheet 114  
EXECUTOR Window 114  
Expo t Effect 43

Export Effects 43  
Extra 33  
extra fine 44

## F

F (Fade) 95, 101  
F9 44  
FADE  
17, 26, 94, 100, 107, 153, 172  
Fade Time, individual 63  
FADE times in Profiles 96  
FADE times in the CHANNEL  
window 72  
FADE times in the FIXTURE  
window 63  
FADE(Basic) 88  
FADE/SNAP 30  
FADER 53, 173  
Fader, changing a 107  
Fader Page 117  
Fader Pages 54  
FADER window, colors used  
for the screen display  
229, 230, 233  
FADERS OFF 119  
FAQ 223  
Feature 28  
Figure red 59, 70  
Filter 123  
FIX 11, 173  
FIXTURE 53, 173  
FIXTURE, accessing directly  
59  
FIXTURE, calling up a  
57, 111  
FIXTURE, creating a  
18, 57, 111  
FIXTURE, editing a 18  
Fixture Layer 19, 22  
FIXTURE, odd-numbered or

even-numbered 123  
FIXTURE OPTION 65  
FIXTURE, patching a 18  
FIXTURE SCHEDULE 18  
FIXTURE, selected 63  
FIXTURE, selecting a 18  
Fixture Start Id 19  
FIXTURE TYPES 29  
FIXTURE window 59  
Fixtures, Defining DMX  
Addresses 53  
Fixtures Inserting, deleting  
or moving 24  
Fixtures Library Updati g  
31  
FIXTURES TYPES 31  
FIXTURES wi dow, colors  
used for the screen  
d spl  
229, 231, 233  
lash 108  
FLASH\_DOWN 174  
Flashdisc 3  
Flightcase 5  
FLIP 153  
Floppy 185  
FOLLOW 96  
FOLLOW mode 84  
FONT SIZE 66, 74, 114  
FORM 174  
FORWARD 101  
FREEZE 9, 77  
From 124  
FTP (File Transport Protocol)  
access 105  
FULL 174  
FULL ACCESS 220  
Full Access 31  
Full Tracking 200  
Full Tracking Backup 203

Full World. 201  
Function Pan 24  
Function Sets 33  
Functions 26  
Functions, ma hema ical  
130

## G

GA N 47  
GMA REMOTE 211  
GO 174  
Go 96, 107  
Go fast backwards 166  
Go fast forward 166  
Gobos 33  
GOTO 175  
GPS 48  
grandMA 3D 33  
grandMA 3d 31  
grandMA light  
7, 13, 113, 191  
grandMA replay unit 192  
grandMA ultra-light  
5, 7, 49, 113, 191  
grandMA-3D 197  
GRANDMASTER  
17, 46, 65, 74, 87  
GRANDMASTER FADER 24  
Graphic parameters 33  
GROUP 175  
Group Button, creating a –  
automatically 41  
Group, calling up a 57  
Group, deleting a 79  
Group Master, assigning a  
111  
Group, moving a 58  
Group Name, changing a  
111  
Group Overview 111

GROUPS 53  
Grp (Group) 125

## H

HALF SPEED 101  
Hard Disk 3, 183  
Hard key 157  
Hardware 4  
HIGHLIGHT 26, 175  
Highlight 30, 46, 175  
Highlight is SOLO 46  
Highlight Normal 46  
HIGHLITE 26  
History 98, 156  
HOLD-OFF 47  
HOTLINE 15  
Hz 34, 46

## I

I DELAY 94, 100  
I.FADE 94, 100  
ID-session number 198  
IF 175  
IFOUTPUT 175, 176  
Illumination 44  
Import Effect 43  
Import Show 43  
INCLUDED 115  
Incremental 44  
INFO 104  
INSERT 176  
Installation 4  
INTENS 95, 101  
INTENSITY 126  
Inv 30  
INVERT 153, 176  
IP address 39, 210

## K

KEYBOARD GERMAN/  
ENGLISH 46  
Keyword 157  
Kill 108  
Kill Protect 110

## L

LABEL 176  
Lasso Function 115  
Lasso function 12  
Layer 42  
Layer Control 66  
Layer Display 65  
LAYER TO DISPLAY 65, 73  
LEARN 108, 176  
LI. DEL 94, 101  
Library 18  
LIN 122  
line, command 155  
LINK 94, 100  
LINK DEFAULT 114  
Link Fader-Function in the  
CHANNEL window  
73  
LIST 7, 55, 117  
Live Access 18, 27  
LOAD 176  
Location Auto 48  
Locking the Desk 49  
LOOP 94, 100  
LOOP (COUNT) 99  
LOOP (TIMED) 99  
LOOPDELAY 94, 99, 100  
LOOPS 99, 110, 114  
Loss of Data 5  
LTP Dimmer 109  
LTP principle 109  
Lumen 30

## M

MACRO 177  
MACRO button 8  
Macro, creating a 151  
MACRO, deleting a 79  
Macro, editing a 152  
MACRO, inserting a – in a  
Cue 99  
MACRO TIMED 152  
MACROS 53, 113, 151  
Manufacturer 30  
Mask 121  
MASTER 107  
Master Priorities 199  
Master priority 198  
MASTER Sequence 92  
MASTER START 109  
MASTER STOP 109  
Mathematical Functions  
130  
MATricks 54, 80  
MATricks Interleave 80  
MATricks Mirror 81  
MATricks Next/Prev 80  
MATricks Wings 81  
MIB 31  
MIB Fade 30  
MIDI Channel, selecting the  
150  
MIDI Control 151  
MIDI Control: 151  
MIDI IN 150  
MIDI Input 150  
MIDI Note 151  
MIDI note 150  
MIDI Programm 151  
MIDI Remote Control by 150  
Midi Show Control 150  
Mid Timecode 140

MIDI\_BTN 177  
MIDIOUT 151  
MIRROR 130  
Mode 33  
Monitor, external 44  
Motorfader 44  
mouse 35  
Mouse Button, middle  
69, 75  
Mouse Function 44  
MOVE 97, 153, 177  
MOVE IN BLACK 94  
Moving path 96  
MSC (Midi Show Control)  
150  
MTC (Midi Timecode) 140  
Multi User 18, 200  
Multipatch 23

## N

NAME 94, 100  
NAME Field 74  
NDP Configuration 209  
Network Configuration 197  
Network connections 197  
NETWORK DIMMER 54  
NEW START 99  
New Timecode 139  
NEXT 9, 58, 153, 177  
NMEA 48  
No 29  
NO MASTER 74  
NO SWAP 65  
No. 94, 100  
NoMaster 27  
NON TRACKING 17

## O

ODD 42, 153, 177

OFF 17, 108, 178  
OFF button, keep pressed  
119  
OFF menu (RUNNING  
PROGRAMMS) 119  
Off On Overwritten 127  
Off Overwritten 110  
OFF Time 46  
OFF-EXECUTOR 119  
OFF-PAGE 119  
ON 107, 178  
On Overwritten 110  
One Shot 127  
ONLY DIRECT 76  
ONLY DIRECT: 6  
OOPS 13, 178  
OOPS settings 45  
Oops Settings 5  
Ou 108  
Outdelay 94  
OUTFADE 94  
OUTFADE TIME 88  
Output Window, DMX 41  
Overview, Command 157

## P

PAGE 109, 117, 178  
PAGE Administration 117  
PAGE, copying a 118  
PAGE, deleting a 79, 118  
PAGE, moving a 118  
PAGE Name 118  
PAN NORMAL 65  
PAN to TILT changing 24  
Pan/Tilt/Swap 27  
Panel, mechanical parts of  
the 5  
Param (Parameter) 123  
PARK / PAUSE Function  
62, 71

Part (Partly) 126  
Patch Sheets 35  
PAUSE 107, 126 179  
PAUSE / PARK Function  
62, 71  
Phase 125  
PHAS 1/PHASE2/PHASE3  
122  
Pitch assigning the 150  
PI yback 200  
Playback Buttons, assigning  
148, 150  
Playback Timing 46  
Playback, True-Tracking  
197  
Playback-Tasten zuordnen  
148  
Plug-In Card 37  
PocketPC 210  
PORTALL 37  
Position X, Y, Z 21  
POSITIVE ENABLE 111  
Power 30  
Power Failure 5  
Pre Roll 141  
PREDEFINES 129  
PRESET 179  
PRESET, calling up a  
75, 76  
Preset Control 66  
Preset Control Bar 59  
Preset, creating a 75  
Preset, creating a –  
automatically 41  
Preset, deleting a 79  
Preset group 28  
Preset Options 89  
PRESETS 32, 33  
Presets automatically 41  
Presets, copy 76

Presets, embedded 78  
Presets, move 76  
Presets Selective 75  
Presets Universal 75  
Presets, Update 77, 104  
PREV 9, 58  
PREVIEW 93, 179  
PREVIOUS 153, 179  
PRIORITY OPTIONS 110  
Products 210  
Profile 30, 34  
Profiles deleting 34  
Prop.– 44  
pulldown menu 12  
PULSE WIDTH 124  
PUSH 44  
PWM 122

## Q

Quick Reference 15  
QUIKEY 54, 151, 153  
QUIKEY, activating a  
153, 194  
QUIKEY, assigning a  
153, 194

## R

RANDOM 122  
RANDOMLY 101  
Range (Name) 33  
Rate 107, 125  
RATE FACTOR 114  
READOUT 66  
Reference, Command 161  
Remote Control 139  
Remote Control by DMX IN  
149  
Remote Control by MIDI  
150

Remote Control vial  
  Touchboard 148  
Remote Network 202  
renumbering Cues 99  
Report store and print 105  
RESET 15  
REVERS 101  
Roll, after 141  
Roll, pre 141  
ROTATION 130  
Rotation X°, Y°, Z° 21  
RPM 34  
RUN 101  
RUNNING EFFECTS 129

## S

Safety Instructions 6  
SAVE Show 183  
SAVE Show As 183  
Scanner, DMX-adresses 53  
SEC 46  
SELECT 8, 179  
  selected sequence 8  
  Selected Sequence 92  
  selected sequence 114  
Selecting 16  
Selection 123  
Selective Copying 81  
Selektives Kopieren  
  82, 83, 84  
Separate Memories 88  
SEQU 180  
SEQUENCE 53, 113  
Sequence, assigning a 106  
Sequence, calling a  
  (Playback) 93  
Sequence, copying a 91  
Sequence, deleting a 79  
Sequence, editing a 94  
Sequence, executing a 106

Sequence Names, changing  
  106  
Sequence, programming a  
  90  
Sequence, triggering a 47  
SEQUENCES 87  
SEQUENCES OFF 119  
Sequenz sichern 93  
SERVICE - TIMETABLE 227  
Service Work 6  
Session 198  
SET 58  
  setting speed 212  
Settings, current 108, 110  
Settings in the Setup Menu  
  43  
SETUP 18, 153  
Setup Menu, Settings in the  
  43  
SETUP-Mode im STAGE-  
  Fenster 84  
Sheet 46  
Shortcut 157  
Show, deleting from  
  harddisk 184  
Show Import 43  
Show, loading from harddisk  
  184  
Show, saving on floppy disk  
  184  
Show, saving the current on  
  harddisk 183  
Show speichern, auf  
  Festplatte 19  
Shuffle select order 2  
Shuffle value 82  
shuffle value 82  
SIN 122  
Singl 63  
SINGLE DIGIT VALUE ENTRY

  45, 218  
Size 124  
Size of EXECUTOR buttons  
  108  
SMART 54  
SMART-Window 68  
SMPTE 139  
SNAP 94, 100  
SNAP DELAY 17, 88  
SOFT 95, 101  
SOFT Keyboard 7, 14  
SOFTNESS 126  
Software Crash 6  
Software Update 189, 191  
Software-Version 54  
SOLO function 75  
SOUND 47, 101  
Sound Signal 96  
Sound Signal, Setting of a  
  47  
Special functions 228  
Special Masters, assigning  
  112  
SPEED  
  95, 101, 107, 126, 127  
Speed Group 112 127  
SPEED INDV. 101  
SPEED CAL 127  
STAGE 26  
Stage 30, 32, 54  
  stage size 20  
Stage window 84  
START LINE 99  
Start New Session 199  
Start Speed 127  
Statuscopy 98  
STORE 16, 153, 180  
STORE encoder window 90  
STORE ENCODER WINDOW:  
  90

STORE LED 56  
Store Options 89  
Store Source: 89  
STRETCH POSITION 86  
SUB NET addresses 38  
SubNet 39  
subnet mas 210  
Summer Time 48  
SWAP 107  
SWOP 108, 180  
SWOP\_OFF 180  
Sync Start 127

## T

Table 123  
TEMP 10 180  
Temp 107  
Tempora y Vi ws 55  
TEST OUT 20  
Thrw Out Station 200  
THRU 180  
TILT NORMAL 65  
TILT OFFSET 31  
TIME 17, 63, 72, 92  
Time, automatically  
  according to set 96  
Time Scaling Chaser 103  
Time Scaling Sequence 96  
Time, summer 48  
TIMECODE 54, 139, 181  
Timecode, Midi 140  
Timecode, new 139  
TIMECODE Show 113  
TOGGLE 108, 181  
Toggle Curve 35  
TOOLS 153  
TOP 108, 181  
TOUCH\_BTN 181  
Touchboard, Remote  
  Control vial 148

Touchscreen 5, 43, 94  
TRACKBALL 59  
Trackball 9, 46  
TRACKBALL, Sensitivity of  
  the 44  
TRACKING 17 5 92  
TRACKIN mode 109  
TRACKING W ndow 115  
TRACKIN SHEET OPTIONS  
  115  
TRIANGLE 122  
TRIGGER 88, 95  
TRIGGER, changing the 96  
Triggermonitor 47  
TROUBLE SHOOTING 223  
True-Tracking Playback  
  197  
Type 30

## U

Unblock 116  
Unmoveable 29  
UNPRESS 181  
UPDATE  
  102, 128, 153, 181  
UPDATE Cue 77  
UPDATE Presets 77  
Update processor 228  
UPDATE Software  
  189, 191  
Updating the Fixtures  
  Library 31  
USER DEFINED 122, 124  
USER Library 42  
User Management 49  
User Profile List 52  
User Profiles 50  
User profiles 52

## V

VALUE 181  
VALUES 12, 153  
Variable functions 34  
Ventilation 5  
vibrations 45  
VIEW 181  
View ALL RUNNING EFFECTS  
  menu 129  
VIEW, assigning a 56  
VIEW button 8, 56  
VIEW, deleting a 79  
View Macro Button 3  
View Pool 56  
VIEW, saving a 56  
VIEWBTN 182  
VIEWS 54  
Violett bar 126  
Virtual Form, creating a  
  129  
Virtual Form, modifying a  
  130  
Virtual Form, self-created  
  two-dimensional 124  
Virtual Form, two-dimensi-  
  onal 129  
Visualize 33  
VISUALIZE FORMS 124

## W

Weight 30  
Weights and Dimensions 4  
Wheel 44, 59, 75  
Window, creating a 53  
Window, deleting a w 55  
Window, enlarge a 55  
Wing 125  
WIZZARD Stage-Setup 85  
World pool 201

Worlds 54, 201

WRAP 74

Wrap 74

## **X**

x-axis 35

XF A/B 107

XFADE 107

XYZ SUPPORT 31

## **Y**

Yellow dot 65