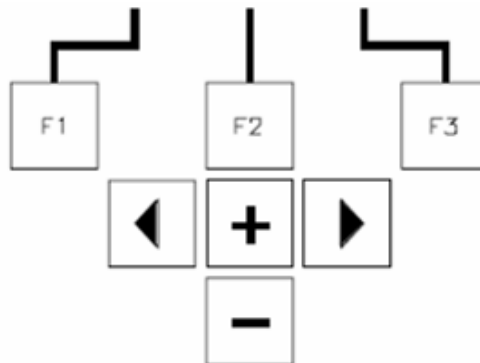


Consola de iluminación Strand Series 200

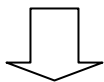


Página principal de la pantalla LCD

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup



Botón F1

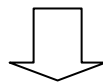


(Scene menú)

Scene menu		
Esc	Edit/Load	Conf Del

- **F1 = Esc**
(Vuelve a página principal de la pantalla LCD)
- **F2 = Ft/Edit/Load**
Pulsando F2 se cambia en bucle entre las siguientes opciones:
 - **Ft** = Fade time (tiempo de encadenado entre escenas).
 - **Edit** = Edición de la escena (permite editar la escena y la opción "Conf" se sustituye por "Del" para poder eliminar escena-s).
 - **Load** = cargar selección.
- **F3 = Conf´**
Confirmar selección.

Botón F2

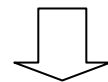


(FX menu)

Effect menu		
Esc	Edit/Fdtm	Del

- **F1 = Esc**
(Vuelve a página principal de la pantalla LCD)
- **F2 = Edit/Fdtm**
- **F3 = Del**
Eliminar ("Delete").

Botón F3



(Setup menu)

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

- **F1 = Esc**
(Vuelve a página principal de la pantalla LCD)
- **F2 = Next**
Pulsando F2 se cambia en bucle entre las tres páginas de menú Setup. Las opciones del menú Setup en las páginas dos y tres son:
 4. Audio
 5. LCD Setting
 6. Show file
 7. Set buzzer
 8. Display setup
 9. Console default.
- **F3 = Confirm**
Confirmar selección.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

- **DIMMER**

Un DIMMER es un aparato que sirve para poder proporcionar a una toma eléctrica (“enchufe”) distintos niveles de intensidad eléctrica, de modo que se pueda variar la intensidad de la luz de la fuente o fuentes de luz (focos) conectada-s a esa toma.

- **REGLETA, DESLIZADOR, PATÍN O FADER**

Un fader es físicamente un botón deslizante que sirve para regular la intensidad de una señal de entrada o de salida. También puede servir para lanzar órdenes denominadas “CUES”, como efectos, velocidades de transición, etc. Según la utilidad que se le esté dando al deslizador o fader, se le puede denominar de los siguientes modos:

- El fader como **CANAL** (“CHANNEL”) o **DIMMER**

Cuando un **FADER** (“patín” o “deslizador”) funciona como un mando físico regulador en la mesa de iluminación sirviendo para controlar la intensidad de corriente que un DIMMER proporciona a una sola toma de corriente eléctrica (“enchufe”), se puede denominar **CANAL** (“CHANNEL”) o **DIMMER** (aunque en realidad solo es el mando que controla el DIMMER). Este es el modo de funcionar de los fader en los modos de escena SINGLE SCENE y TWO SCENE.

- El fader como **SUBMASTER** o **ESCENA**.

Cuando un **FADER** tiene asociada una programación para funcionar como control de órdenes “CUES” (pueden ser efectos, tiempos de transición entre escenas...) o de una agrupación de disposiciones intensidad de los canales a las tomas eléctricas de las fuentes de luz, entonces se denomina **SUBMASTER**.

ESCENA = SUBMASTER (en el modo de escena SUBMASTER)

En el contexto de la utilización de la mesa de iluminación Strand Serie 200, una “escena” es, solo en el modo submaster, una disposición de los distintos niveles de los faders (“canales”) o de órdenes (efectos, tiempos de transición...)

agrupados en un solo fader. Dicho de otra forma un submaster será un fader que controla una disposición de niveles de los faders o “escena” o las órdenes “CUES” memorizados desde los modos SINGLE SCENE o TWO SCENE y lanzados desde el modo SUBMASTER.

- **LOOK**

Es el aspecto o apariencia de la iluminación ajustado mediante la configuración de los fader funcionando como canales.

- **DMX**

Los tres modos de escena (“Scene Mode”)

EL MODO DE ESCENA SUBMASTER

Qué es un submaster

Un SUBMASTER es un deslizador, patín o regulador (“fader”) de la consola de iluminación que tiene asociadas una o varias órdenes (CUES) o disposiciones de intensidades de iluminación (ESCENAS). Estos submaster se reproducen (se “lanzan”) en el Modo de Escena SUBMASTER deslizando manualmente el fader correspondiente hacia arriba.

Un ejemplo para entender mejor el concepto de submaster:

Si se tiene memorizado en la mesa que cuando se suba el submaster 1 (regulador 1) se enciendan al 20% de la potencia máxima la fuente de iluminación 1, al 80% la fuente 3 y al 100% la fuente 8, bastará con subir el fader 1 para que las fuentes de iluminación 1, 3 y 8 iluminen a sus potencias correspondientes. De este modo, en el Modo de escena Submaster, mediante una programación previa, se podrán controlar con un solo FADER varios CANALES o DIMMER a la vez. Del mismo modo que deslizando el Grand Master podemos regular la intensidad de los fader activos en la mesa de iluminación, deslizando un submaster podremos activar o desactivar una configuración memorizada de fuentes de iluminación, su intensidad o sus efectos. Asimismo, como se verá más adelante, en un mismo fader se agrupar el control de varios efectos.

La necesidad de programar escenas y efectos en submasters diferentes

Hay que tener en cuenta que en un solo submaster no se puede combinar la grabación de escenas y efectos. Si se intenta hacer esto, los efectos serán ignorados. Los efectos tendrían que grabarse en un submaster diferente al de la grabación de la escena. En el momento indicado, se pueden lanzar a la vez los dos submaster por separado. El que contiene la configuración de la escena y el que contiene el efecto.

Código de colores en el monitor para la página activa de submaster (Mitad superior de la pantalla)

Códigos de color para los niveles de intensidad(en porcentajes) . (“FL” = Full Light)

- **VERDE** = Niveles de los fader que funcionan como CANALES.
- **AMARILLO** = Niveles de los fader que funcionan como SUBMASTERS.
- **MAGENTA** = Niveles de los fader que funcionan como control EFECTOS.

Códigos de color en la ventana de SUBMASTER (Parte inferior izquierda)

- **BLANCO** = SUBMASTERS PROGRAMADOS (Grabados).
- **NEGRO** = SUBMASTERS NO PROGRAMADOS (No grabados).

Códigos de color en la ventana de EFFECT (Parte inferior derecha)

- **BLANCO** = EFECTO ACTUAL SELECCIONADO.
- **ROJO** = EFECTOS PROGRAMADOS (grabados).

Selección de pantallas del monitor desde el modo de escena Submaster

Estando en el modo Submaster se pueden seleccionar las distintas pantallas disponibles en el monitor utilizando las teclas F1, F2 y F3 situadas debajo de la pantalla LCD y denominadas “Softkeys” (La traducción literal sería “teclas blandas” pero sería más adecuado referirse a éstas como “teclas rápidas”).

- **F1 = Scene = PANTALLA DE ESCENA DE SUBMASTER**

Permite el acceso directo a la edición de los niveles de los submaster utilizando el teclado numérico. Por ejemplo, si se quiere cargar la escena (submaster) 9 de la página de submaster 2, se tecleará 209. En la pantalla aparecerá 2.09. La primera cifra es el número de página de submaster (SUBMASTER PAGE), y las dos cifras después de la coma corresponden al número de escena (SUBMASTER).

- **F2 = Fx = PANTALLA DE EFECTOS**

Permite la creación y edición de los efectos deseados.

- **F3 = Setup = PANTALLA DE AJUSTES**

Permite el acceso a todos los ajustes de funciones incluyendo el "patching" o asignación de cada canal la entrada de corriente eléctrica del DIMMER deseado.

Borrado de escenas (= submásters) y de páginas de escena

- **PASOS A SEGUIR PARA BORRAR ESCENAS CONCRETAS**

- Pulsar SUBMASTER PAGE para conmutar hasta la opción del número de la página de submaster en la que está grabado el submaster que se quiere borrar. Este paso podría hacerse más adelante.
- Estando en la pantalla principal del LCD, pulsar la tecla **F1** (Correspondiente a la opción **Scene**) para ir a la pantalla de menú de escena (Scene menu).
- Desde la pantalla de menú de escena del LCD (Scene menú), pulsar la tecla **F2** para pasar de la opción "**Ld**" (Load = cargar) a la opción "**Ed**" (Edit = Editar). ("**Ft**" = Fade Time = Tiempo de encadenado).
- Pulsar una sola vez la tecla **F3** , correspondiente a la opción "**Del**" (Delete = borrar). En la parte inferior del monitor se podrá leer "**COMMAND: Delete SCENE x.01?**"

Si se quiere borrar el submaster que aparece por defecto (normalmente escena 1 de la página de submáster "x") bastará con pulsar de nuevo el botón F3, que ahora corresponde a la opción "Confirm" (Confirmar).

Si se desea borrar cualquier otro submaster diferente al que aparece por defecto, habrá que **pulsar el botón flash del submaster que se quiere borrar**. Aparecerá en la parte inferior del monitor la opción de borrar la escena correspondiente al botón flash pulsado.

Un ejemplo de borrado de submaster: Se quiere borrar el submaster 8 que está grabado en la página de submaster 2 pero actualmente estamos en la página de submaster 1.

- Se pulsa el botón SUBMASTER PAGE para conmutar de la página de submaster 1 a la 2. En la pantalla LCD se leerá "Scene Pg:2" y se verán iluminados en color ámbar los LED de los submaster grabados en esta página de submaster, entre ellos, el submaster 8.
- Pulsar en el botón flash del submaster 8 (botón cuadrado en la parte inferior del fader 8) y en la parte inferior de la pantalla aparecerá "COMMAND: Delete SCENE 1.08?"
- Confirmar el borrado de la escena pulsando el botón F3 (Confirm).

• CÓMO BORRAR PÁGINAS DE ESCENAS O TODAS LAS ESCENAS

- Estando en la pantalla principal del LCD, pulsar la tecla **F1** (Correspondiente a la opción **Scene**) para ir a la pantalla de menú de escena (Scene menu).
- Desde el menú de escena del LCD (Scene menú), pulsar la tecla **F2** para pasar de la opción "Ld" (Load = cargar) a la opción "**Ed**" (Edit = Editar). ("Ft" = Fade Time = Tiempo de encadenado).
- Pulsar una sola vez la tecla **F3**. En la parte inferior del monitor aparecerá una de las opciones de borrado después de "COMMAND: Delete xxxxxxxx ?"
- Pulsar uno de los **botones de flecha** (hacia la izquierda o hacia la derecha) **para conmutar entre los distintas opciones de borrado** que van apareciendo siguiendo el siguiente ciclo:

COMMAND: Delete... SCENE #.## > PAGE 1 > PAGE 2 > ALL SCENE ...?

- Tras la selección de la opción de borrado deseada, confirmar el borrado pulsando en el botón **F3** que ahora corresponde a la opción "**Confirm**".

PROGRAMACIÓN DE FADERS COMO SUBMÁSTERS

Preparación previa a la programación de submasters

- **Pulsar el botón SCENE MODE hasta activar el modo SINGLE SCENE o TWO SCENE.**

No debe estar activo el modo de escena SUBMASTER para poder subir los faders como canales, no como submasters, y poder así configurar el “look” de iluminación que se quiere asignar posteriormente a un submaster. La grabación de los submasters se realiza desde los modos SINGLE SCENE o TWO SCENE y se cambiará al modo SUBMASTER solo cuando se quieran activar los faders para ser utilizados como submasters.

- **Ajustar los reguladores PRESET A y B totalmente arriba (A = 10 y B = 0).**

Esto es importante porque el modo submaster funciona en el mayor nivel precedente. Así pues, si los reguladores PRESET no estuvieran arriba durante la grabación de los submaster, y los fader estuvieran a cualquier nivel distinto de cero (indicado por LEDS iluminados en verde), entonces la mesa de iluminación subirá los niveles de los submaster hasta los niveles actuales de los fader).

- **Subir el regulador GRAND MASTER a tope (nivel 10).**

Grabación (programación) de los submasters

- **Ajustar la combinación deseada de niveles de los faders funcionando como canales (el “look”) para configurar la iluminación que se desea memorizar en un submaster.**
- **Pulsar el botón RECORD para activar la grabación de la programación del submaster.** El LED del botón Record parpadeará mientras esté activa la grabación.
- **Elegir una de las dos páginas en las que se puede grabar el submaster.** Para ello, cada vez que se pulse el **botón SUBMASTER PAGE**, se alternará entre la página de grabación de submaster 1 o 2. En la pantalla LCD se mostrarán respectivamente como “Scene Pg:1” o “Scene Pg:2”.
- **Pulsar y mantener pulsado (aproximadamente un par de segundos) el botón cuadrado (denominado “FLASH BUTTON”) que está debajo del fader en el que se desea grabar la configuración actual de los faders para que funcione como submaster.** El LED que hay por encima del fader programado como submaster debería verse iluminado intermitentemente.
- **Pulsar de nuevo el botón RECORD para parar la grabación de la programación del submaster.** Los LEDS dejarán de parpadear indicando así que la grabación ha finalizado.
- **Pulsar el botón SCENE MODE las veces que sea necesario hasta que se ilumine el LED del modo SUBMASTER.** Así, los fader dejarán de funcionar como canal y

pasarán a funcionar como submaster.

- **Bajar todos los faders a nivel cero.** Aparecerá parpadeando en color ámbar el LED del fader que se acaba de programar como submaster. ¡OJO! Los LED de los submáster que aparezcan en color rojo avisan de que son submáster que contienen CUES (órdenes programadas).
- **Comprobación de la programación del submaster subiendo su fader a la máxima potencia.**

NOTA: Tras pasar al modo submaster con un fader “en vivo” (a cualquier nivel de potencia excepto cero), los faders mantienen sus niveles de potencia incluso aunque se haya cambiado de modo. Cualquier fader que tenga cualquier nivel de potencia diferente a cero se mantendrá a pesar de que se cambie de modo hasta que se baje el fader a nivel cero.

NOTA: Si teniendo un SUBMASTER activo (a cualquier nivel excepto cero) se cambia a cualquier otro modo de escena (SINGLE SCENE o TWO SCENE), aparecerá como advertencia su LED parpadeando en color ámbar y se mantendrá activa la iluminación del submáster hasta que se baje manualmente su fader a nivel cero.

“Crossfades” o “transiciones cruzadas” (encadenados) secuencialmente entre submasters

Además del modo normal de transición entre dos faders (subir uno mientras se baja otro), **en el modo submáster** el operador puede **encadenar de modo secuencial**. Esto quiere decir que se puede hacer una transición tras otra entre submásters que seguirá el orden de los números de submáster hasta llegar a la última escena de la segunda página de submásters. Entonces, se volverá a la primera escena de la primera página de submásters y se podrá comenzar de nuevo el ciclo.

- Asegurarse de que los fader PRESET A y B están en su posición más alta (A = 10 y B = 0).
- Ajustar los fader de velocidad de transición TIME FADE A y B a la duración deseada de transición de entrada y salida respectivamente.
- Mover hacia abajo los faders PRESET A y B. El LED del primer submáster grabado empezará a parpadear en color verde. El primer submáster ha quedado “cargado” y listo para ser lanzado en el siguiente paso.
- Mover hacia arriba los faders PRESET A y B. El submáster cargado en el paso anterior se lanza en el tiempo de transición que se ajustó en TIME FADE.

Cuando la transición se ha completado, empezará a parpadear en color verde el LED del siguiente submáster. Habrá que repetir la bajada y subida de los fader PRESET A y B si se desea continuar con la secuencia cíclica de transiciones entre submásters.

Información adicional sobre las transiciones secuenciales entre submásters

Cómo detener una transición secuencial (“crossfade” o “encadenado” entre submásters

Para detener un encadenado entre submásters, mover hacia abajo únicamente el fader PRESET A y después subirlo de nuevo. Esto producirá una transición de salida del último submáster.

Cambiar del modo de escena SUBMASTER a cualquier otro (SINGLE SCENE o TWO SCENE) parará también la transición entre submásters inmediatamente y eliminará la última transición de salida, lo cuál no es recomendable.

Cualquier submáster vacío, submáster con efecto o submáster que ya tenga algún nivel activo (distinto de cero), será ignorado. Por ejemplo, si cualquiera de los submásters estuviera en su posición de máxima potencia, la secuencia de transiciones empezará desde la escena inmediatamente posterior a la del fader de mayor potencia de salida. Así, si estuvieran levantados los fader 1, 3 y 5, la transición encadenada comenzaría desde la escena 6.

La pantalla LCD mostrará los valores porcentuales de los fader para ambos, el submáster que sale y el que entra mientras está teniendo lugar la transición.

EFFECTOS (Fx)

Se pueden programar y lanzar una secuencia de niveles u órdenes a un rango de velocidades que abarca entre 0,05 y 10 segundos por paso, lanzar los efectos paso a paso manualmente o lanzarlos mediante una señal audio/MIDI.

Hay **4 PÁGINAS DE EFECTOS** disponibles con **6 EFECTOS POR PÁGINA** con un **MÁXIMO DE 99 PASOS EN CADA EFECTO**.

CÓMO PROGRAMAR UN EFECTO Y LOS PASOS DE EFECTO

- **SELECCIONAR LA PÁGINA DE EFECTO** desde la pantalla principal pulsando repetidas veces en el botón FX PAGE (Extremo derecho del teclado numérico) para conmutar entre una de las cuatro páginas disponibles. En el apartado EFFECT, situado en la parte inferior derecha de la pantalla del monitor, se mostrará en color blanco el número de la página de efectos seleccionada actualmente. También se mostrará en la parte superior derecha del LCD (Por ejemplo, Fx Pg:1).

- **COMENZAR LA GRABACIÓN** pulsando el botón RECORD. El LED del botón RECORD aparecerá iluminado mientras dure la grabación.
- **SELECCIONAR EL NUMERO DE EFECTO DE LOS SEIS DISPONIBLES POR PÁGINA.** Para ello se pulsa uno de los botones FX1 a FX6. El LED del botón de efecto correspondiente parpadeará iluminado en color amarillo indicando que está listo para ser grabado.
- **MODIFICAR LOS FADER A LOS NIVELES DESEADOS PARA EL PASO 1 DEL EFECTO.**
Cada fader funcionará como CANAL si se graba desde los modos de escena SINGLE SCENE o TWO SCENE, o funcionará como ESCENA (submaster) si se graba desde el modo de escena SUBMASTER.
- **GRABAR EL PASO 1.** Pulsando la tecla **STEP**, se grabará el primero de los 99 pasos disponibles en cada página.

La numeración de los pasos de efectos

Los pasos de efectos avanzan desde Fx:1.01 a Fx: 1.02, etc. Siendo el primer dígito el número de efecto y los dígitos después de la coma los pasos dentro del efecto. El número de paso se puede ver en la pantalla LCD debajo de "Scene Pg:_".

- **MODIFICAR LOS FADER A LOS NIVELES DESEADOS PARA EL PASO 2 DEL EFECTO.**
- **GRABAR EL PASO 2.** Pulsando la tecla **STEP**, se grabará otro de los 99 pasos disponibles en cada página.
- **REPETIR LOS DOS PASOS ANTERIORES SUCESIVAMENTE PARA GRABAR LOS PASOS DEL EFECTO DESEADOS HASTA UN MÁXIMO DE 99 PASOS.**
- **SELECCIONAR UNO DE LOS CUATRO MODOS DE EFECTO**
En el teclado numérico "Key Pad" se encuentran los siguientes modos de efecto:
 - **Tecla 7 = CHASE ("seguimiento")**
Los pasos **destellarán** en el orden prefijado en el modo de dirección de recorrido del efecto (se explica posteriormente).
 - **Tecla 8 = BUILD ("construcción")**
Los pasos se **acumularán** en el orden prefijado en el modo de dirección de recorrido del efecto.
 - **Tecla 9 = CYCLE ("cíclico")**
Cada paso **se abrirá y se cerrará por encadenado** en el orden prefijado en el modo de dirección del recorrido del efecto.
 - **Tecla 6 = AUDIO**

Permitirá que una señal de audio dispare los pasos del efecto al ritmo de la música. (Se explicará con más detalle en la sección AUDIO del apartado AJUSTES "SETUP").

- **SELECCIONAR LA DIRECCIÓN DE RECORRIDO DE LOS PASOS DEL EFECTO**

En el teclado numérico "Key Pad" se encuentran las cuatro opciones de dirección de recorrido de los pasos del efecto:

- **Tecla 4 = RANDOM ("aleatorio").**

Los pasos del efecto destellarán en orden aleatorio.

- **Tecla 1 = FORWARD ("avance").**

Los pasos del efecto destellarán en orden de menor a mayor.

- **Tecla 2 = BOUNCE ("rebote").**

Los pasos del efecto destellarán en orden de menor a mayor y después de mayor a menor.

- **Tecla 3 = REVERSE ("retroceso).**

Los pasos del efecto destellarán en orden de mayor a menor.

- **SELECCIONAR LA DURACIÓN DE LOS PASOS (STEP RATE)**

El tiempo entre paso y paso de efecto se puede configurar en el patín o deslizador STEP RATE que se encuentra a la izquierda del botón RECORD.

- **GRABAR EL EFECTO VOLVIENDO A PULSAR LA TECLA DEL EFECTO SELECCIONADO.**

Así, además de confirmarse la grabación, se sale del modo grabación para ese efecto en particular y el LED amarillo deja de parpadear.

- **DETENER EL MODO DE GRABACIÓN PULSANDO EL BOTÓN RECORD**

El LED del botón RECORD quedará apagado.

INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE LOS EFECTOS

- Para programar más efectos, simplemente hay que repetir el proceso descrito anteriormente.
- Se encenderá un LED amarillo en el botón numérico de cada efecto grabado.
- Para acceder a una escena (submaster) desde una página diferente en el modo submaster, hay que seleccionar la escena o las escenas desde la página 1 al nivel deseado y después cambiar a la página 2 con el botón de página.
- Cada paso de un efecto solo permite grabar múltiples canales o múltiples escenas. No se pueden grabar mezclados escenas y canales en un paso de un efecto.
- Se pueden reproducir hasta un máximo de 6 efectos diferentes a la vez.

REPRODUCCIÓN O LANZAMIENTO DE LOS EFECTOS

Los efectos grabados aparecerán con un LED amarillo encendido por encima de su botón correspondiente en el área de teclado numérico (teclas 1 a 6).

Hay dos formas posibles de lanzar (reproducir) un efecto:

- Lanzamiento de un efecto utilizando el **botón GO/STOP**.
- Lanzamiento de un efecto utilizando un fader como **SUBMASTER**.

LANZAMIENTO DETENCIÓN DE EFECTOS UTILIZANDO EL BOTÓN GO/STOP

NOTA: Si se dejó algún canal subido durante la grabación de los efectos, habrá que bajarlos primero antes de poder lanzar el efecto.

- **SELECCIÓN DE LOS EFECTOS A LANZAR**

En el teclado numérico (botones 1 a 6), pulsar el botón de efecto grabado que se desee reproducir. El LED amarillo estático (que indica que hay un efecto grabado en esa tecla) empezará a parpadear para avisar de que ese efecto está seleccionado para ser reproducido.

- **LANZAMIENTO DE LOS EFECTOS SELECCIONADOS**

Presionar el botón GO/STOP para lanzar el efecto seleccionado. (Se pueden lanzar hasta seis a la vez). Los LED amarillos de los botones de efectos lanzados se apagarán y, en su lugar, se encenderán sus LED rojos para indicar que el efecto está siendo reproducido.

- **DETENCIÓN DE LOS EFECTOS**

- **SELECCIÓN DE LA PÁGINA DE EFECTOS EN LA QUE ESTÉN LOS EFECTOS QUE SE DESEA DETENER.**

El número de la página de efecto seleccionada aparece en color blanco en la ventana de efectos (parte inferior derecha de la pantalla principal del monitor).

- **SELECCIÓN DE LOS EFECTOS QUE SE DESEA DETENER**

Seleccionar mediante las teclas del teclado numérico (botones 1 a 6) los efectos que se desea detener. Los LEDs amarillos de los botones de efectos seleccionados para su detención empezarán a parpadear para indicar que están seleccionados.

- **DETENCIÓN DE LOS EFECTOS SELECCIONADOS PARA SER DETENIDOS**

Pulsar de nuevo el botón GO/STOP. Los efectos seleccionados se dejarán de reproducir y los LEDs de sus botones dejarán de parpadear y permanecerán iluminados.

INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE LA REPRODUCCIÓN DE EFECTOS:

- **CAMBIOS DURANTE LA REPRODUCCIÓN DE LOS EFECTOS**

Si, mientras se está reproduciendo un efecto, se desea cambiar el modo de efecto, la dirección de reproducción del efecto o la velocidad de reproducción del efecto ("Effect rate"), hay que seguir los siguientes pasos:

- Seleccionar el efecto utilizando los botones del teclado numérico (1 a 6).
- Seleccionar el modo, dirección o velocidad de efecto deseado. El cambio tendrá efecto de forma inmediata.
- Desactivar la selección del efecto utilizando el botón correspondiente del teclado numérico.

Aunque el efecto se reproduzca con el nuevo ajuste, la grabación de los ajustes del efecto permanecerán como estaban antes del cambio.

- **SOLO PARPADEAN LOS LEDS EN REPRODUCCIÓN DE LA PÁGINA SELECCIONADA ACTUALMENTE**

Esto es así para facilitar la referencia visual del operador de la consola.

- **COMBINACIONES PERMITIDAS EN LOS EFECTOS**

- CHASE (“Seguimiento”) Todos (Random, Forward, Reverse, Audio).
- BUILD (“Construcción”) Todos menos Random.
- CYCLE (“Cíclico”) Todos menos Random.

- **PARA CREAR LOS PASOS UTILIZANDO UNA FUENTE DE AUDIO**

La selección, reproducción y detención del efecto se hace como siempre. Los pasos del efecto avanzarán en base a las señales de audio que estén en el rango de frecuencias preprogramado en los ajustes (SETUP).

LANZAMIENTO DE EFECTOS UTILIZANDO UN FADER COMO SUBMASTER

En el modo SUBMASTER se pueden lanzar hasta 24 efectos (4 páginas x 6 efectos en cada página) programados en un solo fader funcionando como submaster. Este submaster no puede tener grabada una escena. Deberá estar previamente vacío o tener algún efecto grabado. Si hubiese alguna escena grabada anteriormente, los efectos serían ignorados durante la reproducción.

Los pasos para el lanzamiento de efectos son los siguientes:

- **SELECCIÓN DEL MODO DE ESCENA SUBMASTER**
- **SELECCIÓN DE LOS EFECTOS A REPRODUCIR EN EL TECLADO NUMÉRICO.**
- **SELECCIÓN DEL FADER EN EL QUE SE DESEAN PROGRAMAR (ASIGNAR) LOS EFECTOS.**

Pulsar durante uno o dos segundos el botón “flash” (botón cuadrado en la parte inferior de cada fader) hasta que se enciende en color rojo el LED que hay en la parte superior del fader. El color rojo del fader indica que el fader tiene programado un efecto.

- **REPRODUCCIÓN DEL EFECTO PROGRAMADO LEVANTANDO EL SUBMASTER CORRESPONDIENTE.**

Bastará con levantar el fader que tiene programados los efectos y que, por tanto, al tener asignadas órdenes (“CUES”) se denomina submaster.

- **DETENCIÓN DE LOS EFECTOS LANZADOS MEDIANTE SUBMASTERS.**

Para detener los efectos lanzados mediante submasters bastará con bajar a nivel cero los submasters correspondientes.

hecho en los efectos asignados al submaster **INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE LA REPRODUCCIÓN DE EFECTOS UTILIZANDO SUBMASTERS:**

- **CAMBIOS DE ASUSTES DE LOS EFECTOS DURANTE SU REPRODUCCIÓN MEDIANTE SUBMASTERS.**

Presionar y mantener presionado el botón flash del submaster correspondiente mientras se mueve el fader de cadencia de pasos (“Step rate”) o un modo de dirección (Random, Forward...) distinto al mismo tiempo.

Si se bajara el submaster a cero se detendrían los efectos asignados a éste.

A diferencia de la reproducción de efectos utilizando botones, al utilizar submasters, cualquier cambio durante la reproducción del efecto quedarán grabados en la programación aunque se baje el nivel de submaster a cero.

- **COMPROBACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE LOS EFECTOS ASIGNADOS A SUBMASTERS**

- Presionar y mantener pulsado el botón flash del submaster correspondiente. La pantalla LCD mostrará el número de efecto con el modo de reproducción y la cadencia de pasos del efecto (Step rate).

- **NO SE PUEDEN COPIAR EFECTOS DE UNOS SUBMASTERS A OTROS NI SE PUEDEN COPIAR EFECTOS DE PÁGINAS ESTÁNDAR A MÁS DE UN SUBMASTER.**

- **SI SE CAMBIA DE MODO SUBMASTER A CUALQUIERA DE LOS MODOS DE CANAL (MODOS SINGLE SCENE O TWO SCENE) DURANTE LA REPRODUCCIÓN DE LOS EFECTOS, los efectos se mantendrán en reproducción y los fader asignados para la reproducción de los efectos se mantendrán en el mismo estatus hasta que los fader se bajen a cero. En ese instante, los fader cambiarán automáticamente del modo submaster al modo canal.**

EDICIÓN DE UN EFECTO DESDE LA PANTALLA LCD

- **Seleccionar la pantalla de efectos (pulsando el botón F2 para FX “Effects”).**
- **En la nueva pantalla que aparece, seleccionar la primera opción (1. Edit Effect) pulsando el botón F3 para confirmar (“Confirm”).**

El LED del botón Num Lock (“bloqueo de teclado numérico”) se enciende dando a entender que el teclado numérico funciona ahora para la escritura de números y no

para la activación de efectos.

- **Escoger el número página de efecto y el número de efecto dentro de ésta (Fx: #.#)**
En la pantalla LCD el número de efecto y el paso dentro del efecto se visualizan con dos números separados por una coma (Fx:#.#). El primer número, anterior a la coma, es el número de página de efecto (1 a 4), y el de después de la coma es el número del efecto dentro de cada página (1 a 6). Si, por ejemplo, se quiere escoger la página de efecto 2 y el número de efecto 6, hay que escribir 26.

- **Escoger el número de paso del efecto (Step: xx)**
Para situar el cursor de escritura de números en la posición de número de efecto (Step:x.x) hay que pulsar las teclas de flechas del teclado numérico. Para seleccionar, por ejemplo, el paso de efecto 8, habrá que escribir 08 en el teclado numérico.

- **Escoger el número de canal de efecto**
Pulsar los botones de las flechas hasta situar el cursor en la posición del canal (Ch:##) que se desea editar. El canal seleccionado destellará.

- **Editar el nivel de intensidad para el canal seleccionado**
Para aumentar o disminuir numéricamente la intensidad del canal seleccionado hay que pulsar los botones + y – respectivamente. También se puede utilizar el teclado numérico para escribir numéricamente el nivel correspondiente.

- **Confirmar la edición del efecto pulsando el botón “Confirm:”.**

BORRADO DE EFECTOS

- **Entrar en el menú de efectos**
Desde la pantalla principal del LCD pulsa el botón F2 (Fx).

 - **Entrar en la pantalla de borrado de efectos (Delete Effect)**
Pulsar el botón F3 (De1).

 - **Elegir la opción de borrado de efectos**
Pulsando las teclas de flecha izquierda “<” o derecha “>” se podrá navegar entre las siguientes opciones de borrado que se muestran en la parte inferior de la pantalla EFFECT del monitor:
 - **COMMAND: Delete EFFECT STEP x.x.xx?**
Permite elegir un paso de efecto para borrarlo. Para cambiar de número de paso de efecto se deben pulsar las teclas “+” o “-“.
 - **COMMAND: Delete EFFECT x.x?**
Permite elegir un efecto completo con todos sus pasos. Para seleccionar el número de efecto que se quiere borrar hay que pulsar el botón de efecto (FX1, FX2, etc.). En la pantalla EFFECT del monitor aparecerá el efecto seleccionado
-

en letras negras resaltadas sobre un recuadro blanco.

- **COMMAND: Delete PAGE x?**

Permite borrar una página de efectos completa. Para seleccionar el número de página de efectos que se quiere borrar se debe pulsar el botón FX PAGE. En la pantalla EFFECT del monitor aparecerá en color blanco el número de página de efectos seleccionada.

- **COMMAND: Delete ALL?**

Permite borrar todos los efectos de todas las páginas de efectos.

- **Confirmar la opción de borrado de efectos seleccionada**

Pulsar el botón F3 (Confirm).

MENÚS “SETUP” (menús de ajustes) Pag.37

A continuación se muestran todos los ajustes que se pueden hacer a través del menú "Setup" (Ajustes).

Para entrar en el menú Setup se debe pulsar el botón F3 desde la pantalla principal del LCD.

Hay 9 opciones de menú Setup dispuestas en tres páginas.

Pasar de una opción de menú a otra = pulsar las teclas de flecha "<" ">".

Saltar de una página a la siguiente = botón F2 ("Next").

Confirmar una opción de menú = pulsar la tecla F3 ("Confirm").

Las opciones del menú Setup se reparten en tres páginas como se muestra a continuación:

1. Patch			
2. Self Test			
3. Midi			
Esc	Next	Confirm	

4. Audio			
5. LCD setting			
6. Show file			
Esc	Next	Confirm	

7. Buzzer			
8. Display Set up			
9. Console default			
Esc	Next	Confirm	

Opción del menú Setup nº 1: Patch ("Asignación de canales") Pág. 37

La asignación de canales "patcheado" permite redirigir cualquier dirección de salida DMX a cualquier canal. El procedimiento de asignación de canales es el siguiente:

- Desde el menú principal de la pantalla LCD acceder al menú de ajustes (pulsar F3 = Setup).
- Seleccionar la primera opción del menú de ajustes (1. Patch) pulsando F3 (Select).
- Utilizar los botones de flecha izquierda o derecha para elegir "1.Edit patch" o "2.Display patch" y confirmar la selección pulsando F3 (Select).

1.Edit patch

Al confirmar esta opción aparecen tres opciones:

- **F1 (Esc)**
Vuelve a la pantalla anterior (menú PATCH) del LCD.
- **F2 (Default)**

La asignación “por defecto” realiza automáticamente un redireccionamiento “uno a uno” de los canales. El canal de Dimmer 1 corresponderá al fader 1 (channel 1) de la consola. El canal de Dimmer 2 corresponderá al fader 2 (channel 2) de la consola. Etc.

En la pantalla LCD podrá leerse la pregunta “Turn on default patch?” (¿Activar la asignación por defecto?).

- **F2 (Yes)**

Al confirmar, la pantalla del monitor mostrara una tabla “EDIT PATCH” en la que puede verse cómo coincide el número de cada dimmer (Dim) con el número de canal (Chan).

- **F3 (No)**

Si no se desea la activación de la asignación de canales por defecto se debe pulsar F3 (No). Se vuelve automáticamente a la pantalla anterior del LCD (Edit patch menu).

- **F3 (Unpatch)**

Cuando se confirma esta opción aparece el mensaje “Unpatch the patch table??” (¿Desasignar la tabla de asignaciones?). Se podrá elegir entre confirmar pulsando F2 (Yes) o denegar pulsando F3 (No).

F2 (Yes)

Elimina la asignación de canales. En la pantalla del monitor, la tabla “EDIT PATCH” mostrará los números de los dimmer (Dim 001, Dim 002, etc.) pero no aparecerán número asignados a los canales (Chan). Al levantar los reguladores de la consola (faders) no llegará electricidad a las tomas de los elementos de iluminación. (Se puede volver al modo de asignación de canales por defecto activando de nuevo la opción (Default) como se explicó en el punto anterior).

F2 (No)

Se deniega la des-asignación de los canales y se vuelve automáticamente a la pantalla anterior del LCD (Edit patch menu).

Si deseamos partir de cero en la asignación de canales pulsaremos F3 (Unpatch). Así habremos borrado todas las asignaciones de canales.

El LED “Num Lock” o “Bloqueo numérico” (junto a las teclas de números en la parte derecha de la consola) aparece iluminado en color verde. Esto quiere decir que ya podemos escribir números utilizando el teclado numérico. Los números que escribamos aparecerán en la parte inferior izquierda del monitor junto al texto “COMMAND: _”.

Si nos equivocamos en algún número podemos borrarlo pulsando la tecla FX5 CLR (CLR = clear = borrar).

Cómo asignar una salida DMX (Dimmer) a un canal (Fader)

Para hacer una asignación escribiremos en primer lugar el número de Dimmer y después el número del canal.

Ejemplo:

Para asignar el Dimmer 8 al canal 4 primero entraríamos en el menú Edit patch y después escribiríamos...

- 8 (Tecla 8 del teclado numérico = Dimmer 008).
- @ (Tecla FX6 en la parte superior derecha del teclado numérico).
- 4 (Tecla 4 del teclado numérico = Canal 04)
- * (Tecla FX PAGE en el extremo derecho del teclado numérico = confirmar).

En el monitor, antes de pulsar el botón de asterisco (confirmación) se leerá así:

COMMAND: 8@4_

Cómo modificar la asignación de una salida DMX de un canal

Si después de asignar un canal quisiéramos cambiar la asignación, primero tendríamos que borrar la anterior asignación de ese canal. Si no lo hiciéramos estaríamos asignando dos canales a una misma salida DMX.

Siguiendo con el ejemplo anterior, para borrar la asignación de la salida DMX 8 escribiríamos los siguiente:

- 8 (Tecla 8 del teclado numérico = Dimmer 008).
- @ (Tecla FX6 en la parte superior derecha del teclado numérico).
- 0 (Tecla STEP en el extremo inferior del teclado numérico).
- * (Tecla FX PAGE en el extremo derecho del teclado numérico = confirmar).

En el monitor, antes de pulsar el botón de asterisco (confirmación) se leerá así:

COMMAND: 8@0_

Esto mismo podría hacerse sin escribir el cero. Al pulsar el asterisco después de la arroba se eliminaría la asignación de la salida DMX).

Cómo asignar más de una salida DMX (Dimmers) a un solo canal (Fader)

Ejemplo 1: Asignar las salidas DMX (Dimmers) 1 y 2 al canal/fader 5.

- 1 (Tecla 1 del teclado numérico = Dimmer 001).
- + (Tecla FX1 en el extremo superior izquierdo del teclado numérico).
- 2 (Tecla 2 del teclado numérico = Dimmer 002).
- @ (Tecla FX6 en la parte superior derecha del teclado numérico).
- 5 (Tecla 5 del teclado numérico = Canal 05).
- * (Tecla FX PAGE en el extremo derecho del teclado numérico = confirmar).

En el monitor, antes de pulsar el botón de asterisco (confirmación) se leerá así:

COMMAND: 1+2@5_

Ejemplo 2: Asignar las salidas DMX (Dimmers) 1 a 5 al canal/fader 3.

- 1 (Tecla 1 del teclado numérico = Dimmer 001).
- > (Tecla FX2 / THRU de la parte superior del teclado numérico).
- 5 (Tecla 5 del teclado numérico = Dimmer 005).
- @ (Tecla FX6 en la parte superior derecha del teclado numérico).
- 3 (Tecla 3 del teclado numérico = Canal 03).
- * (Tecla FX PAGE en el extremo derecho del teclado numérico = confirmar).

En el monitor, antes de pulsar el botón de asterisco (confirmación) se leerá así:

COMMAND: 1>5@3_

Ejemplo 3: Asignar las salidas DMX (Dimmers) 1,2,3 y 5 al canal/fader 3.

- 1 (Tecla 1 del teclado numérico = Dimmer 001).
 - > (Tecla FX2 / THRU de la parte superior del teclado numérico).
 - 5 (Tecla 5 del teclado numérico = Dimmer 005).
 - - (Tecla FX3 de la parte superior del teclado numérico).
 - 4 (Tecla 4 del teclado numérico = Dimmer 004).
 - @ (Tecla FX6 en la parte superior derecha del teclado numérico).
 - 3 (Tecla 3 del teclado numérico = Canal 03).
-

- * (Tecla FX PAGE en el extremo derecho del teclado numérico = confirmar).

En el monitor, antes de pulsar el botón de asterisco (confirmación) se leerá así:

COMMAND:1>5-4@3_

Cómo modificar la asignación de varias salidas DMX (Dimmers)

- **Para desasignar todas las salidas DMX (Dimmers)**

COMMAND:1>512@_ ...y confirmar con *(FX PAGE)

- **Para desasignar una salida DMX (Dimmer)**

Ejemplo: Desasignar Dimmer 2 del canal 1.

COMMAND:2@1@_ ...y confirmar con *(FX PAGE)

Cómo asignar DMX (Dimmers) a canales (Fader) secuencialmente

Los Dimmer se pueden asignar secuencialmente a un rango de canales. Veamos dos ejemplos:

Ejemplo 1:

Para asignar el Dimmer 1 al canal 1, el Dimmer 2 al canal 2... y así, hasta que los 24 canales se rellenan. El resto de los canales por encima del 24 se ignorarán.

COMMAND:1>512@1>24_ ...y confirmar con *(FX PAGE)

Ejemplo 2:

Asignar el Dimmer 2 al canal 1, el Dimmer 3 al canal 2... y así, hasta que todos los canales seleccionados son asignados. Los canales extra se quedarán sin asignar.

COMMAND:2>10@1>48_ ...y confirmar con *(FX PAGE)

Asignación proporcional (Proportional Patch)

La asignación de canales proporcional asignará la salida DMX (Dimmer) a cualquier nivel programado desde cero hasta el máximo (FULL). Así, al subir el canal programado con asignación proporcional, la intensidad de salida no pasará del nivel programado.

Ejemplo:

Para que la salida DMX 1 (Dimmer 1) asignada al canal 1 (Fader 1) no pase del 50% de intensidad.

COMMAND:1@1@50_ ...y confirmar con *(FX PAGE)

2.Display patch

(Pantalla principal, pulsar F3 (Setup) > Menú Setup, opción 1. Patch , pulsar F3 (Select) > Menú PATCH, pulsar flecha derecha, opción 2. Display patch, pulsar F3 (Select)).

Al seleccionar esta opción, en la pantalla del monitor aparecerá la tabla DISPLAY PATCH. En ésta se verán en color blanco sobre fondo azul los números de los canales (Faders). En color blanco, con tres cifras y sobre fondo negro, se verán las salidas DMX (Dimmer) asignadas a cada canal. Debajo de cada número de salida DMX (Dimmer) aparecerá en color amarillo, con dos cifras, la máxima intensidad programada para ese canal. (FL = Full = hasta 100%).

Opción del menú Setup nº 2: Self test (“auto-comprobación”)

El “Self Test” (auto comprobación) es una función de diagnóstico automatizada que sirve para comprobar problemas en todas las áreas de la consola de iluminación.

Opción del menú Setup nº 3: Midi (“Musical Instrument Digital Interface”)

MIDI Es un protocolo estándar de comunicaciones que permite a un instrumento musical (normalmente un teclado digital con salida MIDI) enviar una señal al disparador de órdenes y efectos de la consola de iluminación.

Para que funcione hay que conectar el generador MIDI a través del cable DIN a la entrada MIDI IN situada en la parte posterior de la consola.

La entrada MIDI THRU permite comandos MIDI que no se relacionan con la consola de iluminación, pasar a través de la consola hacia otros aparatos.

Opción del menú Setup nº 4: “Audio”

La opción "Audio" del menú Setup permite a la consola tomar una señal de audio que disparará pasos (steps) de un efecto al ritmo de la música.

Conectar el aparato a la consola por la entrada AUDIO INPUT (conector XLR de 3 pines).

NOTA: La impedancia de la señal es de 4.7 Kohm.

Los filtros de ésta opción del menú Setup son los siguientes:

- **High pass** = Paso alto. Dispara el paso de efecto al detectar sonidos con frecuencias superiores a 1 KHz.
- **Band pass** = Paso Banda. Dispara el paso de efecto al detectar sonidos comprendidos en la banda de frecuencias entre 1 KHz y 300 Hz.
- **Low pass** = Paso bajo. Dispara el paso de efecto al detectar sonidos con frecuencias inferiores a 1 KHz.

Opción del menú Setup nº 5: LCD Setting ("Ajustes de pantalla LCD")

Esta opción de menú permite al operador controlar el contraste y la luz de fondo de la pantalla LCD.

Opción del menú Setup nº 6: Show file ("Archivos de espectáculo") Pag.

Opciones de archivo de espectáculo "Show file options"

(Grabación, carga y borrado de archivos de espectáculos de iluminación utilizando una memoria Compact Flash de 32 M.)

Las opciones de archivo de espectáculo "Show file options" permiten al operador grabar, cargar y borrar archivos de espectáculo o "Show files". Se pueden grabar hasta un **máximo de 30 espectáculos** en una tarjeta Compact Flash de 32M. La tarjeta Compact Flash tiene que ser exactamente de 32M de velocidad de transferencia de datos binarios (Bit Rate). Ni más ni menos. De no ser así, al intentar grabar un archivo de espectáculo (Show file), aparecerá un mensaje en la pantalla LCD advirtiendo "Insert a 32M Compact Flash", y el archivo no se podrá grabar.

- **ACCEDER A LAS OPCIONES DE ARCHIVO DE ESPECTÁCULO**

- Desde la pantalla principal pulsar el botón **F3** correspondiente a la opción de la pantalla LCD “**Setup**” (Ajustes).
- Desde el menú Setup de la pantalla LCD pulsar el botón **F2** correspondiente a la opción “**Next**” (Siguiente) para cargar en la pantalla LCD la siguiente pantalla con las opciones 4 a 6 del menú Setup.
- Pulsar dos veces la tecla de **flecha derecha** para bajar hasta la opción de menú “**6. Show file**” (Archivo de espectáculo).
- Confirmar la opción de menú pulsando la tecla **F3**, ahora correspondiente a “**Select**”.

Aparecerá ahora un submenú con las siguientes opciones:

1. Save show (Grabar archivo de espectáculo)
2. Load show (Cargar archivo de espectáculo)
3. Del show (Borrar archivo de espectáculo)

- **SELECCIONAR LA OPCIÓN DE ARCHIVO DE ESPECTÁCULO DESEADA**

Utilizando las **teclas de las flechas** situar el cursor en la opción del submenú deseada y confirmar la opción pulsando la tecla **F3** (Opción “**Select**” en la pantalla **LCD**).

- La opción “**1. Save show** (Grabar archivo de espectáculo)”.

Si no se ha insertado una tarjeta de memoria **Compact Flash 32 M** aparecerá en la pantalla LCD un mensaje de advertencia diciendo que no se ha encontrado una tarjeta de memoria insertada (“No card found”) o que la tarjeta de memoria no es la adecuada para la velocidad de transferencia de información digital (Bit rate) necesaria (“Please insert a 32M Compact Flash”).

NOTA IMPORTANTE SOBRE LA TARJETA DE MEMORIA

La tarjeta de memoria debe ser dedicada únicamente a la mesa de iluminación Strand 200. La tarjeta no se puede compartir con otros archivos de formato

diferente a los formatos de archivo generados por la consola Strand 200. Los archivos de espectáculo no se pueden leer en un ordenador estándar.

Teniendo insertada la tarjeta de memoria adecuada, los pasos a seguir desde el submenú Save Show son los siguientes:

- **DAR NOMBRE AL ARCHIVO DE ESPECTÁCULO**

En la pantalla LCD aparece **“Save show name As: xxxxxx”** (Grabar nombre de espectáculo como: xxxxxx). El cursor aparecerá parpadeando en la primera “x”. Se podrá seleccionar el primer carácter (de la A a la Z, y del 0 al 9) pulsando las tecla **“+”** o **“−”**. Para pasar a editar otros caracteres se deberá pulsar la tecla de **flecha derecha** o **flecha izquierda** según se quiera situar el cursor en el carácter anterior o el posterior respectivamente. Para **confirmar el nombre asignado al espectáculo** se debe pulsar el botón **F3 (“Confirm”)**.

Si no se asigna ningún nombre al espectáculo antes de pulsar F3 (“Confirm”) la mesa de iluminación asignará automáticamente un nombre disponible de espectáculo del tipo **“show ##”** entre show01 y show30. El número se puede cambiar si todavía no ha sido utilizado. Finalmente habría que pulsar F3 (“Confirm”) para confirmar el nombre del espectáculo.

Tras confirmar, comenzará la grabación del espectáculo y la pantalla LCD mostrará una barra de progreso y el porcentaje de procesamiento durante la grabación. **“Processing ████████ xx % “Nombre del espectáculo”**.

Cuando el espectáculo se haya grabado correctamente el LCD volverá a

mostrar la pantalla normal.

NOTA: En una tarjeta de memoria Compact Flash de 32M se pueden almacenar hasta 30 espectáculos. Si la tarjeta se llena hay que borrar los espectáculos innecesarios para poder grabar los nuevos.

- La opción **“2. Load show** (Cargar archivo de espectáculo)”

Al cargar la opción “Load show” aparecerá parpadeando la primera opción “01.SHOW01”. Para cambiar de opción se debe pulsar en las teclas de flecha < > hasta que parpadee la opción deseada. Para confirmar la opción seleccionada se pulsa la tecla F3 (“Confirm”).

El cursor estará parpadeando sobre la opción 1 “All”. Para pasar a la siguiente página se puede presionar la tecla de la flecha hacia la derecha “>” o pulsar F2 para pasar a la siguiente página para seleccionar cualquiera de las opciones siguientes: “Load all” (Cargar todo), “Patch & setting” (Asignación de canales y ajustes), “Scene” (Escena o submaster), “Effect” (Efecto). Después, para confirmar hay que pulsar F3.

NOTA: “Load scene” cargará todos los contenidos de submaster incluyendo los efectos que tengan los submáster.

La información del espectáculo seleccionado se cargará en la memoria de la consola y sobrescribirá los datos existentes.

- La opción **“3. Del show** (Borrar archivo de espectáculo)”

En “Del show” el cursor aparece parpadeando en la primera opción “01.SHOW01”. Pulsar la tecla de flecha derecha “>” para acceder al archivo de espectáculo que se desea borrar. Después pulsar F3 para confirmar.

En la pantalla LCD aparecerá la pregunta “Confirm?”. Habrá que pulsar de nuevo F3 para confirmar la orden de borrado del espectáculo.

Una vez confirmado, la función “Delete show” procederá al borrado y el LCD mostrará “Processing” con una barra que irá indicando el porcentaje realizado del proceso de borrado.

Opción de Setup nº7: Set Buzzer (Ajustar el zumbador interno) P.48

El zumbador interno se puede habilitar o deshabilitar. Cuando esté habilitado se oirá un zumbido cada vez que se pulse una tecla inadecuada. Para ajustar el zumbador se siguen los pasos siguientes:

Entrar en el menú "Setup" (Ajustes) pulsando la tecla F3 ("Setup") desde la pantalla principal del LCD.

El cursor aparecerá parpadeando en la primera opción de menú "1. Patch".

Pulsar el botón F2 ("Next") para pasar a la página siguiente del menú Setup.

El cursor aparecerá parpadeando en la primera opción de la segunda página del menú Setup ("4. Audio").

Pulsar el botón F2 ("Next") para pasar a la página siguiente del menú Setup.

El cursor aparecerá parpadeando en la opción "7. Buzzer". Para confirmar se pulsa la tecla F3 ("Confirm").

Utilizar las teclas de flecha izquierda "<" o derecha ">" para seleccionar la opción "1. Enable Buzzer" (habilitar zumbador) o "2. Disable Buzzer" (inhabilitar zumbador). Después pulsar la tecla F3 para confirmar.

SETUP N°8: Display Setup (Ajuste de monitor) (P. 52)

Si el sistema dispone de una tarjeta de pantalla de vídeo (para un monitor de resolución VGA) se necesitará habilitar la pantalla tras la instalación de la tarjeta. Los pasos a seguir son los siguientes:

Entrar en el menú "Setup" pulsando la tecla F3.

Pulsar tres veces la tecla F2 ("Next") para llegar a la cuarta página del menú Setup. Pulsar la tecla de flecha derecha ">" para llevar el cursor hasta la opción "8. Display setup".

Pulsar F3 ("Confirm") para confirmar la selección.

Utilizar las teclas de flecha izquierda "<" o derecha ">" para seleccionar la opción "1. Enable VGA" (habilitar monitor VGA) o "2. Disable VGA" (inhabilitar monitor VGA). Después pulsar la tecla F3 para confirmar.

SETUP N°9: "Console default" (Ajustes por defecto de la consola) (P. 53)

"Console default" sirve para restaurar rápidamente el sistema de iluminación mediante el borrado de todas las memorias (memorias de submásters, de efectos y de asignación de canales). Además ajusta el sistema de asignación de canales (patch) al modo "uno a uno" (la salida DMX corresponderá con el canal 1, la salida DMX 2 corresponderá al canal 2, etc.). Los pasos a seguir son los siguientes:

Entrar en el menú "Setup" pulsando la tecla F3.

Pulsar tres veces la tecla F2 ("Next") para llegar a la cuarta página del menú Setup. Pulsar la tecla de flecha derecha ">" para llevar el cursor hasta la opción "9. Console default".

Pulsar F3 ("Confirm") para confirmar la selección.

Aparecerá la pregunta "Console default?". Pulsar F2 ("YES") o F3 ("NO") según se desee. Si se pulsa F2 el sistema ajustará el sistema de asignación de canales a "uno a uno" y borrará toda la información de submáster y efectos.