



# Innovator

## Operation Manual

(Traducción Español)

**Leviton, S.A. de C.V.**

Gral. Arista Nº54-A  
Col. Argentina - México, D.F. - 11270  
Tel:(015) 3860073



---

# Tabla de Contenido

<b>Acerca de la Innovator</b>	<b>vii</b>
<b>Acerca de Este Manual</b>	<b>xii</b>
Como Utilizar Este Manual	x
Conversiones de Texto Utilizadas En Este Manual	x
Acerca De La Guia Del Usuario	xi
Acerca De Los Apendices	xii
Acerca De La Seccion De Referencia	xii
<b>PART I: COMENZANDO</b>	<b>1</b>
<b>CAPITULO 1: Preparando Su Consola</b>	<b>3</b>
Paso 1: Desempacando La Consola	3
Paso 2: Preparacion	3
Paso 3: Conexiones de Poder	4
Paso 4: Conexiones del Control	5
Paso 5: Luces de Trabajo	7
Paso 6: Encendido	7
Paso 7: Operando La Consola	8
<b>PARTE II: Fundamentales de Operacion</b>	<b>9</b>
<b>CAPITULO 2: Convesiones Básicas De La Consola</b>	<b>11</b>
Definiciones De Terminologia	11
Controles De La Consola	12
Telcas Del Display	13
Teclas Macro	13
Teclas-Duras vs. Teclas-Suaves	13
Teclado De Datos	14
Linea De Comando Y Su Sintaxis	15
Historia De La Linea De Comando	15
Canales Capturados / Control del Trackball	16
Seleccionando Y Cambiando Canales / Control del Trackball	16
Teclas Del Cursor	17
Fader Maestro	17
Interruptor de Blackout	17
Memoria De La Consola	18
Grabar Disco / Cargar Disco	18
<b>CAPITULO 3: Displays</b>	<b>19</b>
Los Displays Primarios	19
Cambiando Displays	21
Moviendose Dentro De Los Displays / Teclado De Posiciones	21
El Display LCD (un display en vivo o ciego)	22
El Display De Escenario (un display en vivo)	23
El Display De Preview (un display ciego)	28
El Display De Grupo (un Sub Display del Preview)	30
El Display De Device (un display en vivo)	34

**Productos American DJ**

Star Tec H150  
Arcbeam 150  
Colorchanger 250  
X-treme

**Abstract Fixtures**

Futurescan 3CE  
Color Change CED  
Futurescan 2CE  
GalacticMoon 2CE

**Productos Show\*Pro (Ness)**

Accubeam AB-400  
Cyberscan

**Productos Techni-Lux**

Techni-Scan DX  
Techni-Scan 150  
Techni-Scan S

**Productois Lyte<Quest**

Motorhead

**Productos JB lighting**

Varycolor 2000  
Varyscan  
Varyscan 4

**Custom Devices**

4 Canales de Dimmers

**Cualquier Marca registrada a la que se haga referencia en este documento es propiedad de sus respectivos dueños. Consulte el manual de su producto para la informacion completa de la marca registrada.**

## APENDICE E:

### Opcion Video Secundario

#### Revision

Comenzando con la version 1.13, la consola de control de iluminacion Innovator puede soportar la opcion de video secundario para incrementar la informacion provista para el operador de la consola. Siendo capaz de ver mas informacion, el operador no solo tiene informacion adicional, sino que tambien con la rapidez de los cambios de características en el display, mas control de las funciones vitales en un show.

#### Instalacion

1. Checar el contenido del paquete: (2) cinturones para cable tipo cierre y 1 tarjeta de video.
2. Desconecte la carga de AC.

**¡ADVERTENCIA!** *La consola maneja alto voltaje (120 o 240 VAC) que puede ocasionar heridas o muerte. Asegurese de desconectar la consola de la fuente de AC antes de hacer cualquier tipo de mantenimiento dentro de la misma. Debido al riesgo de un choque electrico todo el mantenimiento y reparacion de la consola debe ser realizado por personal de servicio calificado.*

3. Desconecte todas las conexiones del cable.
4. En una superficie acolchonada invierta la consola, poniendola boca abajo.
5. Con un desarmador de cruz, quite las patas de hule y los tornillos del panel inferior (ver figura E.1)

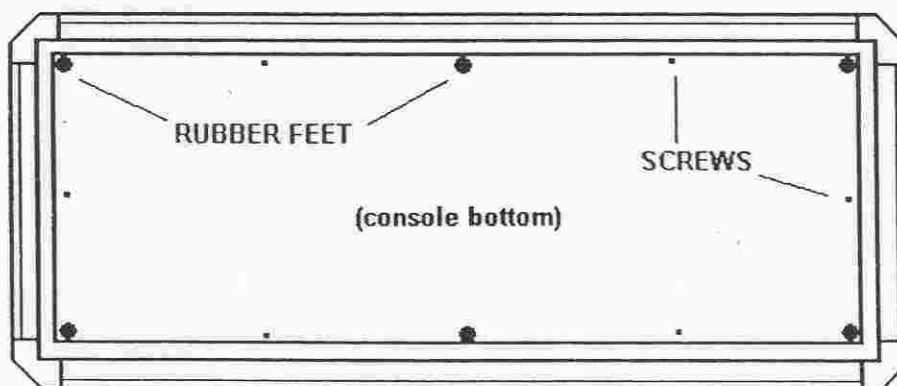


FIGURA E.1 PARTE INFERIOR DE LA INNOVATOR

6. Ubique la tarjeta del Circuito de Procesamiento Principal (parte central trasera, ver figura E.2)

**Precaucion;**

*El equipo electronico moderno puede tener daño permanente por una pequeña cantidad de electricidad estatica, una cantidad mas pequeña que la que usted puede sentir. Para proteger su Innovator de cualquier daño, se recomienda que utilice un brazalete conectado al chasis de la consola siempre que quite la tapa de la computadora.*

7. Remueva la placa que cubre el Conector de Video. Asegurese de guardar los dos tornillos.

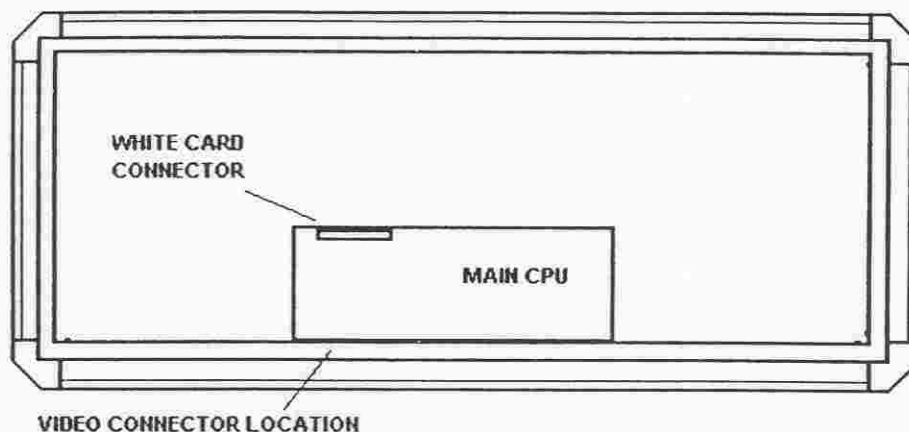


FIGURA E.2 UBICACION DEL CPU Y TARJETAS DE VIDEO

8. Inserte la tarjeta de video, alineando el conector de video con el panel trasero y y la tarjeta blanca conectada viendo hacia la tarjeta de procesamiento. Presione el conector blanco al mismo tiempo.
9. Ponga los tornillos de montaje para conectar el video al panel trasero.
10. La tarjeta de video y la tarjeta del CPU tienen dos hoyos. Utilice los cinturones para cable que vienen provistos para asegurar las dos tajetas juntas. Estos es muy importante para consolas que estan constantemente en movimiento (ver Figura E-3)
- Nota; *En algunas versiones anteriores de la Innovator los hoyos para ajustar las tarjetas del CPU estan llenos de soldadura. Esta se puede disolver facilmente con un cautin. Si usted tiene alguna pregunta o necesita asistencia, favor de llamar al Servicio de Colortran (800) 959-6004, para instrucciones.*
11. Cheque doblemente la instalacion.
12. Vuelva a poner en posicion el panel inferior y atornillelo. Tambien ponga las patas de hule.
13. Voltee la consola y conecte la carga, los cables de video y de control incluyendo el 2do. monitor.
14. ¡Felicidades, ya esta listo! ... y listo para operar.

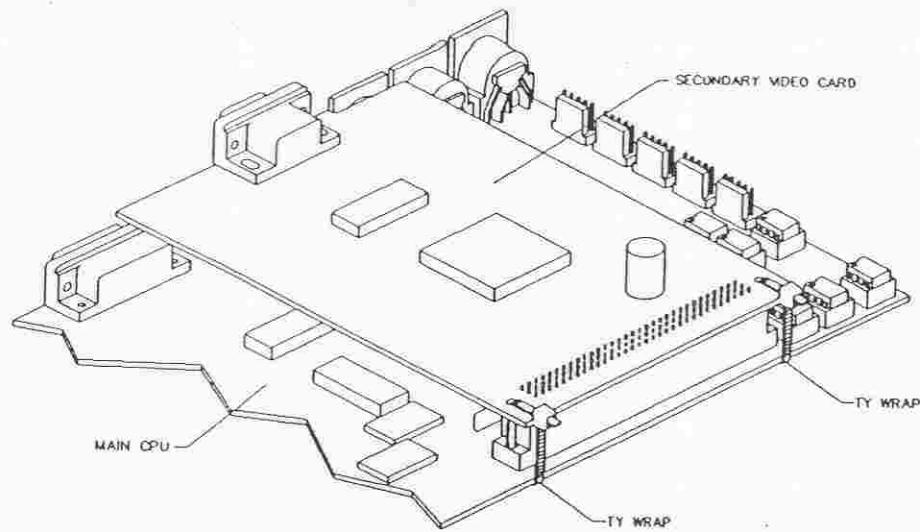


FIGURA E.3 INSTALACION DE LOS CINTURONES DE CABLE

## Configurando su Video Secundario

Si usted no esta familiarizado con el Display de Inicio de la consola de control Innovator, usted querra referirse a los Capítulos 3 y 4 del Manual para dar una revision antes de proceder.

Para configurar la operacion de la opcion de video secundario, presione [SETUP] en el teclado del display. El Numero del Menu #22 va a mostrar la palabra "disable" (deshabilitado). Presione [22] [ENTER] para seleccionarlo. El menu va a poner en negativo el articulo 22. (ver la figura E.4 abajo).

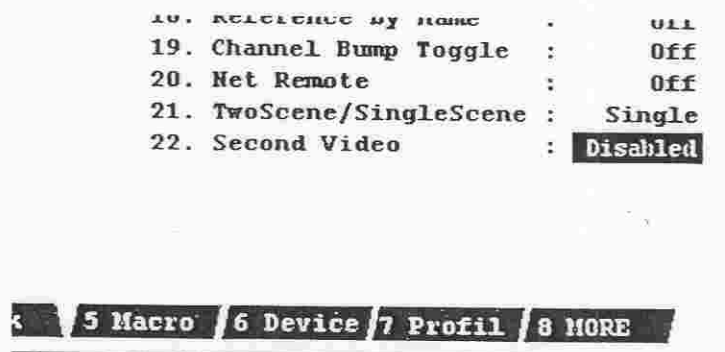


FIGURA E.4 Equina de Abajo - Display de Inicio





Hay tres maneras para cambiar entre displays de video en la Innovator. Una tecla suave, ya sea [S8] o [S6] que esta marcada como (MONITR) va a cambiar al monitor opuesto. El usuario puede seleccionar una de las 8 teclas del display. Excepto en el modo de "Interruptor Manual", los displays vana cambiar. El tercer metodo es utilizando el trackball. Cada uno de estos metodos se describe a continuacion.

**Cambio Utilizando Teclas Suaves:** Las teclas de la [S1] a la [S8], ubicadas en la fila superior del teclado del Display (figura E.6 abajo), proveen el acceso a varias funciones a lo largo de la operacion de la Innovator. En todos los modos la tecla suave [S8] esta marcada, ya sea como (MONITR) o como (MORE). Si esta marcada como "monitr" esta tecla se puede utilizar para cambiar la actividad del comando al otro monitor. Si esta marcada como "more" hay otros niveles de teclas y la tecla suave (MONITR) sera la tecla [S6] en el siguiente nivel.

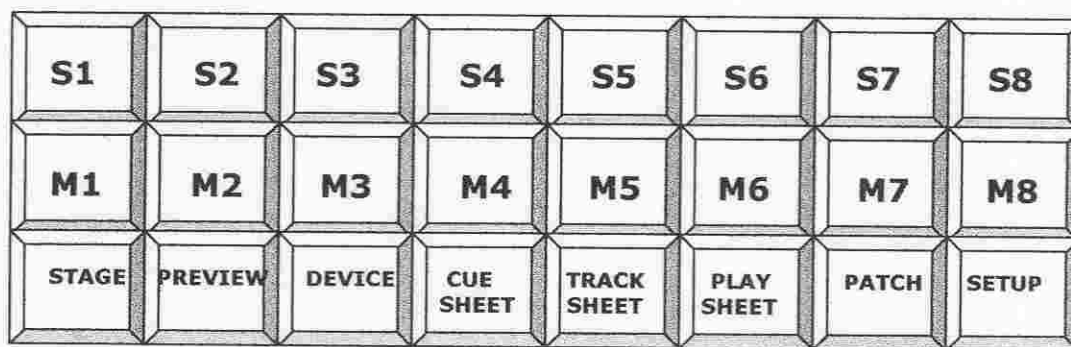


FIGURA E.6 TECLADO DEL DISPLAY

**Cambio Utilizando Teclas Del Display:** Cuando se esta en el modo de "Interruptor Automatico", las teclas del display funcionan como un metodo rapido de cambiar de display en display, asi como para llamar el modo deseado. Cuando se esta en el modo Arreglado, 7 de estas teclas van a cambiar de display en display en el monitor, mientras que el otro monitor permanecera en su inicio. El presionar su tecla de display lo hara activo pero no cambiable.

**Nota;** *Un display dado puede ser solamente un monitor a la vez. No es posible tener dos displays de escenario o dos displays de parcheo al mismo tiempo.*

**Cambio Utilizando El Trackball:** El trackball se puede utilizar para moverse entre monitores de video. El usuario puede mover el cursor con la bola a un lado de la pantalla y esta aparecera en el otro monitor. El presionar [SELECT] hara que el otro monitor se active.

**Nota;** Si usted esta estableciendo y utilizando un video secundario por primera vez, usted querra probar esta funcion. El cursor solo ira a la parte DERECHA del video 1 y a la parte IZQUIERDA del video 2. Si sus monitores estan al revés, ahorrese tiempo y solo cambie los cables de video no cambie de posicion los monitores.

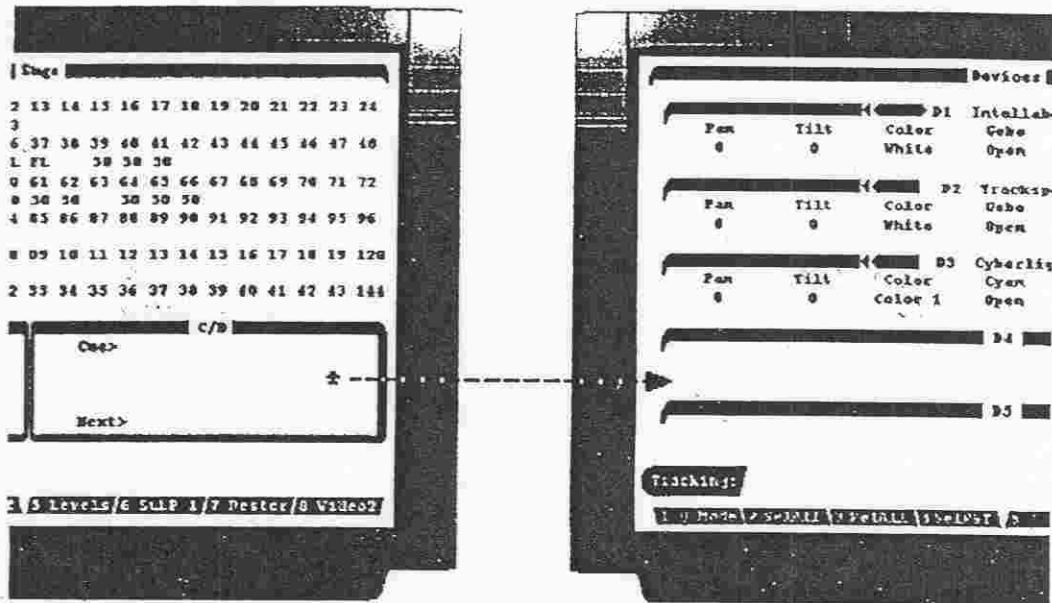


FIGURA E.7 Display Virtual del Trackball



**LEVITON**

*Construyendo un Mundo Conectado*

**LEVITON, S.A. de C.V.**  
Gral. Arista #54-A Col. Argentina  
México, D.F. 11270  
Tel: (015) 3860073  
Fax (015) 3861797

El Display De Cue (un display ciego)	36
El Display De Tracksheet (un display ciego)	38
El Display De Reproduccion (un display en vivo)	41
El Display De Parcheo (un display ciego)	42
El Display Del Sub-Mecanismo (un Sub Display del Inicio)	48
El Display Del Perfil Del Editor (un Sub Display del Inicio)	49
El Display Del tiempo Real Del Evento (un Sub Display del Inicio)	50
<b>CAPITULO 4: Inicio Del Sistema De La Consola</b>	<b>53</b>
Utilizando El Display De Inicio	53
Iniciando El Sistema	53
1. Nombre Del Show	54
2. Nombre Del Archivo	55
3. - 5. Numero De Dimmers	55
6. Numero De Lineas De Reproduccion De Cues	55
7. Numero De Canales	55
8. Numero De Paginas Del Submaestro	56
9. Numero De Macros	57
10. Numero De Pasos Del Efecto	57
11. Numero De Grupos	58
12. Nivel De Las Luces De Trabajo	58
13. - 15. Protocolo De Dimmers	58
16. Tipo De Impresoras	59
17. Control Midi	59
18. Referencia Por Nombre	59
19. Cambio De Canales	60
20. Red Remota	60
21. Escena Sencilla / Dos Escena	60
22. Video Secundario	61
<b>CAPITULO 5: Estableciendo El Parcheo Suave</b>	<b>63</b>
¿Que Es El Parcheo Suave?	63
Los Cuatro Parametros De Parcheo	64
Display De Parcheo	65
Parchando Canales A Los Dimmers	66
Parchando 1 A 1	66
Mecanismo Automatico De Canales	66
<b>CAPITULO 6: Estableciendo El Nivel De Los Canales</b>	<b>69</b>
Modo Dos-Escenas Pre-Establecido	69
Modo de Los Faders De Los Canales vs. El Teclado en Multi-Escena	69
Comandos Del Teclado	70
Listas De Canales	71
Canales Capturados	71
Control Del Trackball	73
Control Proporcional Con El Trackball	73
Reestableciendo Los Niveles De Los Canales (“Undo”)	74
<b>CAPITULO 7: Operacion Basica Del Sub-Maestro</b>	<b>75</b>
Sub-maestros	75
Sub-maestro Normal	75
Sub-comando De Grabacion	76
Botones de Presion	77
Sub-maestros con Tiempo	78

Tiempo de Retardo o de Movimiento	78
<b>CAPITULO 8: Creando Y Grabando Cues</b>	<b>79</b>
Cues	79
Cues Manuales	79
Tiempo de Cue	80
Enumerando Cues	81
Comando de Grabacion de Cue	81
Creando Cues Ciegos	82
<b>CAPITULO 9: Reproduciendo Cues</b>	<b>83</b>
Display de la Hoja de Cues	83
Display de Reproduccion	84
Boton GO	84
Teclas HOLD y BACK	85
Faders de Reproduccion	85
Cajas de Faders de Reproduccion	85
Fader Gran-maestro	86
Fades Manuales	86
Tomando el Control Manual de Cues con Tiempo	86
Limpiando Fades de los Faders de Reproduccion	87
Comando de Carga de Cues con Tiempo	87
<b>CAPITULO 10: Editando Cues Y Utilizando Modos De Track</b>	<b>89</b>
Sobrevista del Tracking	89
¿Que es un Cue de Preview?	89
Modos de Grabacion/Edicion de Cue (Track Modes)	90
Modo de Seleccion del Track	90
Niveles de Tracking	91
Ceros Duros y Suaves	91
Modo de Creando Cues en Tracking (Rastreo)	91
Modo de Creando Cues en Cue Only (solo Cue)	92
Modo de Creando Cues en Clean Up (Limpieza)	92
Ejemplo, Creando Cues Ciegos en Diferentes Modos de Q	93
Limpiando Cues	94
Editando Niveles de Cues Existentes en Diferentes Modos de Q	94
Editando Niveles de Cues Existentes en Modos de Tracking	94
Editando Niveles de Cues Existentes en Modo de Cue Only	94
Editando Niveles de Cues Existentes en Modo de Clean	95
Cambiando Niveles Suaves a Niveles Duros	95
Cambiando Niveles Duros a Niveles Suaves (Restableciendo Niveles de Track)	95
Copiando Cues en Diferentes Modos de Track	96
Borrando Cues en Diferentes Modos de Track	97
Moviendo (Reenumerando) Cues en Diferentes Modos de Track	97
<b>CAPITULO 11: Nombres</b>	<b>99</b>
Modo Alfa o de Nombre	99
Nombres de Cue, Efecto, Grupo, and Sub-maestro	100
Nombres de Archivos de Disco y de Show	101
<b>CAPITULO 12: Utilidades, Advertencias, Impresion y Numeros de Fabrica</b>	<b>103</b>
Utilidad de Chequeo de Dimmer	103

Mensajes de Error y Advertencias	104
Impresoras	105
Imprimiendo	105
<b>CAPITULO 13: Memoria</b>	<b>107</b>
Almacenaje en Memoria de la Consola vs. Disco Flexible Storage	107
Realizando un "Soft Clear"	107
Realizando un "Hard Clear"	108
Grabando en un Disco Flexible	108
Error de Disco Lleno o Malo	109
Llamando de un Disco Flexible	110
Upgrading Software	111
<b>CAPITULO 14: Grupos</b>	<b>113</b>
Sobrevista de Grupos	113
Grabando Grupos	113
Llamando Grupos	114
Copiando Grupos	114
Reenumerando Grupos	114
Borrando Grupos	115
Grupos y Mecanismos Automatizados	115
<b>PARTE III: TEMAS AVANZADOS</b>	<b>117</b>
<b>CAPITULO 15: Efectos</b>	<b>119</b>
Sobrevista de Efectos	119
Sub-display del Efecto	119
Creando Efectos	120
Navegando el Display de Efectos	120
Creando Pasos del Efecto	121
Patrones del Efecto	123
Probando un Efecto	123
Asignando Efectos a los Cues	124
Asignando Efectos a los Sub-maestros	124
Editando Pasos	124
Borando Pasos	125
Insertando Pasos	125
<b>CAPITULO 16: Listas De Canales Avanzadas</b>	<b>127</b>
Listas de Canales Complexas	127
Listas de Canales Hechas con Rangos	128
<b>CAPITULO 17: Operacion Avanzada del Sub-maestro</b>	<b>129</b>
Extras del Sub-maestro	129
Sub-maestro de los Efectos	129
Sub-maestro Macro	129
Sub-maestro del Grupo	130
Sub-maestros Combinados	130
<b>CAPITULO 18: Perfiles</b>	<b>131</b>
Sub-display del Perfil del Editor	131

<b>CAPITULO 19: Cues Avanzados</b>	<b>135</b>
Seguimiento del Cue	135
Tiempo de Retraso	136
Fades Divididos	137
Macros del Cue	137
Nombred de Cues	138
Uniones de Cues	138
Loops de Uniones	138
Rastreando Niveles en Comandos de Union	139
Asignando Efectos a los Cues	139
<b>CAPITULO 20: Opciones de Parcheo Avanzadas</b>	<b>141</b>
Perfiles del Dimmer	141
Niveles Proporcionales	141
Dimmers Non-Dim (Non-Dims Virtuales)	142
Mecanismos Automatizados	142
<b>CAPITULO 21: Macros</b>	<b>143</b>
Grabando Macros	143
Paginando el Macro	144
Grabando Tiempo-real del Macro	144
Reproduciendo Tiempo-real del Macro	145
Viendo Macros	145
Editando Macros	146
<b>CAPITULO 22: Controlando Rangos de Fade Con Las Ruedas</b>	<b>149</b>
Cambiando Rangos de Fade del Cue	149
<b>CAPITULO 23: Luces Mobiles</b>	<b>151</b>
Sobrevista	151
Caracteristicas Personales y Mecanicas y DMX-512	152
Asignacion Inicial	152
Asignando Mecanismos	153
Limpiando una Asignacion de Mecanismos	154
Controles Mecanicos de la Consola	155
Lenguaje de Definicion de Mecanismos	155
Aumentando Definicion de Mecanismos	156
Editando Mecanismos	158
Comenzando a Utilizar los Mecanismos Automatizados	159
<b>CAPITULO 24: Programando con Luces Moviles</b>	<b>161</b>
Display del Mecanismo	161
Sub-maestros	162
Grupos	162
Efectos	163
Cues en Vivo en el Escenario	164
<b>APENDICE A: Mantenimiento y Servicio Al Cliente</b>	
<b>APENDICE B: Control Remoto de Mano</b>	
<b>APENDICE C: Especificaciones de La Consola Innovator</b>	

---

**APENDICE D: Lista de Definiciones de Luces en Movimiento**  
**APENDICE E: Opcion de Video Secundaria**



---

**DATOS DEL USUARIO:**

**NOMBRE :** \_\_\_\_\_

**DIRECCION :** \_\_\_\_\_

**CIUDAD :** \_\_\_\_\_

**ESTADO :** \_\_\_\_\_



---

# Acerca de la Innovator

¡ Felicidades por la compra de su Consola de Iluminacion Innovator !

Las series Innovator de Consolas de Control de Iluminacion fueron diseñadas para ser tanto intuitivas como sencillas en su operacion, asi mismo su programacion es sofisticada y poderosa. Usted descubrira que las Series Innovator tienen un acercamiento de operacion "usuario de multi-nivel ". Con una gran variedad de controles manuales y programables, el manejar luces con la Innovator puede ser tan sencillo o complicado como lo requieran sus necesidades. Por Ejemplo:

- Los Modelos Innovator 24/48, 48/96 y 72/144 models se pueden operar totalmente manual, como Consolas 2-Escenas o como Consolas con Memoria completamente programada. La Innovator 600 no tiene faders de canales.
- Los primeros 48, 96 o 144 canales en los modelos Innovator 24/48, 48/96 y 72/144 tienen dedicados faders de canales para un control en vivo rápido.
- Parametros de Cue avanzados tales como rastreo de nivel, macros de cue, nombres del cue y opciones de multi-tiempos
- Caracteristicas avanzadas de parametros de cue tales como uniones, seguimientos o sub-rutinas.
- 512 canales dedicados a luces moviles.
- La opcion del control remoto de mano permite programar desde lejos de la consola principal.
- Monitores opcionales y auxiliares proveen informacion adicional donde se necesite.
- Doftware del Sistema avanzado desde un disco flexible.
- Efectos definidos del usuario que pueden incluir cues, canales, grupos, Sub-maestros o luces moviles
- Memoria de Seleccion del Menu cargada desde un disco flexible dde 3.5" Alta densidad de 1.44 MB
- La caracteristica de Ayuda provee respuestas en-linea instantaneas a sus preguntas.
- Opciones instaladas de fabrica o de Campos:
  - 2do monitor local (Opcion de Video Dual)
  - Soporte de Video remoto (Opcion ColorNet®)

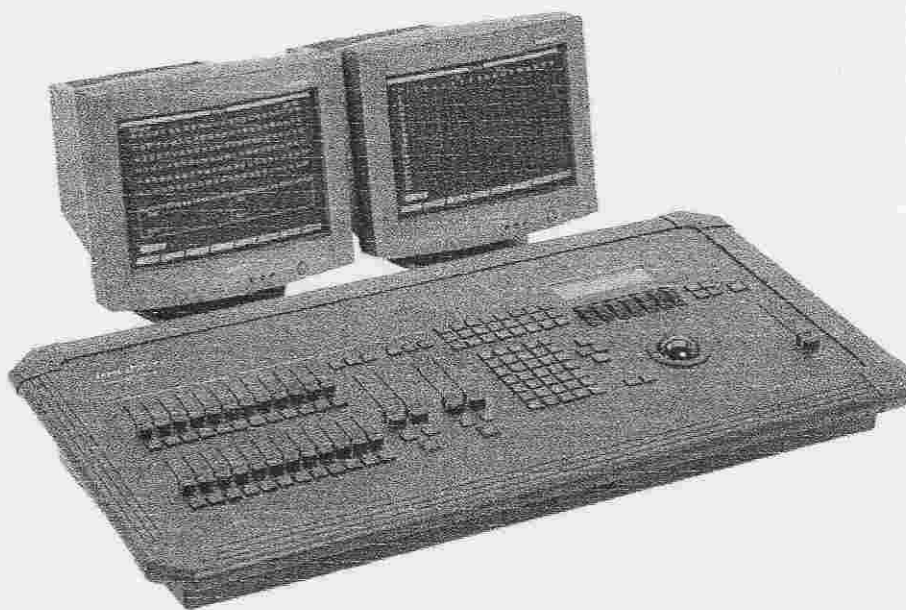
Ademas, el monitor --su interfase mas importante con la Innovator-- ha sido cuidadosamente codificado con colores proviendo respuesta concisa para todas las funciones de control. El programar es sencillo gracias a una sintaxis de comandos que no requiere parametros que deban entrar en cierta secuencia. Y no tenga miedo de llevarse su show en el camino --el diseño fisico y fuerte de la Innovator se mantendra firme aguantando una variedad de abusos.

Hay cuatro modelos de Innovator. Las dos diferencias principales son:

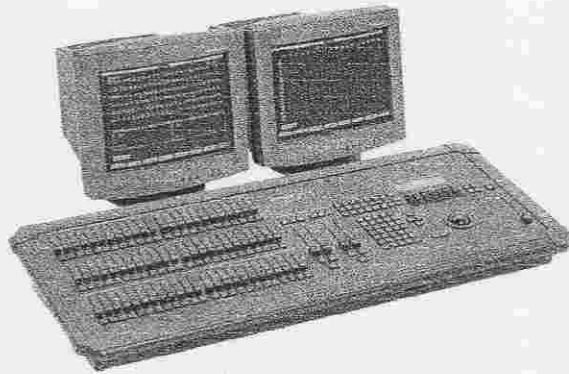
- El numero total de canales y de faders de los canales
- La habilidad de operar en el modo Two-Scene, ademas del modo Multi-escena

	<b>24/48</b>	<b>48/96</b>	<b>72/144</b>	<b>600</b>
<b>Faders de Canales</b>	48	96	144	N/A
<b>Canales Dirigidos</b>	384	384	384	600
<b>Faders Sub-maestros</b>	Todos los modelos de 24 Faders con 8 paginas de Memoria (total 192)			
<b>Dimmers</b>	Todos los modelos hasta 1,536 dimmers en 3 DMX Universes			
<b>Cues Maximos</b>	Todos los modelos hasta 600 cues por show			
<b>Grupos Maximos</b>	Todos los modelos hasta 500 grupos por show			
<b>Efectos(por show)/Pasos (por efecto)</b>	Todos los modelos hasta 9,999 pasos, 600 max efectos, 100 pasos			

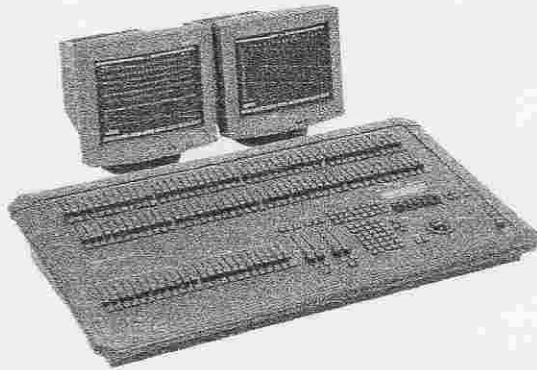
**TABLA I-1, MODELOS Y CAPACIDADES DE LA INNOVATOR**



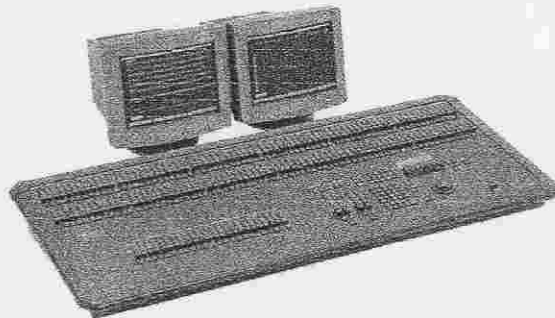
**INNOVATOR 600**



**INNOVATOR 24 / 48**



**INNOVATOR 48 / 96**



**INNOVATOR 72 / 144**

---

# Acerca de Este Manual

## Como Utilizar Este Manual






El Manual de la innovator esta diseñado tanto para el novato como para el profesional. La **Guia del Usuario** es la primera mitad de este manual. La guia del Usuario esta diseñada para que el usuario novato pueda comenzar desde el principio, ya que se muestran los temas mas basicos. Esta arreglada en capitulos para ir aumentando complejidad poco a poco. La Guia del Usuario cubre todos los temas en profundidad.

La **Seccion de Referencia** es la segunda parte de este manual. La Seccion de Referencia es un documento completo de teclas suaves, teclas duras y temas de operacion, arreglados alfabeticamente. La Seccion de Referencia esta dedicada a proveer respuestas rapidas a preguntas especificas sin la necesidad de leer el capitulo entero.

## Conversiones de Texto Utilizadas en Este Manual

En este manual, los nombres de las teclas y las entradas del teclado van a aparecer en letras mayusculas. Las teclas suaves aparecen entre parentesis: (TECLA SUAVE). Teclas duras aparecen entre brackets: [HARD KEY].

Las conversiones de los nombres de las teclas y teclado son las siguientes:

- Teclas Suaves** aparecen como: (MAYUSCULAS ENTRE PARENTESIS)  
(Las teclas suaves son S1 - S8 en la consola.)
- Teclas Duras** aparecen como: [MAYUSCULAS ENTRE BACKETS]  
(Las teclas duras son todas las otras teclas de la consola.)
- Una **entrada numerica** aparece como: [#]
- Listas de numeros** sencillas o multiples aparecen como: [# list]
-  **EJEMPLO:** La tecla suave, "Q Mode", aparece como: (Q MODE)
-  **EJEMPLO:** La tecla dura, "Group", aparece como: [GRUPO]
-  **EJEMPLO:** La entrada numerica, "253", aparece como: [253]
-  **NOTA:** En el ejemplo anterior, se introdujo el numero 253 presionando las teclas [2], [5] y [3].
-  **EJEMPLO:** "[# list]" se utiliza como un ejemplo en general como una lista de numeros creada ustilizando las teclas [THRU], [AND] y [MINUS]

---

## Acerca De La Guía Del Usuario

La Guía del Usuario es la primera mitad de este manual. La Guía del Usuario tiene cuatro partes:

- PART I: COMENZANDO
- PART II: FUNDAMENTALES DE OPERACION
- PART III: TEMAS AVANZADOS
- PART IV: APENDICES

La guía del usuario esta organizada con capitulos comprensivos que hablan de varios temas a profundidad. Los temas mas basicos comienzan en el Capitulo 1. Los demas capitulos van progresando paulatinamente. Los temas siempre proveen de una descripcion y quizás contengan lo siguiente:



**EJEMPLO:** Una secuencia de tecleos que ejecutan un ejemplo practico.



**REGLA BASICA:** *Una descripcion de una regla basica que debe saber. Las Reglas Basicas usualmente se aplican para mas a la areas de operacion que al tema que esta leyendo.*



**PISTA:** *Buenas pistas para operar la consola mas efectivamente.*



**NOTA:** *Informacion importante acerca de las operaciones especificas de la consola. Nota usualmente excepciones a reglas.*



**TEMAS AVANZADOS:** Una referencia a un tema avanzado, tipicamente en un capitulo mas adelante.





---

# GUIA DEL USUARIO DE LA INNOVATOR

## PARTE I: COMENZANDO

CAPITULO 1

Preparando Su Consola



---

# CAPITULO 1:

## Preparando Su Consola

### Paso 1: Desempacando La Consola

Cuidadosamente desempaque su consola de su carton. Abajo de la consola encontrara:

- Este manual
- Un cable de Ac de 7'
- Un disco flexible de 3.5", 1.44MB
- 1 o mas luces de trabajo de cuello de ganzo (si es que se ordeno esta opcion)

En un contenedor de embarque por separado se encontrara el monitor de la consola. Cuidadosamente inspeccione todos los objetos por si hay evidencia de daños por el envio. Si se nota algun daño, llamar a la compañía de embarque para su inspeccion. Se recomienda guardar los contenedores del envio o comprar un estuche de viaje en caso de tener que transportar la consola.

### Paso 2: Preparacion

Coloque su consola en una superficie horizontal firme, con por lo menos 6" (152 mm) de espacio en la parte trasera de la consola para el cableado y ventilacion apropiada. El ambiente tiene que estar libre de polvo con una temperatura de 40°F (4°C) a 90°F (32°C), asi como una humedad relativa deentre 8% y 80% sin condensación.



**¡ADVERTENCIA!** *No correr la consola mientras este en el estuche de viaje, se puede dañar.*

*No exponer la consola a la lluvia o humedad, se puede dañar.*

Coloque su monitor en una superficie firme cerca de la consola de acuerdo a las instrucciones provistas por el fabricante del monitor.

## Paso 3: Conexiones de Poder

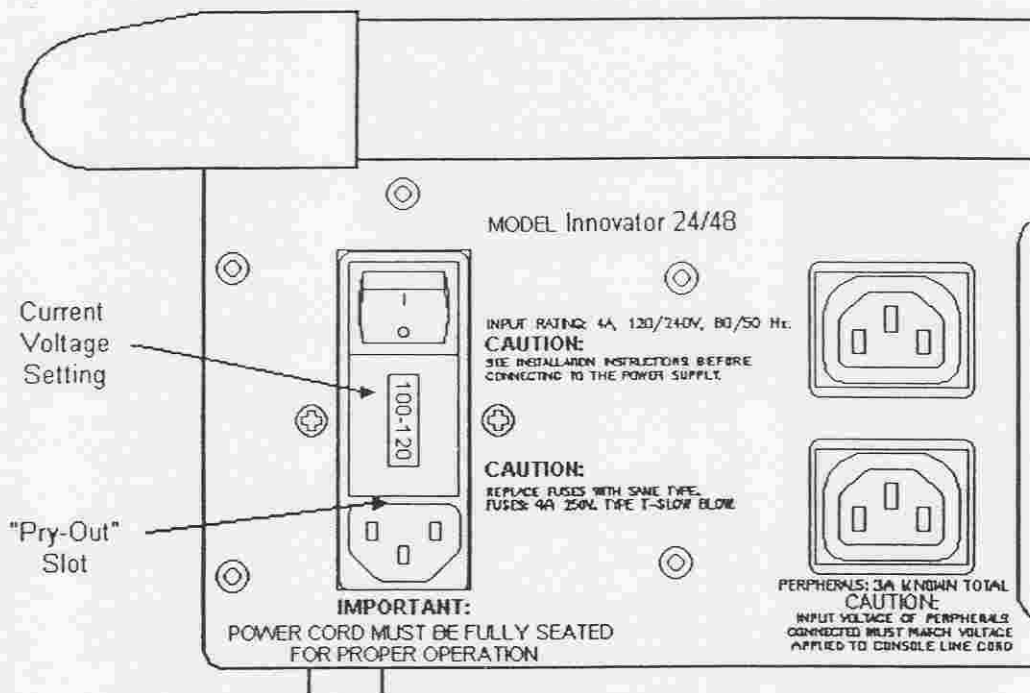


FIGURA 1.1 CONEXIONES DE PODER DE LA INNOVATOR

**Especificaciones de la Fuente de Poder:** La consola tiene una fuente de poder de rango-dual que esta diseñada para operar con AC en cualquier voltaje nominal dentro de dos rangos, 100 a 120V o 220 a 240V, 50/60Hz. La fuente de poder requiere un maximo de 4A. La consola es embarcada para operar con 120V, con un cable que contiene un conector Norteamericano NEMA 5-15P. En otras localidades con sistemas de conexion diferentes o con diferentes voltajes de operacion, el usuario debe conseguir y utilizar un cable H05VV-F o de mejor grado con un conector de minimo 4A, y por lo menos para el voltaje de operacion nominal de esa locacion. El conector que macha con el de la consola es un hembra IEC 320, Sheet C13 con 10A, 250V.

**Selección del Voltaje de la Fuente de Poder:** La consola contiene una fuente de poder diseñada para operar con AC en cualquier voltaje nominal 120V o 240V, 50/60Hz. El voltaje seleccionado es indicado en la ventana del conector de la consola en la parte trasera. Para cambiar esa selección hay que hacer lo siguiente:

1. Quitar el cable de la fuente de poder.
2. Insertar un desarmador en la rendija expuesta debido a que no hay cable y jalar el bloque del fusible.
3. Deslizar el circuito-impreso fuera del bloque del fusible y ponerlo al revés.
4. Re-insertar el bloque del fusible con la flecha hacia arriba.



## ¡PRECAUCION!

de poder

Verificar que la seleccion de la entrada de voltaje nominal sea compatible a la carga disponible, o se puede dañar la consola. Localidades con voltajes nominales de 240V tendran que cambiar la seleccion estandar de fabrica de 120V.

**Conexion del Poder de la Consola:** Primero hay que asegurarse que el interruptor adyacente al conector de poder de la parte trasera de la consola esta en la posicion de OFF (apagado); luego conectar el cable de AC en la consola. Conectar la otra terminal a la fuente de poder con un rango que cumple con los requerimientos anteriores, y con una tierra para computadora (conductor terrestre). (Una tierra de computadora es una tierra aislada, preferiblemente conectada al punto donde la fuente de poder esta aterrizada en el edificio.)

**Salidas de Poder del Panel Trasero:** En el panel trasero de la consola hay dos conectores hebras estilo IEC 320 para conectar el(los) monitor(es) asi como otros perifericos. Los conectores estan calificados por voltaje y frecuencia con un total de 3A.



## ¡PRECAUCION!

El voltaje de entrada de los perifericos debe ser igual al voltaje de la linea de la consola, o se puede dañar.

**Conexion de Poder del Monitor:** El monitor es tipicamente una unidad que opera con AC en el rango entre 100V a 250V 50/60Hz, con una corriente de maximo 1A. El monitor viene provisto con un conector "al revés" IEC-320. Refirse a las instrucciones provistas con el monitor para saber si el monitor esta listo para operarse con el conector antes mencionado. Si es asi conecte el cable de poder del monitor dentro de uno de los conectores de poder de la consola.

## Paso 4: Conexiones de Control

Un letrero en el panel trasero de la consola identifica todas las conexiones de control. Todas ellas son de circuitos de bajo voltaje Clase 2 (extra-bajo voltaje en algunas partes del mundo). La figura 1.2 muestra el panel trasero de una Innovator 600. AC Section Class 2 Control Section

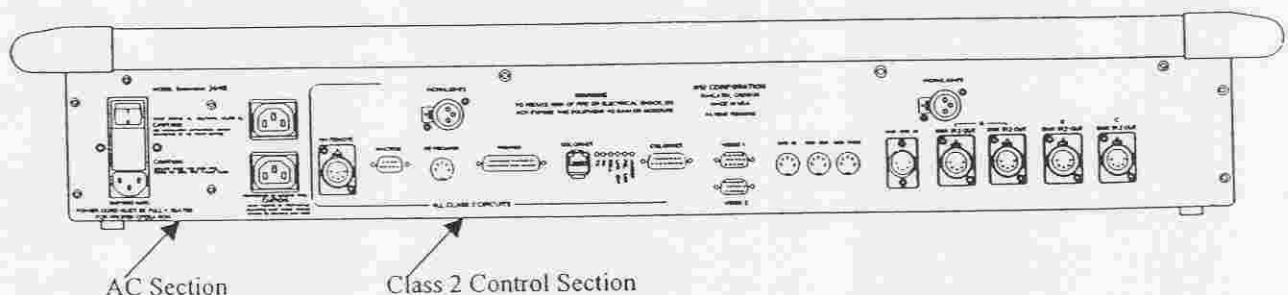


FIGURA 1.2 - PANEL TRASERO DE LA INNOVATOR

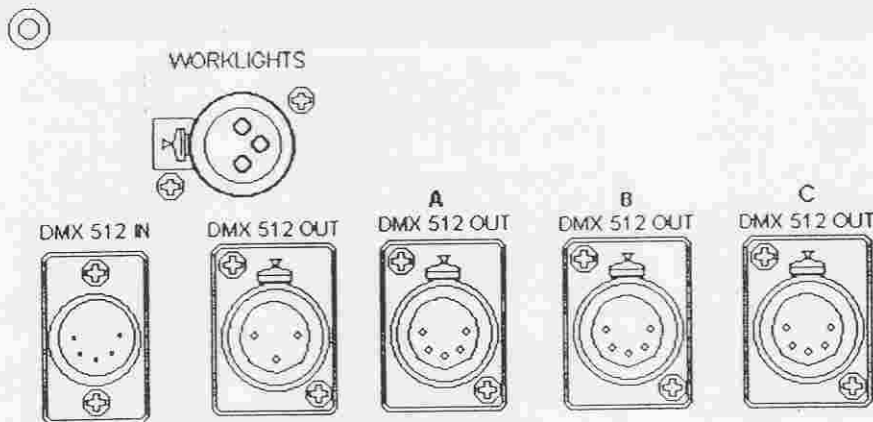


FIGURA 1.3 - CONEXIONES DE DIMMER DE LA INNOVATOR

**Conexion del Rack de Dimmers:** El proposito de la consola es el de controlar dimmers o mecanismos automatizados. La consola debe ser conectada al rack de dimmers por medio de los conectores DMX en el plano trasero (conectores hembras estandar tipo XLR). Las señales DMX obedecen al estandar USITT DMX 512-1990, excepto que las patas #4 y #5 no se utilizan para un segundo canal de transmision de datos RS485. En lugar la pata 4 no se conecta y la pata 5 se utiliza para señal de sobrecalentamiento analoga.

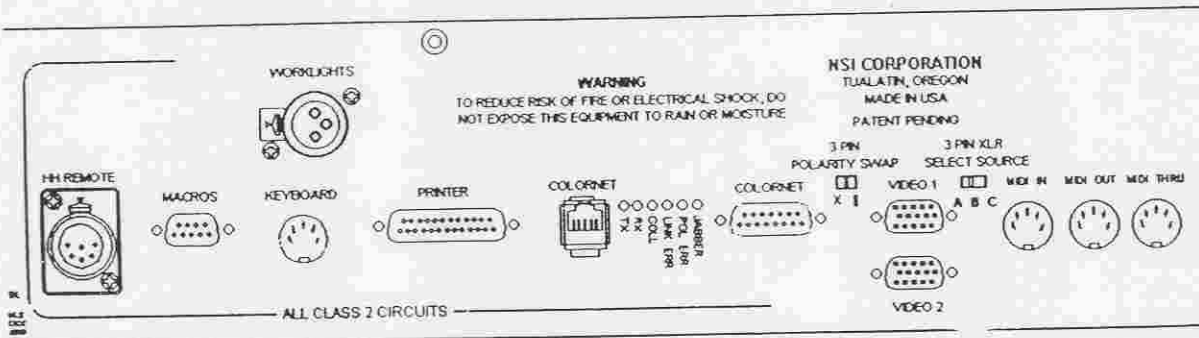


FIGURA 1.4 MONITOR AND PERIPHERAL DEVICE CONNECTIONS

**Conexion del Monitor:** El monitor viene con un cable de control terminado con un conector "D" de 15-patas de alta densidad. Conectar el cable de control del monitor al conector de la consola marcado como VIDEO 1. El conector VIDEO 1 es un conector de control de fabrica estandar tipo SVGA. Se puede asegurar el conector con un pequeño desarmador plano, o en algunos casos con sus propios tornillos de mano. Si se adquirio la opcion de un segundo monitor, hay que conectarlo al conector marcado como VIDEO 2. Si no se adquirio esta opcion se puede añadir en cualquier momento despues. referirse al Apendice E: Opcion de Video Secundario, para informacion de compra.

---

**Equipos Perifericos:** Si se desea se pueden conectar equipos perifericos en los conectores del panel trasero de la consola:

- Impresora = Conector Paralelo de Impresora estandar.
- Teclado = Teclado tipo 101 estandar.
- Control Remoto de Mano = Acepta el control remoto de mano Colortran Modelo No.7-2021.
- MIDI = Musical Instrument Digital Interface estandar.
- Macros Remotos = Acepta teclado de Macros remotos.
- ColorNet = Para Video remoto y red DMX.



**TEMAS AVANZADOS:** Para informacion del Control remoto de mano ver el Apendice C.

## Paso 5: Luces de Trabajo

Las luces de trabajo son accesorios de la consola opcionales. Las luces de trabajo se conectan en el conector tipo XLR 3-patas en la parte derecha trasera de la consola. La intensidad de las luces de trabajo se selecciona como opcion #12 en el menu de inicio. Referirse al Capitulo 4: Inicio del Sistema de la Consola para mas instrucciones.

## Paso 6: Encendido



**¡ADVERTENCIA!** *No se deben consumir alimentos ni bebidas mientras se este operando la consola, por que existen voltajes letales (120V o 220V) dentro de la consola. Cuanquier derrame puede ocasionar condiciones peligrosas, asi como daños a la consola.*



**¡ADVERTENCIA!** *Cuando la consola ha sido guardada en un ambiente frio (menos de 40°F) no hay que encender el poder hasta que la consola se haya calentado, o se puede dañar la consola. Se deben evitar situaciones que puedan ocasionar condensacion dentro de la consola.*

**Encendiendo el Monitor:** Una vez que la consola y el monitor estan a temperatura ambiental de aprox (25°C o 75°F), la consola esta lista para encenderse. Referirse a las instrucciones del monitor y encenderlo. Si el monitor esta conectado a alguna salida de la consola, se puede dejar el monitor encendido ya que este se apagara al mismo tiempo que la consola.

---

**Encendiendo la Consola:** Prender el interruptor de la consola que esta en la esquina derecha en la parte trasera de la consola. El LCD "STATUS" se debe iluminar y mostrar la siguiente pantalla.

Colortran  
presents

En unos segundos la consola terminara de encenderse y el LCD cambiara a:

***Innovator***

Dentro de 10 segundos, el monitor debe calentarse y mostrar el display de STAGE. Referirse a las instrucciones del monitor para ajustar su imagen.

## Paso 7: Operando La Consola

Utilice este manual cuando tenga preguntas de como operar la consola. La Guia del Usuario Parte II cubre los Fundamentales de Operacion. La Guia del usuario parte III cubre temas avanzados. Los apendices de la guia del usuariocubren temas especiales tales como las opciones y especificaciones de la Innovator. La seccion de referencia en la parte trasera de este manual contiene una lista alfabetica de teclas suaves, teclas duras y de temas de operacion. La seccion de referencia esta diseñada para que el usuario experto pueda responder a preguntas especificas rapidamente. Si no es posible encontrar su respuesta en la seccion de referencia debe llamar A la Oficina de Servicio Colortran. Favor de tener la siguiente informacion a la mano cuando llame:

- Numero del modelo de la consola, numero de configuration (si hay), y el numero de serie como viene en las etiquetas de la parte trasera de la consola.
- Numero de la version del software de la consola como aparece en el display de inicio.
- Cualquier accesorio y perifericos que esten adjuntos al sistema
- Tipos de dimmers que este operando la consola.

El numero de servicio de Leviton, S.A. de C.V. es: (015) 3860073      Ing. Enrique Wenzel O.



---

# INNOVATOR GUIA DEL USUARIO

## PARTE II:

# Fundamentales de Operacion

CAPITULO 2	Convensiones Basicas de la Consola
CAPITULO 3	Displays
CAPITULO 4	Inicio del Sistema de la Consola
CAPITULO 5	Estableciendo el Parcheo Suave
CAPITULO 6	Estableciendo los Niveles de los Canales
CAPITULO 7	Operacion Basica del Submaster
CAPITULO 8	Creando y Grabando Cues
CAPITULO 9	Reproduciendo Cues
CAPITULO 10	Editando Cues y Utilizando Modos de Track
CAPITULO 11	Nombres
CAPITULO 12	Utilidades, Advertencias, Impresion, y Establecimeintos de Fabrica
CAPITULO 13	Memoria
CAPITULO 14	Grupos



---

# CAPITULO 2:

## Conversiones Basicas de la Consola

### Definiciones de la Terminologia

**Consola de Iluminacion:** Una consola de iluminacion es una herramienta que crea patrones y efectos de iluminacion, para grabarlos y ser reproducidos despues.

**Show:** Un show es la unidad mas grande de memoria. Solo un show esta siempre activo en la consola a cualquier tiempo. Los shows se pueden guardar en un disco flexible de computadora de 3.5" como **archivos de show**. Estos archivos se pueden cargar a la memoria de la consola por completo o en partes. Los shows se componen de mecanismos, cues, efectos, grupos, sub-maestros, macros, parcheos y lo establecido en el sistema.

**Cue:** Los cues son cambios de iluminacion o "vistas" que se graban para luego ser reproducidos con un tiempo especifico. Normalmente los cues se enumeran y se reproducen en un orden secuencial. Los cues se pueden grabar y editar. Un cue comprende de Canales, Macro, Efecto, Mecanismo de Iluminacion Automatizado e Informacion de tiempo.

**Efectos:** Los efectos son patrones de cambios de iluminacion que continuamente se repiten los cuales se pueden asignar a cues, o tambien se pueden reproducir independientemente. El rango o el patron de un efecto se puede grabar o editar.

**Canales:** Los cues, efectos, grupos y sub-maestros estan compuestos de **canales de control** selectivos, simplemente llamados canales. Los canales se utilizan para establecer los diversos niveles de intensidad de las luces.

**Moving Light Channels:** Los canales de luces moviles estan separados de los canales de control del escenario. Existen 512 canales de luces moviles que se utilizan para controlar hasta 256 mecanismos automatizados.



**TEMA AVANZADO:** Ver el capitulo 23, Luces Moviles para terminologia adicional acerca de los mecanismos de iluminacion automatizados.

**Nivel:** Un nivel se refiere a la intensidad de cualquier instrumento de iluminacion que se controla por medio de algun canal. Un nivel se indica por el porcentaje de la salida maxima de un canal, desde cero (00) hasta total (FL). El numero del nivel indica el porcentaje de la salida maxima, por ejemplo, un nivel de 55 indica que los instrumentos controlados por ese canal estan a 55% de su intensidad maxima.

**Asignacion de Canales a los Dimmers:** Los canales estan asignados para controlar dimmers especificos. Los dimmers son los mecanismos que alimentan electricidad a los circuitos que alimentan los instrumentos de iluminacion. En algunos casos los diferentes circuitos se pueden conectar fisicamente a las salidas especificas de los dimmers, lo que provee un "parcheo duro". Con la consola Innovator, se puede asignar cualquier canal para controlar uno o mas dimmers por medio de lo que se conoce como "parcheo suave".



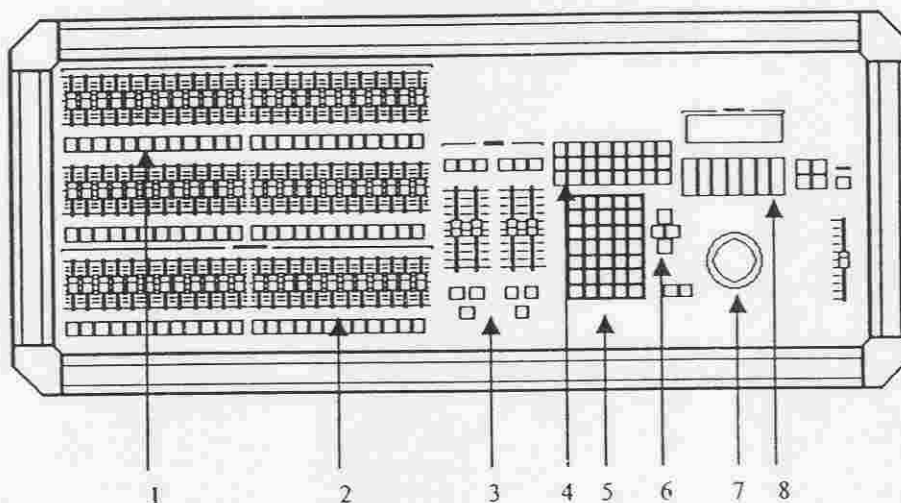
**TEMA AVANZADO:** *Estableciendo el parcheo suave.*

**Canal de Control del Dimmer:** El canal de control del dimmer es una dirección lógica en la señal de control del dimmer, que se transmite desde la consola. Esta señal de control es una señal digital que contiene información acerca de los diversos canales de control de los dimmers. La señal de control de dimmers se puede utilizar para controlar dimmers actuales o para controlar otros equipos, tales como lámparas automatizadas o scrollers de color. Debido a que la mayoría de aplicaciones tienen dimmers controlados por señales de control de dimmers, nosotros utilizamos el término "**dimmer**" para referirnos a canal de control del dimmer. Cuando se lea la palabra "**dimmer**" en este manual, o en el monitor, significa canal de control del dimmer.

**Protocolos del Dimmer:** Existen tres tipos de señal diferentes también conocidas como *protocolos del dimmer*. El estándar actual se conoce como DMX-512. Este fue desarrollado por USITT. La consola Innovator puede transmitir DMX-512 o CMX (protocolo Colortran), cada uno conteniendo hasta 512 canales de control de dimmers, que pueden dirigir ya sean dimmers u otro tipo de instrumentos automatizados.

## Controles de la Consola

Los principales grupos funcionales de los controles de la consola son los siguientes



1. Fader de Canal c/ Botones de Brinco. Excepto 600
2. Faders Sub-maestros c/Bump de Brinco.
3. Controles de Reproduccion.
4. Teclas de Display.
5. Teclado de Insercion de Datos.
6. Teclado de Posicion.
7. Perilla de Rastreo.
8. Ruedas de Control de Luces Moviles

FIGURA 2.1 CONTROLES DE LA CONSOLA

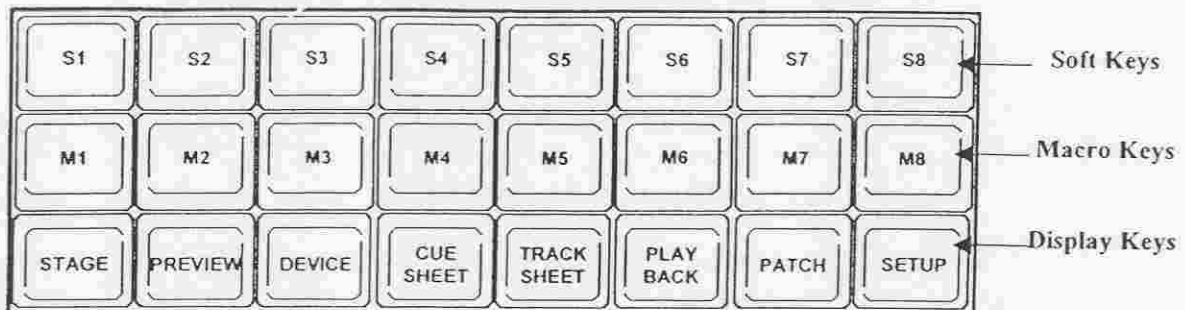


FIGURA 2.2 TECLAS DE SOFT, MACRO Y DISPLAY

## Teclas de Display

Las teclas de display se utilizan para seleccionar el display en la pantalla del monitor de video. Hay una fila de teclas de Display. Cada tecla esta marcada con el nombre del display que aparece cuando se presiona dicha tecla. Existen mas de ocho displays disponibles, pero algunos de estos son sub-displays de los 8 displays principales. Los sub-displays estan disponibles por medio de teclas suaves en los displays principales.



**NOTA:** Si usted ordeno la opcion de **Video Secundario** Refierase al Apendice E: *Video Secundario para funciones de control adicionales.*



**TEMA AVANZADO:** Para una lista completa de todos los displays, ver el Capitulo 3, *Displays.*

## Teclas Macro

Las teclas Macro son una característica que ahorra tiempo y esfuerzo. Se utilizan para reproducir una serie de tecleos grabados. Cada tecla Macro puede almacenar una secuencia de hasta 128 tecleos. La secuencia se puede re-ejecutar despues con solo presionar la tecla Macro asignada.




**TEMA AVANZADO:** Ver el Capitulo 21, *Macros.*


## Teclas Fuertes vs. Teclas Suaves


**Teclas Fuertes:** Las teclas fuertes son las teclas de la consola que siempre tienen la misma función. Las teclas fuertes estan marcadas con el nombre de la función que desempeñan.

**Teclas Suaves:** Las teclas Suaves son 8 teclas en la consola que no siempre tienen la misma función (ver la Fig. 2.2) Las funciones de las teclas suaves son diferentes para cada display, sus funciones dependen del display en el que se este trabajando. Hasta abajo de la pantalla (en todos los displays excepto palyback), hay una fila de 8 ocho cajas verdes que representan las 8 teclas debiles de ese display. (Ver fig. 2.4) Cada una de ellas esta marcada con el nombre de la función de la tecla. Los ocho cuandros estan enumerados del 1 al 8, para corresponder tal como las ocho teclas suaves de la consola.

Cuando usted cambia de displays, usted notara que algunos o todos los nombres de las funciones de las teclas suaves cambian. Algunas veces las teclas suaves van a cambiar cuando usted presiona una tecla fuerte o una tecla suave. Conforme utiliza su consola Innovator, usted se dara cuenta que tiene disponible la tecla suave correcta cuando se necesite. Los letreros de los nombres estan diseñados para comunicar la funcion de la tecla suave, sin tener que referirse a este manual. La idea principal detras de las teclas suaves es el proveer con ciertas funciones que solo se necesitan en un display en particular, sin la necesidad de llenar el panel con muchas teclas.

 **NOTA:** En este manual, los nombres de los botones y de las teclas aparecen en letras mayusculas. Las teclas suaves aparecen entre parentesis: (SOFT-KEY) Las teclas fuertes aparecen entre brackets: [TECLA FUERTE]

 **EJEMPLO:** La tecla fuerte del Sub-maestro de Grabacion aparece asi: [RECORD SUB]  
 La tecla suave del Modo Q soft-key aparece asi: (Q MODE)  
 La tecla fuerte del Punto Decimal aparece asi: [.]

 **NOTA:** La tecla [AND] en su consola esta marcada como "AND" en la misma tecla. En la linea de Comando, esta tecla aparece siempre como "+".

## Teclado de Datos

RECORD CUE	RECORD GROUP	RECORD SUB	CLEAN UP	CUE
GROUP	SUB	EFFECT	DEVICE	PART
AND	THRU	MINUS	DIMMER	TIME
7	8	9	HELP	DELAY
4	5	6	FULL	FOLLOW
1	2	3	AT	PROFILE
CLEAR	0	.	ENTER	LINK

El teclado de introduccion de datos esta localizado justo Debajo del teclado de Display. Los botones y funciones del teclado estan explicados a lo largo de este manual.

Es especialmente importante notar la diferencia entre teclas que son similares, tales como, CUE] y [RECORD CUE] o [GROUP] y [RECORD GROUP] ya que estas tienen funciones totalmente distintas.

FIGURA 2.3 TECLADO DE INTRODUCCION DE DATOS

## Linea de Comando y Su Sintaxis

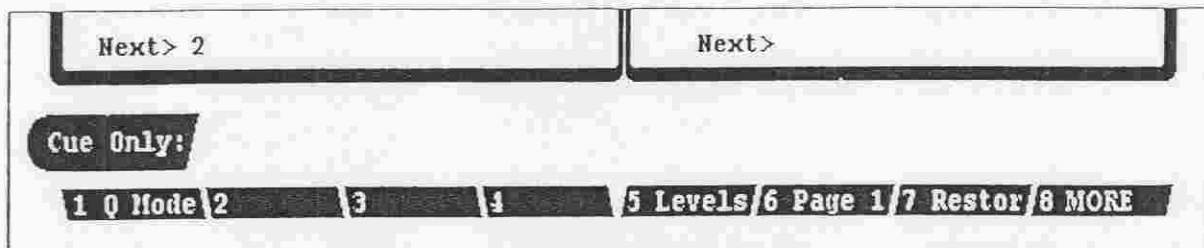


FIGURA 2.4 UBICACION DE LA LINEA DE COMANDO

Los comandos que usted introduce en la consola aparecen en la Línea de Comando. La línea de comando está visible cerca de la parte inferior de la pantalla del monitor, justo arriba de las teclas suaves (Ver Figura 2.4). Un comando se introduce por medio de una secuencia de tecleos entre teclas suaves y teclas duras. Cada tecleo aparece en la línea de comando creando una "oración" la cual se convierte en un comando para la consola. Normalmente el comando se complementa cuando se presiona [ENTER], que es cuando la consola ejecuta el comando. Sin embargo, para introducir los niveles de los canales no es necesario presionar [ENTER].



**EJEMPLO:** Un comando para establecer el canal 7 a un nivel de 75% es:  
[7] [AT] [75] (La línea de Comando muestra "Channel 7 at 75")



**REGLA BÁSICA:** *No hay tecla para un canal, por lo que cuando se introduce cualquier número, al principio de la Línea de Comando, automáticamente se selecciona el canal en la Línea de Comando. Utilice la tecla [AT] para dar significado al nivel del canal o al parcheo que se desea. La tecla [AT] se puede traducir como "al nivel de" o "parchado a".*



**REGLA BÁSICA:** *Antes de ejecutar un comando presionando [ENTER], usted puede utilizar [CLEAR] para borrar los tecleos de la Línea de Comando. La tecla inmediatamente a la izquierda del cursor se va a borrar cuando la tecla [CLEAR] se presiona.*

## Historia de la Línea de Comando

Después que se presiona la tecla [ENTER] en el ejemplo anterior, usted notará que su comando cambia de blanco a gris. El comando que se introdujo ahora se llama Historia de la Línea de Comando. La Historia de la Línea de Comando provee de una copia del último comando que fue introducido. Usted no puede manipular la información en la Línea de Comando, solo muestra el último comando introducido.

## Canales Capturados / Control del Trackball

Cuando ya se establecieron los niveles de los canales en la Línea de Comando, los canales son "capturados", y se muestran en una caja de video color ambar. Los canales capturados están bajo control del trackball. Utilice el trackball para incrementar o disminuir los niveles de los canales capturados de una manera continua y proporcional. Esto significa que los canales capturados, en diferentes niveles, mantienen sus proporciones con respecto a cada uno. Los canales capturados se mantienen en el "trackball" hasta que se seleccionen otros canales o se presione la tecla [CLEAR].

Los niveles de los canales capturados también se pueden establecer a un nuevo nivel con el Teclado de Introducción de Datos. En este caso no se necesita introducir los números de los canales ya que la consola asigna automáticamente los nuevos niveles a los canales **capturados**.



### EJEMPLO:

Para asignar un nivel de 50% a los canales del 1 al 10, después cambiándolos a 80%:

1. [1] [THRU] [10] [AT] [50]
2. [AT] [80] - o - Mover el trackball hasta que los canales lean 80%.



### TEMA AVANZADO:

Ver el Capítulo 6, Estableciendo los Niveles de los Canales.

También puede utilizar el trackball para controlar los rangos de fades en los faders de reproducción.



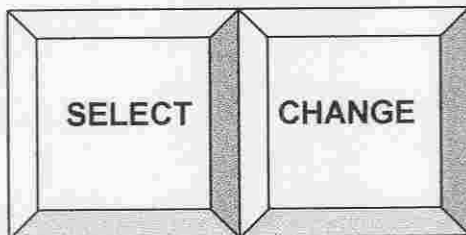
### TEMA AVANZADO:

Ver el Capítulo 22, *Controlando Fades y Rangos de Efecto con el Trackball*.

## Seleccionando y Cambiando Canales / Control del Trackball

También es posible seleccionar y cambiar canales, así como niveles con el trackball. Esto se hace utilizando el cursor el cual está bajo el control del trackball. Primero hay que ubicar el cursor moviendo el trackball. Si se ha estado seleccionando canales con el teclado o se han estado editando los niveles, va a ser necesario presionar el botón [CLEAR] para volver a tener el control del cursor con el trackball.

Para seleccionar un canal, ponga el cursor directamente abajo del número del canal a seleccionar. Después cambie el nivel presionando el botón [CHANGE] que está a la izquierda del trackball, y moviendo el trackball mientras se mantiene presionado el botón de [CHANGE].



También es posible seleccionar el número de los canales poniendo el cursor directamente abajo del primer canal a seleccionar, se presiona el botón [SELECT] ubicado a la izquierda del trackball, y moviendo el cursor hacia la izquierda o derecha del primer canal seleccionado, mientras se mantiene presionado el botón [SELECT]. El cursor se puede mover en línea recta para seleccionar los canales, o también hacia arriba y hacia abajo.

FIGURA 2.5: BOTONES DE SELECCION/CAMBIO



## Teclas del Cursor

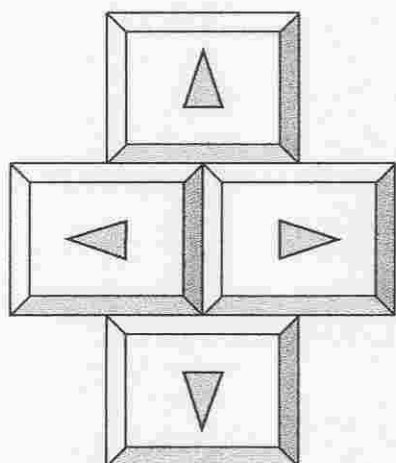


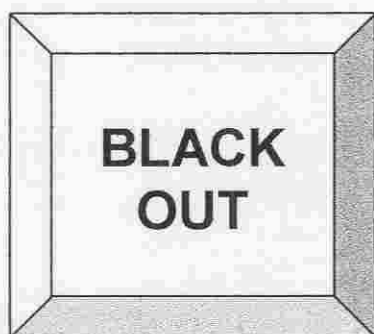
FIGURA 2.6: TECLAS DE CONTROL DEL CURSOR

A la derecha del teclado de Introducción de Datos están las teclas del cursor o "flechas". Estas se utilizan en diferentes modos para mover la pantalla de display, cambiar entre artículos de un menú o revisar ciertas funciones. Estas teclas se presentan en este manual como [←], [→], [↑] y [↓].

## Fader Gran-Maestro

Usted puede utilizar el fader gran-maestro para controlar, proporcionalmente, la salida de todos los canales. Los "masters" deslizables de todos los niveles de los canales están en vivo en el escenario. Cuando se regresa el gran-maestro a su posición original, todos los niveles vuelven a sus niveles previos. El mover los canales de iluminación no se verá afectado a menos que se haya especificado algún cambio que involucre el uso del gran-maestro. Cuando el gran-maestro se pone en un nivel menor al del máximo (full), el nivel del gran-maestro aparecerá en la esquina superior derecha del display del Escenario.

## El interruptor de Oscuridad Total (Blackout)



Usted puede utilizar el interruptor de oscuridad total o Blackout para controlar la salida de todos los canales con una función de encendido/apagado. Presione el interruptor de [BLACKOUT] para eliminar toda la iluminación en el escenario inmediatamente.

Presione el interruptor de [BLACKOUT] otra vez para regresar a los niveles previos. Hay dos indicadores visuales que permiten que el operador se de cuenta que el interruptor de Blackout está en efecto. Primero es un LED rojo que está junto al interruptor. Segundo, tanto en el display de STAGE como el de PLAYBACK.

Va a aparecer la palabra "BLACKOUT" en color ámbar en la esquina superior derecha del display de video.



**TEMA AVANZADO:** Debido a la naturaleza de los equipos de luces automatizadas, algunas de estas ignorarán la función de blackout. Referirse al Capítulo 23 para detalles adicionales.

---

## Memoria de la Consola

Cuando se apaga la consola, esta "recuerda" los cues y toda la información del show, por lo que cuando se vuelve a encender esta información sigue ahí. La información del show se almacena en RAM (Random Access Memory) la cual se mantiene activa gracias a la batería de la consola. Si la consola no recuerda la información anterior es necesario reemplazar la batería.



**TEMA AVANZADO:** Para cambiar la batería interna, Ver el Apéndice A, Mantenimiento y Servicio al Cliente.

## Grabar Disco / Cargar Disco

La información actual de cualquier show se puede grabar de RAM a un disco flexible estándar de 3.5" 1.44MB de alta densidad. Se puede llamar la información del show desde el disco flexible. Este drive se ubica en la parte frontal de la consola.



**TEMA AVANZADO:** Para grabar y llamar la información del show, ver Capítulo 13, Memoria.

---

# CAPITULO 3: Displays

## Los Displays Primarios

El teclado de Display de la Innovator tiene ocho botones designados a los displays primarios. Hay tres displays "en vivo", que cuando se editan se ven en vivo en el escenario conforme se van haciendo. Hay cinco displays "ciegos" los que no se ven en vivo en el escenario. Los displays primarios son:

### Displays "En Vivo"

- Stage Display
- Playback Display
- Device Display

### Displays Ciegos

- Preview Display
- Cuesheet Display
- Tracksheet Display
- Patch Display
- Setup Display

Muchos de los displays primarios tienen Sub-displays, los cuales se pueden operar por medio de las teclas suaves. En este capitulo vamos a examinar los elementos basicos de los displays y luego ver a cada uno de los displays de la Innovator. Este capitulo esta presentado para dar un repaso de las funciones pero no en detalle.

**Barra del Titulo:** La barra del titulo se ubica en la parte superior del display. Esta contiene el nombre del display que se esta viendo. Es posible cambiar displays moviendo el cursor en la barra del titulo, manteniendo presionado el boton de [CHANGE] y moviendo el cursor al display deseado. (ver figura3.0)

**Linea de Comando / Historia de la Linea de Comando:** La linea de Comando muestra el comando que se esta introduciendo. Si la informacion esta con letras BLANCAS este es el **Comando Activo**. Si la informacion esta en letras GRISES, esta es la **Historia de la Linea de Comando** la cual muestra el ultimo comando que se ejecuto.

**Modo Q:** El mod Q actual aparece en el campo de la izquierda de la Linea de Comando. Uno de los tres modos de track van a aparecer en el campo del modo de track:

Tracking       Cue Only       Clean Up

**Nombres de las Teclas Suaves:** Los nombres de las teclas suaves, numeradas del 1 al 8, aparecen hasta abajo del display, y cambian de funcion de acuerdo al display que este. La funciones de estas teclas suaves se ejecutan presionando la tecla respectiva en la consola [S1] - [S8]. Algunas de las teclas suaves revelan otro nivel de teclas suaves. Para regresar al nivel superior hay que presionar la tecla de display para el display que esta.

	LEVEL	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
SATGE 1	I	Q Mode	MP 1		Levels	Sel Eff	SubP 1	Restor	Monitor
PREVIEW 2	I	Q Mode	Sel Cue	Sel Grp	Sel Sub	Sel Eff	SubP 1	Restor	More
	II	Q Mode		Renum	Copy	Delete	Name	Restor	More
	III	Q Mode	MP 1	Macro			Toggle	Restor	More
DEVICE	I	Q Mode	Sel All	Rel All					Monitor
CUE SHEET	I	Q Mode	Sel Cue	Renum	Copy	Delete	Name		More
	II	Q Mode	MP 1	Macro					More
	III			Minute					More
TRACK SHEET	I	Q Mode	Sel Cue	Renum	Copy	Delete	Device	Restor	
	II	Q Mode	Sel Cue	Renum	Copy	Delete	Channl	Restor	
	III			Minute					More
PLAY BACK	I	Q Mode	MP 1	A / B			SubP 1		Monitor
	II			Minute					
PATCH 3	I	PORT A	Lnear Port	Uncomp Comprs	Level Profil	Check	1 to 1	Clear	Monitor
SETUP 4	I	System	Print	Display	Disk	Macro	Device	Profile	More
	II	Monitor	Clear	RT Clk					More
Effect									
Sub Display 5	I	Clr Val	Clr Ln	Ins Ln	Del Ln	Add Ln	Del All		

- 1 Aplica para ambos Displays Stage Channel y Stage Dimmers
- 2 Aplica para Preview Cue, Preview de Submaster, y Previo de Grupo
- 3 Aplica para los Niveles del Parcheo y los Perfiles del Parcheo con la tecla (S4)
- 4 Aplica para Macros, Device y Perfil de Sub-Display
- 5 Aplica para Efectors del Sub Display en Modo Stage or Preview

**TABLA: 3.1 TABLA DE FUNCIONES DE LAS TECLAS SUAVES**

## Cambiando Displays

Para cambiar a un display diferente presione una de las ocho teclas de display en la consola. Las teclas fuertes de los displays son las siguientes:

- [STAGE] = ESCENARIO
- [PREVIEW] = PRE-VISTA
- [DEVICE] = INSTRUMENTO
- [CUESHEET] = HOJA DE CUE
- [TRACKSHEET] = HOJA DE RASTREO
- [PLAYBACK] = REPRODUCCION
- [PATCH] = PARCHEO
- [SETUP] = PREPARACION

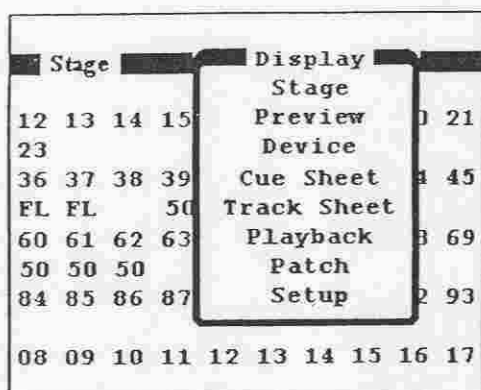


FIGURA 3.0 SELECCION DE DISPLAY

Tambien se pueden cambiar utilizando el trackball y moviendo el cursor en la barra del titulo manteniendo presionada la tecla de [CHANGE] Luego el usuario selecciona el display deseado. La figura 3.0 muestra una parte del menu de display de escenario activado.

## Moviendose Entre Displays / Teclado de Posicion

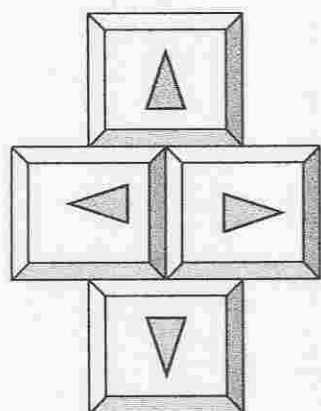


FIGURA 3.1 - TECLAS DE FLECHA

Para moverse dentro de un display, o para cambiar su contenido, se debe utilizar el teclado de posicion, el cual se compone de las cuatro flechas direccionales ubicadas a un lado del teclado principal.

La tecla hacia arriba [↑] y la tecla hacia abajo [↓] generalmente cambian el display para seleccionar el articulo siguiente o el articulo anterior como el articulo "actual", tal como el numero de Cue que se muestra en el display de Cue. Estas teclas tambien mueven verticalmente el contenido del display linea por linea.

Las teclas de izquierda [←] y derecha [→] mueven el display del Display del Tracksheet display 12 canales a la vez, para poder ver otros canales. Tambien se utilizan para revisar el display y verificar el siguiente cue grabado, sub-maestro, grupo o efecto. Ademas tambien van a mover la pantalla hacia la derecha o izquierda para revelar mas atributos del artefacto seleccionado.

## El Display LCD (un display en vivo o ciego)

Aparte a los displays de video tambien hay un display LCD. Este display tiene 7 ruedas de encodificacion que se utilizan para cambiar los niveles de las unidades automatizadas. El display LCD se puede acceder desde cualquier display de video menos el de inicio (Setup). Se presiona DEVICE] [#] [ENTER]. Ahora la pantalla va a mostrar las caracteristicas de la unidad seleccionada y las ruedas de encodificacion se van a ajustar a los niveles. Para ver caracateristicas adicionales, se utilizan las teclas de flechas (izquierda y derecha) que se encuentran a la derecha de las ruedas de encodificacion.

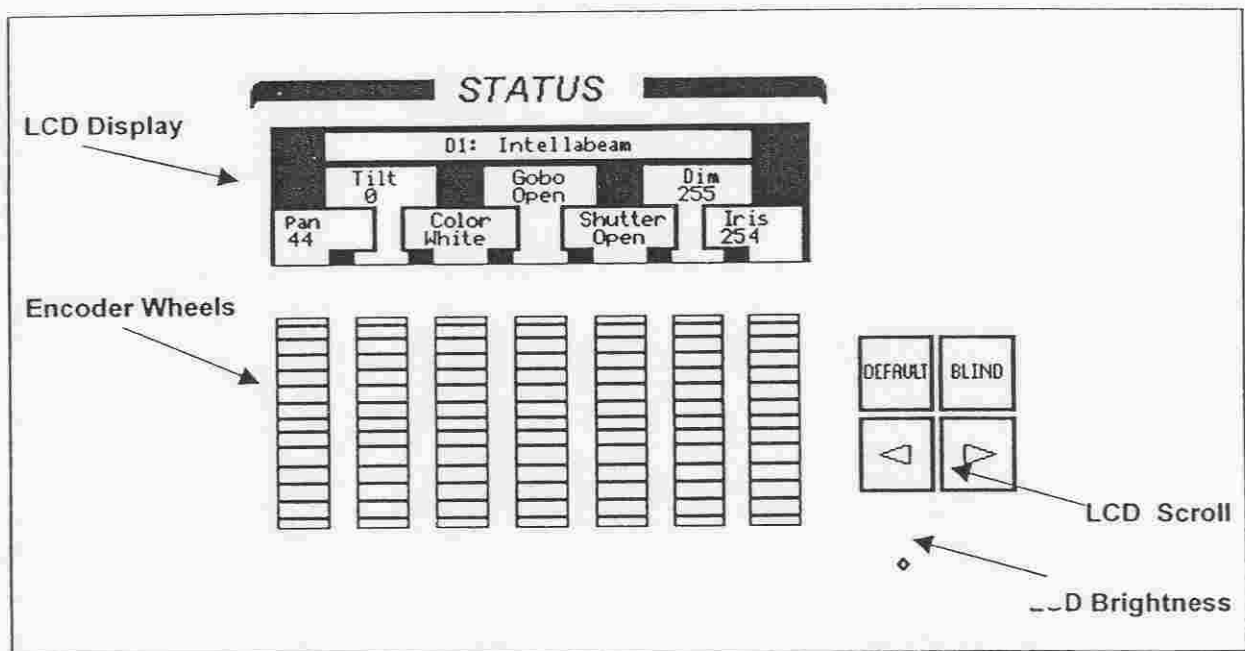


FIGURA 3.2 EJEMPLO DEL DISPLAY LCD - MOSTRANDO UN ARTEFACTO ASIGNADO

## El Display de Stage (Escenario) (un display en vivo)

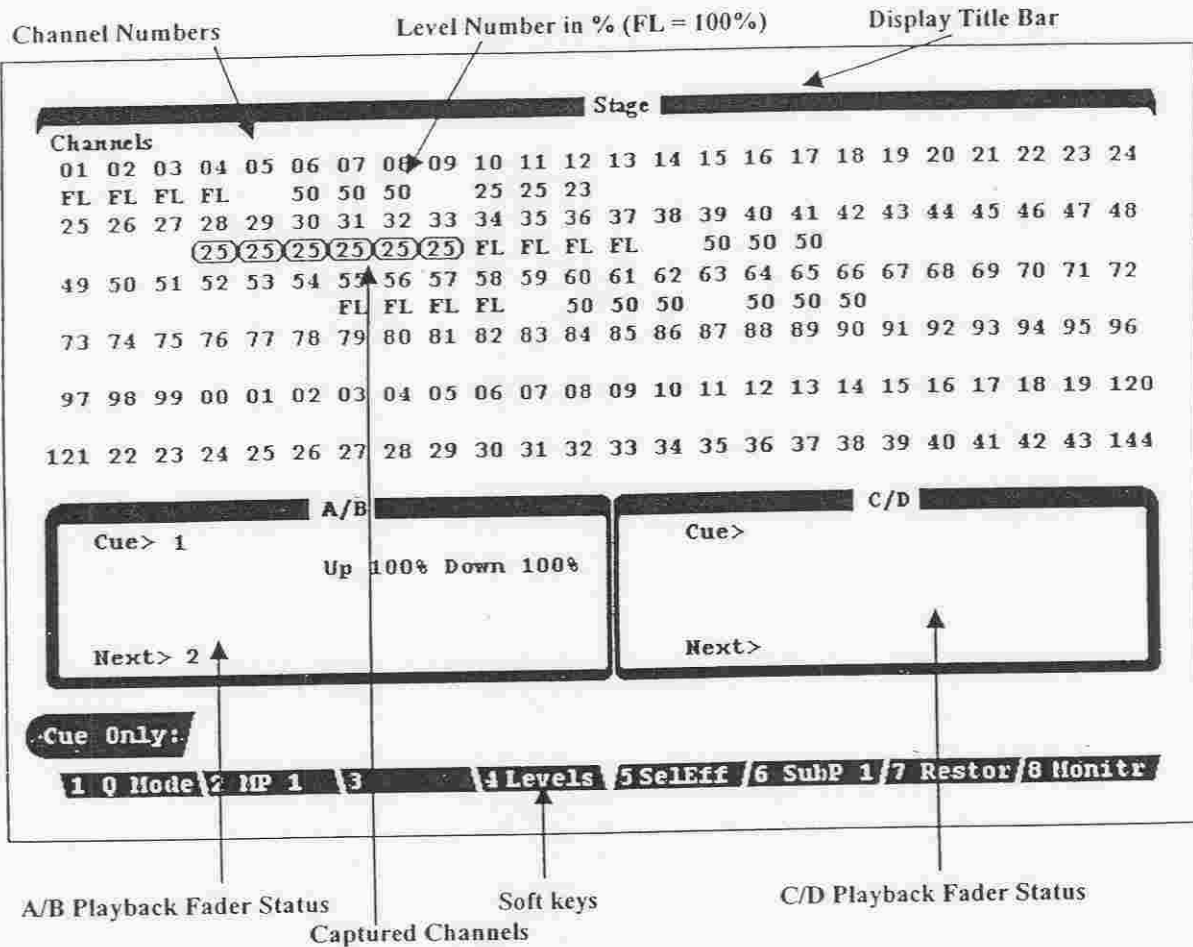


FIGURA 3.3 EJEMPLO DEL DISPLAY DE STAGE (Escenario)

**Proposito del Displa de Escenario:** El display de escenario (Stage) es la representacion de los niveles de iluminacion actuales que se estan presentando en el escenario desde el rack de dimmers. Los cambios que se hacen a los niveles afectan directamente la iluminacion en el escenario, por lo que se puede ver como se ven dichos cambios. Los cambios a los niveles de iluminacion estan monitoreados y actualizados instantaneamente en el Display de Escenario conforme estos cambios se van haciendo. Un comando de grabacion guarda todos los niveles de los canales que aparecen en el Display de Escenario. Este tambien indica el estado de los cues de fade.

**Canales en Vivo "en el Escenario":** En el area principal del display estan los numeros de los canales y sus niveles, tal y como se ven "en vivo en el escenario". El numero del nivel de cada canal esta ubicado abajo de su numero de canal respectivo. La falta de un numero de nivel indica un nivel de cero.

---

Los niveles aparecen en colores diferentes de acuerdo al siguiente código:

- Rojo** = Nivel Mas Alto en el cue actual que en el ultimo cue ejecutado.
- Azul** = Nivel Mas Bajo en el cue actual que en el ultimo cue ejecutado.
- Blanco** = Mismo Nivel como el ultimo cue ejecutado y no rastreado.
- Gris** = Rastreando el Mismo Nivel como el ultimo cue ejecutado.
  - o - = Fader del Canal controla el nivel directamente.
  - o - = Control del Canal fue soltado del teclado o la perilla de control.
- Amarillo** = Efecto controla el canal.
- Verde** = Sub-maestro controla el canal.
- Ambar** = Perilla Controla el nivel del canal directamente.

**Cajas del Fader de Reproduccion:** Las dos cajas del Fader de Reproduccion A/B, C/D estan ubicadas arriba de la linea de comando en la pantalla del display de escena. Las cajas del fader de reproduccion indican el estado actual de todos los cues que estan activos haciendo fade, o de cualquier efecto del cue que este corriendo en ese momento. Cuando se ejecuta un cue presionando la tecla [GO] despues de haber utilizado las teclas [LOAD] [#], este se carga dentro del fader automaticamente de donde se selecciono la tecla [LOAD].

Las Cajas del Fader de Reproduccion contienen la siguiente informacion:

- Cue:** el numero del cue que actualmente se este mostrando.
- Next:** el numero del siguiente cue a ejecutarse cuando la tecla [GO] se presiona.
- Up ##%:** indica el porcentaje maximo completo de un cue.
- Down ##%:** indicat el porcentaje minimo completo de un cue.
- Delay ##%:** aparecera en la posicion que normalmente ocupa "Abajo" en el fader de reproduccion. ("DELAY" aparece cuando el fade esta en el proceso de cuenta regresiva de su tiempo de retardo). Cuando el delay esta completo, el tiempo de "Down" va a aparecer y va a progresar.
- Follow ##%:** indica el porcentaje completo del tiempo antes de que el siguiente cue siga automaticamente el tiempo de fade.



**NOTA:** Para cues manuales, la palabra "MANUAL" aparece en los Displays de la Hoja de Cue (Cue Sheet) y de Reproduccion (Playback), para cues sin tiempos de fade pre-grabados.





## El Display de Efecto (un Sub-display de STAGE y PREVIEW)

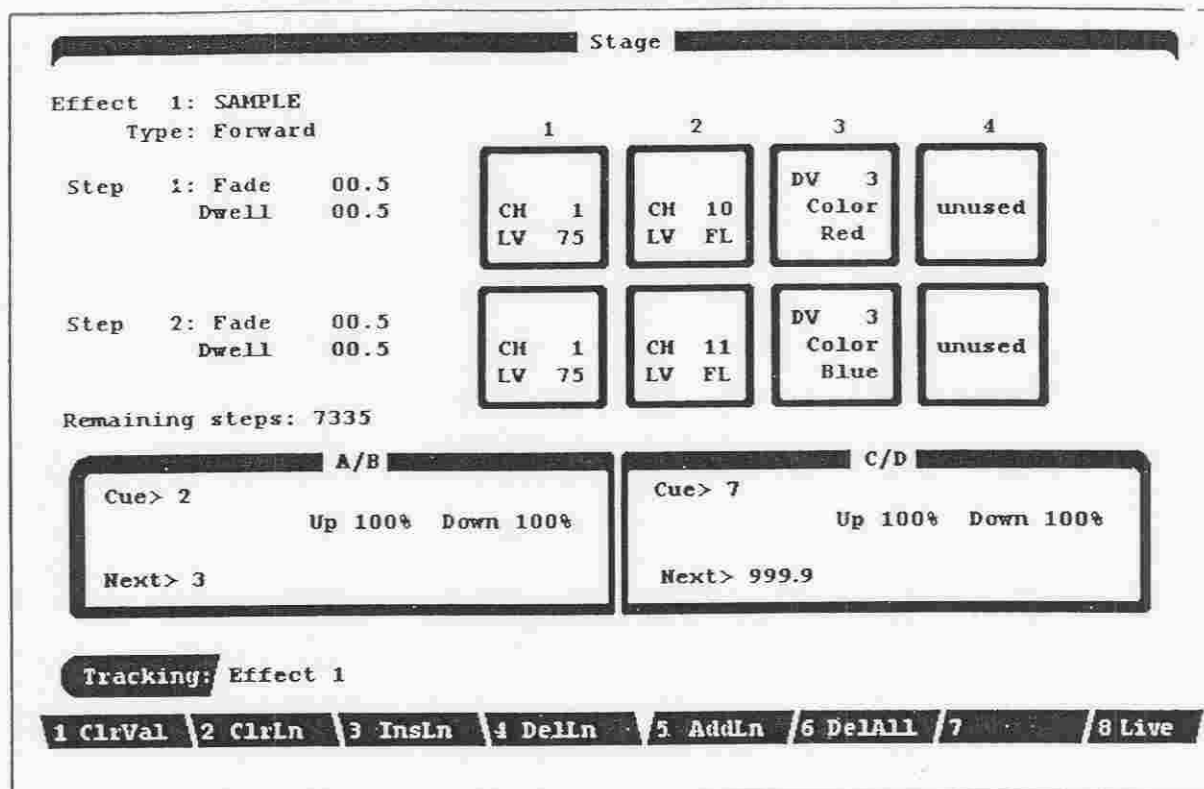


FIGURA 3.5 DISPLAY DE EFECTO

**Proposito del Display de Efecto:** El Display de Efecto crea, edita y prueba efectos. El Display de Efecto muestra una lista de todos los canales utilizados en cada paso de un efecto, así como la información referente al tiempo y nivel.

**Contenido del Display de Efecto:** La parte principal del Display de Efecto consiste en columnas de información acerca del efecto actual como las siguientes:

- Numero o nombre del efecto** Lista el numero y el nombre (si asignado) para el efecto.
- Tipo** Muestra el tipo de efecto de las siguientes opciones:
  - Forward (Hacia adelante)
  - Reverse (Reversa)
  - Random (Al azar)
  - Bounce (Brinco)
- Tiempo de Fade** muestra el tiempo de fade para cada paso. *Los valores validos son desde 00.0 hasta 9:59.9*
- Tiempo de Espera** muestra la cantidad de tiempo que cada paso esta activo. *Los valores validos son desde 00.0 hasta 9:59.9*

- 
- ❑ **Paso** muestra el número de pasos (hasta 99) de un efecto. Cuando un efecto es ejecutado, los pasos se ejecutan uno después del otro. Después del último paso, la secuencia se repite otra vez desde el principio, mientras el efecto siga corriendo.
  - ❑ **Lista de Elementos** muestra los canales, características (para artefactos automatizados), grupos, cues y sub-maestros asignados a cada paso.
  - ❑ **Pasos restantes** muestra el número disponible de pasos en un efecto de acuerdo a la configuración actual. El sistema de pasos máximo combinado es de 9,999 pasos.



**PISTA:** Utilice las teclas de flechas [↑] [↓] y [←] [→] para moverse dentro del Displa y de Efecto.

**Línea de Comando / Historia de la Línea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Línea de Comando. La Línea de Comando muestra el comando que se está introduciendo en ese momento. Si la Línea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Línea de Comando, lo que muestra el último comando ejecutado.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Línea de Comando en todos los displays. Estas describen la función de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

## El Display de Preview (un display ciego)

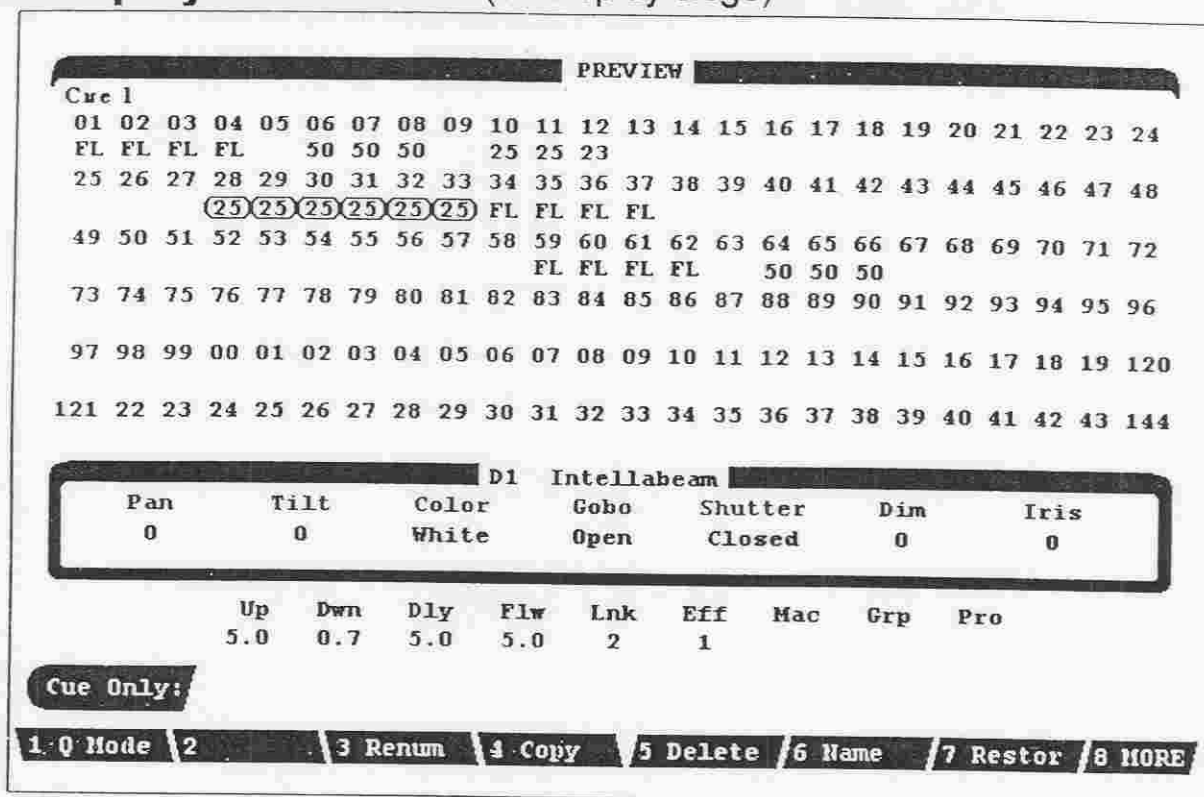


FIGURA 3.6 DISPLAY DE PREVIEW - CUE SELECCIONADO

**Proposito del Display de Preview:** El display de Preview muestra los niveles de un canal grabados en un cue, Grupo o sub-maestro. Cada uno se puede crear y editar en el display de preview. Esto se refiere a trabajar "a ciegas", por que ninguno de los niveles de los canales que aparecen en el display se pueden ver fisicamente en el escenario. Cualquier edicion a los niveles de los canales o características de los cues son **grabadas automaticamente** conforme se van introduciendo (el comando de Record Cue no es necesario para crear o editar cues en el display de preview).

**Contenido del Display de Preview:** El display de preview normalmente muestra los niveles de los canales de cualquier cue, sub-maestro o grupo. La parte superior del display muestra los canales y sus respectivos niveles. Los numeros de los canales estan ubicados arriba de los niveles. Los numeros abajo de cada numero de canal son los niveles del cue que se esta revisando. Si no hay nivel, entonces el nivel es de cero. Los niveles se muestran en diferentes colores de acuerdo al codigo siguiente:

- Rojo = Mayor nivel que el cue anterior.
- Azul = Menor nivel que el cue anterior.

- Blanco** = **Non-tracking** (o nivel "duro"), mismo nivel que el ultimo cue.
- Gris** = **Tracking** (o nivel "suave"), mismo nivel que el ultimo cue.

**Caja del Instrumento Automatizado:** La parte media del display es el display del instrumento automatizado donde se muestran los niveles establecidos de cualquier instrumento automatizado.

**Linea de los Parametros del Fade:** Debajo de la caja del Instrumento Automatizado esta la lista de los parametros del fade actual dados por un cue o un sub-maestro. Se lista lo siguiente:

- Up** = tiempo de fade asignado hacia ARRIBA
- Dwn** = tiempo de fade asignado hacia ABAJO
- Dly** = tiempo de DELAY o ESPERA asignado
- Flw** = tiempo de SEGUIMIENTO asignado
- Lnk** = UNION asignada (solo cue)
- Eff** = EFECTO asignado ejecutado
- Mac** = MACRO asignado ejecutado
- Grp** = GRUPO asignado
- Pro** = CARACTERISTICAS de un fade personalizado

**Linea de Comando / Historia de la Linea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Linea de Comando. La Linea de Comando muestra el comando que se esta introduciendo en ese momento. Si la Linea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Linea de Comando, lo que muestra el ultimo comando ejecutado.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Linea de Comando en todos los displays. Estas describen la funcion de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.



**NOTA:** Si usted compro la opcion del video secundario, referase al Apendice E: Video Secundario. La Innovator esta diseñada para que no se vea el mismo display en dos monitores.

## El Display de Grupo (un Sub-Display de Preview)

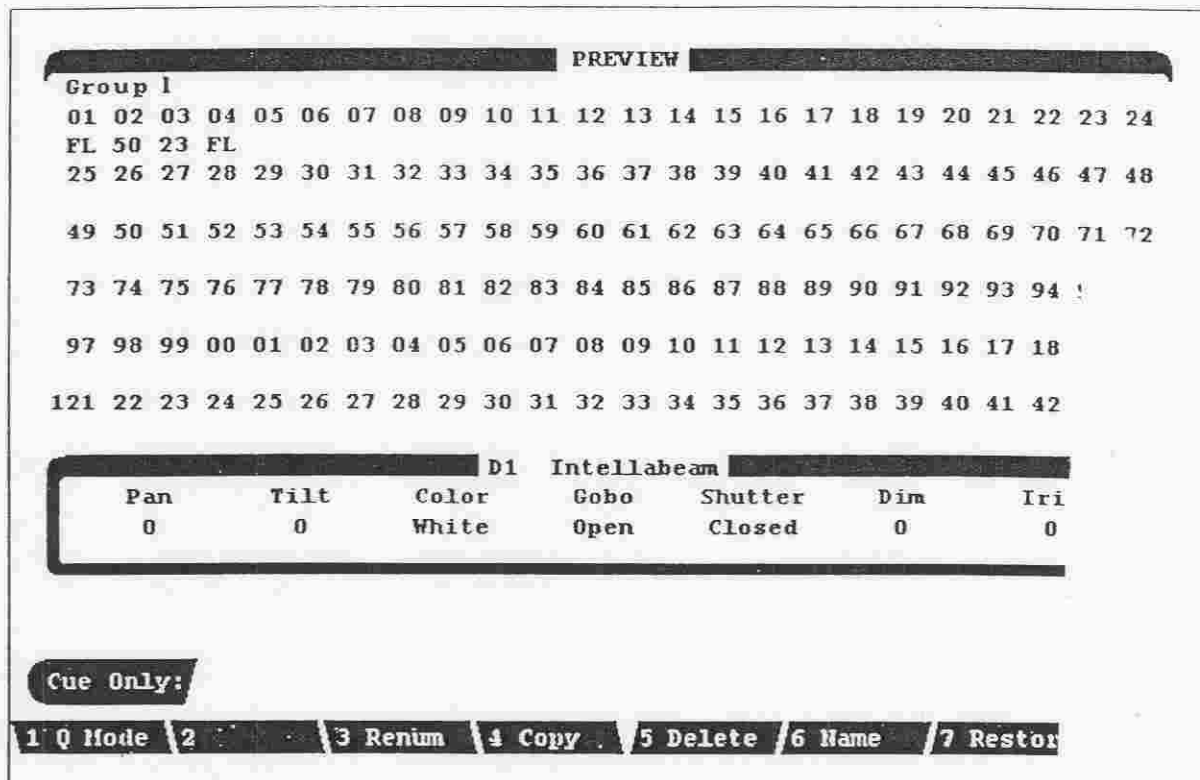


FIGURA 3.7 DISPLAY DE PREVIEW - GRUPO SELECCIONADO

**Accesando el Display de Grupo:** Para acceder el display de grupo se presiona (SELGRP) que es la tecla suave [S3] seguida por el numero de grupo deseado. Aparecera un sub-menu de teclas suaves.

**Proposito del Display de Grupo:** El display de grupo muestra los niveles de los canales asignados a todos los grupos existentes. Un grupo es una coleccion de canales establecidos a niveles que pueden ser creados o editados en este display. Un grupo es como un sub-maestro, solo sin el control deslizable. Los grupos son como "cubos armables" que se utilizan para crear cues, efectos o sub-maestros. Todas las ediciones que se hacen a los niveles de los canales se van grabando conforme se van haciendo (el comando de Record Group no es necesario para crear o editar grupos mientras se este en el display de Grupo).

**Contenido del Display de Grupo:** El display de Grupo muestra los niveles de los canales de cualquier Grupo grabado. La parte de arriba del display muestra el grupo del numero. Los niveles que estan asignados a un grupo aparecen en color Aqua.

**Caja del Instrumento Automatizado:** La parte media del display es el display del instrumento automatizado donde se muestran los niveles establecidos de cualquier instrumento automatizado.

---

**Línea de Comando / Historia de la Línea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Línea de Comando. La Línea de Comando muestra el comando que se está introduciendo en ese momento. Si la Línea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Línea de Comando, lo que muestra el último comando ejecutado.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Línea de Comando en todos los displays. Estas describen la función de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

## El Display del Sub-maestro (un Sub-Display de Preview)

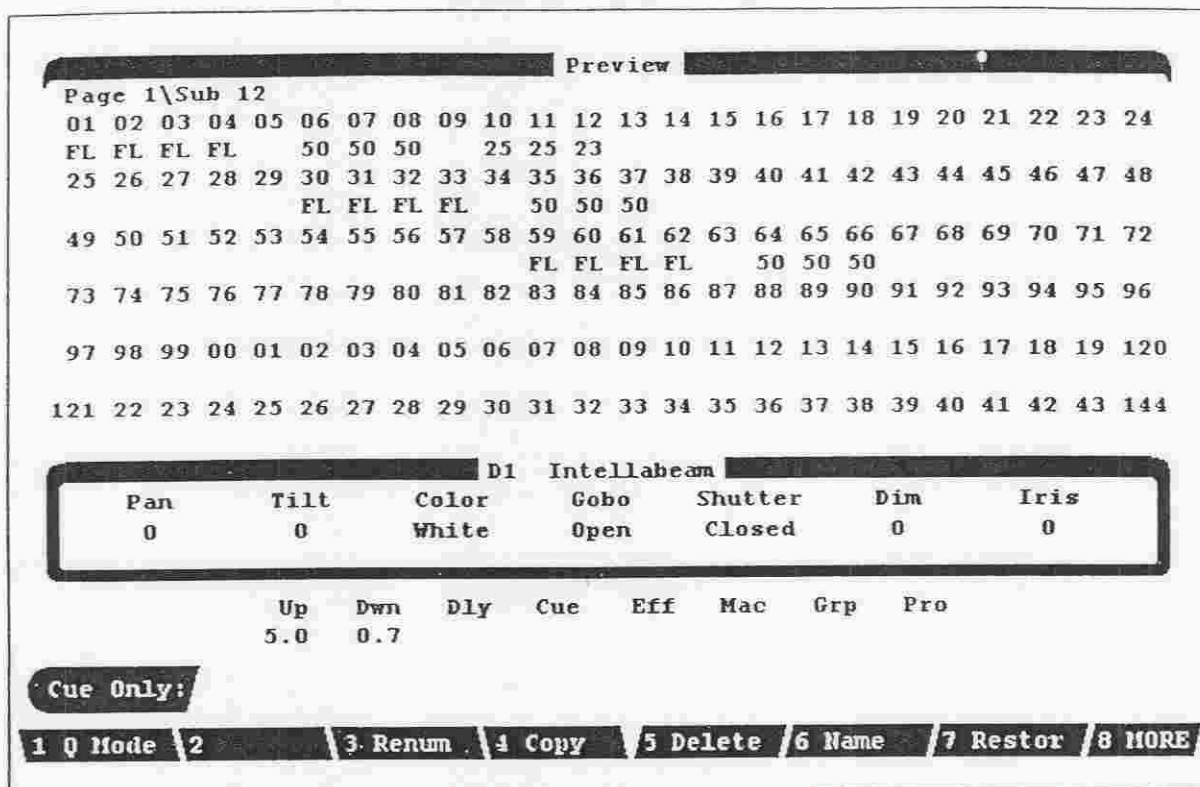


FIGURA 3.8 DISPLAY DE PREVIEW - SUB-MAESTRO SELECCIONADO

**Accesando el Display Sub-maestro:** Para acceder al Display Sub-maestro se presiona (SELSUB) el cual es la tecla suave [S4], luego el numero del sub-master. Un sub-menu de las teclas suaves aparecera.

**Proposito del Display del Sub-maestro:** El display del Sub-maestro muestra los niveles de los canales asignados a cada Sub-maestro. Este display se puede utilizar para crear y editar sub-maestros. Cualquier edicion de los niveles de los canales o las características de los sub-maestros se graban conforme se van introduciendo (el comando de Record Sub no es necesario para crear o editar subs en el display Sub-maestro) Hay dos tipos de Sub-maestros:

**Contenido del Display Sub-maestro:** La parte superior izquierda del Sub-maestro contiene el numero del Sub-maestro y el numero de pagina del Sub-maestro. Hay un maximo de ocho paginas de Sub-maestro. La parte superior derecha contiene el nombre. Las filas de los canales y de los niveles muestran los canales con sus respectivos niveles. Los numeros debajo de cada numero de canal es el nivel de cada canal. Si no hay numero entonces el nivel es de cero.

**Caja del Instrumento Automatizado:** La parte media del display es el display del instrumento automatizado donde se muestran los niveles establecidos de cualquier instrumento automatizado.



---

**Línea de los Parámetros del Fade:** Debajo de la caja del Instrumento Automatizado esta la lista de los parámetros del fade actual dados por un cue o un sub-maestro. Se lista lo siguiente:

- Up** = tiempo de fade asignado hacia ARRIBA
- Dwn** = tiempo de fade asignado hacia ABAJO
- Dly** = tiempo de DELAY o ESPERA asignado
- Flw** = tiempo de SEGUIMIENTO asignado
- Eff** = EFECTO asignado ejecutado
- Mac** = MACRO asignado ejecutado
- Grp** = GRUPO asignado
- Pro** = *reservado para una característica futura*



**NOTA:** El nivel III de las teclas suaves permite que el botón del Sub-maestro se pueda establecer como un tipo de "ON/OFF" (encendido/apagado). Cuando se establece de esta manera, la palabra "Tog" aparecerá abajo del parámetro de Delay.

**Línea de Comando / Historia de la Línea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Línea de Comando. La Línea de Comando muestra el comando que se está introduciendo en ese momento. Si la Línea de Comando es gris, indica que es la Historia de Línea de Comando, lo que muestra el último comando ejecutado.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Línea de Comando en todos los displays. Estas describen la función de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

## El Display del Instrumento (un display en vivo)

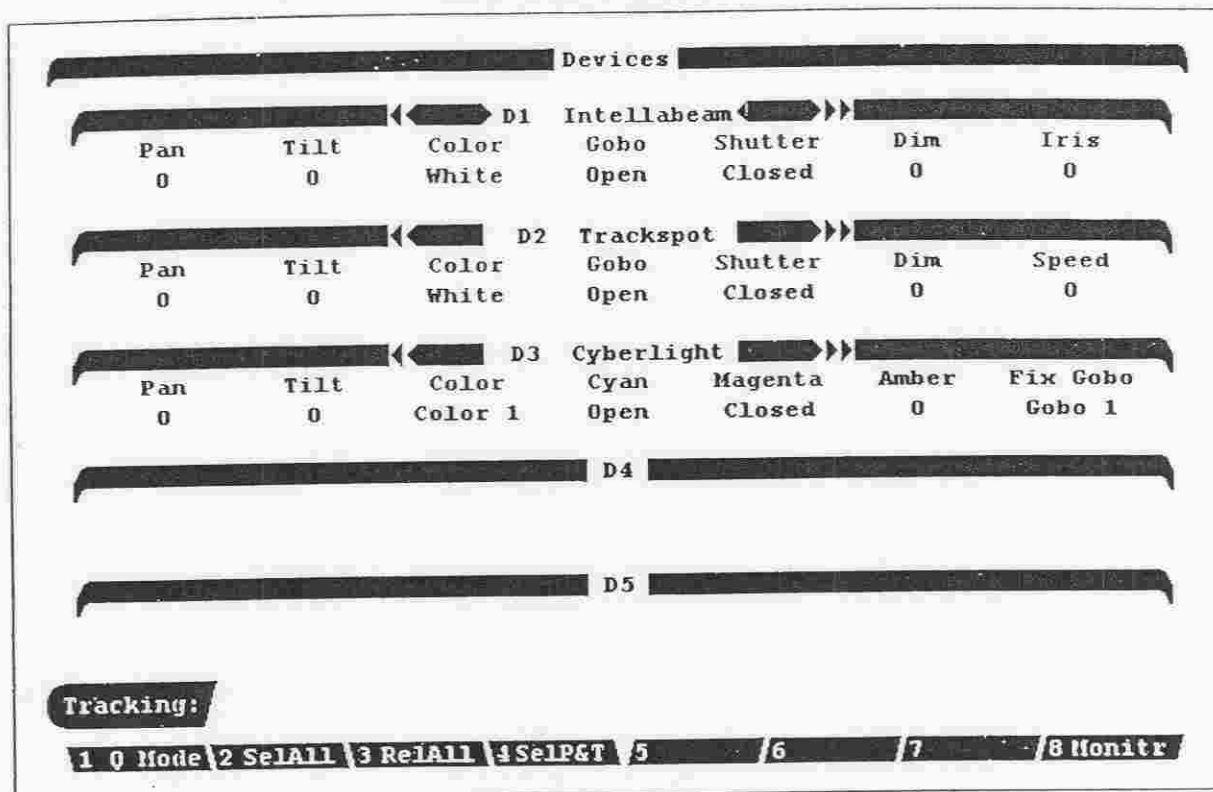


FIGURA 3.9 DISPLAY DEL INSTRUMENTO

**Proposito del Display del Instrumento:** El proposito del Display del Instrumento es mostrar una lista de instrumentos que se estan utilizando actualmente, asi como las caracteristicas de los mismos. Se pueden hacer cambios en los niveles de los instrumentos utilizando una de las 7 ruedas de encodificacion que estan ubicadas debajo del display LCD "STATUS", en la superficie de la consola.

**Instrumentos en Vivo "en el Escenario":** En la parte principal del Display del Instrumento se encuentran los numeros de los instrumentos y sus niveles tales como se ven "en vivo en el escenario".

**Contenido del Display del Instrumento:** Se muestran hasta 5 instrumentos al mismo tiempo. Debajo de la barra del titulo de cada instrumento en particular estan enlistadas hasta 7 caracteristicas. Inmediatamente debajo de cada caracteristica se muestra el nivel de dicha caracteristica. En el caso de que un instrumento tenga caracteristicas que exceden las 7 mostradas, se pueden ver caracteristicas adicionales utilizando el trackball para mover el cursor (puede ser necesario que se presione clear para tener el control del cursor) a la posicion de la barra del titulo de ese instrumento en particular, que este lejos de la flecha color ambar. Dependiendo del lado de la barra de titulo en que este el cursor, cada vez que se presione el boton [CHANGE] este se movera una caracteristica a la vez, ya sea a la derecha o a la izquierda. Las teclas con flechas tambien van a mover la caracteristica del instrumento deseado hacia la derecha o hacia la izquierda, una caracteristica a la vez.

---

**Reglas para Ver la Paginas en el Display del Instrumento:** Las reglas para ver las paginas en el display del instrumento son las siguientes:

Las teclas de las flechas hacia arriba [↑] y hacia abajo [↓] pasan por la lista de instrumentos uno por uno.

- or -

Presione [DEVICE] [#] [ENTER]

Las teclas de las flechas hacia la derecha [←] y hacia la izquierda [→] pasan horizontalmente por los instrumentos con mas de siete características.

**Linea de Comando / Historia de la Linea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Linea de Comando. La Linea de Comando muestra el comando que se esta introduciendo en ese momento. Si la Linea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Linea de Comando, lo que muestra el ultimo comando ejecutado.

**Modo Q:** El modo Q actual (Tracking, Cue Only o Clean Up) aparece en la parte izquierda de la Linea de Comando. Referirse al Capitulo 10 para explicar el uso del modo Q para el rastreo de los canales.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Linea de Comando en todos los displays. Estas describen la funcion de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.



**NOTA:** Cuando usted presiona [CUE] [#] [ENTER], se crea un nuevo cue si es que este no existe.

---

## El Display de la Hoja de Cue (un display ciego)

Cue										
Cue	Up	Dwn	Dly	Flw	Lnk	Eff	Mac	Grp	Pro	Name
1	5.0	1.0	5.0	5.0	3	1				PRESHOW
2	5.0	6.0								MUSIC
3	4.0	6.0								ACT1..SCENE1
4		5.0			999.9					DOOR
5	7.0	4.0								FIRST..DANCE
5.2	4.0	0.6	10.0							ACT1..SCENE2
7	Manual									WATCH..HERO
999.9		3.0								BLACKOUT

Tracking:

1 Q Mode | 2 SelCue | 3 Renum | 4 Copy | 5 Delete | 6 Name | 7 | 8 MORE

FIGURA 3.10 DISPLAY DE LA HOJA DE CUE

**Proposito del Display de la Hoja de Cue:** El display de la hoja de cue se utiliza para ver las carateristicas y el orden de los cues. Los cues se pueden borrar, copiar o re-enumerar. Asi mismo se pueden editar las carateristicas de un cue.

**Contenido del Display de la Hoja de Cue:** La parte principal del display de la hoja de cue contiene diez columnas las cuales listan los atributos y la informacion del cue. La informacion de cada columna se lista a continuacion:

- Up** = tiempo de fade asignado hacia ARRIBA
- Dwn** = tiempo de fade asignado hacia ABAJO
- Dly** = tiempo de DELAY o ESPERA asignado
- Lnk** = UNION asignada (solo cue)
- Eff** = EFECTO asignado ejecutado
- Mac** = MACRO asignado ejecutado
- Grp** = GRUPO asignado

**NOTA:** Va a aparecer A/B o C/D (dependiendo del fader utilizado) antes del numero del cue que este corriendo en el escenario (el ultimo cue a ejecutarse)

**Linea de Comando / Historia de la Linea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Linea de Comando. La Linea de Comando muestra el comando que se esta introduciendo en ese momento. Si la Linea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Linea de Comando, lo que muestra el ultimo comando ejecutado.

---

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Línea de Comando en todos los displays. Estas describen la función de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

**Reglas para Ver la Páginas en el Display de la Hoja de Cue:** Las reglas para ver las páginas en el display de la Hoja de Cueson las siguientes:

Las teclas de las flechas hacia arriba [↑] y hacia abajo [↓] pasan por la lista de cues uno por uno.

- or -

Presione [CUE] [#] [ENTER]



**Linea de Comando / Historia de la Linea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Linea de Comando: La Linea de Comando muestra el comando que se esta introduciendo en ese momento. Si la Linea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Linea de Comando, lo que muestra el ultimo comando ejecutado.

**Track Mode:** El modo actual de Rastreo (Cue Only, Tracking, or Clean Up) aparece a la izquierda de la Linea de Comando.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Linea de Comando en todos los displays. Estas describen la funcion de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

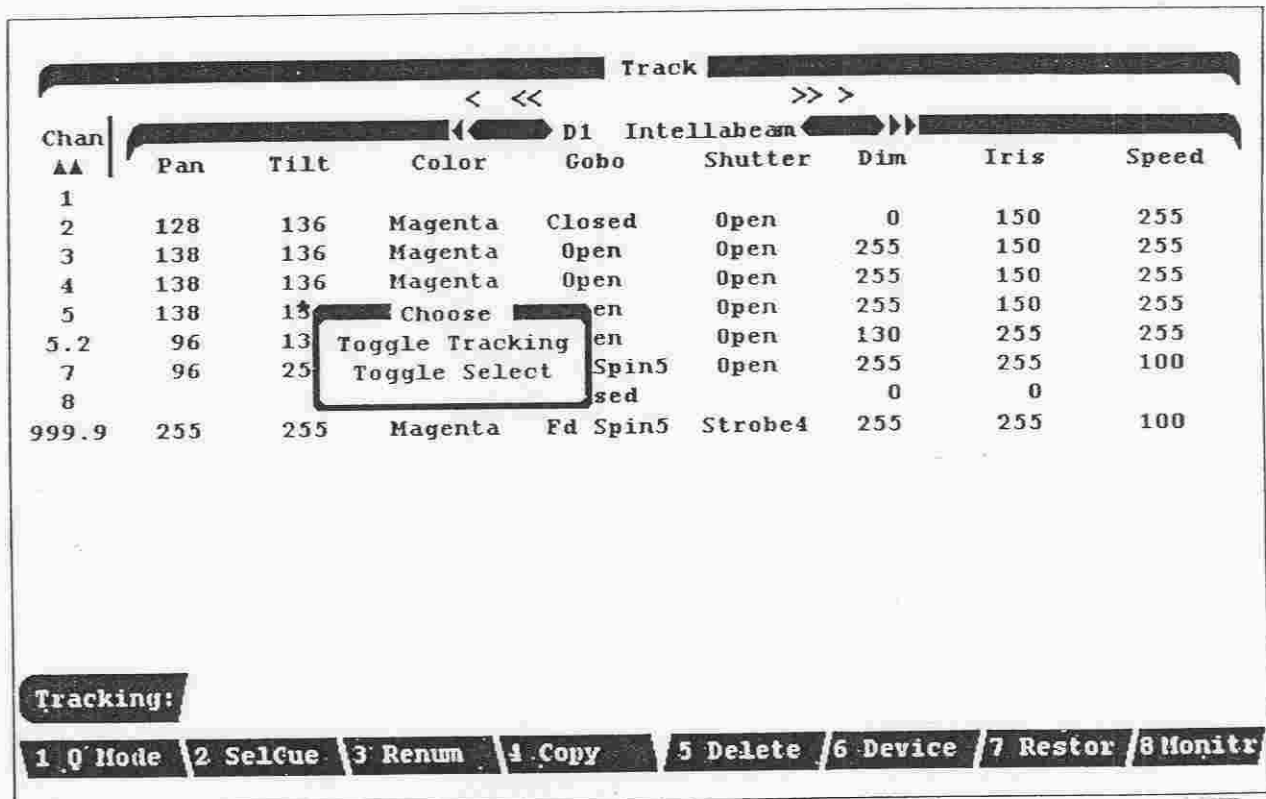


FIGURA 3.11B DISPLAY DE LA HOJA DE RASTREO MOSTRANDO INSTRUMENTOS

**Reglas para Ver la Paginas en el Display de la Hoja de Cue:** Las reglas para ver las paginas en el display de la Hoja de Cue son las siguientes:

1. Las teclas de las flechas hacia arriba [↑] y hacia abajo [↓] pasan por la lista de cues uno por uno.  
- or -  
Presione [CUE] [#] [ENTER]

---

2. Para mostrar un rango de canales diferente a lo largo de la parte superior del display presione las teclas con las flechas (izquierda y derecha)

- 0 -

Presione [#] [ENTER].

3. Para mostrar instrumentos automatizados , presione [S6], la tecla suave (**DEVICE**)



**NOTA:** Cuando usted presiona [CUE] [#] [ENTER], se crea un nuevo cue si es que este no existe.



**PISTA:** Si usted introduce un numero de canal en el cue seleccionado para editarse, el display ira automaticamente a la pagina donde se ubica el canal en el display de rastreo.



## El Display de Reproduccion (un display en vivo)

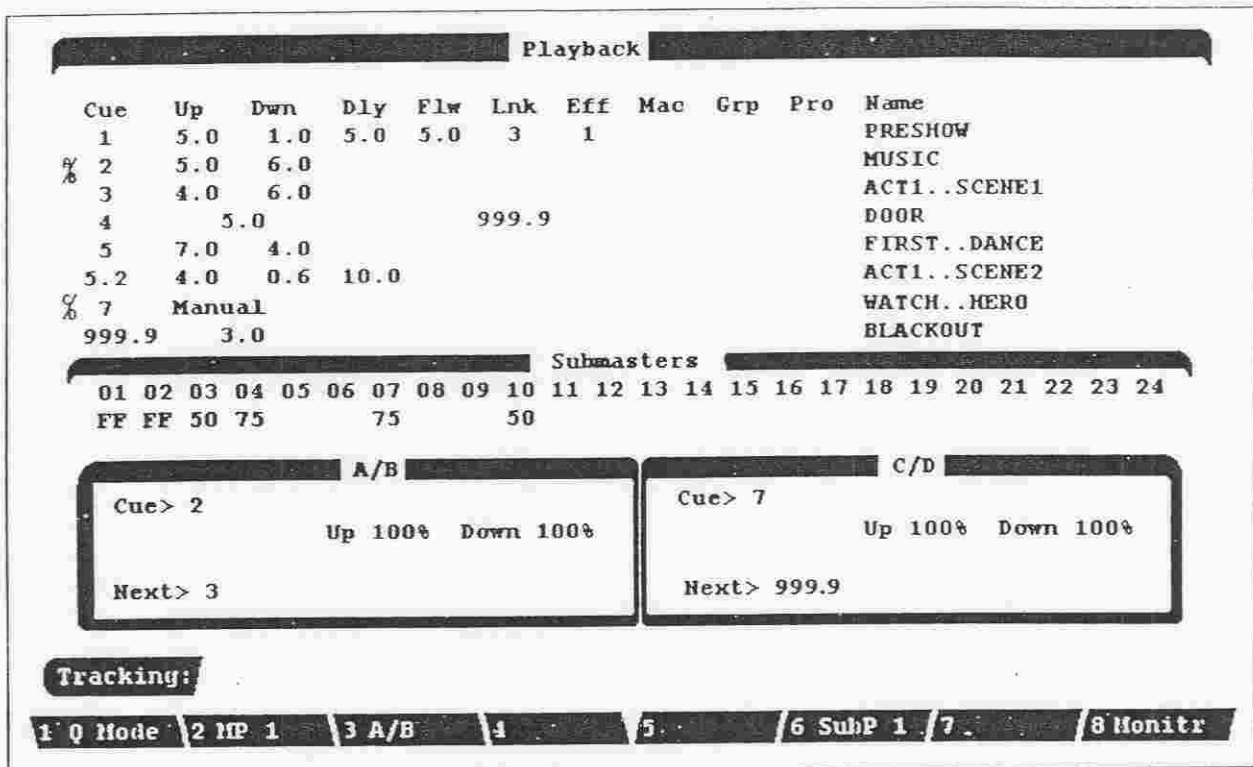


FIGURA 3.12 DISPLAY DE REPRODUCCION

**Proposito del Display de Reproduccion:** El display de reproduccion se utiliza para ver el estado actual de cualquier cue que este corriendo y de los sub-maestros activos. Este display muestra el numero de cue actual y los subsiguientes, mientras que el display de escenario muestra los niveles de los canales de los cues que estan haciendo fade.

**Contenido del Area de la Pagina de Cue:** El area superior del Display de reproduccion es el area de la Hoja de Cue, la cual consiste en diez columnas que listan cada cue y sus atributos. La informacion es identica a la informacion del display de la hoja de Cue, excepto que en el Display de Reproduccion:

- Un A/B o un C/D (dependiendo del fader que se esta utilizando) aparecera automaticamente a un lado del cue que esta actualmente en el escenario del area de la Hoja de Cue.
- Usted puede seleccionar y modificar cues como en la Hoja de Cue.

**Ventana del Fader Sub-maestro:** Los numeros del fader sub-maestro estan enlistados secuencialmente en una fila, debajo del area de la Hoja de Cue. Debajo de estos numeros estan las lecturas de sus niveles actuales. Si nohay nivel presente entonces el nivel es de cero.

---

Los **numeros** del Fader Sub-maestro se muestran en diferentes colores de acuerdo al siguiente codigo:

- Gris** = Submaestro **Normal** (pile-on)
- Amarillo** = **Efecto** cargado en el Submaestro
- Ambar Reverso** = La pagina del Submaestro ha cambiado, el submaestro va a "volver a cargar" cuando se vuelva a mover a cero.

**Cajas del Fader de Reproduccion:** Las dos cajas del Fader de Reproduccion A/B, C/D estan ubicadas arriba de la linea de comando en la pantalla del display de escena. Las cajas del fader de reproduccion indican el estado actual de todos los cues que estan activos haciendo fade, o de cualquier efecto del cue que este corriendo en ese momento. Cuando se ejecuta un cue presionando la tecla **[GO]** despues de haber utilizado las teclas **[LOAD] [#]**, este se carga dentro del fader automaticamente de donde se selecciono la tecla **[LOAD]**.

**Indicador del Fader Gran Maestro:** En la parte superior derecha del Display de Reproduccion esta la caja del Fader Granmaestro. Esta indica el nivel del Granmaestro, en cualquier momento que este en menos de su totalidad.

**Linea de Comando / Historia de la Linea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Linea de Comando. La Linea de Comando muestra el comando que se esta introduciendo en ese momento. Si la Linea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Linea de Comando, lo que muestra el ultimo comando ejecutado.

**Modo Q:** El modo Q actual (Tracking, Cue Only o Clean Up) aparece en la parte izquierda de la Linea de Comando. Referirse al Capitulo 10 para explicar el uso del modo Q para el rastreo de los canales.

**Reglas para Ver la Paginas en el Display de la Hoja de Cue:** Las reglas para ver las paginas en el display de la Hoja de Cue son las siguientes:

1. Las teclas de las flechas hacia arriba **[↑]** y hacia abajo **[↓]** pasan por la lista de cues uno por uno.

## El Display de Parcheo (un display ciego)

		Patch																	
		< <<						>> >											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1a	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2a	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3a	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4a	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5a	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6a	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7a	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8a	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9a	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.
12a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.
13a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.
14a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.
15a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.
16a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.
17a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.
18a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.

**Cue Only:**

1 Port A 2 Linear 3 Compr 4 Levels 5 Check 6 1 to 1 7 Clear 8 Monitr

FIGURA 3.13 DISPLAY DE PARCHEO

**Proposito del Display de Parcheo:** El display de parcheo muestra y permite editar lo establecido entre el canal y el dimmer. Un canal puede controlar cualquier numero de dimmers. Sin embargo, un dimmer puede ser asignado solamente a un canal de escenario.

**Contenido del Display de Parcheo:** El display de parcheo consiste de tres tablas, cada una para tres salidas DMX o CMX. Las salidas se muestran en la parte izquierda del display. Los canales estan enlistados en la parte superior del display. El nivel proporcional actual o el % del nivel del dimmer se muestra en una matriz correspondiente a la interseccion de la columna del canal y la fila de la salida en la matriz.

**Parchando Instrumentos Automatizados:** Instrumentos automatizados estan asignados a las salidas DMX o CMX en el display de inicio (setup). ver Display de Inicio para mas detalles.

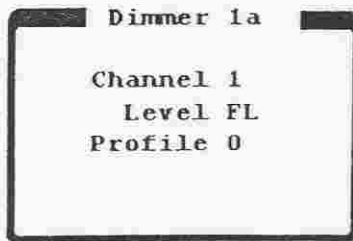


FIGURA 3.15 VENTANILLA DE CHEQUEO DE DIMMER #1

Si el dimmer seleccionado es una asignacion dimmer/canal, la ventanilla sera como la figura 3.15, mostrando el numero del dimmer, el puerto de salida, el canal de escenario signado y el nivel proporcional.

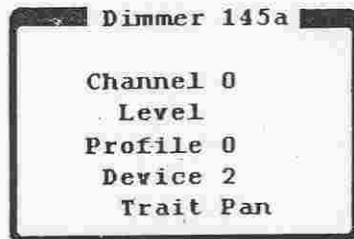


FIGURA 3.16 VENTANILLA DE CHEQUEO DE DIMMER #2

Si el dimmer seleccionado esta asignado a un instrumento De iluminacion automatizado, la ventanilla de la asignacion dimmer/canal se vera como la figura 3.16 que muestra el numero del dimmer, el puerto de salida, en canal de escenario asignado (si lo hay), el nivel proporcional (si lo hay), el numero del canal del instrumento y la caracteristica del instrumento asignado.

**Línea de Comando / Historia de la Línea Comando:** Directamente abajo de la Caja del Fader esta la Línea de Comando. La Línea de Comando muestra el comando que se está introduciendo en ese momento. Si la Línea de Comando es gris, indica que es la La Historia de Línea de Comando, lo que muestra el último comando ejecutado.

**Track Mode:** El modo actual de Rastreo (Cue Only, Tracking, or Clean Up) aparece a la izquierda de la Línea de Comando.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Línea de Comando en todos los displays. Estas describen la función de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

		Patch																	
		< <<						>> >											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1a	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2a	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3a	.	.	01	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4a	.	.	.	01	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5a	.	.	.	.	02	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6a	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7a	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8a	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9a	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.	.
12a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.	.
13a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.	.
14a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.	.
15a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.	.
16a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.	.
17a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	.	.
18a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	00	00

**Cue Only:**

1 Port A   2 Linear   3 Compr   4 Levels   5 Check   6 1 to 1   7 Clear   8 Monitr

FIGURA 3.14 - DISPLAY DE PARCHEO - ASIGNACIONES DE PERFILES

Presionando la tecla suave [S4] (LEVELS) va a cambiar el Display de Parcheo para que muestre el perfil del fade asignado a cada dimmer. El perfil estandar de fabrica es "00" para luces regulares incandescentes y cuartas. Hasta 15 perfiles personalizados se pueden crear para acomodar ciertas luces especiales como neon, catodo frio y luces fluorescentes, asi como para tener la habilidad de crear efectos non-dim.

**Ventanillas del Chequeo del Dimmer:** La Innovator tiene la habilidad de ver el nivel de cualquier dimmer en particular sin tener que ir al Display de Parcheo. Para ver el parcheo asignado de un dimmer, presione la tecla [DIMMER] seguida del numero de dimmer y luego [ENTER]. Cuando se presiona [ENTER] va a aparecer una de las siguientes ventanillas

## El Display de Inicio (un display de configuracion ciego)

```
Monday                               Setup                               12:51:21
                                     System Release 1.13
                                     Boot Release 1.00

1. Show name: SAMPLE SHOW
2. File name: SAMPLE.INN
Unused cues/groups/subs :1053
  Number of dimmers
3.      port A : 512
4.      port B : 48
5.      port C : 48
6. Playback cue rows : 5
7. Number of channels : 144
8. Number of subms pages: 1
9. Number of macros : 1
10. Number of efx steps :7398
11. Number of groups : 10
12. Worklight level : 50

                                     Dimmer protocol
13.      port A : DMX 512
14.      port B : DMX 512
15.      port C : DMX 512
16. Printer type : HP Laser
17. MIDI control : Device#0
18. Reference by name : Off
19. Channel Bump Toggle : Off
20. Net Remote : Off
21. TwoScene/SingleScene : Single
22. Secondary Video : Disabled

Number:

1 System 2 Print 3 Display 4 Disk 5 Macro 6 Device 7 Profil 8 MORE
```

FIGURA 3.17 - DISPLAY DE INICIO

**Proposito del Display de Inicio:** El display de inicio se utiliza para personalizar los parametros de un show para asi satisfacer sus necesidades especificas. La mayoría de los parametros editables en el display de inicio se editan seleccionando el numero del objeto en el display y luego presionando el boton de enter. Otros parametros se pueden editar seleccionando la tecla suave apropiada, tales como Macros, Instrumentos o Perfiles. El Display de Inicio muestra todos los parametros de inicio actuales de un show. Las funciones de Impresion y Disco tambien se hacen en el Display de Inicio.

**Contenido del Display de Inicio:** Su modelo Innovator y numeros de las versiones del software aparecen en la parte superior del Display de Inicio. Debajo de esto estan el Nombre del Show y el Nombre del Archivo del show que esta cargado actualmente. Los campos de informacion en el Display de Inicio estan resumidos en el *Capitulo 4: Inicio del Sistema de la Consola*.

## Sub Display Macro (un Sub Display del Inicio)

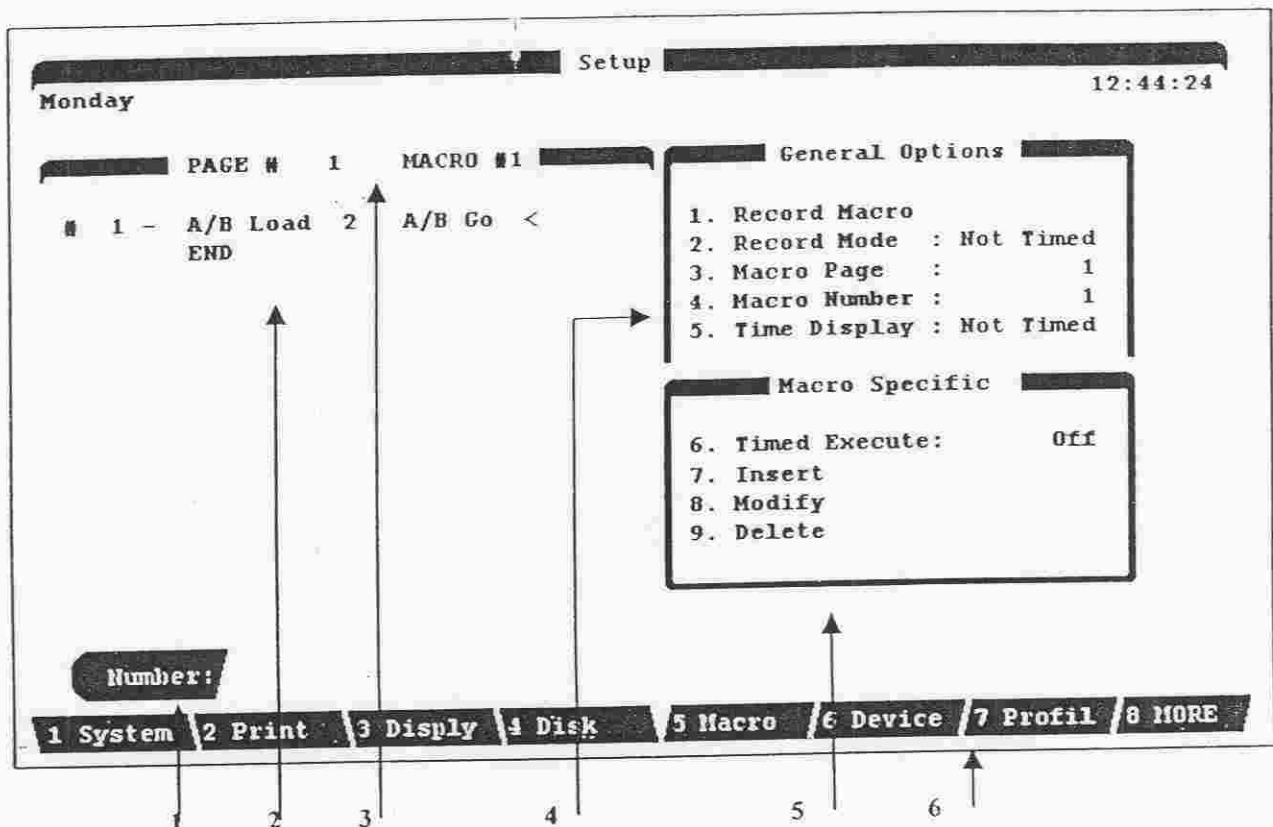


FIGURA 3.18 DISPLAY MACRO

**Proposito del Sub-Display Macro:** Los Macros son grabados, configurados y editados en este sub-display el cual se encuentra disponible bajo la tecla suave [S5] o sea (Macro). Un macro es una secuencia de tecleos que sirven como una tecnica para ejecutar una serie repetida de comandos.

**Contenido del Sub Display Macro:** Hay seis partes del Sub Display Macro. Estas son:

1. Linea de Comando
2. Macro actual grabado mostrando el numero del paso al principio de la linea seguido por los tecleos grabados.
3. Macro actual siendo editado. Cada pagina contiene 8 macros y la pagina de macros actual activa esta asignada a los botones [M1] al [M8] respectivamente.
4. Opciones en General del Macro, menu de objetos del 1 al 4 para crear un macro.
5. Opciones Especificas del Macro, menu de objetos del 6 al 9 for editar el Macro actual.
6. Teclas Suaves del Display de Inicio

## Sub-Display del Instrumento (un Sub-Display de Inicio)

The screenshot shows a terminal window titled 'Setup'. At the top left, it says 'Monday' and at the top right, '12:44:24'. The main content is a table of 'Device Assignments' and a 'Device Menu'.

Dev #	Assignment	Dimmer	Port
D# 1	Intellabeam	96	A
D# 2	Trackspot	1	B
D# 3	<unassigned>		

Below the table, there is a list of device names: Silverado, VL5, VL6, SE204, SE600/601, StarTec H150, and Arcbeam 150. Each name is preceded by 'D# 1'.

To the right of the table is a 'Device Menu' with the following options:

1. Edit Assignment
2. Clear Assignment
3. Edit Definition
4. Add Definition
5. Delete Definition

At the bottom left, there is a 'Number:' field. At the bottom right, there is a navigation bar with the following options: 1 System, 2 Print, 3 Disply, 4 Disk, 5 Macro, 6 Device, 7 Profil, 8 MORE.

FIGURA 3.19 DISPLAY DE LA ASIGNACION DEL INSTRUMENTO

**Proposito del Sub-display del Instrumento:** Los instrumentos automatizados se configuran en este display. Tambien las posiciones iniciales, asi como la seleccion de una de las tres salidas DMX / CMX. Este display esta disponible bajo la tecla suave (DEVICE) en el Display de Inicio. Referirse al *Capitulo 20: Luces Moviles* para mas detalles de como utilizar este display.





## Display del Evento en Tiempo Real (un Sub-Display de Inicio)

The screenshot shows a terminal window titled "Setup" with the date "Monday" and time "12:44:24". The main display is titled "Real Time Events" and contains a table with columns "Event", "Time", "Day of Week", and "Cue". All 14 event entries are marked as "<unused>". To the right is a "Real Time Menu" with five options: "1. Edit Event", "2. Clear Event", "3. Sort Table", "4. Set System Day", and "5. Set System Time". At the bottom, there are two rows of numeric keypad labels: "1 System 2 Print 3 Disply 4 Disk 5 Macro 6 Device 7 Profil 8 MORE" and "1 Video2 2 Clear 3 RT Clk 4 .. 5 6 7 8 MORE".

Event	Time	Day of Week	Cue
E# 1	<unused>		
E# 2	<unused>		
E# 3	<unused>		
E# 4	<unused>		
E# 5	<unused>		
E# 6	<unused>		
E# 7	<unused>		
E# 8	<unused>		
E# 9	<unused>		
E# 10	<unused>		
E# 11	<unused>		
E# 12	<unused>		
E# 13	<unused>		
E# 14	<unused>		

Real Time Menu

1. Edit Event
2. Clear Event
3. Sort Table
4. Set System Day
5. Set System Time

Number:

1 System 2 Print 3 Disply 4 Disk 5 Macro 6 Device 7 Profil 8 MORE

1 Video2 2 Clear 3 RT Clk 4 .. 5 6 7 8 MORE

FIGURA 3.21 DISPLAY DEL EVENTO EN TIEMPO REAL

**Proposito del Display del Evento en Tiempo Real:** La Innovator permite que se ejecuten cues basados en tiempo de reloj real. Este display se utiliza para establecer el sistema de reloj y para hacer asignaciones de día y tiempo de los cues para su ejecucion.

**Etiquetas de las Teclas Suaves:** Las etiquetas de las teclas suaves se ubican directamente abajo de la Linea de Comando en todos los displays. Estas describen la funcion de cada tecla suave. Los comandos de las funciones se ejecutan presionando las teclas suaves, [S1] - [S8], en la consola. Las funciones de las teclas suaves cambian para cada display.

**Sub-Display de Impresion:** Cuando se esta en el Display de Inicio, la tecla suave [S2] esta marcada como "Print" (Impresion). Cuando se presiona va a aparecer el siguiente menu. Tomando en cuenta que el usuario debe tener una impresora propiamente conectada a la consola. El usuario puede imprimir la informacion almacenada en la unidad, ya sea como archivo o como copia de reserva.

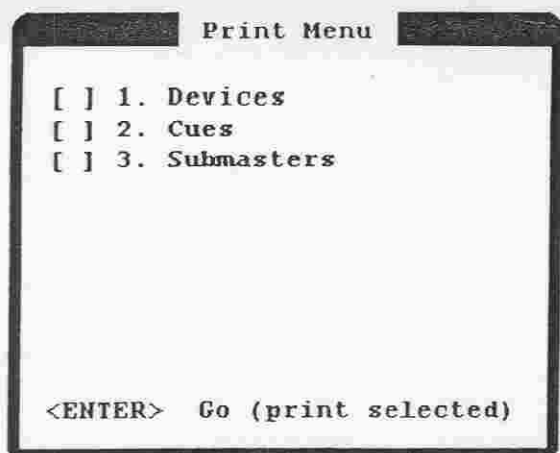


FIGURA3.22 - MENU DE IMPRESION

El usuario puede introducir cualquiera de los dígitos desde [1] hasta [3] para seleccionar la información en particular que se desea imprimir. Presionan [ENTER] se va a seleccionar la impresión de todo. Una vez hecha la selección se presiona [ENTER] para comenzar a imprimir.

**Sub-Display de Disco:** Cuando se está en el display de inicio la tecla suave [S4] está marcada como "Disk" (Disco). Cuando se presiona el siguiente menú va a aparecer. Asegúrese de tener un disco flexible doble-lado de 3.5" de alta densidad para este proceso.

 **NOTA** *Este es el mismo tipo de disco flexible utilizado en Computadoras tipo PC. Comúnmente llamados 3.5" 1.44 MB.*

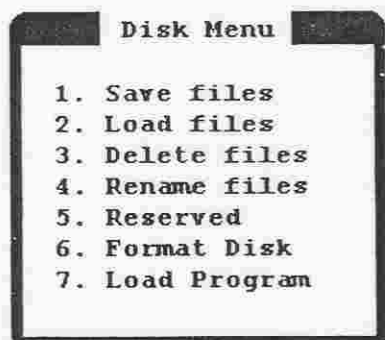


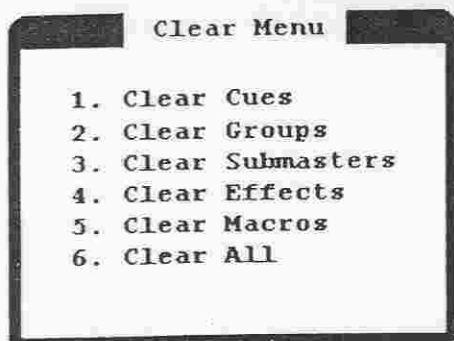
FIGURA 3.23 MENU DEL DISCO

- 1 = Salvar el show actualmente cargado al disco flexible.
- 2 = Cargar el archivo guardado en el disco a la consola.
- 3 = Borrar el archivo guardado en el disco.
- 4 = Cambiar el nombre de un archivo en el disco.
- 5 = Reservado para una característica futura.
- 6 = Inicializar el disco por primer uso.
- 7 = Re-leer el sistema operativo actual para copiar un disco o cargar un software de sistema nuevo.

**Sub-Display Clear:** Cuando se está en el display de inicio la tecla suave [S8] aparece como "MORE" (mas). Cuando se presiona el segundo nivel de teclas suaves aparece. La tecla suave [S2] es ahora (CLEAR). El seleccionar esta tecla hará aparecer el siguiente menú. El Menú de Limpieza (CLEAR) se utiliza para limpiar algunos o todos los contenidos de la memoria.



**¡PRECAUCION!** *Cuando se tenga duda hay que salvar el contenido de la memoria en un disco antes de limpiarla. Una vez que se borra no se puede recuperar a menos que se haya guardado en disco.*



- 1 = Limpia todos los cues guardados en la memoria.
- 2 = Limpia todas las asignaciones del Grupo guardadas en la memoria.
- 3 = Limpia todas las asignaciones del Sub-maestro guardadas en la memoria.
- 4 = Limpia todos los Efectos guardados en la memoria.
- 5 = Limpia todos los Macros guardados en la memoria.
- 6 = Limpia todo el contenido guardado en la memoria.

El presionar cualquier numero hara que aparezca una caja de confirmacion. Presione **[ENTER]** para confirmar o **[CLEAR]** para cancelar la accion.

FIGURA 3.24 MENU CLEAR

---

# CAPITULO 4:

## Sistema de Inicio de la Consola

### Utilizando el Display de Inicio

El display de Inicio permite tener una forma de configurar la consola de manera que mache todo su sistema. En el display de inicio tambien se pueden cambiar características fundamentales del control, hacer asignaciones claves y ejecutar tareas de impresion. En esta seccion se van a ver cada uno de los 22 articulos del menu. Algunos de los articulos del menu, junto con las teclas suaves seran explicados en mayor detalle en capitulos subsiguientes.

- Modificar parametros del display  
(Ver los temas de los Displays de Inicio y de Reproduccion en el Capitulo 3, *Displays*.)
- Cambiar displays en el monitor opcional auxiliar  
(Ver Apendice G, *Monitor Auxiliay* )
- Ejecutar comandos de impresion  
(Ver el Capitulo 12, *Utilidades, Advertencias, Impresion, y Caracteristicas de Fabrica*.)
- Salvar, ver, copiar, borrar y retomar archivos de show de los discos flexibles  
(Ver el Capitulo 13, *Memoria*.)
- Asignar instrumentos automatizados, crear y editar definiciones  
(Ver los Capítulos 23 y 24, *Instrumentos de Iluminacion Automatizados y Programando Luces Moviles*.)
- Crear y ver perfiles  
(Ver el Capitulo 18, *Perfiles*)
- Grabar macros, seleccionar la Pagina del Macro actual y ver el contenido del macro  
(Ver el Capitulo 21, *Macros*.)

### Inicio del Sistema

En el display de Inicio usted puede utilizar el numero del artículo apropiado en el display para definir el numero de dimmers y de canales utilizados en un show, asi como para activar o desactivar el numero de equipos perifericos tales como el Control Remoto de Mano o la interfase MIDI. Las asignaciones de inicio se guardan en la memoria aun cuando la consola se apaga y se enciende de nuevo. Cuando se limpia la memoria de la consola, las asignaciones de Inicio del Sistema se resetean a las de fabrica.



**TEMA AVANZADO:** Para mas informacion acerca de como se mantienen las asignaciones de inicio en la memoria, favor de ver el Capitulo 13, *Memory*.

```
Monday                               12:51:21
                                System Release 1.13
                                Boot Release 1.00

1. Show name: SAMPLE SHOW
2. File name: SAMPLE.INN
Unused cues/groups/subs :1053
  Number of dimmers
3.      port A : 512
4.      port B : 48
5.      port C : 48
6. Playback cue rows : 5
7. Number of channels : 144
8. Number of subsms pages: 1
9. Number of macros : 1
10. Number of efx steps :7398
11. Number of groups : 10
12. Worklight level : 50

                                Dimmer protocol
13.      port A : DMX 512
14.      port B : DMX 512
15.      port C : DMX 512
16. Printer type : HP Laser
17. MIDI control : Device#0
18. Reference by name : Off
19. Channel Bump Toggle : Off
20. Net Remote : Off
21. TwoScene/SingleScene : Single
22. Secondary Video : Disabled

Number:

1 System 2 Print 3 Display 4 Disk 5 Macro 6 Device 7 Profil 8 MORE
```

FIGURA 4.1 EJEMPLO DEL DISPLAY DE INICIO

## 1. Nombre del Show

El articulo del menu 1 provee una manera de sumar una etiqueta alfanumerica al archivo del show. El nombre del show es diferente al nombre del archivo del show. El nombre del show solo aparece en el display de Setup, y solo se puede ver cuando el show esta activo en la memoria.



**EJEMPLO:** Para asignarle un nombre a un show en el display de Inicio:

1. Presione [1] en el teclado de datos.

2. Utilizando los botones del sub-maestro o un teclado ASCII opcional hay que introduzca el nombre alfanumerico del show o cualquier numero del teclado de canales, presione [ENTER].

---

## 2. Nombre del Archivo

El artículo 2 del menú de inicio provee una manera de especificar un nombre de archivo tipo DOS para el show que este actualmente en la memoria. Este nombre es diferente al del "Nombre del Show" y debe seguir las convenciones tipo DOS de un máximo de 8 letras. Si el disco se viera con una PC el nombre aparecerá como xxxxxxxx.INN



**EJEMPLO:** Para asignarle un nombre a un Show en el display de inicio:

1. Presione [2] en el teclado de datos.
2. Utilizando los botones del Sub-maestro o un teclado ASCII opcional introduzca el nombre alfanumérico del show o cualquier número del teclado de los canales, presione [ENTER]



**NOTA:** *La emisión actual del software de la Innovator permite la edición off-line de la información del show.*

## 3.- 5. Numero de Dimmers

La consola de Control Innovator está provista con tres puertos multiplexados de salida de datos del dimmer. La capacidad máxima de cada puerto es de 512 dimmers. El número mínimo es de 48.



**EJEMPLO:** Para asignar la cantidad de dimmers que van a cada uno de los tres puertos:

1. Presione [3] [ENTER] *Selecciona el puerto A.*
2. Presione [#] [ENTER] *Introduzca el número de dimmers en este puerto. Valido de 48 a 512*
3. Repetir los pasos 1 y 2 para el puerto B y el puerto C.



**NOTA:** *Referirse a los artículos 13 - 15 del menú en este capítulo para asignar los datos del protocolo del dimmer.*

## 6. Numero de Filas del Cue de Reproduccion

*Este artículo está reservado para futuras características del software.*

## 7. Numero de Canales

El número máximo de control de canales de la consola Innovator es de 384. Este número no se debe confundir con el número de los faders de los canales manuales. El número del rango válido para este artículo del menú es de 48 a 384, dependiendo de lo que requiera su show.



**EJEMPLO:** Para asignar la cantidad de canales disponibles para cualquier show:

1. Presione [7] [ENTER] *selecciona el Numero de Canales*
2. Presione [#] [ENTER] *introduzca el numero de canales. Valido de 48 a 384*



**EJEMPLO:** Para establecer un show con 200 canales:

1. Presione [7] [ENTER]
2. [200] [ENTER]



**NOTA:** *El numero de canales se puede cambiar sin limpiar la memoria. Si usted reduce el numero de canales o dimmers, y los reestablece despues, las asignaciones de parcheo anteriores seran recordadas. Si usted incrementa el numero de canales o dimmers de un show que se leyo de un disco, las asignaciones de parcheo anteriores no se van a recordar. Ver el Capitulo 5, Estableciendo el Parcheo Suave 5.*



**NOTA:** *El incrementar el numero de los canales va a afectar el numero restante de Cues, Grupos, Sub-maestros y Macros.*

## 8. Numero de Paginas del Sub-maestro

La consola de control Innovator tiene la capacidad de retener hasta 8 paginas de asignaciones del sub-maestro dependiendo de las características específicas establecidas por el usuario. Cada "pagina" puede contener hasta 24 asignaciones correspondientes a 24 sub-masters deslizables y sus botones asociados. En la configuración máxima esto va a permitir un total de 192 asignaciones.



**EJEMPLO:** Para asignar las paginas del Sub-maestro en un show cualquiera:

1. Presione [8] [ENTER] *selecciona el Numero del Submaestro*
2. Presione [#] [ENTER] *introduzca el numero de paginas. Valido de 1 a 8.*



**NOTA:** *El incrementar el numero de las paginas del sub-maestro afectara el numero restante de Cues, Grupos y Macros.*



**TEMA AVANZADO:** Referirse al *Capitulo 7 Operacion Basica del Sub-maestro* y al *Capitulo 14 Operacion Avanzada del Sub-maestro* para información adicional acerca de la operación de los Sub-maestros y de las paginas del Submaestro.



## 9. Numero de Macros

La consola de control Innovator es capaz de retener hasta 1000 Macros. Un Macro es una secuencia de comandos grabada la cual puede ser reproducida nuevamente presionando una de las 8 teclas Macro en el teclado del display.



**EJEMPLO:** Para asignar la cantidad de macros disponibles para un show cualquiera:

1. Presione [9] [ENTER] *Selecciona Numero de Macros.*
2. Presione [#] [ENTER] *Introduzca el numero de Macros. Valido de 0 a 500\**  
*\*dependiendo de la configuracion.*



**NOTA:** *El incrementar el numero de Macros va a afectar el numero restante de Cues, Grupos y de paginas del Sub-maestros.*



**TEMA AVANZADO:** Referirse al *Capitulo 21 Macros* para informacion adicional en la operacion y programacion De macros.

## 10. Numero de Pasos del Efecto

La consola de control Innovator tiene la capacidad de retener hasta 600 Efectos grabados. Individualmente cada Efecto puede tener hasta 100 pasos. El numero total de pasos para todos los Efectos combinados es de 9,999. Un efecto puede ser un seguimiento secuencial sencillo de canales o una serie compleja de Cues y grupos.



**EJEMPLO:** Para asignar la cantidad de Efectos disponibles para un show cualquiera:

1. Presione [10] [ENTER] *Selecciona Numero de Efectos.*
2. Presione [#] [ENTER] *Introduzca el numero de Efectos. Valido de 0 a 9,999\**  
*\*dependiendo de la configuracion.*



**NOTA:** *El incrementar el numero de Efectos va a afectar el numero restante de Cues, Grupos y de paginas del Sub-maestro.*



**TEMA AVANZADO:** Referirse al *Capitulo 15 Efectos* para informacion adicional en la operacion y programacion De efectos.

## 11. Numero de Grupos

La consola de control Innovator tiene la capacidad de retener hasta 500 Grupos. Un grupo es una secuencia de canales y niveles grabada, similar a un cue, pero sin información de tiempo. El propósito principal de un grupo es el de llamar rápidamente a una serie de canales relacionados y sus niveles proporcionales, para tener más facilidad en establecer los niveles cuando se crea un cue.



**EJEMPLO:** Para asignar la cantidad de Grupos disponibles para un show cualquiera:

1. Presione [11] [ENTER] *Selecciona Numero de Grupos.*
2. Presione [#] [ENTER] *Introduzca el numero de Grupos. Valido de 0 a 500\**  
*\*dependiendo de la configuracion.*



**NOTA:** *El incrementar el numero de Grupos va a afectar el numero restante de Cues, Macros, Efectos y de paginas del Sub-maestro..*



**TEMA AVANZADO:** Referirse al *Capitulo 14 Grupos* para información adicional en la operación y programación De grupos.

## 12. Nivel de la Luz de Trabajo

Dependiendo del modelo que se compro, la consola de control Innovator tiene de 1 a 3 conectores en el panel trasero para las luces de trabajo tipo gancho opcionales. Si se compro esta opción, el número seleccionado aquí es el nivel de salida. Esta característica del menú se utiliza para establecer la intensidad de las luces de trabajo de la consola.



**EJEMPLO:** Para asignar la intensidad de las luces de trabajo:

1. Presione [12] [ENTER] *Selecciona Nivel de la Luz de Trabajo.*
2. Presione [#] [ENTER] *Introduzca el nivel deseado. Valido de 0 a 100*

## 13. - 15. Protocolo del Dimmer

La consola de control Innovator puede seleccionar entre dos protocolos de dimmer diferentes para la salida de la consola: The Innovator control console can select between two different dimmer protocols for the output of the console: DMX512 (USITT 1990 standard) y CMX (también conocido como Colortran Multiplex protocol). La mayoría de los sistemas nuevos van a utilizar DMX. Si su sistema es un modelo distinto a un producto Colortran, quizás usted necesite CMX. La consola recuerda el protocolo de dimmer establecido aun cuando esta se apague, pero no cuando se haga una "limpieza completa", que es cuando se presiona la tecla [CLEAR] mientras la consola esta inicializandose. Otras condiciones en las cuales el protocolo deba ser establecido otra vez son:

- Cuando usted actualice su consola con un software nuevo.
- Cuando la batería de la RAM esta muerta.



**EJEMPLO:** Para asignar un protocolo para el puerto de salida del dimmer:

1. Presione [13] [ENTER] *Selecciona Puerto A.*
2. Presione [↑] o [↓] *Para seleccionar DMX-512 o CMX.*
3. Presione [ENTER] *para confirmar la seleccion.*



**NOTA:** *Si usted necesita utilizar un protocolo diferente al DMX512 o CMX (tales como el AMX o control analogo) hay una variedad de convertidores comerciales disponibles. Estos se pueden rentar o comprar en centros de distribucion de equipo teatral o con Colortran. Para mas informacion llame al Servicio al Cliente de Colortran al (800) 959-6004.*

## 16. Tipo de Impresora

La consola de control Innovator tiene la capacidad de mandar informacion a dos tipo de impresoras. esta caracteristica le permitira a los usuarios imprimir la informacion del show en papel. Los dos tipos de impresoras son de las series HP Laser Jet y la Epson LX. Consulte el manual de su impresora para requerimientos de compatibilidad.



**EJEMPLO:** Para definir la salida de la impresora:

1. Presione [16] [ENTER] *Selecciona Tipo de Impresora.*
2. Presione [↑] o [↓] *Para seleccionar HP LaserJet o Epson LX.*
3. Presione [ENTER] *para confirmar la seleccion.*



**NOTA** *Referirse al Capitulo12, Utilidades, Advertencias, Impresion y Caracteristicas de Fabrica para informacion adicional.*

## 17. Control Midi

*Este articulo esta reservado para futuras caracteristicas*

## 18. Reference by name

*Este articulo esta reservado para futuras caracteristicas*

## 19. Brinco de Canal

La consola de control Innovator modelo 24/48, 48/96 y 72/144 tiene un boton de presion asociado con los deslizadoros de los canales. Esto permite que el usuario cambie de operacion de los botones de los canales de momentario on/off a mantenido on/off. Cuando se establece en "off" el boton un flash momentario a full. Cuando se establece en "on" el boton cambia de funcion.



**EJEMPLO:** Para activar o desactivar el Control Remoto de Mano:

1. Presione [19] [ENTER] *Selecciona Brinco de Canal.*
2. Presione [↑] o [↓] *Para seleccionar On - Off.*
3. Presione [ENTER] *para confirmar la seleccion.*

## 20. Network Remote

*Este articulo esta reservado para futuras caracteristicas*

## 21. Escena Sencilla / Dos Escenas

Todos los modelos de la consola de control Innovator, menos el modelo 600, tienen deslizadoros de canales manuales. Estos estan acomodados en dos filas de ya sean 24, 48 o 72 deslizadoros cada una. En el modo de Escena Sencilla cada deslizador representa un control de canal. En el modo Dos Escenas el canal de la fila superior es duplicado en la segunda fila y el fader de reproduccion A/B sirve como un fader dividido para operar las escenas. La grafica de abajo muestras las diferentes capacidades de canales para los deslizadoros de canales manuales.

MODEL	TOTAL FADERS	UNA ESCENA		DOS ESCENAS	
		Teclado de Arriba	Teclado de Abajo	Teclado de Arriba	Teclado de Abajo
Innovator 24/48	48	1 - 24	25 - 48	1 - 24	1 - 24
Innovator 48/96	96	1 - 48	49 - 96	1 - 48	1 - 48
Innovator 72/144	144	1 - 72	73 - 144	1 - 72	1 - 72



**EJEMPLO:** Para cambiar de Escena Sencilla a Dos Escenas para los deslizadoros de canal manuales:

1. Presione [21] [ENTER] *Selecciona Single Scene / Two Scene.*
2. Presione [↑] o [↓] *Para seleccionar Sencilla o Dos.*
3. Presione [ENTER] *para confirmar la seleccion.*

## 22. Video Secundario

Para configurar la opción de Video Secundario, presione [SETUP] en el teclado del display. El artículo del menú #22 va a aparecer y va a mostrar la palabra "Disabled" (desactivado). Presione [22] [ENTER] para seleccionar este artículo. Este va a revertir el video.  
(ver la Figura 4.2 abajo)

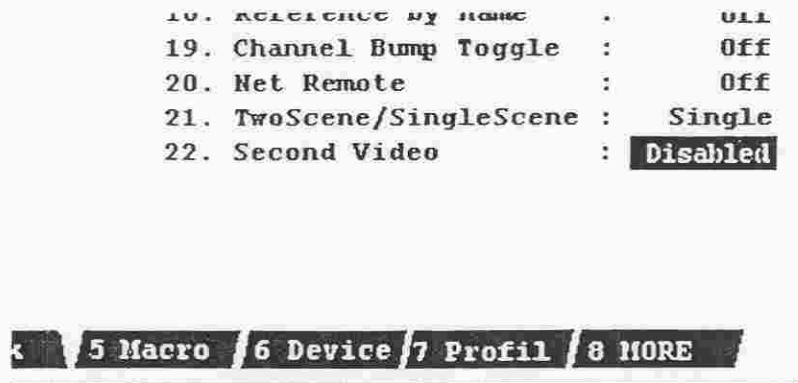


FIGURA: 4.2 Esquina de Abajo - Display de Inicio

Utilizando [↑] o [↓] seleccione el modo deseado. *Referirse al Apendice E: Video Secundario para instrucciones detalladas.*



# CAPITULO 5: Estableciendo El Parcheo Suave

## ¿Que es un Parcheo Suave?

El termino "parcheo" se refiere a una tabla que muestra que numero de dimmers esta controlado por que numero de control de canales. Los dimmers alimentan corriente electrica en los circuitos que conectan a los instrumentos de iluminacion. En algunos sistemas de iluminacion mas viejos, la asignacion de los instrumentos a los dimmers es alterada por un parcheo duro. Un parcheo duro es un metodo de cableado tipo "telefonía" que se utiliza para conectar un circuito a un dimmer. Consolas de iluminacion viejas tienen cada dimmer controlado por su propio deslizador.

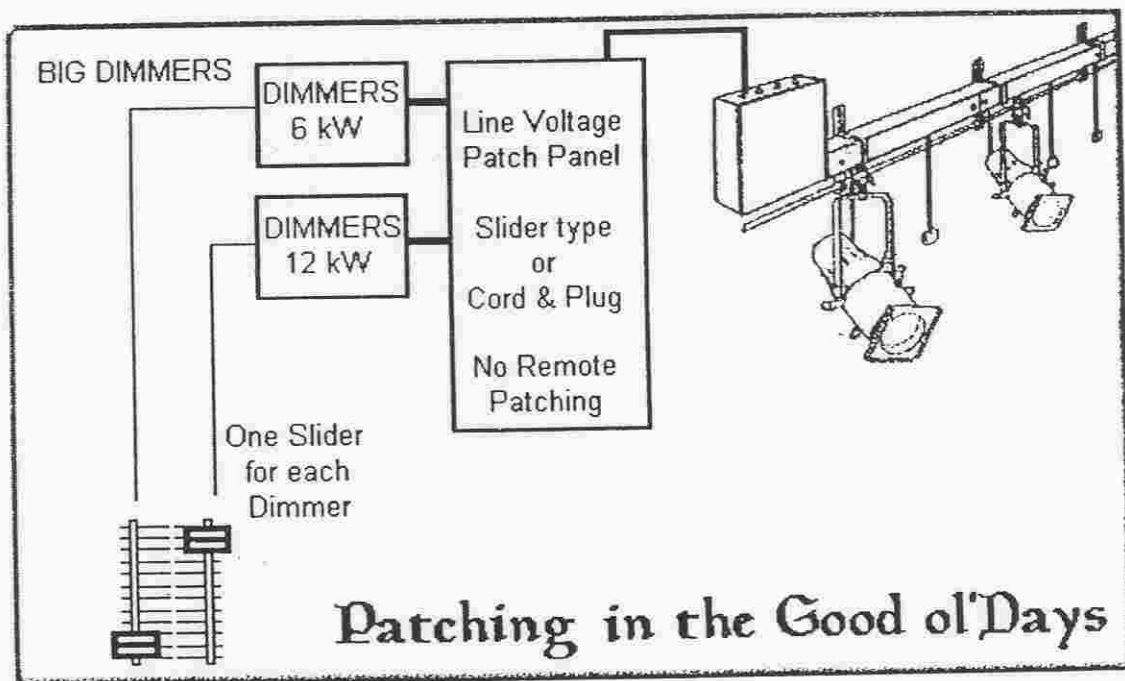


FIGURA 5.1A DIAGRAMA FUNCIONAL DE UN PARCHEO ANTIGUO PARA EL CONTROL DE ILUMINACION

Consolas de Control mas nuevas, tales como la Innovator, le permiten controlar los dimmers con un canal de control (un parcheo "suave"). Si un teatro utiliza un parcheo duro entre los circuitos y los dimmers, y una consola con un parcheo suave puede haber una asociacion de hasta tres numeros por cada instrumento de iluminacion: el numero de circuito, el numero del dimmer y el numero del canal de control.

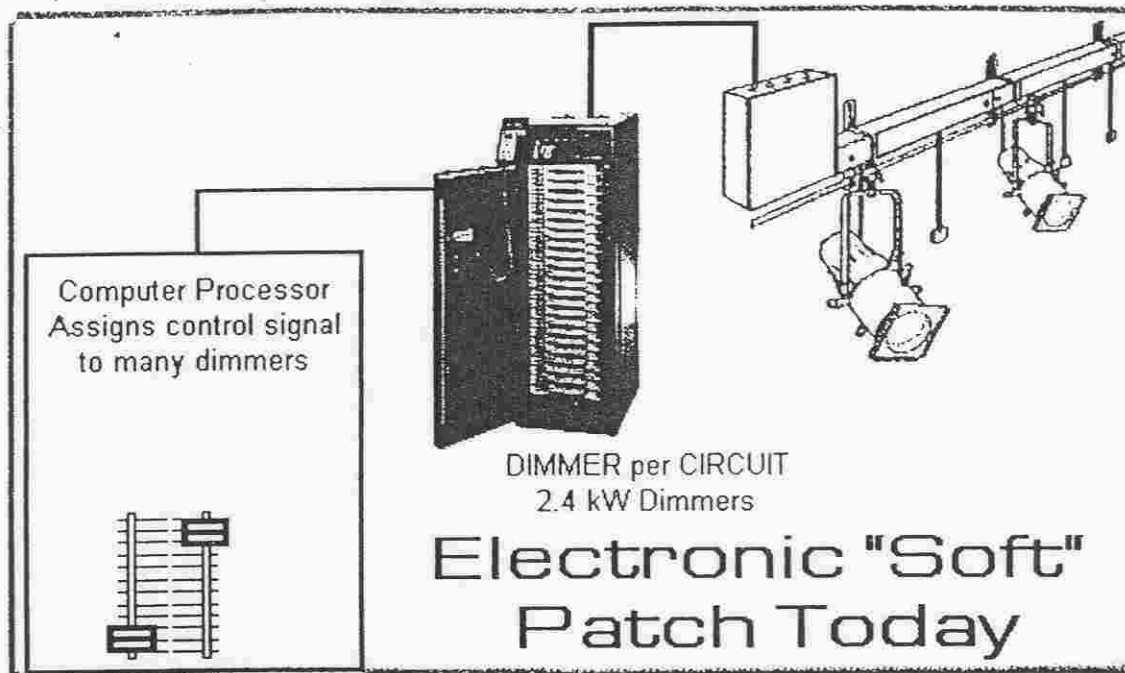


FIGURA 5.1B DIAGRAMA FUNCIONAL DE UN PARCHEO DE UN SISTEMA DE CONTROL DE ILUMINACION

Cuando un dimmer está actualmente parchado a un canal y luego se re-parcha a otro canal, el dimmer es "robado" de su asignación anterior. La asignación del canal previa se borra sin ninguna advertencia y el dimmer se le da a una asignación de canal nueva.



**REGLA BASICA:** Hay que recordar que un dimmer se puede controlar por un solo canal, pero un canal puede controlar cualquier número de dimmers.

## Los Cuatro Parametros de Parcheo

En la consola de iluminación Innovator hay cinco elementos posibles para una asignación de parcheo. Las cuales son:

**Numero deDimmer:** Este es el número de dato del Dimmer DMX or CMX

**Numero de Canal:** Este el canal de control al que responde el dimmer.

**Nivel:** este es un modificador de nivel y es en esencia el porcentaje multiplicado en contra del nivel del canal produciendo una salida "proporcional". El de fábrica es FL (FULL) o 100%.



**TEMAS AVANZADOS** Referirse al *Capítulo 20 Opciones de Parcheo Avanzadas* para información adicional en La operación y programación de niveles de parcheo proporcionales.

**Perfil:** Esta es una curva de salida. Los dimmers estándar producen una curva llamada "Square Law" (Ley Cuadrada) la cual parece a simple vista como un fade suave y gradual. Sin embargo, otras fuentes de iluminación, algunos instrumentos automatizados y non-dims necesitan atenuarse para salir diferente y así obtener los resultados deseados.



---

## Parchando Canales a Dimmers

En el display de parcheo, usted comienza un comando de parcheo presionando el número del canal que usted desea asignar, seguido de la tecla **[DIMMER]**. En este punto usted puede introducir el número del dimmer asignado. Para asignar más de un dimmer, introduzca una lista de dimmers, la cual puede contener un rango de dimmers unidos por las teclas **[AND]**, **[MINUS]** y **[THRU]**. Ejecute el comando presionando la tecla **[ENTER]**.



**EJEMPLO:** Para parchar el canal 2 al dimmer 51 en el display de parcheo:

**[2] [DIMMER] [51] [ENTER]**

La línea de Comando de la Consola responderá de la siguiente manera: *Channel 2 To Dimmer 51 At Full*



**REGLA BASICA:** *En todos los comandos de parcheo no es necesario el especificar los números de los canales con una tecla de canal. La consola automáticamente asume que el canal va dirigido en la primera parte del comando y el dimmer en la segunda, a menos que se utilice la tecla **[DIMMER]**.*

## Parcheo 1 A 1

Utilice la tecla suave (**PATCH 1 TO 1**) en el display de parcheo para parchar cada canal de control a el dimmer del mismo número (por ejemplo: el canal 1 al dimmer 1, el canal 2 al dimmer 2, etc.) Este parcheo es el establecido desde fábrica. La tecla suave (**PATCH 1 TO 1**) está disponible en el display de parcheo para regresar el parcheo uno a uno canal/dimmer. La consola le avisa que debe confirmar el comando del parcheo 1 a 1 antes de que el comando es ejecutado.



**EJEMPLO:** Para establecer el parcheo 1 a 1 en el Display de Parcheo:

1. **(PATCH 1 TO 1) [ENTER]** ("ADVERTENCIA" tiene que aparecer la opción de confirmación.)
2. **[1]** (Ejecuta el comando.)

## Canales de Instrumentos Automartizados

Los canales de los instrumentos automatizados se selecciona en el display de inicio utilizando la tecla suave (device). Siga el menú de Device (instrumento) en este display hasta Edit Definition (editar definición) Número 3, para modificar las asignaciones del instrumento y seleccionar la salida del dimmer y el puerto. Cuando se hacen asignaciones de canal y de dimmer hay que notar que los números de dimmer que aparecen en rojo tienen asignado un instrumento automatizado.



**REGLA BASICA:** *Recuerde que a una posición de salida del dimmer puede ser ocupada por un dimmer y un instrumento automatizado al mismo tiempo. Si dimmers e instrumentos automatizados son asignados a la misma posición del dimmer, ambos serán controlados por el mismo canal. Aunque es preferible separar dimmers de instrumentos automatizados.*



**TEMAS AVANZADOS** Referirse al *Capítulo 18 Perfiles* para información adicional en la operación y programación de Perfiles.

**Instrumento:** Este es un canal para un instrumento automatizado al que responde un dimmer. Cuando un dimmer es asignado a un canal de instrumento también puede mostrar "trait name" (nombre de la característica) para ese instrumento.



**TEMAS AVANZADOS** Referirse al *Capítulo 23 Luces Moviles* para información adicional en la operación y programación de niveles de luces móviles.

## Displays de Parcheo

El display de parcheo consiste de 3 tablas una para cada una de las tres salidas DMX o CMX. Las salidas se muestran en la parte izquierda del display. Los canales están enlistados en la parte superior del display. El nivel actual proporcional o el % del nivel del dimmer aparece en una matriz correspondiente a la intersección de la columna del canal y la fila de salida en la matriz.

		Patch																	
		< <<						>> >											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1a	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2a	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3a	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4a	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5a	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6a	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7a	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8a	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9a	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.	.
12a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.	.
13a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.	.
14a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.	.
15a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.	.
16a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.	.
17a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.	.
18a	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	FL	.

**Cue Only:**

1 Port A	2 Linear	3 Compr	4 Levels	5 Check	6 1 to 1	7 Clear	8 Video2
----------	----------	---------	----------	---------	----------	---------	----------

FIGURA 5.2 JEJCPO DE UN DISPLAY DE PARCHEO



**TEMAS AVANZADOS** Referirse al *Capítulo 23 Luces Móviles* para información adicional en la operación y programación de Canales de los Instrumentos Automatizados.



---

# CAPITULO 6:

## Estableciendo los Niveles de los Canales

### Modo Prestablecido Dos-Escenas (Two-Scene)

*(Todos los modelos de la Innovator excepto 600)*

Cuando usted tiene el modo de operación TWO-SCENE (dos escenas), lo primero que usted va a notar es que el crossfader A/B controla la salida de una escena, 1 o 2. El crossfader A controla la Escena 1 por lo que cuando el crossfader está en el tope de su viaje, la escena 1 está en su totalidad (full). El crossfader B controla la escena 2, por lo que cuando este está en el principio de su viaje la escena 2 está en su totalidad (full), lo contrario al crossfader A. Cuando ambos crossfaders se mueven juntos, las vistas del escenario hacen fade de un contenido a otro. El tener crossfaders por separado, usted puede hacer fade en una escena antes de que la otra haga fade out, o viceversa. Este tipo de crossfader se llama "Split Crossfader" (crossfader separado).



**REGLA BASICA:** *En el modo preestablecido de Dos-Escenas, las posiciones del fader del canal siempre van a determinar la salida de los niveles en el escenario.*

### Faders de los Canales vs. Modo del Teclado en Multi-Escena

*(Todos los modelos de la Innovator excepto 600)*

En el modo multi-escena usted puede utilizar el teclado o los faders del canal para entrar, grabar y editar los niveles en la memoria de la consola. También usted puede reproducir el cue con el botón [GO]. Esta es una diferencia entre el modo dos-escenas y el modo multi-escena (memoria).

En el modo preestablecido de Dos-Escenas, los faders de los canales siempre controlan los niveles del escenario en vivo. Usted ya no puede utilizar los faders de los canales para editar ningún display ciego. Cuando se está trabajando en el modo multi-escena, usted puede controlar los niveles de los canales que han estado establecidos por el teclado o por un cue, primero se debe mover el fader del canal para machar el nivel actual del canal en el display. Tan pronto como el nivel este machado, el nivel del canal cambia de color para indicar que el fader ahora tiene el control. Se refiere a esto como operación de "machar y agarrar". Usted puede establecer el nivel en cualquier tiempo con el teclado, pero el fader debe machar y agarrar siempre si es que no se estableció como el nivel del canal actual.



**REGLA BASICA** Las siguientes acciones puede ocasionar que los faders de los canales pierdan temporalmente el control sobre sus canales cuando usted esta trabajando en el modo Multi-Escena

- Establecer los niveles con el teclado.
- Ejecutar cues con el boton de GO.

Usted debe machar y agarrar para volver a ganar el control del fader sobre estos canales.

## Comandos del Teclado

En el modo Multi-Escena, los niveles de los canales se introducen y se graban atravez de la linea de comando por medio del teclado de introduccion de datos. Cuando se introduce un numero en la linea de comando, la consola asume automaticamente que se estan estableciendo canales (no hay tecla de canal). La tecla **[DIMMER]** esta disponible para controlar directamente dimmers individuales, asi como para utilizarla en los comandos de parcheo. Ademas, la tecla suave (**LEVELS**) se puede utilizar para cambiar del modo de dimmer al del display, el cual dirige los dimmers directamente. No es necesario presionar la tecla **[ENTER]** despues de que se introduce el nivel del canal.



**REGLA BASICA:** No hay tecla de "canal"; cuando usted introduce un numero en la Linea de Comando, la consola asume automaticamente que ese es el numero de un canal.



**EJEMPLO:** Para establecer el canal 2 a un nivel de 75%:

[2] [AT] [75]                    ("Channel 2 AT 75%" aparece en la Linea de Comando.)



**TEMA AVANZADO:** Ver el tema de Chequeo de Dimmer en el Capitulo 12, *Utilidades, Advertencias, Impresion y Establecimientos de Fabrica.*

Usted debe introducir un cero cuando usted especifica un nivel que es multiplo de diez. Si usted introduce **[5]**, la consola asume que significa 05%, si usted introduce **[8]**, la consola asume que significa 08%, etc.



**EJEMPLO:** Para establecer el canal 2 a un nivel de 07%:

[2] [AT] [7]                    ("Channel 2 AT 07% " aparecera en la Linea de Comando.)

---

## Listas de Canales

Usted puede utilizar las teclas [AND], [THRU] y [MINUS] para poder hacer listas de canales y otras cosas. No se requiere introducir la lista en un orden en particular. Usted la puede ir introduciendo conforme la vaya pensando.



**EJEMPLO:** Si usted introduce tecléos como los siguientes:

[12] [THRU] [24] [AND] [36] [MINUS] [23] [AT] [FULL]

"Channels 12 > 24 + 36 - 23 AT Full" aparece en la Línea de Comando.



**PISTA:** *Los artículos que utilizan la tecla [THRU] pueden ser enlistados de menor a mayoro viceversa.*



**EJEMPLO** La sintaxis básica del canal y del nivel en la Línea de Comando en cualquier display canal/nivel:

[#] [AT] [#] ("Channels # AT # " aparece en la línea de Comando.)



**EXAMPLE:** A continuación hay una lista de variaciones de comandos comunes para canal/nivel:

[#] [AT] [#] (Establece un canal a un nivel.)

[#] [AND] [#] [AT] [#] (Establece 2 canales diferentes al mismo nivel.)

[#] [THRU] [#] [AT] [#] (Establece una lista consecutiva de canales al mismo nivel.)

[#] [THRU] [#] [MINUS] [#] [AT] [#]  
(Establece una lista consecutiva de canales menos un canal singular a un mismo nivel.)

## Canales Capturados

El término "canales capturados" se refiere a los canales con niveles que están siendo establecidos. Los niveles de los canales capturados aparecen en una caja de video color ambar en el display. Cuando un comando para establecer el nivel se introduce en la Línea de Comando, los canales enlistados en el comando son "capturados". Todos los canales capturados están bajo el control del trackball (ver el tema Trackball). Cuando los niveles son capturados, cualquier comando que comience con [AT] afectará los canales capturados.



**EJEMPLO:** Para establecer los canales 6 - 9 al 100%, luego volver al 65%:

1. [6] [THRU] [9] [AT] [FULL] (Los canales 6 - 9 establecidos al 100%, permanecen capturados.)
2. [AT] [65] (Los canales 6 - 9 establecidos al 65%, permanecen capturados.)
3. Presione la tecla [CLEAR] para liberar los canales capturados.



**REGLA BASICA:** *La tecla [CLEAR] libera los canales capturados, pero la Línea de Comando debe estar "vacía", o la tecla [CLEAR] va a funcionar como "un espacio hacia atrás" para borrar teclados de la Línea de Comando.*

Usted no necesita establecer los canales a un nivel en un comando para poderlos capturar. Se pueden capturar simplemente enlistándolos y presionando [ENTER].



**EJEMPLO:** Para capturar un solo canal, sin establecer un nivel:

[#] [ENTER]



**EJEMPLO:** Para capturar los canales del 5 al 20 y el canal 30, sin establecer un nivel:

[5] [THRU] [20] [AND] [30] [ENTER]

Cuando la Línea de Comando está "vacía" y no hay canales capturados, el presionar la tecla [ENTER] va a capturar todos los canales activos (todos los canales no-cero). La excepción a esto es si el presionar la tecla [ENTER] no captura ningún instrumento automatizado. Los instrumentos automatizados se deben establecer específicamente.



**EJEMPLO:** Para capturar todos los canales **activos** (canales que leen arriba de cero):

[ENTER] (Todos los canales que están arriba de cero están ahora capturados.)



**REGLA BASICA:** *Todos los canales capturados no se ven afectados si se ejecutan cues; el presionar la tecla GO no les afecta, aun cuando los canales tienen asignados nuevos niveles en un cue nuevo. Los canales capturados permanecen bajo el control activo del trackball hasta que el control sea liberado presionando la tecla [CLEAR].*



**TEMA AVANZADO:** Ver el Capítulo 9, *Reproduciendo Cues.*



---

## Control del Trackball

El Trackball se utiliza para ajustar los niveles de canales, ya sean múltiples o individuales, proporcionalmente hacia arriba o hacia abajo. Cuando cualquier canal es capturado, sus niveles se ajustan con el trackball.



**EJEMPLO:** Para establecer los canales a un 50%, u luego utilizar el trackball para controlar el nivel en los displays de Escenario, Preview y de Hoja de rastreo:

**[# list] [AT] [50]** (La lista de los canales esta activa en el trackball, aun cuando el nivel especificado es de cero)



**EJEMPLO:** Para caoturar los canales en sus respectivos niveles en los displays de Escenario, Preview, Grupo y Tracksheet:

**[# list]** (Los canles en la lista estan capturados y controlados por el trackball)



**NOTA:** *Si usted nota que el color de ciertos canales no es el apropiado del display, quizas usted movio accidentalmente*

*el trackball mientras que los canales eran capturados. Hay la posibilidad que el trackball se haya movido tan ligeramente que dicho movimiento fue percibido internamente sin cambiar el nivel del canal en el display. Si se da cuenta que el coklor del tracking cambio, seria prudente el volver a revisar que los niveles sean los correctos, checando el display de la Hoja de Rastreo.*



**TEMA AVANZADO:** Ver el Capitulo 10, *Editando Cues y utiliando los modos de rastreo.*

## Control Proporcional con el Trackball

Todos los canales capturados se afectan proporcionalmente cuando usted utiliza el trackball. El control opera de tal manera que cada vez que da una vuelta, esta puede ocasionar mayor cambio a los niveles mas altos que a los niveles mas bajos. Por ejemplo, si un canal se captura a un 10% y el trackball da 1/2 vuelta, el nivel puede incrementarse a un 20% (10 puntos). Si el mismo canal se captura a un 40% y el trackball da una 1/2 vuelta, este puede incrementar hasta un 80% (40 puntos).



**EJEMPLO:** Canal 1 a 25%, y canal 2 a 50%. Ambos canales 1 y 2 estan capturados y por lo tanto estan bajo el control del trackball. Si el trackball se utiliza para mover el canal 1 a 50%, el canal 2 se ira hasta el maximo (full). Si el trackball se sigue moviendo hacia arriba, el canal 1 seguira aumentando hasta llegar tambien al maximo (full). Esto se conoce como "sobrenivel". Conforme el trackball se utiliza para disminuir los niveles, primero el canal 1 comenzara a disminuir desde el maximo y una vez que llegue al 50%, el canal 2 comenzara a disminuir su intensidad. Eventualmente usted puede regresar todos los canales a su nivel original, tomando en cuenta como trabaja el trackball.

---

Debido a que usted puede controlar los niveles proporcionalmente con el trackball, usted puede incrementar la intensidad en el escenario sin tener que cambiar el ambiente de la combinación de colores. Y gracias a la habilidad de "sobrenivelar" con el trackball, usted tiene la oportunidad de "correr todos los canales a su máxima intensidad (full)", y aun tener la habilidad de regresarlos a sus niveles originales.

## Restableciendo los Niveles de los Canales ("Undo")

Usted puede utilizar la tecla suave (**RESTOR**) para regresar los niveles de los canales a su nivel previo en el que estaban establecidos. La tecla suave (**RESTOR**) esta disponible en los displays de Escenario, Preview y Hoja de Rastreo. Aun cuando el comando de nivel previo no aparece en la historia de la línea de comando, este permanece disponible en el comando de Restore (Restablecer). Los canales se pueden restablecer selectivamente por medio de una lista de canales los cuales se deseen regresar a su nivel anterior.



**EJEMPLO:** Para restablecer los niveles de los canales desde los display de Escenario, Preview, Grupo, Submaestro y Hoja de Rastreo:

**(RESTOR) [ENTER]** (Restablece todos los canales)

- or -

**(RESTOR) [# list] [ENTER]** (Restablece solo los canales en la lista)

El utilizar la tecla suave (**RESTOR**) repetidamente cambia entre los dos últimos niveles en los que ha estado el canal.



**EJEMPLO:** Para cambiar entre los dos últimos niveles del canal en los displays de Escenario, Preview o el de la Hoja de Rastreo:

1. **[# list] [AT] [#] [ENTER]**

2. **(RESTOR) [ENTER]** (Muestra los niveles anteriores al último nivel establecido por comando)

3. **(RESTOR) [ENTER]** (Regresa a los niveles nuevos establecidos por el último comando)

En el display de escenario, el comando de Restablecer siempre restablece los canales a los niveles asignados justo antes de los últimos cambios que usted realizó. Usted puede cambiar a otro display, editar niveles de canales, regresar al display de escenario y aun así utilizar el comando de restablecer para regresar a los niveles del escenario anteriores.

El comando de Restablecer recuerda los últimos cambios a los niveles que usted realizó en un display de edición tales como el de Preview, Grupo (sub-display), Submaestro (sub-display) o el de la Hoja de Rastreo. Una vez que usted edite en otro display "ciego", la memoria del comando de Restablecer estará activa solo para ese display (así como en el display de Escenario).

# CAPITULO 7:

## Operacion Basica del Submaestro

### Submaestros

Los Submaestros son los controles de fader que estan el panel superior de la consola, los cuales pueden tener varios canales asignados a ellos en diferentes niveles. De esta manera, usted puede grabar las "vistas" del escenario y llamarlas con solo "mover" el fader del submaestro, y asi restablecerlas en varias intensidades. Los submaestros tambien se pueden utilizar para reproducir diferentes efectos.

El display de Reproduccion tiene la ventana del Fader del Submaestro, o sea, una seccion de la pantalla que lista todos los numeros del fader del submaestro y sus niveles actuales. La operacion del submaestro tambien esta codificada a colores como se muestra a continuacion:

#### SUBMASTER NUMBERS

- Gris** un submaestro normal
- Amarillo** un submaestro con un efecto asignado a el
- Ambar al Reves** indica cambio en la pagina del submaestro, (hay que manejar mas de cero para que el cambio tome efecto)

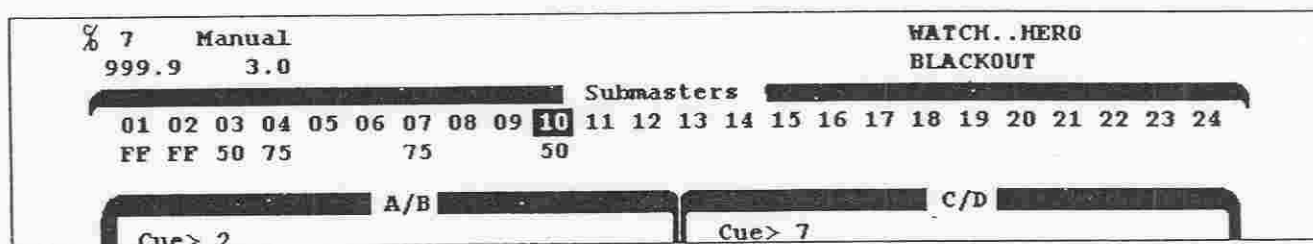


FIGURA 7.1 AREA DEL FADER SUBMAESTRO EN EL DISPLAY DE REPRODUCCION

### Submaestro Normal

Un submaestro normal tiene canales asignados con niveles especificos. Cuando estos canales son asignados, no son "robados" de cualquiera de sus otras asignaciones. El mismo canal puede tener asignado un nivel unico en cualquier numero de submaestros. Esto se debe a que los submaestros normales operan en lo que se llama modo de "apilar"; para cualquier canal, el maximo nivel de cualquier submaestro tiene precedencia.

**EJEMPLO:** Digamos que el canal 21 esta asignado al submaestro 5 aun nivel del 40% y al submaestro 6 a un nivel de 70%. En el display de escenario, cuando el submaestro 5 se lleva al maximo, el canal 21 lee al 40%. Si el submaestro 6 se va subiendo, el canal 21 comienza a incrementar cuando el submaestro 6 sube del 40%. Cuando finalmente el sub 6 llega a su maximo el canal 21 lee a un 70%.

---

Usted puede crear submaestro de dos maneras:

- "En vivo" con la tecla fuerte [RECORD SUB]
- "Ciego" en Preview en el sub-display del submaestro.

## Grabar un Sub-Comando

La tecla fuerte [RECORD SUB] graba la "vista" instantanea que este en ese momento en el display de Escenario, grabado todos los canales en sus respectivos niveles. Esto incluye aquellos niveles que son originados desde los comandos para establecer los niveles, cues, efectos corriendo o aun otros subs. El comando de grabar un Sub se puede ejecutar desde cualquier display. Cuando un efecto esta corriendom este comando captura los canales del efecto en el momento que la tecla [ENTER] ejecuta el comando.

✓ **REGLA BASICA:** *Cuando se utiliza cualquiera de las tres teclas de "Record", los niveles de los canales que esten en ese momento activos en el display de Escenario se van a grabar, sin importar que display se este viendo cuando se ejecuta el comando.*

📖 **EJEMPLO:** Para grabar la vista actual en el submaestro 2, desde cualquier display:

[RECORD SUB] [2] [ENTER] (el submaestro 2 tiene la vista actual grabada en el)

🗑️ **NOTA:** *En el ejemplo anterior, si el submaestro 2 ya ha sido grabado, va a aparecer un mensaje de advertencia "Warning" en la pantalla. El mensaje le pregunta que confirme el comando presionando la tecla [ENTER] otra vez.*

Los submaestros se pueden crear "a ciegas" seleccionandolos en "Preview" con el sub-display del submaestro. Solo una informacion se muestra a la vez. Utilice las teclas con las flechas hacia la derecha o hacia la izquierda para ver y pasar de pagina a los largo de todos los subs. Usted puede seleccionar un sub en especifico para ver presionando la tecla suave (SEL SUB).

📖 **EJEMPLO:** Para ver el nivel del canal del submaestro desde el display de Preview:

(SELSUB) [2] [ENTER] (Sub 2 aparece en el display)

En el display del submaestro, usted puede asignar los niveles asignandole canales tal y como lo haria en el display de escenario. Cuando usted trabaja con niveles en el display del Submaestro ("a ciegas") sus cambios se hacen directamente al submaestro - **no se necesita el comando de grabar**. Recuerde que el display del submaestro solo muestra los niveles de los canales que estan asignados al sub individual que se este viendo en ese momento.



**REGLA BASICA:** *Cuanduna de las tres teclas de "Grabar" (Record) se utilizan en cualquier display, la vista acutal*

*en el display de Escenario se va a grabar en el momento que el comando sea ejecutado con la tecla [ENTER] . Recuerde que no se necesita ningun commando de Grabacion cuando se estan editando los niveles o los parametros de un cue cuando se esta trabajando en cualquier display ciego. (Preview, Grupo (sub-display), Submaestro (sub-display), Efecto (sub-display), Hoja de Cue o en el de Hoja de Rastreo.*

## Botones de Presion

Los botones de presion para cada Submaestro se encuentran localizados directamente debajo de los faders de los Submaestros. El presionar este boton va hacer que el submaestro se vaya al maximo (full), por lo que cuando se suelta el submaestro regresa a su intensidad normal. En el modo de cambio, cada vez que se presiona este boton va a funcionar como un interruptor de encendido y apagado.



**PISTA:** *Las transiciones que se inician presionando estos botones toman lugar en los tiempos hacia arriba o abajo*

*asignados. Si no hay un tiempo asignado entonces un verdadero "brinco" va a ocurrir. Vea el siguiente tema en este capitulo, Submaestros con Tiempo.*

Cada boton de presion se puede establecer individualmente a uno de cuatro modos de operacion diferentes:

- ON (ENCENDIDO) = Permite** que el boton va a estar listo para leer su nivel asignado mientras se mantiene apretado (accion momentanea de interruptor)
- TOGGLE (CAMBIO) = Cambia** entre el maximo (Full) y el nivel actual del submaestro, cada vez que se presiona el boton (accion permanente de interruptor)



**EJEMPLO:** Para cambiar un boton de presion al modo de Cambio (Toggle) para un submaestro seleccionado, en el sub-display de Submaestro en Preview:

1. **(SELSUB) [#]** *Selecciona el Submaestro deseado en Preview.*
2. **(MORE)** *Cambia las teclas suaves al siguiente nivel.*
3. **(TOGGLE)** *Activa o Desactiva el modo de CAMBIO (TOGGLE).*  
(No es necesario presionar la tecla [ENTER])

---

## Submaestros con Tiempo

Usted puede asignar tiempos de fade a los Submaestros en el display de Submaestro para que así cada vez que presione el botón de presión, el nivel del submaestro aumente o disminuya en el tiempo que usted designe. El tiempo de fade actual del Submaestro aparece en el campo informativo de "Tiempo" a la mitad de la barra de estado, en el display de Submaestro. You can assign fade



**EJEMPLO:** Para asignar un tiempo hacia arriba o hacia abajo de 10 segundos en el Sub 5 en Preview, en el sub-display de Submaestro:

1. **(SELSUB) [5] [ENTER]** (*Selecciona el Sub 5 como el sub actual*)
2. **[Sub] [5] [TIME] [10] [ENTER]**



**EJEMPLO:** Para asignar un tiempo dividido con un tiempo de 10 segundos hacia arriba y de 20 segundos hacia abajo al sub actual en el display de Submaestro

**[TIME] [10] [+] [20] [ENTER]**



**NOTA:** *Cuando el fader de un sub está en cero, el fader desde cero hasta full (total) va a ocurrir en el tiempo de fade asignado a ese sub. Cuando el nivel es distinto a cero, el tiempo de fade es proporcional al nivel. Por ejemplo, si el tiempo de fade es de 10 segundos, y el nivel del fader es de 30%, el fade desde 30% hasta full toma 7 segundos.*

## Tiempo de Retardo o de Movimiento

Es posible darle a un Submaestro un tiempo de retardo (también conocido como tiempo de movimiento). Esta es la cantidad de tiempo entre la acción de Encendido o de Fade hacia arriba y la acción de Apagado o de Fade hacia abajo.



**EJEMPLO:** Para asignar un tiempo de retardo al sub 5 en Preview en el sub-display de Submaestro:

1. **(SELSUB) [5] [ENTER]** Selecciona el Sub 5 como el submaestro actual.
2. **[DELAY] [10] [ENTER]** Establece el tiempo a 10 segundos.

---

# CAPITULO 8: Creando y Grabando Cues

## Cues

Los Cues son cambios de iluminacion o "vistas" que se graban para ser reproducidos con un tiempo especifico. Un cue es grabado como una serie de canales con niveles especificos, junto con otros atributos. Un cue siempre tiene un tiempo de ejecucion, pero tambien se le puede asignar otro tipo de atributos:

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tiempo de Retardo              | <input type="checkbox"/> Seguimiento    |
| <input type="checkbox"/> Tiempo de Fade (Arriba /Abajo) | <input type="checkbox"/> Macro          |
| <input type="checkbox"/> Efecto*                        | <input type="checkbox"/> Nombre del Cue |
| <input type="checkbox"/> Union                          | <input type="checkbox"/> Grupo          |



**\*TEMA AVANZADO** Para mas acerca de los atributos marcados un asterisco, ver el Capitulo 19, *Cues Avanzados*.


Las teclas duras del atributos del cue se encuentran ubicadas en el teclado principal en la columna de la derecha, debajo de la tecla [CUE]. The cue attribute hard keys are located on the main keypad in the right hand column, under the [CUE] hard key.

- Usted puede crear o regrabar cues "en vivo" en cualquier display, o tambien se pueden crear o editar "a ciegas" en los displays de Preview, o de Hoja de Rastreo. Asi mismo cues se pueden editar "a ciegas" en el display de Hoja de Cue.


## Cues Manuales

Un cue se puede reproducir ya sea manualmente o en los faders de reproduccion. Esto le permite hacer fade al rango que mache un evento que se este presentando en el escenario. Usted puede poner en reversa la direccion del fade con mover la manija del fader hacia a tras una vez que se haya acompletado el fade. cuando la manija de reproduccion del fader llega al final de su viaje (a "10") el fade esta completo y se borra del fader de reproduccion.


---

 **TEMA AVANZADO:** Ver Limpiando Fades de los Faders de Reproduccion en el Capítulo 9, *Reproduciendo Cues*.

La consola asigna un tiempo manual si es que no se especifico tiempo alguno para ese cue.

 **EJEMPLO:** Para asignar un tiempo Manual a cualquier display:

[CUE] [#] [ENTER]


 **NOTA:** *En los displays de Escenario y de Reproduccion, el comenzar un comando con la tecla dura [TIME] le permite cambiar el tiempo del cue dque este activo en el escenario. En los displays de la Hoja de Rastreo, de la Hoja de Cue y de Preview, el mismo comando cambia el tiempo para el cue actual en preview. En los displays de la Hoja de Cue y de la Hoja de Rastreo, el cue previo se indica por el numero de cue que aparece en color blanco.*

 **TEMA AVANZADO:** Ver el tema de Preview en el Capitulo 10, *Editando Cues y Utilizando Modos de Rastreo*.


## Tiempo de Cue

Usted debe asignar un tiempo de ejecucion para cada cue que se graba o sino este se volvera un cue manual. El tiempo de cue es el tiempo que tarda un cue en hacer fade hasta su lecura final, una vez que el boton de GO se presiona. El tiempo de ejecucion de un Cue (o "Tiempo de Cue") se puede asignar ya sea numericamente o como tiempo de fade manual. Un tiempo de fade manual indica que usted utiliza un fader de reproduccion para hacer fade manualmente. Usted puede asignar un tiempo de cue numericamente con un valor entre 0 hasta 999.9 segundos, con incrementos de 0.1 segundos.


Se le puede asignar un tiempo de cue por separado, lo que permite que los canales que van a niveles mas elevados hagan fade en diferente tiempo que los canales que van a un nivel menor.

 **EJEMPLO:** Para asignar un tiempo de cue de 10 segundos al cue 2, en los displays de Escenario, Preview, Hoja de Cue, Hoja de Rastreo y de Reproduccion:

[CUE] [2] [TIME] [10] [ENTER]

 **EJEMPLO:** Para asignar un tiempo de cue de 10 segundos hacia arriba y un tiempo de cue de 20 segundos hacia abajo al cue 2, en los displays de Escenario, Preview, Hoja de Cue, Hoja de Rastreo y de Reproduccion:

[CUE] [2] [TIME] [10] [AND] [20] [ENTER]

 **NOTA:** *En los ejemplos anteriores el comando crea el cue en caso de que este no exista. Sin embargo, a menos que se utilice [RECORD CUE] en le display de escenario, los niveles actuales del escenario no se van a grabar.*



---

## Numerando Cues

Todos los cues se enumeran conforme se van creando. Los cues usualmente se "reproducen" en un orden secuencial numerico utilizando el boton de **[GO]**. Los cues pueden crearse en cualquier orden, sin embargo, los cues que se reproducen con el boton de **[GO]** siempre se ejecutan en orden numerico (a menos que se hayan asignados uniones a dichos cues).



**TEMA AVANZADO:** Para asignar Uniones (Links) a los cues, vea el Capitulo 19, *Cues Avanzados*.

Si usted desea reproducir cues fuera de secuencia, usted puede cargar el fader desea presionando:

**[LOAD] [#] [ENTER]**.



**TEMA AVANZADO:** Ver los temas de "Ir A" en el Capitulo, *Reproduciendo Cues*.

Los numeros de cue pueden variar desde 0.1 hasta 999.9 en incrementos de 0.1. Esto le permite armar su show utilizando cues con numeros enteros, y luego insertar cues en medio de los cues ya existentes.



**PISTA:** *Algunos diseñadores de iluminacion prefieren enumerar cues para que cada escena, baile o eveto de su show comience en cientos. Por ejemplo, los cues en la escena 1 comienzan con el cue 101, los cues en la escena 2 comienzan con 201, etc.*

## Comando de Grabacion de Cue



**REGLA BASICA:** *Usted puede ejecutar el comando de Grabacion de Cue desde cualquier display, pero el comando siempre va a grabar lo que este presente en el display de Escenario. Ninguna telca de Grabacion se debe utilizar cuando se este creando o editando algun display ciego.*

La tecla de **[RECORD CUE]** graba un cue desde su "vista" instantanea del display de Escenario actual. Esto incluye todos los niveles que puedan ser originados desde los comandos para establecer dicho nivel, asi como , cues, efectos corriendo o Submaestros activos. El comando de Grabacion de Cue se puede ejecutar desde cualquier display. Si un efecto esta corriendo, el comando de Grabacion de Cue captura los canales del efecto en el instante que la tecla **[ENTER]** ejecuta el comando.



**PISTA:** *Por la razon establecida anteriormente, usted debe mantener sus efectos en Submaestros mientras se esten grabando cues en vivo. De esta manera usted puede quitar los niveles del efecto con el Submaestro antes de ejecutar el comando de Grabacion de Cue.*

Para asignar un tiempo otro que el tiempo manual, presione la tecla dura **[TIME]** e introduzca un nuevo valor en segundos. Los tiempos se pueden introducir en incrementos de 0.1 segundos. Un tiempo de fade Manual se puede seleccionar simplemente al no introducir ningun tiempo especifico, por lo que la maquina dara un tiempo de fade manual.



**EJEMPLO:** Para grabar el cue 2 con un tiempo específico de 10 segundos, en el display de Escenario:

[RECORD CUE] [2] [TIME] [10] [ENTER]



**EJEMPLO:** Para grabar el cue 2 con un tiempo manual, en el display de Escenario:

[RECORD CUE] [2] [ENTER]



**BASIC RULE:** Cuando cualquiera de las tres teclas de [RECORD] se utilizan, estas van a grabar los niveles de los canales que estén activos en el display de escenario, sin importar que display se esté viendo cuando se ejecuta el comando.

## Creando Cues Ciegos

Los cues se pueden crear "ciegos" (cuando estos no se pueden ver en el escenario). Esto se puede hacer desde cualquiera de los tres displays "ciegos": Preview, Hoja de Cue y Hoja de Rastreo. Cuando se está en estos displays ciegos, cualquier cue que se introduzca en la Línea de Comando es creado, si es que este todavía no existe. El cue se puede crear a ciegas presionando ya sea la tecla dura [CUE] o la tecla suave (SELECT CUE).



**EJEMPLO:** Para crear un cue en cualquier display ciego:

[CUE] [#] [TIME] [#] [ENTER]

Los contenidos del cue que es creado dependen del modo de rastreo que usted esté utilizando cuando se ejecuta el comando. Si usted está en el modo de Rastreo, el cue puede ser idéntico al cue anterior, pero con **todos** los niveles suaves.



**EJEMPLO:** Digamos que los cues 6, 6.5, y 7 ya existen, y se introduce el siguiente comando en el modo de Rastreo:

[CUE] [6] [.] [8] [ENTER] (Se crea el Cue 6.8 y es idéntico al cue 6.5.)

En el ejemplo anterior, si usted está en el modo de Limpieza (Cleanup) o de Solo Cue (Cue Only), el cue creado estará "vacio" en sentido de que los ceros duros son asignados a cualquier canal donde el nivel, fuerte o suave, ocurre en el cue previo. En el modo de Limpieza, los ceros duros se asignan a **todos** los canales.



**TEMA AVANZADO:** Para más en el modo de Rastreo, ver el Capítulo 10, *Editando Cues y Utilizando Modo de Rastreo*

Si usted está en el display de Preview o en el de La Hoja de Rastreo, usted puede comenzar comandos de niveles de los canales para editar el cue que acaba de crear. Usted no puede hacer comandos para establecer niveles en el display de Hoja de Cue ya que usted no puede ver los niveles, aun cuando usted puede crear un cue en el mismo display.

# CAPITULO 9: Reproduciendo Cues

## Display de la Hoja de Cue

El display de la Hoja de Cue es un espacio de trabajo que tiene cues para revisar y para editar. Todos los atributos del cue se pueden editar, menos las asignaturas de los niveles y de los canales. El cue actual en el escenario aparece en un cuadro de video horizontal de color gris reverso. Note que cuando presiona el boton de GO, un A/B o C/D aparece sgeuido del cue, indicando que ese es el cue actual. A diferencia del display de reproduccion, el display de la Hoja de Cue no mantiene el indicador del cue actual en el escenario en una posicion fija cuando se ejecuta un cue nuevo.

Cue	Up	Dwn	Dly	Flw	Lnk	Eff	Mac	Grp	Pro	Name
1	5.0	1.0	5.0	5.0	3	1				PRESHOW
% 2	5.0	6.0								MUSIC
3	4.0	6.0								ACT1..SCENE1
4		5.0				999.9				DOOR
5	7.0	4.0								FIRST..DANCE
5.2	4.0	0.6	10.0							ACT1..SCENE2
% 7	Manual									WATCH..HERO
999.9	3.0									BLACKOUT

Tracking:

1 0 Mode | 2 SelCue | 3 Renum | 4 Copy | 5 Delete | 6 Name | 7 | 8 MORE

FIGURA 9.1 EJEMPLO DEL DISPLAY DE LA HOJA DE CUE

## Display de Reproduccion

El proposito del display de Reproduccion es el de reproducir cues. La parte superior en el display de Reproduccion muestra una seccion de la Hoja de Cue. El tamaño de la seccion de la Hoja de Cue se define por medio del numero de filas de cues que usted especifica en el Display de Inicio. El display de Reproduccion mantiene el cue del escenario actual en la parte superior de la pagina, siempre y cuando se ejecute utilizando el boton de GO. El display de Reproduccion no tiene la intencion de ser utilizado para editar cues como lo es en el display de Hoja de Cue. Note que el display de Reproduccion no tiene ninguna tecla suave visible para usarse en edicion.

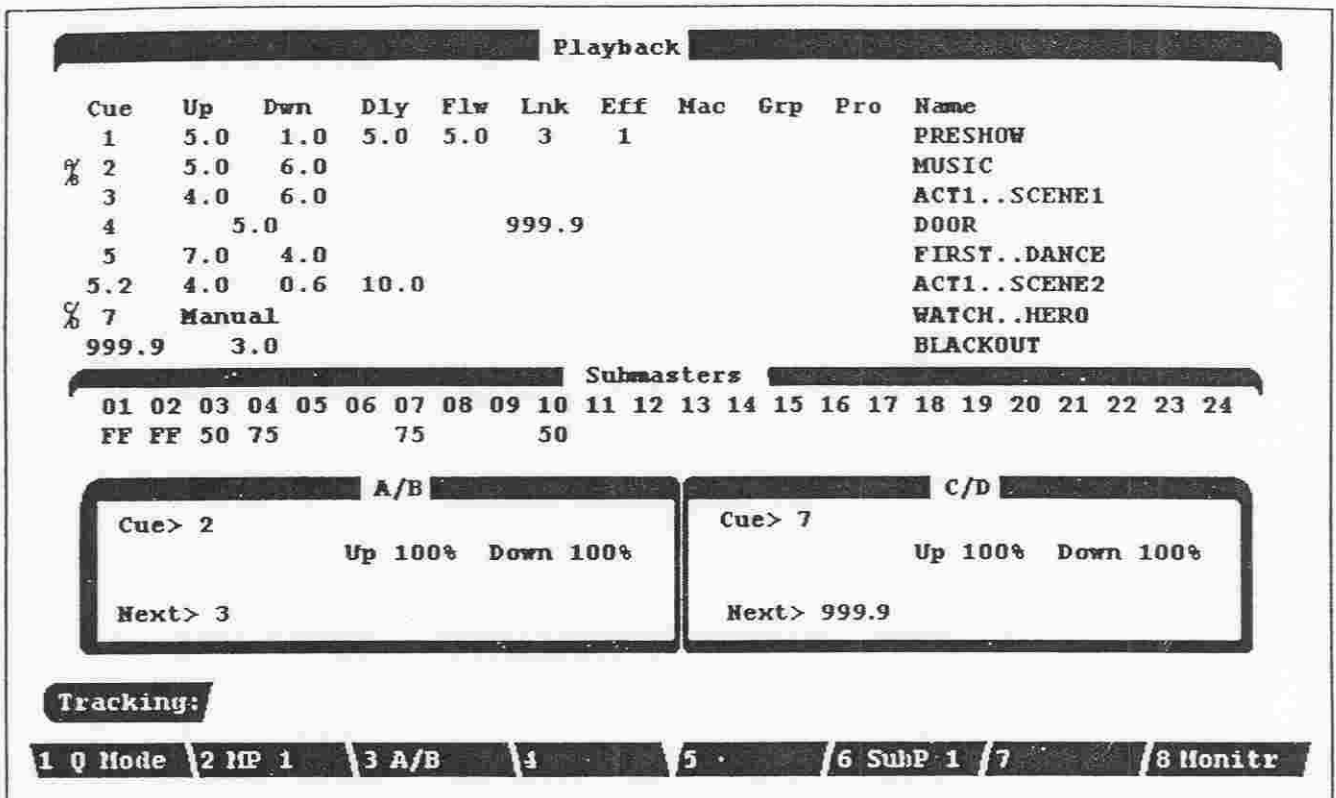


FIGURA 9.2 EJEMPLO DEL DISPLAY DE REPRODUCCION

## Boton GO

El boton de [GO] se utiliza para reproducir cues secuencialmente con sus tiempos de fade grabados. Cada vez que usted presiona el boton de [GO] en cualquier par de fades, usted ejecuta el siguiente cue en secuencia. El cue de escenario actual se define como el cue que hace fade in en este momento, o como el ultimo cue que hizo fade in.


---

## Teclas de Retener [HOLD] y de Atras [BACK]

Si algunos cues estan corriendo con tiempos de fade asignados, usted puede presionar la tecla **[HOLD] (retener)** una vez para detener todos los fades inmediatamente. El LED de la tecla **[HOLD] (retener)** tambien se va a encender. Si usted detiene fades en su camino, el % hacia arriba o hacia abajo dejara de moverse. El presionar la tecla **[BACK] (atras)** ocasiona un fade al contrario al del cue anterior en dos segundos. El LED de la tecla **[BACK] (atras)** tambien se va a encender. El presionar dos veces la tecla **[BACK] (atras)** ocasionara que el fader tambien se regrese. Las funciones de las teclas **[HOLD] (retener)** y **[BACK] (atras)** son las siguientes:

- Para fades que estan corriendo = **[HOLD]** Detiene el fade.
- Fades que **no** estan corriendo = **[BACK]** Regresa (los fades al cue previo).
- Para fades detenidos = **[BACK]** Regresa (los fades al cue previo).
- Para fades completos = **[BACK] [BACK]** Regresa (los fades al cue previo).

 **NOTA:** No es necesario presionar la tecla de **[ENTER]** con los comandos de **HOLD** y de **BACK**.

 **REGLA BASICA:** Si los cues con tiempos estan corriendo cuando se presiona la tecla **[HOLD]**, va a detener inmediatamente todos los fades activos. Si no hay cues corriendo y se presiona la tecla **[BACK]**, la consola regresa y hace fade en el cue anterior en dos segundos.

## Faders de Reproduccion

Cuando los cues se reproducen, dentro o fuera de secuencia, los fades del cue se cargan a faders de reproduccion fisicos, marcados como A/B o C/D. Se puede decir que los faders de reproduccion son "conductos" por los que deben pasar los fades de los cues antes de llegar al escenario. Cuando usted presiona el boton de **[LOAD] (cargar)**, luego el [#] del cue, el cue especificado se va a cargar en el fade. Los Cues asignados con un tiempo de fade numerico van a comenzar a hacer fade automaticamente. Cuando el fade del cue ya se completo, el cues es eliminado del fader automaticamente. El mover la manija del fader va a afectar la ejecucion de un cue con tiempo. Este es el metodo en el cual el control manual toma precedencia. Hay una indicacion en la Caja del Fader de que un cambio de control ha ocurrido.

 **NOTA:** Es necesario que las manijas del fader de Reproduccion esten en la posicion superior maxima para que se puedan llevar al cabo los fades con tiempos automaticos cuando se presiona el boton de **[GO]**

## Cajas de los Faders de Reproduccion

En los displays de escenario y de reproduccion (los dos displays "en vivo") las dos Cajas de los Faders de Reproduccion le van a mostrar el estado actual de los faders de reproduccion. En las Cajas de los Faders de Reproduccion se pueden monitorear dos fades al mismo tiempo. Fades con tiempo adicionales corren "en la parte trasera", y aparecen en la pantalla automaticamente cuando el fader mas corto se termina (esto se llama como jerarquia del fader). En cada una de las Cajas de los Faders de Reproduccion, el numero del cue aparece en la parte superior de dichas cajas y el % del fade del cue aparece en la parte derecha del display.



**TEMA AVANZADO** Ver el Capitulo 15, *Efectos*.

## Fader Granmaestro

A la derecha de la pantalla de Escenario y de Reproduccion esta el Indicador del Fader Granmaestro, el cual le muestra el nivel actual del Fader Granmaestro si es que este es menor que el maximo (full). Siempre que el nivel del Granmaestro baja del maximo, dicho nivel aparece en esta area.

## Fades Manuales

Los cues que estan asignados a un tiempo de fade Manual se cargan cuando usted presiona el boton de [GO], y **espera a que sea ejecutado con la manija del fader**. El fade se lleva al cabo cuando usted mueve la manija a lo largo del cumplimiento de este trayecto. Cuando la manija llega al final del fader (a 10), el fade esta completo y desaparece del fader automaticamente. Usted puede poner la direccion del fade en sentido opuesto en cualquier momento antes de llegar a la parte superior del trayecto, pero una vez que llegue a 10 el fade esta completo y desaparece del fader de reproduccion.

## Tomando Control Manual de Cues con Tiempo

Conforme un cue con tiempo corre en el fader de reproduccion, usted puede tomar posesion del control de este y hacerlo llegar a su final con la manija del fader de reproduccion. Para cambiar el fade a un fade manual utilice la manija del fader para "machar y agarrar" el fade. Cuando el fader ya agarro un cue exitosamente, una indicacion que dice "manual" va a aparecer en la Caja del Fader de Reproduccion. La parte restante del fade se asigna inmediatamente al fader de reproduccion. De hecho el fade deja de correr hasta que usted continue su trayecto con la manija del fader de reproduccion. Usted puede acompletar el restante del fade como si fuera un fade manual



**NOTA:** *Usted no puede poner en sentido opuesto el fade mas alla del punto en donde usted tomo control manual del mismo. Si usted tomo el control de un fade de 10 segundos cuando este estaba en 5 segundos, todo el fade esta disponible para controlarse con el fader de reproduccion.*

Si usted quiere simplemente acelerar el trayecto de un fade con tiempo sin que este se detenga, se puede utilizar el boton de [RATE] (**rango**) el cual va a poner el control en el trackball.



**TEMA AVANZADO:** Para mas en comandos de Rango, ver el Capitulo 22, *Controlando los Rangos de Fade y Efectos con la Perilla*.

---

## Eliminando Fades de los Faders de Reproduccion

Cuando un fade manual se carga a un fader de reproduccion, usted puede eliminarlo del fader presionando el boton **[CLEAR]** ubicado en la parte superior del fader. Arriba de cada fader hay un boton de Clear con un LED rojo dentro de el. Presione el boton **[CLEAR]** seguido de **[ENTER]** para eliminar el fader completamente. **Esto va a eliminar el fader y el Escenario.**



**REGLA BASICA:** *"Machar y Agarrar" toma el control manual del fade. Presionar el boton **[CLEAR]** seguido de **[ENTER]** elimina el fade del fader instantaneamente y asi tambien elimina el escenario.*

## Cargando un Cue con un Comando de Tiempo

La tecla dura de **[LOAD]** (cargar) se utiliza para cargar cues y tambien para tener acceso a los cues que se encuentran fuera de secuencia. Este comando es especialmente util para llamar cues en el escenario que usted desea editar o re-grabar.



**EJEMPLO:** Para hacer fade al Cue 2 fuera de secuencia:

**[LOAD] [2] [GO]**

El comando en el Ejemplo anterior hace que el fade se cargue en un fader de reproduccion, y que el boton de **[GO]** haga que dicho fade comience. El fade se puede cambiar a un fade manual por medio de "machar y agarrar" dicho fade con la manija del fader. Ademas tambien se puede asignar un tiempo especifico para este fade en particular.



**EJEMPLO:** Para hacer fade al Cue 2 fuera de secuencia en 10 segundos:

**[LOAD] [2] [TIME] [10] [GO]**





---

# CPITULO 10: Editando Cues y Utilizando Modos de Rastreo

## Revision del Rastreo

Cuando usted graba un cue, usted puede grabar los niveles de los canales en dos maneras: como niveles **rastreados** o como niveles **no-rastreados**. Quizas usted quiere que ciertos niveles se mantengan igual que el cue anterior. Estos niveles que no van a cambiar pueden ser niveles rastreados. Los niveles rastreados no tienen un valor real asignado; estos toman el mismo valor que el canal tenia e el cue anterior. Por esta razon los niveles rastreados se denominan niveles "**suaves**". El cambiar el nivel de un canal en un cue puede afectar los mismos niveles de los canales en cues subsecuentes si es que estos son niveles "suaves". En algunos sistemas de iluminacion teatral viejos, existian bancos de manijas conectados a resistencias que trabajaban como dimmers y de esta manera se controlaba la salida electrica de los circuitos seleccionados. Estos paneles de control algunas veces eran conocidos como "tablero de piano" ya que los paneles originales se construian de las cajas de los pianos verticales. Cuando usted queria cambiar los niveles de un cue en una tablero de piano, usted movia las manijas necesarias, sin tocar las demas. Esas manijas que no se movian en dicho tablero son equivalentes a los niveles de los canales que se rastrean entre cues en las consolas modernas, o sea los niveles rastreados.

Los niveles no-rastreados tienen un valor definido asignado a ellos; estos no se ven afectados por los niveles de los canales en otros cues. Por esta razon se conocen como niveles "**fuertes**". Nunca se puede afectar un nivel fuerte en un cue cuando se cambia el nivel de un canal en un cue anterior. Usted puede determinar si los niveles de los canales se van a grabar como niveles suaves o como niveles fuertes, seleccionando el modo de rastreo cuando se graban o se editan cues.

## ¿Que es el Cue de Preview?

El cue de Preview es el cue que esta actualmente seleccionado en el Display de Preview. Es el cue de fabrica para cualquier comando de edicion "ciego" que usted puede introducir sin especificar un numero de cue. Por ejemplo, si usted estuviera en el display de Preview e introduce el comando "[TIME] [5] [ENTER]", este podria cambiar el tiempo del cue que estaba como el cue de Preview. Los displays de la Hoja de rastreo y de la Hoja de Cue tambien permiten el editar cues a ciegas. Cuando usted introduce un comando de edicion de cues en cualquiera de estos displays, esto va a afectar el cue de Preview actual, tal y como ocurre en el display de Preview. En estos displays el Cue de Preview se indica por un numero de cue en color blanco.



**NOTA:** Si usted no especifica un numero de cue en un comando de edicion cuando se esta en un display "en vivo" (Escenario o Reproduccion), dicha edicion va a afectar el Cue de Escenario que este presente.

---

## Modos de Grabacion/Edicion de un Cue (Modos de Rastreo)

Existen tres modos diferentes de grabacion/edicion de un cue, los cuales se denominan modos de Rastreo:

- Rastreo (Tracking)**
- Solo Cue (Cue Only)**
- Eliminar (Clean Up)**

Cada uno de estos modos afecta, de diferentes maneras, la relacion de los niveles de los canales en un cue, así como los niveles en los cues subsecuentes. Antes de definir las características de cada modo de edicion, es muy importante entender como trabaja el rastreo del nivel de un canal.



**REGLA BASICA:** *Ambos modos, de Solo Cue (Cue Only) y de Rastreo (Tracking), trabajan de la misma manera cuando usted graba cues en vivo desde el escenario con la tecla de [RECORD CUE]. La diferencia entre ellos ocurre cuando usted edita niveles de los canales existentes en Preview o Rastreo.*

## Seleccionando el Modo de Rastreo

Usted puede seleccionar el modo de rastreo deseado (Rastreo, Solo Cue o Eliminacion), con la tecla suave (**Q MODE**). En los displays apropiados, el modo de Rastreo actual aparece a la izquierda de la Linea de Comando en la Barra de Estado.

Usted puede seleccionar los diferentes modos de Rastreo, en cualquier momento, presionando la tecla suave (**Q MODE**). El cambio es inmediato y no afecta el contenido de la Linea de Comando. El editar los cues existentes y el crear cues nuevos puede tener resultados diferentes dependiendo el Modo de rastreo en el que se este trabajando.



**REGLA BASICA:** *Cuando usted esta grabando cues en vivo en el display de Escenario (con la tecla de [RECORD CUE]), usted debe seleccionar el modo de track antes de completar el comando de grabacion. En los displays de Preview y de Hoja de Rastreo, usted debe seleccionar el modo de Rastreo deseado antes de crear o de editar cualquier cue.*



**PISTA:** *En cualquier display, usted puede seleccionar el modo de Rastreo antes de completar un comando.*

Hay dos tipos de valores en los niveles de los canales, dependiendo del nivel del canal en el cue anterior. Un tipo de nivel

- ✓ **REGLA BÁSICA:** *Cuando se graba un cue en vivo en el Modo de Rastreo, solo los canales que tienen nuevos niveles, diferentes al del cue anterior, tendrán niveles duros; todos los demás canales tendrán niveles rastreados suaves.*

Usted puede crear cues "ciegos" en los displays de Preview, Hoja de Cue, Hoja de Rastreo y de Reproducción, utilizando la tecla [CUE] seguida del número de cue que desea crear. Cuando usted crea un cue "ciego" en el modo de Rastreo, los niveles de sus canales serán idénticos al del cue anterior, excepto a aquellos niveles de los canales que son suaves. Es entonces cuando usted puede editar el cue como sea necesario.

- ✓ **REGLA BÁSICA:** *Cuando se está creando un cue ciego en el modo de Rastreo, el cue tendrá puros niveles suaves, con valores idénticos al cue anterior.*

## Creando Cues en el Modo de Solo Cue (Cue Only)

En el modo de Solo Cue (Cue Only), cuando usted graba un cue en vivo en el escenario utilizando la tecla de [RECORD CUE], el resultado será el mismo que si usted estuviera en el modo de Rastreo; solo los canales con niveles que son diferentes a los del cue anterior serán designados como niveles duros, todos los demás canales serán asignados niveles rastreados. La diferencia entre los modos de Solo Cue y de Rastreo se puede ver cuando usted crea cues ciegos o cuando usted está editando niveles de canales existentes en el modo de Solo Cue.

- ✓ **REGLA BÁSICA:** *Cuando se graba un cue en vivo en el modo de Solo Cue, el resultado es el mismo que si se estuviera trabajando en el modo de Rastreo; solo los canales que tienen nuevos valores a los que tenían en el cue anterior tendrán niveles duros.*

Cuando usted crea un cue ciego en el modo de Solo Cue, dentro de los displays de Preview, Hoja de Cue, Hoja de Rastreo y de Reproducción, con la tecla de [CUE], esto crea un cue "blanco". Cualquiera de los canales que tenían un nivel distinto a cero en el cue anterior tienen ceros duros asignados a ellos. Esto crea un cue con todos los niveles en cero, duros y suaves, que usted puede utilizar para crear un cue desde el mero principio.

- ✓ **REGLA BÁSICA:** *Cuando se está creando un cue ciego en el modo de Solo Cue, se crea un cue "blanco", o sea con todos los niveles en cero.*

## Creando Cues en el Modo de Eliminación (Clean Up)

El modo de Eliminación es la forma más sencilla de grabar y de editar cues. Los niveles rastreados no existen para los cues que se crean en el modo de Eliminación. En este modo, cada cue existe como una memoria de niveles de canales duros, sin ningún tipo de relación entre ellos. No aparecen ceros mientras se está en el modo de Eliminación ya que todos los niveles de los canales del cue son niveles duros y todos los ceros también son niveles duros. Si un canal está blanco para un cue creado en el modo de Eliminación, este es considerado un cero duro. Usted debe estar en el modo de Rastreo o de Solo Cue para poder ver los ceros duros asignados al cue que se creó en el modo de Eliminación.

- ⇒ **PISTA:** *Si usted no desea utilizar la característica de rastreo, entonces trabaje siempre en el modo de Eliminación.*

---

Cuando usted esta grabando cues **en vivo** en el escenario en el modo de Eliminacion, usted solo afecta los niveles del cue que esta creando. En el modo de Eliminacion a cada canal se le asigna un nivel duro. Si usted no asigna un nivel especifico a algun canal, un cero duro es automaticamente asignado.

Cuando usted crea un cue "**ciego**" en el modo de Eliminacion, cada canal tiene un cero duro asignado a el. Y como usted no puede ver los ceros duros el cue aparece como un "cue blanco".

Si usted se cambia al modo de Rastreo o de Solo Cue despues de haber creado cues en el modo de Eliminacion, los cues aparecen como Cues de Eliminacio (Clean Up Cues). Tienen el atributo de Eliminacion asignado a ellos, y contienen todos los niveles duros, incluyendo ceros duros. (Ver el tema de Atributo de Eliminacion posteriormente en este capitulo).



**REGLA BASICA:** *Cada cue creado en el modo de Eliminacion es un Cue de Eliminacio.*

## Ejemplo, Creando Cues Ciegos en Modos Q Diferentes

Utilice el siguiente ejemplo para comparar los resultados de crear cues "ciegos" en diferentes Modos Q, mientras se esta en el modo de la Hoja de Rastreo.



**EJEMPLO:** En el display de la Hoja de Rastreo, repita los siguientes cinco pasos solo en los modos de Rastreo, Solo Cue y de Eliminacion:

1. Seleccione el modo de rastreo utilizando la tecla suave (**Q MODE**)
2. **[CUE] [1] [ENTER]**
3. **[1] [THRU] [10] [AT] [FL]**
4. **[CUE] [2] [ENTER]**
5. **[CUE] [3] [ENTER]**

**En el Modo de Rastreo:** Los canales del 1 al 10 son niveles duros al maximo en el cue. En los cues 2 y 3, los niveles maximos para los canales del 1 al 10 son niveles suaves/rastreados.

**En el Modo de Solo Cue:** Los canales del 1 al 10 son niveles duros al maximo en el cue. En el cue 2, los canales del 1 al 10 son todos ceros duros. en el cue 3 los canales del 1 al 10 aparecen blancos (ceros suaves).

**En el Modo de Eliminacion:** Los canales del 1 al 10 son niveles duros al maximo en el cue. En los cues 2 y 3, los canales aparecen blancos mientras se esta en el modo de Eliminacion. Sin embargo si usted cambia al modo de Rastreo o de Solo Cue, va a poder ver los ceros duros asignados a todos los canales en los cues 2 y 3.

---

## Eliminando Cues

Cuando usted esta utilizando niveles rastreados, hay ocasiones que necesita detener este rastreo en los cues subsecuentes. Normalmente esto se presenta la final de un escena cuando la vista basica del escenario cambia a la vista de la siguiente escena. Para evitar que los niveles se sigan rastreando de cue en cue, usted puede asignar el atributo de Eliminacion a dicho cue. Esto hace que los niveles del cue se vuelvan automaticamente niveles duros. Digamos que trabaja como una "pared" y detiene todos los niveles rastreados evitando su continuidad a cues subsecuentes. En el display de la hoja de rastreo, un cue de Eliminacion se puede identificar facilmente debido a su apariencia - se ve como una pared de ceros.



**PISTA:** *Algunos diseñadores hacen el ultimo cue de cada escena un cue de Eliminacion, para asegurarse a ellos mismos un comienzo nuevo y fresco para cada escena, sin tener niveles rastreados de la "vista" anterior.*

## Editando Niveles de un Cue Existente en Diferentes Modos

Cada uno de los modos de edicion (Rastreo, Solo Cue y Eliminacion) actuan diferente no solo cuando usted crea un cue nuevo, sino tambien cuando se estan editando cues ya existentes. Se aplican los mismos principios basicos, pero cada modo tiene ciertas caracteristicas en particular cuando se esta editando algun cue existente.

## Editando Niveles de un Cue Existente en el Modo de Rastreo

Las ediciones que se realizan en este modo van a permitir que cualquier canal asignado a un nuevo nivel, continúe leyendo en ese mismo nivel en cues subsecuentes hasta que encuentre otro nivel duro. Se dice que el nuevo nivel se va "rastreado" a lo largo de los siguientes cues. Usted debe asegurarse de que quiere que este nuevo nivel se mantenga igual en los siguientes cues, ya que cuando usted lo cambia, en el modo de Rastreo, este se va a rastrear en un numero muy largo de cues subsecuentes. Los cambios que se hacen a un nivel de canal suave siempre cambiaran a un nivel duro cuando se esta en el modo de Rastreo.



**PISTA:** *Si usted edita un cue en el display de Preview mientras se esta en el modo de Rastreo, los cambios se pueden rastrear a los cues subsecuentes, pero usted no va a poder ver los cambios en los otros cues. Si usted edita en Hoja de Rastreo, usted puede ver los otros niveles del cue que cambiaron como resultado de su edicion.*

## Editando Niveles de un Cue Existente en el Modo de Solo Cue

Las ediciones que se hacen en los cues cuando se esta en el modo de Solo Cue mantienen los niveles actuales del siguiente cue, convirtiendo los niveles suaves de rastreo a niveles duros no-rastreados. Cualquier nivel nuevo que se asigne no sera rastreado a los cues subsecuentes.

---

✓ **REGLA BASICA:** *En el modo de Solo Cue, siempre se mantiene el contenido del siguiente cue despues de que este ha sido editado.*

✓ **REGLA BASICA:** *La edicion ciega de los niveles de los canales, mientras se esta en el modo de Solo Cue, afecta los niveles "solo en ese cue".*

## Editando Niveles de un Cue Existente en el Modo de Eliminacion

Cuando usted opera exclusivamente en el modo de Eliminacion, el concepto de rastrear niveles no existe. Cada cue se graba como una serie completamente diferente de canales y de niveles duros no-rastreados. Las ediciones que se hacen en este modo solo van a afectar el cue en donde se hace dicha edicion. Si aparecen niveles rastreados en el cue siguiente, estos seran cambiados a niveles duros, para así ser preservar el contenido de los cues subsecuentes

✓ **REGLA BASICA:** *Cuando usted edita un nivel en el modo de Eliminacion, los cambios no tienen efecto en ningun otro cue.*

## Cambiando los Niveles Suaves a Niveles Duros

Usted puede cambiar los niveles suaves a niveles duros en cualquier modo de Rastreo. En los displays de Preview o de Hoja de Rastreo, cuando se capturan niveles **no-cero** rastreados, estos inmediatamente se vuelven niveles duros no rastreados. Si un cero suave rastreado (el cual no aparece en el display) se llega a capturar, se mantendra suave.

⇒ **PISTA:** *Cuando usted esta trabajando en los displays de Preview o de Hoja de Rastreo, debe tener cuidado con la manera en que utilice la tecla de [ENTER] . Cuando dicha tecla se utiliza para capturar todos los canales activos en un cue, va a cambiar todos los niveles suaves a niveles duros*

## Cambiando los Niveles Duros a Niveles Suaves (Restableciendo los Niveles de Rastreo)

Usted puede cambiar un nivel duro no-rastreado a un nivel suave rastreado en cualquier modo de Rastreo. Esto se denomina restableciendo rastreo. Usted simplemente define el numero del canal y utiliza las teclas [AT] y [ENTER] . Esto remueve efectivamente el nivel duro y permite que ese canal rastree el nivel asignado al cue anterior.

📖 **EJEMPLO:** Para restablecer el rastreo a una lista de canales en los displays de Preview o de Rastreo:

1. [CUE] [#] (Selecciona el cue a editarse)

---

## 2. [# list] [AT] [ENTER] (Los canales especificados se vuelven niveles suaves)

Si usted restablece el rastreo a **cualquier** canal en un cue de Eliminacion, el cue dejara de ser un Cue de Eliminacion. El atributo de Eliminacion se remueve del cue y no aparece en la columna de Eliminacion en los displays de Hoja de Cue y de Reproduccion. Todos los demas niveles duros (incluyendo los ceros) se mantendran en el cue, por lo que el cue seguira trabajando como un cue de Eliminacion y asi detener el rastreo.

Usted puede encontrar que entre cues, el color del nivel de un canal muestra un cambio, aun cuando el canal no registro ningun cambio en dicho nivel (el valor del nivel se mantiene igual, y color indica un cambio). La rueda pudo haberse movido sin querer mientras que se estaban capturando los canales. Cuando los canales estan activos en la rueda, hay una posibilidad de que la rueda se mueva lo suficiente para cambiar el color del nivel en el display, sin cambiar el nivel del canal. Esto es por que la consola utiliza internamente resolucion de 256-pasos (8-bit) para los niveles de los canales. Usted puede eliminar este cambio de color reseando el nivel con el tablero.

## Copiando Cues en Diferentes Modos de Rastros

Cuando usted copia un cue en otra locacion en su show, los niveles rastreados pueden tomar valores diferentes en la nueva locacion. Las dos cosas a considerar son:

- Como se veran afectados los niveles suaves en el cue de destino (nuevo) por los niveles de su cue anterior.
- Como se veran afectados los niveles suaves en el cue de destino (nuevo) por los niveles nuevos. Usted puede utilizar diferentes modos de Rastreo para alterar el resultado del comando de copiado.

✓ **REGLA BASICA:** *Cuando se estan copiando cues, los niveles duros nunca cambian. Si usted esta utilizando el modo de Rastreo, es importante considerar como los nuevos niveles suaves se van a ver afectados por el cue anterior, y como los niveles suaves del siguiente cue se veran afectados por el nuevo cue.*

**Copiando en el Modo de Rastreo:** El cue (nuevo) de destino tiene los mismos niveles **duros** como el cue original. Todos los niveles suaves se van a copiar como niveles **suaves**, para que estos tomen sus valores de los niveles en el cue que viene antes del nuevo cue. Adicionalmente, los niveles de rastreo en el cue que sigue del cue (nuevo) de destino tomaran los valores de los niveles del nuevo cue.

✓ **REGLA BASICA:** *El copiar cues en el modo de Rastreo puede crear un cue que tiene diferentes niveles que el cue original. Esto tambien puede afectar los niveles rastreados en los cues que sigan del nuevo cue.*

**Copiando en el Modo de Solo Cue:** El cue (nuevo) de destino contiene los mismos niveles que el cue original para **todos los niveles, suaves o duros**. Los niveles suaves se convierten en duros en el nuevo cue, ya que es necesario que mantengan su mismo valor. El cue que siga de este nuevo cue sera afectado similarmente. Si se rastrean niveles suaves estos se convertiran en niveles duros si es necesario para conservar su mismo valor. De otra manera los niveles suaves permanecen suaves.



**REGLA BASICA:** *El estar copiando cues en el modo de Solo Cue siempre crea un cue nuevo que tiene los mismos niveles que el cue original. Si es necesario se van a cambiar los niveles suaves a duros para mantener su mismo valor en el nuevo cue. Esto no cambia los niveles de los cues que siguen el nuevo cue, excepto por cambiar los niveles suaves a niveles duros si es necesario para mantener los mismos niveles en todos los cues.*

**Copiando en el Modo de Eliminacion:** El copiar cues en el modo de Eliminacion tiene los mismos resultados que en el modo de Solo Cue. Sin embargo, los resultados no son visibles mientras se este en el modo de Eliminacion, ya que no aparecen los niveles suaves. Generalmente, si usted esta trabajando en el modo de Eliminacion, usted no esta utilizando niveles de rastreo, por lo que copiar cues siempre resulta en el mismo cue en dos locaciones.



**PISTA:** *Para mantener la misma "vista" de un cue que se quiere copiar a un cue nuevo, tiene que realizar todos los comandos en el modo de Solo Cue o de Eliminacion. Sin embargo, usted no puede ver los niveles rastreados en el modo de Eliminacion, aunque ambos modos preservaran los niveles rastreados en donde ellos puedan. (donde los valores de los niveles no tengan ningun cambio).*

## Eliminando Cues en Modos de Rastreo Diferentes

El comando de Eliminar un Cue (Delete Cue) remueve completamente el cue designado de su show. En todos los modos de rastreo, los contenidos del cue que sigue del cue eliminado se mantienen haciendo que todos los niveles suaves se conviertan en niveles duros. Esto no solo protege el siguiente cue, sino que tambien mantiene un patron de rastreo para la serie de cues que siguen despues del cue eliminado.

## Moviendo (Renumerando) Cues en Modos de Rastreo Diferentes

El comando de renumerar un cue le permite mover a un cue a otra locacion dentro de su show. Cuando usted utiliza un comando de renumeracion es equivalente a borrar el cue original y crear uno nuevo. Todos los niveles y los atributos del cue original se mantienen en el nuevo numero de cue.

Sus niveles de rastreo pueden tomar otros valores en la nueva locacion del cue dependiendo en el modo de Rastreo actual cuando se utiliza el comando de renumeracion.



**REGLA BASICA:** El comando de renumeracion sigue las mismas reglas que el comando de copiado en el aspecto de como se veran afectados los niveles suaves por la nueva ubicacion del cue en su show.



---

**Renumerando en el Modo de Rastreo:** Cada nivel duro del cue original se mantiene igual en la nueva ubicacion. Los niveles suaves rastreados al nuevo cue permiten que los niveles duros rastreen la nueva ubicacion del cue.



**REGLA BASICA:** *El renumerar cues en el modo de Rastreo no va a rastrear los valores de los niveles suaves a la ubicacion nueva del cue. Los niveles suaves se mantienen suaves y tomara los valores basandose en el cue "cue previo".*

**Renumerar en el Modo de Solo Cue:** Todos los niveles, suaves o duros, mantienen sus valores originales asignados. Los niveles suaves se convierten, si es necesario, en niveles duros para poder mantener sus valores. El cue que siga de este nuevo cue sera afectado similarmente. Si se rastrea niveles suaves estos se convertiran en niveles duros si es necesario para conservar su mismo valor. De otra manera los niveles suaves permanecen suaves.

**Renumerando en el Modo de Eliminacion:** El renumerar cues en el modo de Eliminacion sigue las mismas reglas que en el modo de Solo Cue. Los resultados no son visibles mientras se este en el modo de Eliminacion ya que no se muestran los niveles suaves rastreados. Los niveles suaves "escondidos" se convierten, si es necesario, en niveles duros para asi mantener sus niveles en el cue que siga del cue renumerado.



**PISTA:** *Para mantener la misma "vista" de un cue despues de su nueva ubicacion, tiene que realizar todos los comandos de renumerar en el modo de Solo Cue o de Eliminacion. Sin embargo, usted no puede ver los niveles rastreados en el modo de Eliminacion, aunque ambos modos preservaran los niveles rastreados en donde ellos puedan. (donde los valores de los niveles no tengan ningun cambio).*

---

# CAPITULO 11:

## Nombres

El nombrar es una característica disponible para usted en las consolas Innovator. Se les pueden asignar nombres a Cues, Grupos, Efectos, Submaestros, Shows y Archivos de Disco. Hay dos maneras de poner nombres alfa-numéricos. una opción es la de comprar la opción de un teclado ASCII (nota: este es un teclado de PC estándar). El segundo método es utilizar los botones de presión del Submaestro los cuales tienen la habilidad de actuar como caracteres del abecedario, para así poder escribir los nombres. Usted puede asignar nombres seleccionando la tecla suave de Nombre apropiada, y después utilizando los botones de presión como teclas de letras y así escribir el nombre deseado. Todos los nombres pueden tener hasta 16 caracteres de largo, excepto los nombres para los archivos de disco los cuales solo pueden ser de 8 caracteres de largo.

Bump Button	Alpha Character	Bump Button	Alpha Character	Bump Button	Alpha Character
1	A	9	I	17	Q
2	B	10	J	18	R
3	C	11	K	19	S
4	D	12	L	20	T
5	E	13	M	21	U
6	F	14	N	22	V (Espacio)
7	G	15	O	23	W - X
8	H	16	P	24	Y - Z

TABLA 11.1 ASIGNACION DE CARACTERES ALFA PARA LOS BOTONES DE PRESION

## Modo Alfa o Nombre

En el modo Alfa, cada botón de presión representa una letra del abecedario en lugar del número de un submaestro. Siempre que se presiona la tecla suave de (NAME) en cualquier display, los botones de presión están en el modo Alfa y solo se pueden utilizar para poner nombres. Una vez que el comando de nombrar se ejecuta con la tecla [ENTER], los botones de presión vuelven a sus funciones de Submaestro.

# Nombres para Cues, Efectos, Grupos, y Submaestros

Usted puede asignar nombres hasta 16 caracteres de largo para cues, efectos, grupos y submaestros. Estos nombres puede ser exclusivamente numeros, exclusivamente letras (por medio de los botones de presion del Submasestro) o una combinacion de letras y numeros.

Los nombres de los cues normalmente describen la accion que esta en el escenario para asi señalar el punto en donde debe comenzar el cue. Un cue llamado "Fausto Abajo Derecha", puede decirle al director de escenario que debe llamar ese cue, o puede decirle al operados del tablero que oprima el boton de [GO] cuando Fausto llegue a la posicion de Abajo a la Derecha. Un cue se puede nombrar en cualquier display donde se puedan llamar a los cues.



**EJEMPLO:** Para nombrar un cue en el display de Preview:

(SELCUE) [#] (MORE) (NAME) [teclear nombre] [ENTER]



**EJEMPLO:** Para nombrar un cue en el display de la Hoja de Cue:

(SELCUE) [#] (NAME) [teclear nombre] [ENTER]

Cue				
Eff	Mac	Grp	Pro	Name
1				PRESHOW MUSIC ACT1..SCENE1 DOOR FIRST..DANCE ACT1..SCENE2 WATCH..HERO BLACKOUT

FIGURA 11.1 PARTE DEL DISPLAY DE LA HOJA DE RASTREO QUE MUESTRA LOS NOMBRES DEL CUE

Usted puede utilizar la tecla suave de (NAME) en el sub-display de Efecto para asignar un nombre en el efecto actual. Los nombres de los efectos seguido describen su accion, su lugar en el show o posiblemente su ubicacion. Un efecto puede ser llamado "Seguimiento del Proscenio" o "Acto 2 Fuego".

Effect 1: SAMPLE			
Type: Forward			
Step	1:	Fade	00.5
		Dwell	00.5
Step	2:	Fade	00.5

FIGURA 11.2 PARTE DEL DISPLAY DE EFECTO QUE MUESTRA UN EFECTO LLAMADO "SAMPLE"



**EJEMPLO:** Para nombrar un efecto en el sub-display de Efecto:

1. Utilice las teclas de flechas para poner el cursor en el campo del nombre.
2. [teclea el nombre]

Usted puede utilizar la tecla suave (**NAME**) en el sub-display de Grupo para asignarle un nombre al grupo actual. Los nombres de los Grupos normalmente describen su ubicacion en el escenario, su lugar en el show o la descripcion de la "vista". Un grupo puede llamarse "Tarde en la Banca" o "Tono Cyan Templado".

Group 1											PREVIEW																Curtain Warmers											
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24															
FL	50	23	FL																																			
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48															

FIGURA 11.2 PARTE DEL DISPLAY DE PREVIEW-GRUPO QUE MUESTRA UN GRUPO LLAMADO "CURTAIN WARMERS"



**EJEMPLO:** Para nombrar un grupo en el sub-display de Grupo:

1. [PREVIEW] (SELGRP) [#] [ENTER]
2. (NAME) [teclea nombre] [ENTER]

Usted puede utilizar el sub-display de Submaestro para asignar un nombre a un submaestro. Esto puede ser muy util para aclarar la funcion y el tipo de submaestro a "simple vista". El sub nombre de un Efecto puede describir la accion del efecto, "Acto 3 Resplandor en la Ventana". Un submaestro con tiempo puede ser identificado rapidamente por su nombre.



**EJEMPLO:** Para nombrar un Submaestro en el sub-display de Submaestro:

1. [PREVIEW] (SELSUB)[#] [ENTER]
2. (NAME)
3. [teclea nombre] [ENTER]

## Nombre del Show y de los Archivos de Disco

Usted puede ponerle nombre a su show en el display de Inico (Setup), presionando [1] [ENTER], y tecleando el nombre despues y por ultimo presionando otra vez [ENTER]. El nombre de un show puede ser de 16 caracteres de largo. El nombre del show tambien puede ser una combinacion de letras con numeros. El nombre del show sera igual que el nombre que aparece en el display de Inicio. El nombre del show, al igual que el de los cues, grupos, etc. aparecen cuando se imprime la informacion del show.

El nombre de un archivo de disco es el nombre que se le da a su disco. Normalmente es el nombre del show. Este nombre tambien puede ser una combinacion de letras y numeros hasta 8 caracteres de largo, lo que no permite que el nombre de un show y de un archivo sea el mismo.

El nombre de un archivo se asigna al show cuando usted presiona [2] [ENTER] en el display de Inicio. En este punto, teclee el nombre de su archivo utilizando el teclado de acceso de datos y los botones de presión, luego presionando la tecla [ENTER]. Si usted no especifica un nombre, la consola va a grabar su show como un archivo de fábrica, el cual será el Nombre del Archivo que aparece en el display de Inicio. Si usted no ha grabado aun un nuevo show en su disco, o no cargo el show desde el disco, no va a aparecer ningún nombre en el display de Inicio. Si usted graba un show "nuevo" al disco sin especificarle un nombre no va a haber ningún nombre de fábrica disponible.

```
Monday                               Setu
                                     System Relea
                                     Boot Relea

1. Show name: SAMPLE SHOW
2. File name: SAMPLE.INN
Unused cues/groups/subs      :1053
Number of dimmers
3.                               port A : 512
4.                               port B : 48
5.                               port C : 48
```

FIGURA 11.3 PARTE DEL DISPLAY DE INICIO QUE MUESTRA EL NOMBRE DEL SHOW Y LOS CAMPOS PARA EL NOMBRE DEL ARCHIVO



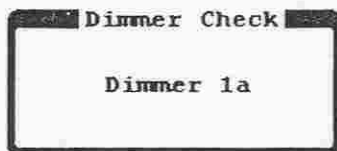
**EJEMPLO:** Para asignarle un nombre de archivo a un show.

1. [SETUP] [2] [ENTER]
2. Introducir el nombre del show, hasta 8 caracteres.
3. [ENTER] (El nombre del archivo de disco asignado va a aparecer en el display de Inicio, en el campo de Nombre del Archivo)

---

# CAPITULO 12: Utilidades, Advertencias, Impresion, y Asignaciones de Fabrica

## Utilidad de Chequeo de Dimmer



La utilidad de Chequeo de Dimmer le permite probarla salida de dimmers individuales. La Utilidad de Chequeo de Dimmer principal se puede encontrar en el display de Parcheo. para comenzar este chequeo, presione la tecla suave (**CHECK**). Despues introduzca un nivel para el dimmer, luego [**ENTER**]. Una caja va a aparecer a la mitad del display mostrando el dimmer y la salida en la que esta asignado. Utilizando las teclas hacia arriba o hacia abajo usted puede pasar de pagina a lo largo de los dimmers que desea ver. Si se desea toda la lista.

FIGURA 12.1 VENTANA DEL CHEQUEO DE DIMMER



**EJEMPLO:** Para seleccionar Control Directo del Dimmer en el display de Parcheo:

1. (**CHECK**) [#] [**AT**] [nivel] [**ENTER**]
2. [**CLEAR**] (Quita la ventana del Control Directo del Dimmer)

Para comenzar el chequeo del dimmer en el display de Escenario, utilice la tecla suave (**LEVELS**) para ver algun display de dimmer. Un dimmer se puede traer a un nivel utilizando la tecla fuerte [**DIMMER**] en el Teclado de Acceso de Datos. El nivel de salida del dimmer que usted esta checando siempre va a estar bajo el control de la rueda. Para soltar el Control Directo del Dimmer de la rueda, presione la tecla [**CLEAR**], seleccione un nuevo comando, o presione una tecla de display.



**EJEMPLO:** Para seleccionar el Control Directo del Dimmer en el display de Escenario:

1. [**DIMMER**] [#] [**AT**] [level]
2. Ajuste el nivel con el trackball .
3. (**Niveles**) (Regreso a la ventana de Vista de Canales)

---

## Advertencias y Mensajes de Error

**Advertencia de Sobrescritura:** El mensaje de Advertencia de Sobrescritura lo alerta en el hecho de que el comando que usted introdujo se va a sobrescribir con información que ya existe en la memoria de la consola. El comando va a borrar la información anterior de la memoria de la consola y la va a reemplazar con la nueva información creada. Para cancelar la sobrescritura, o para proceder con ella, hay que seguir las instrucciones en la caja de sobrescritura (overwrite). El mensaje de sobrescritura ocurre con los siguientes tipos de comandos, cuando dicho comando puede causar que se destuya información pre-existente:

- Comandos de **Grabacion**
- Comandos de **Copiado**
- Comandos de **Renumeracion**
- Comandos de **Parcheo 1 a 1**
- Comandos de **Eliminar Parcheo**

**Mensajes de Error:** Una caja de Error roja que con tiene un mensaje de error va a aparecer en el display cuando un comando no se puede llevar al cabo. Usualmente este tipo de error ocurre cuando se utilizo una tecla equivocada o se introdujo un comando erroneo. En todos los casos, el comando introducido no se puede ejecutar hasta que se corrija el problema indicado en la caja de Error. Las siguientes acciones pueden ocasionar que aparezca la Caja de Error:

- Errores en la Sintaxis del Comando (tecleos equivocados)
- Errores de Rango (ver el siguiente tema)

Presione **[CLEAR]** para eliminar la Caja de Error.

**Mensaje de Error del Disco I/O:** El mensaje de error de disco I/O aparece siempre que no se pueda ejecutar la función del disco que usted requiere. Este mensaje indica un problema con el drive del disco o con el mismo disco. Algunas condiciones comunes que pueden ocasionar que aparezca este mensaje son:

- No se encuentran los archivos del disco en el directorio
- No puede leer el directorio del disco

Presione **[CLEAR]** para eliminar la Caja de Error.

---

# CAPITULO 13: Memoria

## Memoria de la Consola vs. del Disco Flexible

Cuando usted graba informacion (tal como un cue en el display de Escenario o ediciones hechas en el display de Preview) la informacion se guarda en la memoria RAM (Random Access Memory) de la consola. Toda la informacion va a permanecer aun cuando la consola se apague ya que esta memoria tiene una bateria que mantiene la memoria activa.



**TEMA AVANZADO:** Para mas informacion acerca de la bateria, ver el Apendice A, *Mantenimiento y Servicio al Cliente*.

Cuando usted graba un show en un disco flexible, este se guarda en el disco para poderse cargar de nuevo en la consola. Siempre es muy buena idea mantener su show guardado en un disco flexible como repuesto de lo que esta almacenado en la consola.

## Realizando un “Soft Clear”

Usted puede limpiar el contenido de la memoria de la consola desde el Menu de Limpieza. Para llamar a este menu, vaya al display de Inicio y presione la tecla [F8] marcada como (MORE). Los nombres de las teclas suaves van a cambiar y la tecla [S2] no se llamara (CLEAR). El presionarla va a traer el MENU DE LIMPIEZA que aparece abajo en la figura 13.1. Desde este menu, el usuario puede limpiar el contenido de algunos o todos los shows en la memoria.

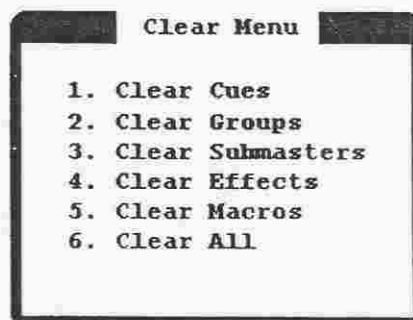


FIGURA 13.1 MENU DE LIMPIEZA




## Realizando un "Hard Clear"

Usted puede borrar toda la memoria de la consola y resetear el procesador principal en la misma realizando un "Hard Clear". Esto limpia totalmente todo lo que esta almacenado en RAM. Ninguna informacion de ningun show permanecera despues de realizar esta accion. La Informacion de Inicio del Sistema se va a resetear a sus numeros de fabrica. Si la consola experimento un problema de corriente o cualquier otra anomalia, que usted considera que este ocasionando que su consola no funcione correctamente, se recomienda que se haga un "Hard Clear".



**EJEMPLO:** Para realizar un Hard Clear:

1. Guarde su show en un disco si desea guardar la informacion del mismo. Este procedimiento va a borrar toda la informacion en la RAM de la consola.
2. Mantenga presionada la tecla **[CLEAR]**. **Mantengala presionada hasta que se complete el procedimiento.**
3. Mientras se mantiene presionada la tecla **[CLEAR]**, cambie el interruptor a OFF (Apagado).
4. Espere aproximadamente cinco segundos.
5. Cambie el interruptor a ON (Encendido).
6. Espere para que el display aparezca completamente en el monitor.
7. Suelte la tecla de **[CLEAR]**.

 **NOTA:** Si usted cree que el show se corrompio como resultado del funcionamiento defectuoso, el archivo del disco puede que estetambien mal. Si usted tiene una version anterior del show ya grabada en disco, es mejor utilizarla a borrarla con una informacion que quizas esta equivocada. Si usted hizo varios cambios y ediciones a esa version anterior, puede grabar la "nueva version equivocada" con otro nombre, y trate de utilizarla despues de haber realizado el Hard Clear.

## Grabando a un Disco Flexible



FIGURA 13.1 SUB MENU DEL DISCO

La Innovator utiliza solo discos formateados compatibles con IBM de 3.5" doble-lado / Alta densidad de 1.44MB. El drive del disco se localiza en la parte frontal de la consola. Utilice la caja de proteccion de escritura en el disco para proteger el contenido y evitar que sea sobre-escrito.



**EJEMPLO:** Para grabar todo un show en un disco flexible, desde el display de Inicio

(DISK) (Llama al sub menu de disco )

[1] [ENTER] (Llama el menu de Guardar Archivo)

[#] [ENTER] (Selecciona el archivo a guardar)

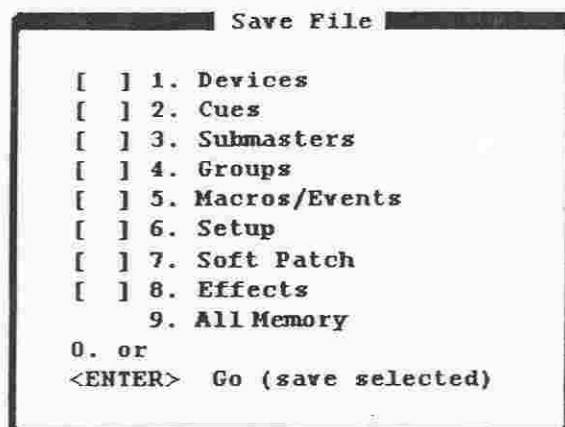


FIGURA 13.2 SUB MENU DE SALVAR ARCHIVO

**Mensaje de Advertencia de Sobrescritura:** Se pueden grabar varios shows en un disco flexible. Cuando un show en el disco tiene el mismo nombre que el show que desea grabar, un mensaje de Advertencia de Sobrescritura va a aparecer. Presione la tecla [ENTER] para completar el comando y reemplazar el archivo del show pre-existente, o presione la tecla [CLEAR] para cancelar el comando. Si el nombre de un show a grabar es nuevo, nignun archivo en el disco se va a sobrescribir.

Utilice la tecla suave de (DISK) en el display de Inicio para llamar el display de Manejo de Archivo de Disco, el cual da acceso a todos los archivos en el disco.

## Error de Disco Lleno o Malo

Si usted intenta guardar en un disco que esta lleno o las pistas del disco estan malas, va a aparecer un mensaje. En algunos casos es posible volver a formatear el disco y despues grabar la informacion. Sin embargo, generalmente se recomienda que si el error se debe a un ERROR EN EL SECTOR DE ESCRITURA MALO, dicho disco debe ponerse a un lado y utiliza run disco nuevo. Este mensaje de error se muestra en la figura 13.3.

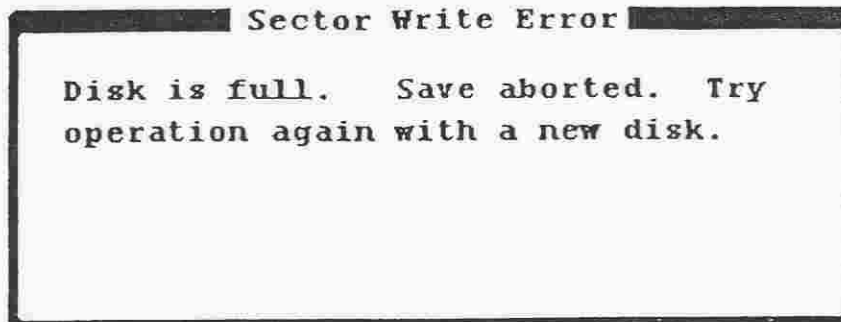


FIGURA 13.3 MENSAJE DE ERROR DE DISCO LLENO/MALO

## Llamando desde un Disco Flexible

Para llamar el archivo de un show desde un disco y cargarlo en la RAM de la consola, utilice la tecla suave (**DISK**) en el display de Inicio, con el nombre del archivo deseado. Usted puede utilizar hasta 8 caracteres en el nombre del archivo del show, para así especificar el archivo que se quiere. Si no se especifica ningún nombre cuando se utiliza el Menu de Disco, la consola va a intentar llamar el nombre del archivo del show actual.

Name	Size	Time
TESTSHOW.INI	112960	23:30:24
INNOVATR.DWN	786844	17:27:00
END		

FIGURA 13.4 - SUB MENU DE CARGAR EL ARCHIVO

**Mensaje de Advertencia de Sobrescritura:** Un mensaje de sobrescritura anuncia que el presente show en la memoria va a ser reemplazado por la información del show que se está cargando. Siga las direcciones en la caja de advertencia para proceder.



**EJEMPLO:** Para llamar todo un show desde un disco (y reemplazar la información del show que está actualmente en la memoria) desde el display de Inicio:

- 
1. **(DISK)** (Abre el Menu de Disco)
  2. **[2] [ENTER]** (Abre el sub-display de Manejo del Archivo de Disco)
  3. Utilice las teclas **[↑] / [↓]** (Selecciona el archivo a cargar)

## Actualizando el Software

La consola Innovator tiene la habilidad de poder cargar nuevas versiones desde un disco flexible, tal y como se actualiza el software en una computadora personal. el disco debe ser un disco de Sistema de Operacion de la Innovator, para que pueda trabajar correctamente. Su consola se embarco con un disco de Sistema Operativo que tiene una copia de la version original del software que fue cargada cuando esta se probó en la fabrica.



---

# CAPITULO 14:

## Grupos:

### Revision de Grupos

Un grupo es una serie de canales y de niveles que usted puede llamar con un numero de grupo sencillo. Un grupo es como un Submaestro Normal, excepto que un grupo no tiene un fader como un submaestro. Los grupos representan "vistas" en partes del escenario que se pueden utilizar como cubos de construccion para crear cues, subs, pasos de un Efecto y otros grupos. Hay un maximo de 600 disponibles, los cuales se pueden crear en cualquier orden.

### Grabando Grupos

Los grupos se crean de dos maneras: "en vivo" en el display de escenario o "a ciegas" en el sub-display de Grupo en Preview. Los grupos se crean en el display de escenario creando una "vista" en el escenario, utilizando despues la tecla de **[RECORD GROUP]**. El utilizar la tecla de **[RECORD GROUP]** toma una fotografia instantanea del display de escenario. Los dimmers estacionados no se graban.



**EJEMPLO:** Para crear un grupo "en vivo" en el display de escenario:

1. Establezca los canales para obtener la "vista" deseada en el escenario.
2. **[RECORD GROUP] [#] [ENTER]** (Si el grupo especificado ya existe un mensaje de advertencia de sobrecritura va a aparecer)



**REGLA BASICA:** *Siempre que se utilicen cualquiera de las tres teclas de **[RECORD]**, estas van a grabar los niveles de los canales que estan activos en el display de Escenario, no importa que display se este viendo cuando se ejecuta el comando. Los niveles de los dimmers estacionados nunca se van a grabar en ninguno de los comandos de Grabacion en vivo.*



**EJEMPLO:** Para crear o editar un grupo "ciego" en el sub-display de Grupo el cual esta en Preview:

1. **(SELGRP) [#] [ENTER]**
2. Ajuste los canales y los niveles.



**REGLA BASICA:** *Siempre que ejecute un comando de Grabacion, la consola asume que usted desea grabar todos los niveles en vivo para todos los canales, a menos que usted especifique una lista de canales distinta.*

---

## Llamando Grupos

Para llamar a un Grupo utilice la tecla dura de **[GROUP]**.



**EJEMPLO:** Para llamar a un grupo en todos los displays menos en los de Hoja de Cue y de Inicio:

**[GROUP] [12] [AT] [FULL]**

Usted puede asignar un nivel a un grupo en la Línea de Comando. Los niveles dentro grupo se leen proporcionalmente a la asignación de nivel del grupo.



**EJEMPLO:** Digamos que el grupo 2 contiene los canales del 1 al 4 al 80%. Para asignar el grupo 2 a un nivel proporcional de 50% en el display de Escenario:

**[GROUP] [2] [AT] [50]** (Canales 1 - 4 a 40% en el escenario (40%=50% of 80%))

Usted solo puede editar grupos en el sub-display de Grupo en Preview. Una edición a un grupo existente afecta solo los niveles en el display de Grupo. Las ediciones que se hacen a un grupo no actualizan ninguna otra instancia en donde el grupo se haya utilizado previamente para establecer el nivel de los canales.

## Copiando Grupos

Usted puede utilizar la tecla suave de **(COPY)** para copiar el contenido de un grupo en otro número de grupo en el sub-display de Grupo en Preview.



**EJEMPLO:** Para copiar un grupo al grupo 2, en el sub-display de Grupo:

1. **(SELGRP) [#] [ENTER]**
2. **(COPY) [2] [ENTER]**



**REGLA BÁSICA:** *El número del artículo de donde se va a copiar es la "fuente" (source) y el número en donde se va a copiar es el "destino" (destination).*

## Renumerando Grupos

Usted puede renumerar grupos utilizando la tecla suave de **(RENUM)** en el sub-display de Grupo.



**EJEMPLO:** Para reenumerar el grupo actual en el sub-display de Grupo:

1. **(SELGRP) [#] [ENTER]**
2. **(RENUM) [destino #] [ENTER]**



**NOTA:** Cuando usted reenumera un grupo, el contenido del grupo fuente se asignan al grupo destino, y el grupo fuente se elimina completamente.

## Borrando Grupos

Cuando usted borra un grupo, ambos tanto el numero de grupo como su contenido son borrados. Un grupo se puede borrar en el sub-display de Grupo, o se puede limpiar en el display de Inicio.



**EJEMPLO:** Para borrar un Grupo en el sub-display de Grupo:

**(MORE) (DELETE) [# list] [ENTER]** (Un mensaje de sobrescritura lista el numero total de los grupos que se van a perder)

## Grupos e Instrumentos Automatizados

El operar una luz movil o un instrumento automatizado es sencillo. El mover 10, 20 o mas se vuelve en un reto si es que no tuvieramos el poder de los Grupos. Si su produccion incluye el uso de iluminacion automatizada, piense en terminos de grupos. Utilice los grupos como bloques de construccion para predefinir las posiciones y separar grupos por color o intensidad. Un ejemplo de una lista de posibles grupos puede ser:

- Un grupo por separado para cada color planeado (por ejemplo el grupo ROJO, el grupo AZUL, etc.)
- Un grupo por separado para cada punto de foco mayor (Caracteristicas de Paneo y Tilt) en el escenario (por ejemplo CENTRO, IZQUIERDA, etc.)
- Un grupo por separado para el nivel de la caracteristica

Un poco de preparacion desata el poder del control que tiene la Innovator con referencia a instrumentos automatizados, para elevar cualquier produccion. Refierase a los Capítulos 23 y 24 para mas informacion de Instrumentos de Iluminacion Automatizados.





---

# INNOVATOR USER GUIDE

## **PART III: ADVANCED TOPICS**

**(Tópicos Avanzados)**

<b>CAPITULO 15</b>	<b>Efectos</b>
<b>CAPITULO 16</b>	<b>Listas de Canales Avanzadas</b>
<b>CAPITULO 17</b>	<b>Operacion Avanzada del Submaestro</b>
<b>CAPITULO 18</b>	<b>Perfiles</b>
<b>CAPITULO 19</b>	<b>Cues Avanzados</b>
<b>CAPITULO 20</b>	<b>Opciones de Parcheo Avanzadas</b>
<b>CAPITULO 21</b>	<b>Macros</b>
<b>CAPITULO 22</b>	<b>Controlando los Rangos del Fade Rates con la Rueda</b>
<b>CAPITULO 23</b>	<b>Luces Moviles</b>
<b>CAPITULO 24</b>	<b>Programando con Luces Moviles</b>



# CAPITULO 15: Efectos

## ¿Revision de Efectos?

Un Efecto es una serie secuencial de pasos de iluminacion que usted puede asignarle niveles, tiempos y patrones. Los efectos fueron creados originalmente para alcanzar los "patrones de seguimiento" de luces, pero los Efectos se pueden utilizar en varias maneras. La secuencia y el contenido del canal en un efecto se determina por sus pasos. Cada paso del Efecto tiene una coleccion de canales asignados a el. Todos los pasos reproducidos en su orden numerico van a definir el Efecto (a menos que una secuencia sea alterada por un patron especifico).

## El Sub-display de Efecto

Usted puede utilizar el sub-display de Efecto para crear nuevos efectos o editar los ya existentes. El sub-display de efecto lista el nombre, los elementos y los niveles de cada paso del efecto, asi como el patron y el tiempo de fade para cada paso.

Stage

Effect 1: **SAMPLE**  
Type: Forward

	1	2	3	4
Step 1: Fade 00.5 Dwell 00.5	CH 1 LV 75	CH 10 LV FL	DV 3 Color Red	unused
Step 2: Fade 00.5 Dwell 00.5	CH 1 LV 75	CH 11 LV FL	DV 3 Color Blue	unused

Remaining steps: 7335

A/B

Cue> 2  
Up 100% Down 100%

Next> 3

C/D

Cue> 7  
Up 100% Down 100%

Next> 999.9

Tracking: Effect 1

1 ClrVal	2 ClrLn	3 InsLn	4 DelLn	5 AddLn	6 DelAll	7	8 Live
----------	---------	---------	---------	---------	----------	---	--------

FIGURA 15.1 EJEMPLO DEL SUB-DISPLAY DE EFECTOS

---

## Creando Efectos

Para crear un nuevo Efecto "blanco" usted debe estar en el display de efecto. Para entrar al display de Efectos, usted debe permitir para un numero de pasos en un Efecto en el Display de Inicio. El numero maximo de pasos en la Innovator es de 9,999. Vaya el display de Inicio e introduzca [10] seguido del numero de pasos del efecto que usted cree que va a necesitar para todos los efectos en su show. Tome en cuenta que los Efectos se llevan mucha memoria, por lo que el permitir muchos efectos puede afectar el resto de los cues, grupos, submaestros y canales. Despues de permitir el numero de pasos de un Efecto deseados, regrese a los displays de **Escenario** o de **Preview** para programar los Efectos (el siguiente ejemplo asume que usted esta programando en el display de Escenario).



**EJEMPLO:** Para crear un Efecto nuevo o para ver un Efecto ya existente en el sub-display de Efecto en Escenario:

**(SELEFF) [#] [ENTER]** *(Usualmente usted puede comenzar con el numero 1.)*

## Navegando el Display de Efectos

El sub-display de Efectos esta diseñado para navegarse facilmente. Se puede editar, aumentar o borrar cualquier parte de un Efecto en cualquier momento. Para moverse a travez de la pantalla en areas diferentes, simplemente utilice las teclas de flechas que estan al lado del teclado de datos.

Las asignaciones de las teclas suaves para el Display de Efecto tambien permiten que se puedan hacer cambios rapidos y sencillos cuando se esta creando un efecto. La asignacion de las teclas suaves para el display de Efecto es la siguiente:

<u>Key Name</u>	<u>Full Name</u>	<u>Description</u>
1. ClrVal actual	Clear Value	Utilice esta tecla suave para borrar o eliminar el valor del campo
2. ClrLn	Clear Line	Utilice esta tecla suave para borrar o eliminar el valor del paso actual
3. InsLn posicion	Insert Line	Utilice esta tecla suave para insertar un nuevo paso ANTES de la actual de su paso
4. DelLn	Delete Line	Utilice esta tecla suave para borrar el paso actual
5. AddLn efecto actual	Add Line	Utilice esta tecla suave para sumar un nuevo paso al FINAL del
6. DelAll	Delete All	Utilice esta tecla suave para borrar o eliminar toda la informacion del efecto actual y resetearlo a su posicion de fabrica, "blanco" Efecto de 2 pasos.
7. <i>(no utilizado)</i>		
8. <i>(no utilizado)</i>		

---

## Creando Pasos de un Efecto

Los pasos de un efecto no tienen que ser creados en orden secuencial. Usted puede crear el siguiente paso antes de asignarle características al paso actual. Cualquier paso se puede dejar en blanco. Para cualquier paso usted debe especificar 3 cosas. Las primeras dos son el Tiempo de Fade y el Tiempo de Movimiento.

**Tiempo de Fade:** Mueva el cursor al tiempo de fade del primer paso. Utilizando el teclado de datos introduzca el tiempo de fade para ese paso en particular. Los tiempos válidos son de 0 hasta 59 minutos, 59.9 segundos.

**Tiempo de Movimiento:** Mueva el cursor para el tiempo de movimiento del primer paso. Utilizando el teclado de datos introduzca el tiempo que desea que el paso se detenga, o "mueva" antes de continuar al siguiente paso del efecto. Los tiempos válidos son de 0 a 59 minutos, 59.9 segundos.

La tercera cosa que se debe incluir en el paso de un Efecto es: Qué artículos son los que responden a dicho paso. Las rutinas de Efectos que están armadas dentro de la Innovator le permiten el acceso a los siguientes:

- Canales
- Submaestros
- Grupos
- Características de los Instrumentos Automatizados
- Cues



**EJEMPLO:** Para asignarle un **canal** al paso del Efecto actual en el display de Efecto:

*(Mueva el cursor a la primera caja púrpura disponible)*

**[#] [ENTER]** *(Ponga el canal seleccionado en el paso con un nivel de inicio al máximo)*

*(Si usted desea que el canal responda algún nivel distinto al de máximo)*

**[↓]** *(Muevase hacia abajo al campo del nivel)*

**[#] [ENTER]**

*(Introduzca el nivel deseado en porcentaje ... nota: para este campo utilice 100 para máximo)*



**EJEMPLO:** Para asignarle un **grupo** al paso del Efecto actual en el display de Efecto:

*(Mueva el cursor a la primera caja púrpura disponible)*

**[GROUP] [#] [ENTER]** *(Ponga el grupo seleccionado en el paso con un nivel de inicio al máximo)*

*(Si usted desea que el grupo responda algún nivel distinto al de máximo)*

**[↓]** *(Muevase hacia abajo al campo del nivel)*

---

**[#] [ENTER]**  
(Introduzca el nivel deseado en porcentaje ... nota: para este campo utilice 100 para maximo)



**EJEMPLO:** Para asignarle un **Cue** al paso del Efecto actual en el display de Efecto:

*(Mueva el cursor a la primera caja purpura disponible)*

**[#] [ENTER]** *(Ponga el cue seleccionado en el paso con un nivel de inicio al maximo)*

*(Si usted desea que el cue responda algun nivel distinto al de maximo)*

**[↓]** *(Muevase hacia abajo al campo del nivel)*

**[#] [ENTER]**  
(Introduzca el nivel deseado en porcentaje ... nota: para este campo utilice 100 para maximo)



**EJEMPLO:** Para asignarle un **submaestro** al paso del Efecto actual en el display de Efecto:

*(Mueva el cursor a la primera caja purpura disponible)*

**[#] [ENTER]** *(Ponga el submaestro seleccionado en el paso con un nivel de inicio al maximo)*

*(Si usted desea que el submaestro responda algun nivel distinto al de maximo)*

**[↓]** *(Muevase hacia abajo al campo del nivel)*

**[#] [ENTER]**  
(Introduzca el nivel deseado en porcentaje ... nota: para este campo utilice 100 para maximo)



**EJEMPLO:** Para asignarle una **característica de instrumento** al paso del Efecto actual en el display de Efecto:

*(Mueva el cursor a la primera caja purpura disponible)*

**[DEVICE]** *(Esto hara que salga una lista de instrumentos)*

**[↓]** or **[↑]** *(Utilice las teclas de flechas para moverse al instrumento deseado)*

**[ENTER]**  
*(El presionar enter asignara el instrumento y luego movera el cursor al campo de Característica)*

El presionar **[ENTER]** otra vez va a abrir la lista de características del instrumento deseado. Otra vez utilizando las teclas de flechas seleccione la característica deseada. Seguido de **[ENTER]**.

Por ultimo seleccione la informacion para dicha característica. Esto puede ser el nivel de la luz, el color o la posicion.



**TEMA AVANZADO:** Ver el Capitulo 23, *Luces Moviles* para informacion adicional en Instrumentos Automatizados y sus características asociadas.

---

## Patrones del Efecto

Hay cuatro opciones de patrones del efecto las cuales utilizadas en combinacion con otras opciones se pueden crear diferentes patrones de iluminacion en movimiento. Las opciones de los patrones del efecto son:

- ADELANTE** = Los pasos corren desde el paso 1 hasta el numero de paso mas alto, comenzando otra vez con el paso numero 1.
- REVERSA** = Los pasos corren desde el numero de paso mas alto, hasta el paso 1, comenzando otra vez desde el paso mas alto.
- BRINCO** = Cada ciclo completo de pasos brinca entre los patrones de Adelante y Reversa.
- AL AZAR** = Los pasos ignoran su secuencia numerica y se ejecutan al azar hasta que todos los pasos se activaron aunque sea una vez. Despues la secuencia comenza de nuevo



**EJEMPLO:** Para asignar patrones de Efecto en el Sub-display de Efecto:

1. Utilice la tecla de flecha para moverse al campo de **Tecleo**.
2. Una vez en posicion utilice las teclas de flechas hacia la izquierda [**←**] y la derecha [**→**] para navegar entre las cuatro opciones. No se necesita la tecla de [**ENTER**] para este campo.



**PISTA:** *Experimente con estos patrones para familiarizarse con ellos:*

1. *El el display de efecto, crear un Efecto de 5 pasos con el canal 1 en el paso 1, el canal 2 en el paso 2, etc.*
2. *Asigne un patron o combinacion de patrones al Efecto.*
3. *Pruebe el Efecto (ver el siguiente tema). Seleccione el display de escenario para ver el Efecto.*
4. *Repita estos pasos con cada patron y diferentes combinaciones de patrones para ver la variedad de patrones disponibles.*

## Probando un Efecto

Hay dos maneras para probar un efecto. Si el efecto se esta creando desde el sub-display de Efecto en el Escenario, entonces la tecla suave [**S8**] se llama (**LIVE**). El presionar dicha tecla va a hacer que el Efecto se vea en el escenario. El segundo metodo es asignarlo a un Submaestro. Las ediciones del Efecto se pueden hacer "en vivo" cuando se esta probando.



**EJEMPLO:** Para probar un efecto en el display de efecto:

[**RECORD SUB**] [#] [**EFFECT**] [#] [**ENTER**] (El efecto se carga al submaster especifico)



---

## Asignando Efectos a los Cues

Se le puede asignar un efecto a un Cue. Cuando se asigna un efecto a un cue, el efecto hace fade in durante el tiempo hacia arriba del cue. El efecto se mantiene corriendo hasta que el siguiente comando de [GO] se ejecuta, en donde el efecto hace fade out durante el tiempo hacia abajo de ese cue.



**EJEMPLO:** Para asignar un Efecto a un cue en los displays de Escenario, Preview, Hoja de Cue y Hoja de Rastreo.

[CUE] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]



**TEMA AVANZADO:** Ver el Capitulo 18, *Cues Avanzados*.



**NOTA:** *Un comandode [Load] de un fader [#] [GO] detienen todos los efectos del cue que esten corriendo inmediatamente.*

## Asignando Efectos a Submaestros

Un efecto asignado a un Submaestro se puede activar en cualquier momento que usted mueva el fader del submaestro o presione el boton de presion, dependiendo del modo del boton de presion. (Ver el Capitulo 7, *Operacion Basica del Submaestro*). Un efecto activado con el fader en un submaestro puede correr en el nivel proporcional, establecido por el fader hasta que este llegue a cero. Cada vez que usted mueve el fader del Submaestro arriba de cero, el efecto comienza.



**EJEMPLO:** Para asignar un Efecto a un Submasestro desde cualquier display:

[RECORD SUB] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]



**TEMA AVANZADO:** Ver el Capitulo 17, *Operacion Avanzada del Submasestro*.

## Editando Pasos

Usted puede editar "a ciegas" los pasos del Efecto actual seleccionado en el sub-display de Efecto, en el display de Preview, o usted puede editar "en vivo" en el sub-display de Efecto, en el display de Escenario. Como en todos los displays "Ciegos", las ediciones que se hacen en la version de Preview se hacen en la memoria del show tal y como son ejecutadas. Las ediciones se hacen exactamente igual que las asignaciones iniciales. Refierase a la seccion anterior "Creando Pasos de un Efecto".

---

## Eliminando Pasos

Usted puede eliminar un paso seleccionado en el sub-display de efecto con la tecla suave de **(DELLN)**. Todos los pasos que sigan del paso eliminado volveran a ser renumerados.

## Insertando Pasos

En el sub-display de efecto usted puede insertar un paso en blanco en un efecto en cualquier locacion con solo mover el cursor a dicha locacion y despues presionando la tecla suave **(INSLN)**. El paso nuevo sera insertado **ANTES** del paso actual. Todos los pasos que sigan del paso insertado seran renumerados. Para insertar un paso al final de un Efecto presione la tecla suave **(ADDLN)**.



---

# CAPITULO 16:

## Listas de Canales Avanzadas

### Listas de Canales Complejas

Las listas de canales complejas, son por definicion, una coleccion de canales que utilizan grupos, submaestro o cues para construir una lista. La complejidad de dicha lista varia dependiendo de los rangos de los canales, mas o menos los canales individuales dentro o fuera de esos rangos. Muchos tipos de listas de canales se pueden acceder en todos los niveles de los canales utilizando displays (Escenario, Preview, Grupo, Submaestro y Hoja de Rastreo).

Usted puede construir una lista de canales compleja utilizando diferentes fuentes, en lugar de solo estar tecleando cada canal individualmente. Estas fuentes trabajan como "bloques de contruccion". Los rangos de los canales, asi como los canales que forman cualquier grupo, submaestro o cue, se puede considerar bloque de construccion. En una lista compleja los grupos, submaestros y cues son referidos como tales, ademas de ser enumerados. El utilizar un tipo de articulo y un numero va a asignarle a dicho articulo los niveles proporcionales designados en el comando de lista de canales compleja.

Los articulos se pueden utilizar solos o en una lista de canales compleja para llamar a sus canales, o tambien estos pueden combinarse con canales individuales para incluir todos los canales deseados en la lista.



**EJEMPLO:** Asumiendo que el grupo 1 son los canales 1 - 10 al Maximo. Para asignar un nivel a los canales 1 - 10 y al canal 45, hay que utilizar el siguiente comando:

```
[GROUP] [1] [AND] [45] [AT] [level #]
```

En el ejemplo anterior, los canales 1 - 10 son llamados refiriendose al grupo 1 y el canal 45 se llama individualmente. Los canales tambien se pueden excluir de un articulo.



**EJEMPLO:** Asumiendo que el grupo 1 son los canales 1 - 10 al Maximo. Para llamar los canales 1 - 5, y 7 - 10 a un nivel hay que utilizar el siguiente comando:

```
[GROUP] [1] [MINUS] [6] [AT] [level #]
```



**EJEMPLO:** El siguiente es un ejemplo de un comando para una lista de canales muy compleja:

```
[GROUP] [5] [THRU] [8] [MINUS] [CUE] [1] [AND] [35] [THRU] [39] [MINUS] [SUB]
[1] [THRU] [3] [AND] [7] [AT] [level #]
```

## Listas de Canales Hechas con Rangos

Usted puede utilizar un rango de artículos (cues, grupos, subs) para hacer listas de canales. La sintaxis del comando es igual que la sintaxis para el rango de canales en una lista de canales.



**EJEMPLO:** Para establecer los canales en los cues 1 - 5 proporcionalmente a los niveles que fueron asignados en los cues:

```
[CUE] [1] [THRU] [5] [AT] [FULL]
```

---

# CAPITULO 17: Operacion Avanzada del Submaestro

## Extras del Submaestro

Aparte de los articulos basicos de canales, niveles y parametros de tiempo que se mencionaron en el Capitulo 7, los Submaestros de la Innovator tambien se pueden utilizar en conjuncion con Efectos, Macros y Grupos. Ademas, con hasta ocho paginas de asignaciones de submaestro, usted puede llamar facilmente hasta 192 vistas.

## Submaestro de Efecto

Un submaestro de efecto es cualquier submaestro con un numero de Efecto asignado a el . En un submaestro de Efecto, el efecto comienza cuando usted oprime el boton de presion o mueve el fader del submaestro.

Utilizando el boton de presion para activar el efecto va a permitir que los niveles Activos e Inactivos sean leidos en el escenario tal y como aparecen en el display de efecto para el efecto asignado. El fader del submaestro escala los niveles del Efecto. Si el nivel Activo del efecto esta hasta el maximo, pero el fader del submaestro esta establecido a 50%, entonces el nivel Activo nunca va a leer mas arriba del 50%, mientras que el efecto este corriendo en el submaestro.



**EJEMPLO:** Para poner un Submaestro de Efecto en el Submaestro:

**[RECORD SUB] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]** (Effect is now in the Submaster)

## Submaestro Macro

Un submaestro macro es cualquier submaestro que tiene un numero de macro asignado a el. En un submaestro con unmacro asignado a el , el macro comenzara a correr cuando usted oprime el boton de presion o mueve el fader del submaestro. La manija del fader no tiene ningun impacto en ninguno de los niveles creados dentro del macro. Simplemente se ejecuta con el movimiento de la manija desde cero.



**EJEMPLO:** Para poner un macro en el Submaestro:

**[RECORD SUB] [#] (MORE) (MACRO) [#] [ENTER]** (el Macro esta ahora en el submaestro)

---

[RECORD SUB] [#] (MORE) (MACRO) [#] [ENTER] (el Macro esta ahora en el submaestro)

## Submaestro de Grupo

Un submaestro de grupo es cualquier submaestro con un numero de grupo asignado a el. En un submaestro de grupo, el grupo se llama con sus niveles asignados proporcionalmente a la asignacion de la manija del fader del submaestro. El contenido de los niveles y de los canales asignados al submaestro, asi como los niveles y los canales del grupo van a funcionar en el modo de "el mas alto tiene precedencia". Si un canal esta en el grupo 1 a 50%, el grupo 1 se asigna al submaestro 5 y ese mismo canal se grabo al maximo, entonces con el fader establecido al 100% ese canal va a estar al maximo (por ejemplo, gobernado por el submaestro). Sin embargo, si un canal esta en el Grupo 1 a 50% y el grupo 1 es asignado al submaestro 5 y ese mismo canal se grabo a 25%, entonces cuando el fader este al 100% ese canal va a estar al 50% (por ejemplo, gobernado por el grupo)



**EJEMPLO:** Para poner un Submaestro de Efecto en el Submaestro:

[RECORD SUB] [#] [GROUP] [#] [ENTER] (el Grupo esta ahora en el submaestro)

## Combinacion de Submaestros

Cualquier submaestro se puede grabar con combinaciones de todas estas características. Canales y niveles, Grupos, Macros y efectos. Tome en cuenta que si alguno de estos se cambia mas tarde, las características asignadas al submaestro tambien van a cambiar. A continuacion se muestra el comando completo:



**EJEMPLO:** Para poner un Submaestro de Efecto en el Submaestro

[RECORD SUB] [#] [TIME] [#] [AND] [#] [EFFECT] [#] [GROUP] [#] [MACRO] [#] [ENTER]

(Este comando grabaria un submaestro con un tiempo de fade hacia arriba y hacia abajo, asignara un efecto, asignara un grupo y un Macro a ejecutar).

---

# CAPITULO 18:

## Perfiles

Un perfil es un metodo de personalizar la salida de una curva de fade. Usted puede asignarle un perfil a los dimmers. Los perfiles asignados a los dimmers determinan la salida del dimmer cuando usted controla los dimmers con los niveles de los canales. Cada perfil se divide en 15 secciones iguales y se numera en incrementos, aproximados, de 6.25%. La curva estandar es una linea recta (perfil lineal), de 0 a 255 (Aunque aparece 240 el paso que sigue y que no aparece es 255, lo que significa que en el punto 16, 6.25% del total de la salida asignada al dimmer ya se logro, a 32 en la salida es 12.5%, etc.)

Usted puede utilizar un perfil en cualquier momento que quiera una curva de fade diferente a la del fade de linea recta. Usted puede grabar hasta 10 perfiles, cada uno se puede asignar a cualquier numero de dimmers.

Usted puede utilizar perfiles para machar las asignaturas de la salida de la curva entre diferentes tipos de dimmers, o dimmers con capacidades de wattaje diferentes. Un dimmer de 6kW y uno de 2,4kW pueden tener salidas diferentes a 50%. Usted puede crear un Perfil para permitir que las dis salidas diferentes machen. Esta es una herramienta muy util cuando es necesario crear salidas de los dimmers uniformes.



**REGLA BASICA:** *El perfil de fabrica es el Perfil Linear. Es el perfil 0 y no es programable. Todos los cues y los canales sin un perfil asignado vana utilizar Perfil 0.*

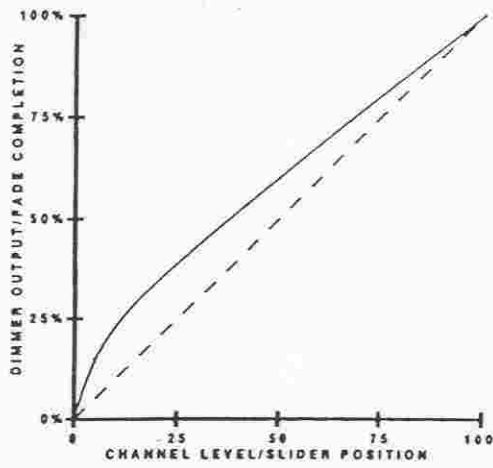
### Sub-display del Editor del Perfil

Usted puede abrir el sub-display del editor del perfil desde el display de Inicio, bajola tecla suave de **(PROFIL)**. En este sub-display, la columna de la izquierda contiene los numeros de Perfil 0 - 240. La fila de numeros de abajo, 0 - 240 representa la posicion de la manija del fader para cada perfil, o el nivel del canal para el perfil del dimmer. Los valores debajo de la fila superior representan el progreso del fade o la salida del dimmer en cualquier intervalo de 6.25% en una curva de fade. Cada intervalo de 6.25% se llama punto de fade. En un perfil lineal estandar, cada punto de fade es igual al numero % en la fila superior.

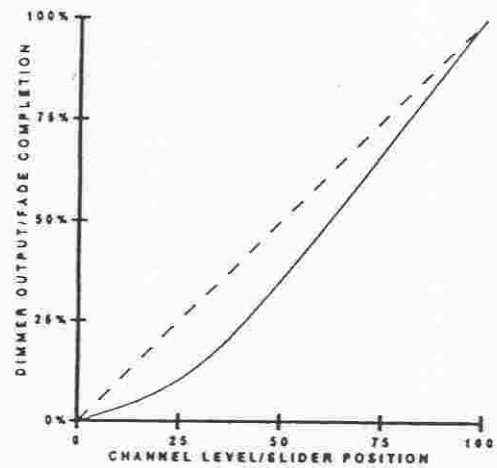
El perfil actual para editar se muestra en la parte superior del sub-display. Cuando el perfil se asigna a un cue, el perfil representa el porcentaje del nivel grabado que los canales del cue alcanzan sobre la duracion del tiempo de fade. Cuando el perfil se asigna a un dimmer la fila de numeros del perfil representa la salida del dimmer para cualquier nivel de canal en el escenario.



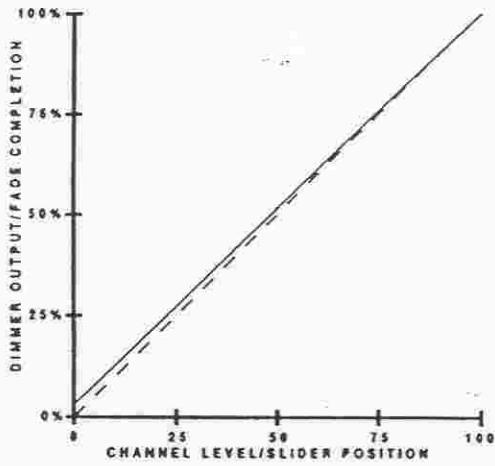




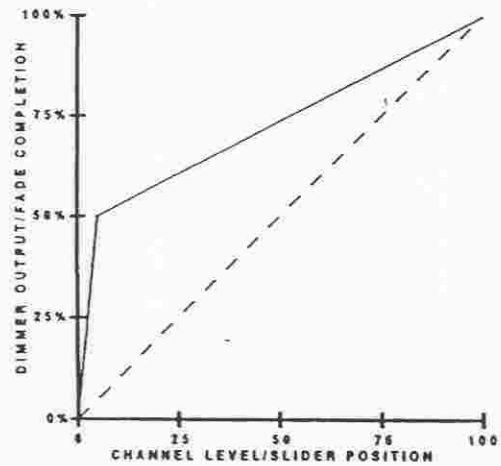
Early Rise



Late Rise



Filament Pre-heat



Cold Cathode

FIGURA 18.2 EJEMPLOS DE PERFILES



---

## CAPITULO 19: Cues Avanzados

Mas alla de los basicos de grabar varios canales a niveles diferentes, los cues en la consola de control Innovator tambien se pueden asignar a un numero de parametros avanzados. El Capitulo 8 de este manual introduce lo basico de crear un cue con un tiempo de fade. En esta seccion veremos las siguientes características avanzadas de un cue:

- Seguimiento
- Tiempo de Retardo
- Fades de Tiempos Separados
- Efectos
- Macros
- Nombres
- Uniones

### Cue de Seguimiento

Un seguimiento asignado a un cue ocasiona que el "siguiente" cue en secuencia inicie **automaticamente** sin tener que presionar el boton de [GO]. El atributo de seguimiento es de hecho un tiempo de retardo asignado con una ejecucion automatica para el siguiente cue. La cantidad de tiempo que usted especifica para el atributo de Seguimiento determina cuando va a comenzar automaticamente el "siguiente" cue. El tiempo de seguimiento asignado comienza su cuenta regresiva cuando usted presiona el boton de [GO]. Una vez completo el tiempo de seguimiento, se ejecuta el siguiente cue.



**REGLA BASICA:** *Usted debe asignar un Seguimiento a un cue **antes** del cue que quiere que comience automaticamente. Un seguimiento es esencialmente una "cuenta regresiva" para iniciar automaticamente el "siguiente" cue en la secuencia.*

Un tiempo de seguimiento puede ser desde 0 a 999.9 segundos, con incrementos de 0.1 segundos. Un tiempo de seguimiento de cero segundos permite que dos cues se ejecuten simultaneamente. No hay limite para el numero de cues consecutivos a quienes desea asignar el atributo de seguimiento.



**EJEMPLO:** Para asignar un Seguimiento a un Cue:

[RECORD CUE] [#] [FOLLOW] [#] [TIME] [#] etc. [ENTER]



**EJEMPLO:** Para asignar Seguimiento al cue de preview actual:

[FOLLOW] [#] [ENTER]

El tiempo de seguimiento se muestra abajo de los tiempos en la Caja del Fader de Reproduccion. Si usted presiona el boton de [GO] durante la cuenta regresiva de un Seguimiento, el seguimiento se cancela y el siguiente cue es ejecutado inmediatamente.



**NOTA:** *Los seguimientos de cue son ignorados cuando un cue es asignado a un Submaestro.*

## Tiempo de Retardo

Usted le puede asignar un tiempo de retardo a un cue para retardar el inicio del fade por la cantidad de tiempo que se especifique. Cuando usted asigna un tiempo de retardo a un cue, el presionar el boton de [GO] va a comenzar la cuenta regresiva del tiempo de retardo en el fader de Reproduccion mas bajo disponible. Cuando el tiempo de retardo llega a cero, el fade va a comenzar a correr en el mismo fader de reproduccion que el de su tiempo asignado. La columna de retardo aparece en los displays de la Hoja de Cue y de reproduccion, y muestran el tiempo de retardo asignado a cada cue o a cada parte de un cue.



**PISTA:** *Los retardos divididos son especialmente utiles cuando usted desea retardar las luces que van a encenderse en un lado del escenario de las luces que se van a encender en la otra parte del escenario, o viceversa.*

Usted puede asignar tiempos de retardo cuando graba un cue, o puede incluir un retardo a un cue ya existente.



**EJEMPLO:** Para asignar un retardo en los displays de Escenario, Preview, Reproduccion, Hoja de Cue y Hoja de rastreo:

[RECORD CUE] [#] [TIME] [#] [DELAY] [#] [ENTER]

- 0 -

[CUE] [#] [DELAY] [#] [ENTER] (Pone un retardo a un cue existente).



**EJEMPLO:** Para asignar tiempos de retardo por separado en un cue dividido:

[CUE] [#] [DELAY] [#] [+] [#] [ENTER]



**EJEMPLO:** Para eliminar un Retardo existente, especifica un parametro de tiempo de 0:

[CUE] [#] [DELAY] [0] [ENTER]

Note que cuando usted asigna un seguimiento a un cue, el tiempo de seguimiento retarda la ejecucion del siguiente cue, comenzando por el inicio del ultimo cue. Es lugar de utilizar el tiempo de seguimiento como retardo, usted puede asignar un tiempo de seguimiento de cero y luego asignar un tiempo de retardo al siguiente cue.

---

## Nombre del Cue

Usted puede asignar un nombre, de 16 caracteres, a un cue. El nombre aparece en los displays de Escenario, Preview, Hoja de Cue y Reproduccion. Utilice los botones de presion y el teclado numerico para seleccionar los caracteres para el nombre. Cuando se presiona la tecla suave de (NAME) hace que automaticamente los botones de presion entren en el modo Alfa. Siempre aparece cuando la tecla [RECORD CUE] o [CUE] se presiona. Cada cue solo tiene un nombre. Usted puede utilizar el nombre del cue en "Ir A" y otros comandos en lugar de especificar un numero. (Ver el Capitulo 11, *Nombres*)



**EJEMPLO:** Para asignar un nombre a un cue:

[RECORD CUE] [#] [PART] [#] (NAME CUE) [nombre] [ENTER]

- 0 -

[CUE] [#] (NAME CUE) [nombre] [ENTER] (Asigna un nombre a un cue ya existente)



**EJEMPLO:** Para eliminar el nombre de un cue:

[CUE] [#] (NAME CUE) [ENTER] (No especificar nombre)

## Uniones del Cue

Usted puede ejecutar cues fuera de su secuencia numerica asignandoles una Union. Cuando usted presiona el boton de GO, en lugar de ejecutar el siguiente numero de cue mas alto, la secuencia va a "brincar" al cue de destino que usted especifique en la asignacion de la union. La secuencia de ejecucion continua al pendiente de ese cue de destino indefinidamente, o hasta que otra Union se encuentre en un cue mas adelante.



**EJEMPLO:** Para asignar una union a un cue en los displays de Escenario, Preview, Hoja de Cue, Reproduccion o de Hoja de Rastreo.

1. [CUE] [#] [LINK] [# del cue de destino] [ENTER] (Asigna una union a un cue ya existente)
2. [LINK] [# del cue de destino] [ENTER] (Asigna la Union al cue que este en el display)

## Puentes de Union

En los ejemplos anteriores , todos las uniones cues de destino que tienen un numero mayor que el del cue asignado a la Union. Pero, ¿Que pasa si usted hizo la union en un cue anterior? Esto crea un Puente de Union.



**EJEMPLO:** Utilizando el mismo Ejemplo anterior, para asignar el cue 8 como el cue de destino en lugar del cue 21:

[CUE] [10] [LINK] [8] [ENTER] (Crea un puente que corre indefinidamente)

*La secuencia de ejecucion del cue sera: 7, 8, 9, 10(Puente), 8, 9, 10(el Puente se repite), 8, 9, 10(el Puente se Repite), 8, 9, 10(el Puente se Repite), 8, y seguido indefinidamente.*



**REGLA BASICA:** *Un retardo pertenece al cue "actual", mientras que un seguimiento pertenece al "siguiente"*

*cue.*

*Técnicamente, el siguiente cue no ha comenzado durante la cuenta regresiva del Seguimiento, pero el siguiente cue ya comenzo durante la cuenta regresiva de un Retardo.*

## Fades Divididos

Los fades divididos son fades que tienen tiempos hacia "arriba" y hacia "abajo" por separado. En la Línea de Comando, dichos tiempos se separan por un "+". El tiempo hacia arriba (el primer número en el comando) es el tiempo de fade para aquellos canales que van a un nivel más alto. El tiempo hacia abajo (el segundo número en el comando) es el tiempo de fade para aquellos canales que van a un nivel menor.

Los fades divididos corren en mitades distintas del fader. En la Caja del Fader de Reproducción, ARRIBA indica que el fader con la porción hacia arriba del fade. ABAJO indica el fader con la porción hacia abajo del fade. Para tomar el control manual de un tiempo de fade, "Macha y Agarra" la manija del fader de reproducción.



**EJEMPLO:** Para asignar un tiempo dividido en el cue actual en los displays de Escenario, Preview, Hoja de Cue o de Reproducción:

[TIME] [#] [AND] [#] [ENTER]

## Cue de Macros

Usted puede asignar un macro a un cue a una parte de un cue para que ejecute funciones automáticamente cuando dicho cue es ejecutado. Utilice la tecla suave (MACRO) que aparece después de presionar la tecla de (MORE) en el display de Preview. El macro especificado se ejecutará cuando el fade del cue comience. Esto significa que el macro se ejecutará después de los seguimientos y retardos hayan terminado. Esta característica puede ser muy útil para reprogramar Submaestros, o para capturar canales específicos en el trackball para retomar el control del cue. Otra aplicación muy útil es asignar el rango del control en un macro de cue o efecto, que requiera en toda actuación. De esta manera el rango siempre estará listo en el trackball cuando se inicia el cue.



**EJEMPLO:** Para asignar un macro a un cue o a una parte utilizando el display de Preview:

[CUE] [#] (MACRO) [#] [ENTER] *(Asigna un macro a un cue ya existente)*



**EJEMPLO:** Para eliminar un macro de un cue:

[CUE] [#] (MACRO) [ENTER] *(No especifique número)*



**PISTA:** Normalmente los puentes de union corren en los faders C/D para dejar abiertos los faders A/B. Esto permite que los Puentes de Union inicien en cualquier momento y sean eliminados en cualquier momento.

## Niveles de Rastreo en Comandos de Union

Cuando usted esta utilizando una union en un cue que tiene niveles "suaves" rastreados, ocurre una condicion especial. La "vista" del escenario creada por un cue en una secuencia es usualmente hecha de una combinacion de niveles duros (esos cambios asignados en ese cue especifico) y niveles suaves (esos niveles que se rastrean del cue anterior). Cuando se ejecuta la union, solo los niveles duros (no-rastrados) se veran afectados. Las asignaciones del rastreo del nivel suave se mantendra a sus niveles actuales cuando ocurre una union. Esto causa que la "vista" del escenario sea diferente cuando un cue es alcanzado por una union en lugar de una progresion secuencial numerica normal del cue.



**EJEMPLO:** En el display de la Hoja de Rastreo:

1. Asignar un nivel de 10% al canal 1 en el cue 1.
2. Poner el canal 2 en el cue 2 a 20%. (El canal 1 rastrea a 10%)
3. Poner el canal 3 en el cue 3 a 30%. (El canal 2 rastrea a 20%, el canal 1 rastrea a 10%)
4. Unir el cue 1 al cue 3.
5. Comenzando en el cue 0, presione Go. (Cue 1 corre) (El display de Escenario muestra el canal 1 a 10% en rojo)
6. Presione Go. (Cue 3 corre) (El display de Escenario muestra el canal 1 a 10% en gris y el canal 3 a 30%. El canal 2 no lee en el escenario)

En el ejemplo anterior, el canal 2 no lee en el escenario por que el cue en el cual ocurre el cambio de nivel nunca se ejecuto. Para evitar una alteracion en la vista del escenario original, usted debe hacer que todos los niveles existentes sean niveles duros en el cue de destino de la union. Basandose en el ejemplo anterior, para presevar la "vista" del escenario hay que asignar el atributo de Eliminacion al cue 3. Esto asigna niveles duros a todos los canales.



**REGLA BASICA:** Cuando usted asigna una union a un cue de destino que tiene niveles "suaves" (incluyendo ceros rastreados) solo los niveles duros se veran afectados. El cue de destino "adiciona" sus niveles duros a la vista del escenario anterior. Para "reemplazar" la vista del escenario anterior con el cue de destino, hay que asignar el atributo de Eliminacion al cue de destino.



**NOTE:** Si usted utiliza una Union de Regreso para regresar a la secuencia normal del cue, la misma regla se aplica (solo los niveles duros tendran cambios). Quizas usted necesitara asignar el atributo de Eliminacion al "siguiente" cue para reemplazar totalmente la vista del escenario cuando usted regrese a la secuencia original.



---

## Asignando Efectos a los Cues

Las asignaciones de Efectos de un cue aparecen en la columna apropiada en los displays de Reproduccion y de Hoja de Cue. Cuando un efecto es asignado a un cue, el tiempo de ascenso del cue es el tiempo en el que el Efecto hace fade in. El efecto permanece en el escenario hasta que se ejecuta el siguiente comando de cue. El efecto hace fade out durante el tiempo de descenso del cue.



**EJEMPLO:** Para asignar un Efecto a un cue:

[RECORD CUE] [#] [EFFECT] [#] [ENTER]

- 0 -

[CUE] [#] [EFFECT] [#] [ENTER] *(Asigna un Efecto a un cue ya existente)*

Los niveles de los canales tambien pueden cambiar con cues con efecto. Se puede asignar un efecto solo a una parte del cue si es que usted quiere mantener el tiempo de fade del Efecto por separado del tiempo de los otros niveles de los canales.

Los Efectos en cues se detienen inmediatamente cuando se ejecutan alguno de estos dos comandos: [LOAD] o [HOLD] o [BACK]. Para reiniciar el efecto de un cue, hay que comenzar en el Efecto del cue precedente y presionar el boton de [GO].



**REGLA BASICA:** *Cuando se esta grabando un cue, un gupo o un submaestro en vivo desde el escenario con un efecto corriendo, quite el efecto del escenario con el fader de reproduccion o Submaestro antes de ejecutar el comando de Grabacion. Los comandos de Grabacion en vivo graban una imagen instantanea del escenario y por lo tanto graba los niveles de los canalesdel efectó si es que este esta corriendo.*

---

# CAPITULO 20: Opciones de Parcheo Avanzadas

## Perfiles de Dimmer

Cuando usted asigna un perfil personalizado a un dimmer, este altera la característica de la curva de fade "lineal" estandar del dimmer. Si usted asigna perfiles a los dimmers, estos se van a utilizar siempre que usted controle los dimmers con los niveles de los canales. El Control Directo del Dimmer siempre rebaza cualquier perfil de dimmer. Las asignaciones del perfil del Dimmer aparecen en la cuarta columna del display de Parcheo.



**EJEMPLO:** Para asignarle un perfil a un dimmer en el display de Parcheo:

[DIMMER] [#] [PROFILE] [#] [ENTER]



**TEMA AVANZADO:** Para mas informacion acerca de Perfiles, ver el Capitulo 18, *Perfiles*.

## Niveles Proporcionales

Cualdo usted asigna un nivel porporcional a un dimmer, este limita la salida maxima del dimmer al porcentaje especificado. Por ejemplo, un dimmer asignado a un nivel proporcional de 50% el nivel de salida nunca pasa de 50%, aun cuando el canal que esta controlando ese dimmer este al maximo. En este caso, un nivel de canal al Maximo provee 50% de la salida del dimmer. El mismo canal al 50% puede proveer una salida de dimmer de 25%. Toda la asignacion de curva del dimmer es reducida proporcionalmente al nivel asignado. Las asignaciones de niveles proporcionales aparecen en la tercera columna del display de Parcheo.



**EJEMPLO:** Para asignar un nivel proporcional a un dimmer en el display de Parcheo:

[DIMMER] [#] [AT] [#] [ENTER] (Especifica el dimmer proporcional a un nivel)

---

## Dimmers Non-Dim (Non-Dims Virtuales)

En el display de Parcheo, usted puede hacer que un dimmer se comporte como un non-dim creando un perfil que fuerce el dimmer al máximo en algún punto durante el fade. Esto significa que la salida del dimmer actual en el escenario es de cero hasta que el nivel del dimmer en el fade llegue al "nivel de disparo", punto en el cual la salida del dimmer inmediatamente se va al máximo (Full). Esto es muy útil para iluminar prácticamente su set, tales como lámparas de mesa u otro tipo de luces que los actores lleguen a encender "en cue". Sin embargo, debe recordar que el dimmer debe ser grabado al Máximo en el cue.



**NOTA:** Cuando usted asigna un non-dim virtual en la consola, esto no tiene ningún efecto en las asignaciones en su rack de dimmers. Se puede decir que la señal del dimmer desde la consola es asignada a un perfil el cual "brinca al Máximo" en el punto de disparo. La salida del dimmer continúa siendo de voltaje regulado si es que su rack de dimmers regula la salida del voltaje de sus dimmers. Por esta razón, no se recomienda establecer el non-dim virtual cuando se usan motores, balastras y otro tipo de cargas inductivas. Una asignación de un "non-dim verdadero" en el rack de dimmers se debe utilizar para este tipo de cargas. Consulte el manual de operación de su rack de dimmers.

## Instrumentos Automatizados

Los Instrumentos Automatizados se encuentran en los Capítulos 23 y 24 de este manual.

# CAPITULO 21: Macros

Un Macro es una serie de tecleos que usted graba para realizar un comando complejo con solo presionar una Tecla de Macro. Los Macros son especialmente utiles cuando se estan ejecutando secuencias de comandos que se repiten seguidamente. Usted puede utilizar un Macro para irse a cero, recargar submaestros o quizas hasta para establecer cierta "vista" en el escenario.

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8
STAGE	PREVIEW	DEVICE	CUE SHEET	TRACK SHEET	PLAY SHEET	PATCH BACK	SETUP

FIGURA 20.1, TECLAS DE MACRO (FILA CENTRAL DEL TECLADO DEL DISPLAY)

## Grabando Macros

Usted puede crear un Macro presionando la tecla suave (**MACRO**) en el display de Inicio. El Macro puede contener tanto teclas suaves como teclas duras, pero no puede grabar funciones de un fader o del Trackball. Un Macro puede tener hasta 128 tecleos. Usted puede "anidar" un Macro utilizando un Macro dentro de un Macro; pudiendose ejecutar ambos con un solo tecleo.

Los Macro se graban literalmente como series de tecleos o de golpes de teclas. Cuando usted graba un comando de un nivel establecido tal como [1][THRU] [10] [AT] [FULL], el Macro va a trabajar en cualquier display que acepte la sintaxis de ese comando. Si usted desea que el Macro solamente trabaje en un display en particular, tal como el de Escenario, presione la tecla del display como el primer tecleo en el Macro.

Tome en cuenta que los distintos displays pueden interpretar las mismas teclas de manera diferente. Por ejemplo, el comando [12]

[AT] [5] [ENTER] tiene diferentes resultados en los displays de Parcheo y de Escenario. En el display de escenario este comando establece el canal 12 a 50%, mientras que en el display de parcheo este comando parcha el canal 12 al dimmer 5. Esta es la razon del por que usted debe comenzar el Macro con la tecla del display en el que se va a trabajar.



**EJEMPLO:** Para crear y grabar el Macro 1 "en vivo", y para ser ejecutado con la tecla [M1], en el display de Setup:

1. (MACRO) (Abre el sub-display del Macro)
2. [1] (Comienza a Grabar el Macro)
3. [M1] (Termina el Comando de Grabacion del Macro)



**EJEMPLO:** Para crear un Macro de CARGA CUE 5 desde el display de Inicio:

1. [1] (Para comenzar a Grabar)
2. [STAGE] (Introducir el display de Escenario, "Recording Macro #" flashea)
2. [LOAD] [5] [ENTER]
3. Presionar la misma tecla de [M#] key (Termina la grabacion del Macro. El mensaje deja de flashear)

## Paginas del Macro

Hay 8 teclas negras de Macro, etiquetadas [M1] - [M8], en el panel superior de la consola. La Innovator tiene hasta 500 macros disponibles. Estan arreglados en paginas de 8 macros por pagina. La pagina del macro que este activa es la que va a aparecer en la tecla suave del macro designada (MP#).



**EJEMPLO:** Para cambiar la pagina del Macro actual a la pagina del Macro 3, en el display de Escenario:

- (MP #) la linea de comando responde "Pagina del Macro"
- [3] [ENTER] la tecla suave cambia a (MP 3)

## Grabacion del Macro en Tiempo-Real

A parte de simplemente estar grabando tecleos, la Innovator permite la grabacion de macro en "Tiempo Real". Esta característica puede ser muy util cuando se estan construyendo tipos de efectos especiales y reproduciendolos como macros en lugar de una serie de esfuerzos tediosos requeridos para realizar ciertos efectos. Por ejemplo, los botones de presion se pueden utilizar para brincar los canales en un orden especifico en una secuencia de tiempo especifica y de esta manera crear un efecto.



**EJEMPLO:** Para grabar un Macro en "tiempo real" utilizando los botones de presion desde el display de Inicio:

1. (MACRO) (Abre el sub-display de Macro)
2. [2] (Accesa la grabacion en tiempo real y la ejecuta)
3. Utilice las teclas [↑] o [↓] luego [ENTER] (Apaga o enciende la Grabacion con Tiempo)
4. [1] (Inicia la grabacion del Macro)

- 
- |  |   |
|--|---|
| 5. [STAGE]   | (Esto le permite ver lo que esta grabando)    |
| 6. Presione los botones de presion en el orden y tiempo deseado) | (Graba los botones de presion en tiempo real) |
| 7. [M#]  | (Graba en la tecla Macro deseada)             |

## Reproduccion del Macro en Tiempo-Real

Una vez que usted grabo un Macro en tiempo real, usted debe establecer la Innovator para reproducir el Macro en tiempo-real. Se utiliza el siguiente metodo para reproducir en tiempo-real:



**EJEMPLO:** Para reproducir un Macro en "tiempo-real":

- |  |  |
|--|--|
| (MACRO)                                    | (Abre el sub-display de Macro)             |
| [6]  | (Accesa la Ejecucion del Tiempo)           |
| Utilice las teclas [↑] o [↓] luego [ENTER] | (Enciende o apaga la Ejecucion del Tiempo) |

## Viendo Macros

Usted puede ver el contenido grabado (la secuencia de tecleos) de cualquier macro utilizando la tecla suave (MACRO) en el display de Inicio. La tecla suave (MACRO) abre el sub-display de macro desde el display de Inicio mostrando el contenido del macro seleccionado como una secuencia de tecleos.



**EJEMPLO:** Para ver el contenido del Macro 5, en el display de Inicio:

- |             |   |
|-------------|---|
| (MACRO) [4] | (Selecciona el "Numero de Macro" en el display) |
| [5] [ENTER] | (Presenta el Macro 5 para verse)                |



**EJEMPLO:** Para ver un Macro en "tiempo-real" desde el sub-display de Macro en el display de Inicio:

- |  |  |
|--|--|
| (MACRO)                                    | (Abre el sub-display de Macro)           |
| [5] [ENTER]                                |  |
| Utilice las teclas [↑] o [↓] luego [ENTER] | (Enciende o Apaga el display del tiempo) |

Usted no podra ver los tiempos de los pasos de Macro en "tiempo-real"

Usted también puede ver los tiempos de los pasos del Macro en el display de Macro en cualquiera de estas tres maneras:

- Refiriéndose al Último      Muestra el tiempo entre presiones de botones en el Macro.
- Refiriéndose al Principio      Muestra el total del tiempo acumulado para todo el Macro
- Sin Tiempo      Se refiere solo a los tecleos.

## Editando Macros

Se pueden editar macros en cualquiera de las siguientes tres maneras:

- Insertar
- Modificar
- Borrar

Es posible **insertar** un paso en el Macro seleccionando el Macro y alterando su contenido en el sub-display de Macro.



**EJEMPLO:** Para insertar un paso en un Macro desde el sub-display de Macro en el display de Inicio:

- |  |   |
|--|---|
| <b>(MACRO)</b>                         | (Abre el sub-display de macro)                |
| Utilice las teclas [↑], [↓], [←] o [→] | (Selecciona la parte del Macro para editarse) |
| [7]                                    | (Permite insertar los pasos del Macro)        |
| (Inserte el tecleo)                    | (Realiza la Insercion)                        |

Es posible **modificar** un paso en el Macro seleccionando el Macro y alterando su contenido en el sub-display de Macro.



**EJEMPLO** To modify a step in a Macro from Macro Sub-display of the Setup display:

- |  |   |
|--|---|
| <b>(MACRO)</b>                         | (Abre el sub-display de macro)                |
| Utilice las teclas [↑], [↓], [←] o [→] | (Selecciona la parte del Macro para editarse) |
| [8]                                    | (Permite modificar los pasos del Macro)       |
| (Inserte la nueva entrada)             | (Realiza la Modificacion)                     |

Es posible **borrar** un paso en el Macro seleccionando el Macro y alterando su contenido en el sub-display de Macro.



**EJEMPLO:** To modify a step in a Macro from Macro Sub-display of the Setup display:

**(MACRO)**

(Abre el sub-display de macro)

Utilice las teclas [↑], [↓], [←] o [→]

(Selecciona la parte del Macro para editarse)

[9]

(Permite borrar los pasos del Macro)





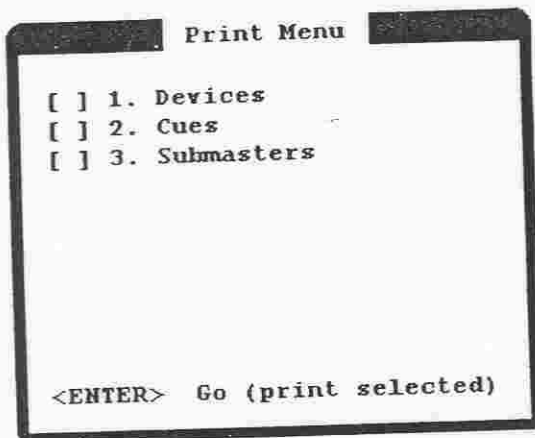
---

## Impresoras

La línea de consolas Innovator está diseñada para ser compatible con las impresoras que manejan la serie gráfica de caracteres de IBM®. La consola manda una transmisión para imprimir 62 líneas por página, seguidas de una alimentación de formas. La línea Innovator es compatible con la línea LX de Epson®, de impresión de matriz, o con cualquier impresora que tenga emulación con las impresoras Epson ® LX. Si usted utiliza una impresora láser, esta debe ser una HP ® Laser o compatible con HP ® Laser.

## Impresión

Usted puede ejecutar todos los comandos de impresión por medio del display de Inicio. Usted puede imprimir todo el show, o imprimir porciones específicas. Usted puede utilizar las siguientes teclas suaves de **(PRINT)** para imprimir los datos del show correspondientes:



1. Mecanismos (Devices) = Imprime todas las **Definiciones de los Mecanismos**
2. Cues = Imprime toda la **lista de Cues**
3. Submaestros = Imprime toda la **lista de Submaestros**

FIGURA 12.1 – MENU DE IMPRESION



**NOTA:** *El imprimir toda la información del show con la tecla (PRINT ALL) se lleva mucho tiempo (y mucho*

*papel)*

## CAPITULO 22: Controlando Rangos del Fade con las Ruedas

Cuando usted esta reproduciendo cues con los faders de reproduccion, usted puede utilizar la tecla de [RATE] en un par de faders para asignarle el control del rango de un cue al trackball y a las ruedas debajo del display LCD. Cuando usted tiene el control del rango en las ruedas o en el trackball, el moverlas hacia arriba incrementa en tiempo del fade (disminuye el rango del fade o del efecto). El moverlas hacia abajodismuniye el tiempo del fade (acelera el rango del fade o del efecto). El tiempo restante del fade en progreso aparece en el display de LCD (ver la figura 22.1 abajo)



FIGURA 22.1 DISPLAY LCD DE UN RANGO SOBRE-ESCRITO

### Cambiando Rangos de Fade del Cue

Cuando se esta desarrollando un fade de un cue con tiempo en el fader de reproduccion, usted puede ajustar el tiempo de fade utilizando la tecla de [RATE] para ese fader. Las ruedas permitiran el ajuste del tiempo hacia arriba o hacia abajo para un fader individual. El trackball ajusta ambos.



**EJEMPLO:** Para ajustar el rango del cue que esta haciendo fade en el fader de reproduccion

1. [RATE]
2. Ajuste el rango con las ruedas o con el trackball, ya sea incrementando o disminuyendo el tiempo de fade.
3. [CLEAR] o [RATE] (Suelta el control del rango del trackball y de las ruedas)

Cuando usted utiliza el trackball como en el ejemplo anterior, usted aumenta o disminuye el tiempo de fade del fade activo proporcionalmente. Cuando usted suelta el control con las teclas [CLEAR] o [RATE], los tiempos de fade ajustados permanecen para el fade. Usted puede reajustar el rango capturando el control del rango otra vez de la misma manera.



---

# CAPITULO 23: Luces Moviles

## REPASO

Una característica especial de la consola de control Innovator es que aparte de operar con iluminación de escenario tradicional, también provee de una serie de funciones para controlar fácilmente "Instrumentos de Iluminación Inteligentes". Separados de los canales que controlan el escenario, la Innovator provee de 512 canales, canales dedicados, reservados exclusivamente para controlar Luces Moviles u otros Instrumentos de Iluminación Automatizados. Se ha desarrollado una Definición de Lenguaje de Instrumentos bastante amplia para la Innovator, lo que permite que se pueda definir, virtualmente, todo tipo de instrumento que se maneja con DMX. Varias personalidades populares han sido definidas por la memoria de rayo no-volátil de la consola. El acceder un instrumento es fácil utilizando los menús y los displays de la consola.

Los instrumentos de iluminación automatizados, luces móviles, scrollers, etc. todos caen en la familia de instrumentos que se pueden controlar por la Innovator. Es EXTREMADAMENTE importante que antes de que usted utilice un instrumento, usted se familiarice con su operación leyendo el manual que viene con el mismo. Varias áreas de importancia específica son:

<b>Requerimientos de la Fuente de AC</b>	Algunas unidades necesitan diferente carga a 120V, o requieren una fuente de poder "non-dimming"
<b>Disponibilidad de Señal</b>	La mayoría de los teatros nuevos están siendo construidos con la conducción y el cableado para enrutar DMX-512 a un número de locaciones. Sin embargo, es importante notar que el DMX-512 tiene límites en el número de "llaves" que se ponen en una línea sin un booster de señal o repetidor.
<b>Característica de Personalidad</b>	¿Que hace su Instrumento? Algunos scrollers de color utilizan solamente 2 canales, uno para el color y otro para la velocidad. Esto puede contrastar con una unidad totalmente automatizada que necesite Paneo, Tilt, Zoom, Velocidad, Color, Intensidad y Patrones (mas alguna otra necesidad).
<b>Requerimientos de Montaje</b>	Simplemente poner, ya que la mayoría de estos instrumentos se mueven o hacen que el rayo de luz se mueva, la obstrucción visual, espacio y el montaje físico es también muy importante.

## Características de Personalidad del Instrumento y DMX-512

Como se menciona, los diferentes tipos de luces móviles tienen diferentes características. Es importante tener un conocimiento básico de cómo el DMX manda la información a estos instrumentos para que su operador pueda lograr el diseño de iluminación que usted desea. Un punto importante es la dirección. Cuando el DMX se utilizaba para dirigir solo dimmers, entonces el "512" significaba que se podían dirigir hasta 512 dimmers. Con las luces móviles y otros instrumentos de iluminación automatizados, la relación cambia ya que una unidad puede requerir de más de un canal para poder ser operada. El ejemplo que se muestra a continuación es una luz móvil que utiliza 2 canales DMX para Paneo, 2 canales DMX para Tilt, 1 canal DMX para Color, 1 canal DMX para el GOBO y finalmente 1 canal DMX para la intensidad de la luz. La dirección de inicio para este instrumento de ejemplo es 60.

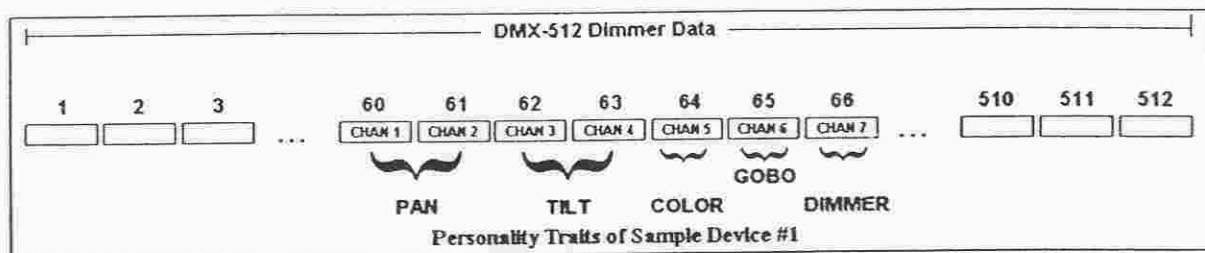


FIGURA 23.1 ILUSTRACION DE LAS CARACTERISTICAS DE UNA LUZ MOVIL DE EJEMPLO Y SU RELACION CON EL DMX

La industria de iluminación no ha estandarizado los nombres o el orden de todas las posibles características diferentes de las Luces Móviles. Esto de nuevo refuerza la importancia de entender su Luz Móvil, sus características y sus requerimientos de operación.

## Asignación Inicial

Antes de que la Innovator pueda controlar un Instrumento de Iluminación Inteligente, esta debe saber que instrumento es el que va a controlar. Esta asignación inicial se crea en un sub-menu en el Display de Inicio. Para ver este display, presione la tecla de [SETUP] y luego la tecla suave de (DEVICE), o sea [S6]. Esta acción va a traer al monitor de video el sub-display de la asignación del instrumento (figura 23.1). Usted deberá hacer algunas decisiones y saber algo de información acerca de la Luz Móvil que planea utilizar. Específicamente, usted debe saber que puerto de datos DMX de la Innovator tiene que utilizar y segundo como establecer la dirección inicial para ese instrumento.

**NOTA:** Cuando esté haciendo las asignaciones iniciales del instrumento, la Innovator va a buscar la primera dirección de datos disponible que no esté utilizada por alguna canal de dimmer en el escenario. Si usted planea utilizar el puerto de datos que está totalmente separado del puerto de datos del dimmer, vaya al display de "PARCHEO" y "borre" esa tabla de parcheo. Entonces la Innovator va a comenzar a hacer asignaciones en ese puerto.

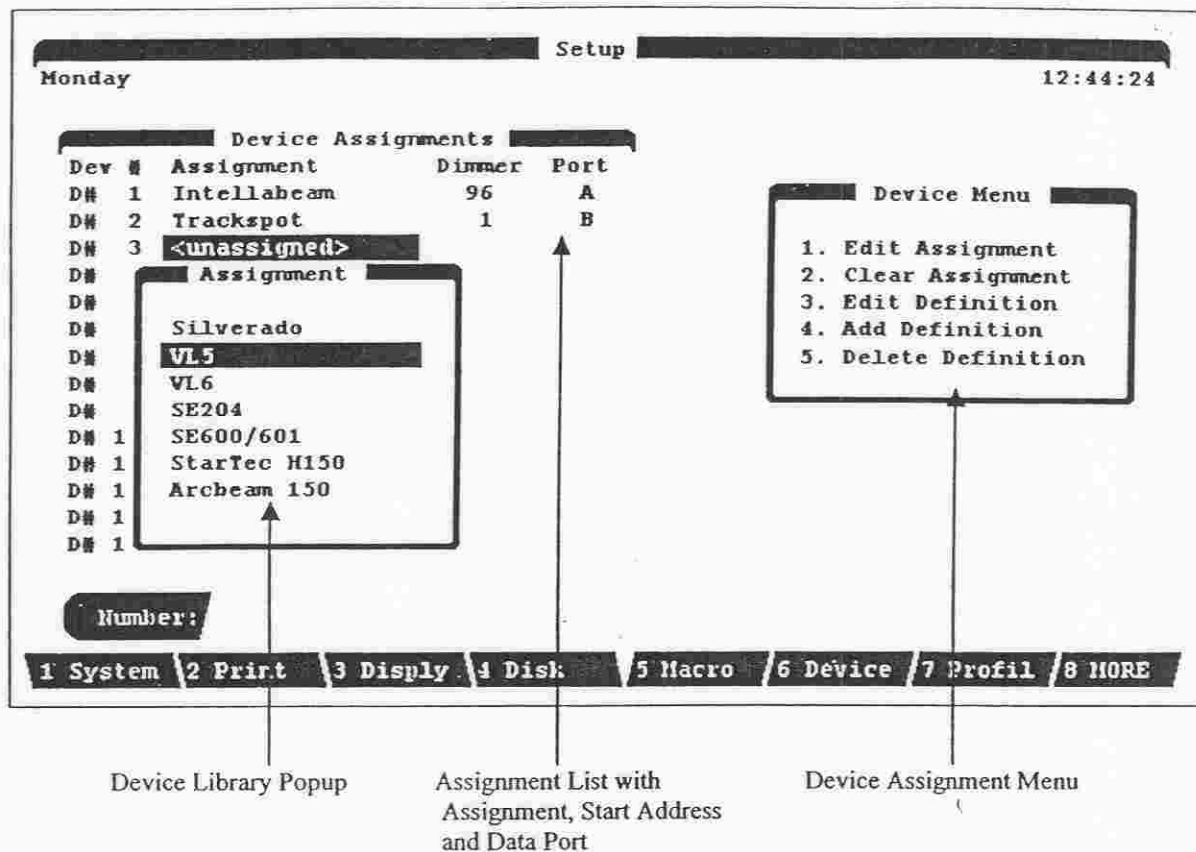


FIGURA 23.1 DISPLAY DE LA ASIGNACION DE INSTRUMENTOS - UN SUB-MENU DEL DISPLAY DE INICIO

## Asignacion de Instrumentos

Los instrumentos inteligentes necesitan ser asignados a numeros de instrumento. Hasta 512 canales estan reservados para estos instrumentos. Seleccione [SETUP], (DEVICE), note el "Menu de Instrumento (Device Menu)", y las selecciones se describen a continuacion:

1. **Editar Asignacion** *Se utiliza para asignar el instrumento, comenzar el numero de dimmer y el puerto DMX.*
2. **Borrar Asignacion** *Se utiliza para borrar la asignacion del instrumento iluminada.*
3. **Editar Definicion** *Se utiliza para llamar la libreria del instrumento para editar una definicion del instrumento.*
4. **Sumar Definicion** *Se utiliza para iniciar la rutina de aumentar un nuevo instrumento a la libreria.*
5. **Borrar Definicion** *Se utiliza para iniciar la rutina de borrar un instrumento de la libreria.*



**EJEMPLO:** Asignando una Luz Movil:

1. [SETUP] *(Entra al display de INICIO)*
2. (DEVICE) *(Entra al sub-display de DEVICE (INSTRUMENTO))*
3. [←] [→] [↑][↓] *(Utilizar las teclas de flechas para seleccionar el numero de instrumento deseado)*
4. [1] *(Selecciona la Asignacion de Edicion desde el Menu de Instrumento activando la ventana del Instrumento)*
5. [↑] [↓] *(Pasa el menu hasta que usted encuentre el instrumento automatizado correcto. Si usted no lo encuentra, quizas usted necesita aumentar una definicion de instrumento nueva. Refierase a **Aumentando una Definicion de Instrumento** mas adelante en este capitulo).*
6. [ENTER] *(Para confirmar su seleccion)*

Cuando se hizo la asignacion, la Innovator busco en sus tableros de parcheo y asigno la Luz Movil al primer dimmer que no estaba asignado a un canal del escenario. Quizas esta no es la direccion que usted quiere para esa luminaria. Si no es asi, entonces, el siguiente paso para hacer asignaciones es estableciendo la direccion de inicio. En este paso, se deben hacer dos decisiones. Primero en que puerto de datos de la Innovator se va a utilizar. Segundo, cual es la direccion de inicio para la luminaria seleccionada.



**EJEMPLO:** Asignando la direccion de inicio y el puerto

1. [←] [→] [↑][↓] *(Utilizar las flechas para seleccionar el numero del dimmer del instrumento deseado)*
2. [#] *(Teclee la direccion de inicio deseada)*
3. [ENTER] *(Confirma la asignacion)*

Despues si es necesario cambiar la asignacion del puerto.

1. [←] [→] [↑][↓] *(Utilizar las flechas para seleccionar la letra del puerto del instrumento deseado)*
2. [A] [B] o [C] *(Teclee el puerto deseado utilizando las teclas Alfa de los botones de presion)*

## Borrando la Asignacion de un Instrumento

De show en show, las asignaciones convencionales de la luz cambian, las direcciones de los instrumentos de iluminacion automatizados tienden a ser mas constantes. Por lo tanto, cuando usted borra la memoria de la consola o el parcheo de la consola, las asignaciones de las Luces Moviles NO se borra. Estas asignaciones se borran desde la pantalla de la Asignacion de Instrumento.



**EJEMPLO:** Borrando Asignaciones:

1. [SETUP] *(Se mueve al display de Inicio)*
2. (DEVICE) *(Se mueve al sub-display de ASIGNACION DE INSTRUMENTO)*
3. [←] [→] [↑][↓] *(Utilizar las flechas para seleccionar el numero del instrumento deseado)*
4. [2] *(Borrar Asignacion)*



## Controles del Instrumento de la Consola

La sección de instrumento de la consola Innovator está provista para controlar las características únicas de los instrumentos de iluminación automatizados. Para activar algún instrumento simplemente seleccione el botón de [DEVICE] en el teclado de datos junto con el número del instrumento seguido de la tecla [ENTER]. Una vez activo, las características de personalidad asignadas a ese instrumento aparecen en el LCD, 7 a la vez junto con el valor actual, ya sea numérico o como etiqueta. Para modificar una característica, simplemente de vuelta la rueda de modificación hacia arriba para incrementar o hacia abajo para disminuir el valor.

The device section of the Innovator console is provided to control the unique features of automated lighting devices. To activate a device simply select the [DEVICE] button on the data keypad along with the number of the device followed by [ENTER]. Once active, the traits of the personality assigned to the device are shown on the LCD, seven at a time along with the current value displayed either numerically or as a label. To modify a trait, simply turn the modify wheel up to increase or down to decrease the value.

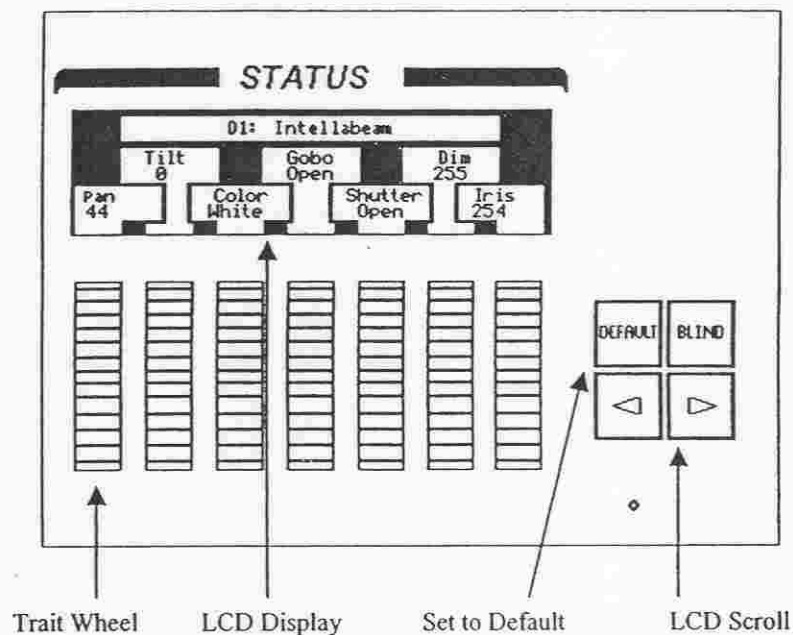


FIGURA 23.2 CONTROLES DEL INSTRUMENTO EN LA CONSOLA

Ya que algunos instrumentos tienen más de siete características, un botón con flechas a la derecha y a la izquierda está incluido después de las ruedas de encodificación. El presionar estos botones va a ocasionar que el display vaya en esa dirección en particular. Una vez que se llega a la última de las características el display se detendrá.

Las características se pueden asignar a cualquier eje del trackball (el paneo y tilt son usos comunes para esta utilidad). Si este es el caso, estas características serán modificadas cada vez que se mueva el trackball.

## Lenguaje de Definición del Instrumento

El Lenguaje de Definición del Instrumento (Device Definition Language - DDL) se utiliza para describir la personalidad de un objeto, que va a ser controlado por la Innovator. Los instrumentos pueden incluir, iluminación inteligente, máquinas de humo, combinaciones de scrollers de color de luminarias tradicionales o simplemente una serie de canales de dimmers. Por medio del uso del DDL, la Innovator puede presentar los atributos individuales o las características de personalidad con letreros descriptivos en lugar de números de canales tales como los que usted tendría con una consola de iluminación estándar.

Las Definiciones se pueden programar directamente en la consola a través del sub-display de Asignación de Instrumento del Inicio o desde archivos de texto ASCII conteniendo definiciones DDL. A continuación hay una tabla que muestra las diversas opciones disponibles para programar la definición de un instrumento. También puede ayudar a entender cómo la Innovator se comunica con su Instrumento de Iluminación Automatizado.

Keyword	Valid Values	Description
Device	16 character text string	Defines the name of the device.
Trait	8 character text string	Defines the text label of the trait.
Type	Union, End Union, Continuous, Indexed	Defines the type of the trait.
Channel	1 - 256	Defines the channel offset of the trait.
Size	8Bit, 16Bit	Defines the trait as 8 bit or 16 bit. Only used in continuous types.
Invert	Yes, No	Causes the joystick or a wheel to work opposite of normal when controlling the trait.
X-axis	Yes, No	Assigns the trait to the horizontal movement of the joystick.
Y-axis	Yes, No	Assigns the trait to the vertical movement of the joystick.
Black	Yes, No	Assigns the trait to the Blackout button.
BoValue	8 Bit : 0 - 255 16 Bit: 0 - 65,535	Defines the value that the Blackout button assigns to the trait.
Master	Yes, No	Assigns the trait to the Master Wheel.
Default	8 Bit : 0 - 255 16 Bit: 0 - 65,535	Defines the value that the Default button assigns to the trait.
Maximum	8 Bit : 0 - 255 16 Bit: 0 - 65,535	Defines the maximum value of a continuous trait.
Minimum	8 Bit : 0 - 255 16 Bit: 0 - 65,535	Defines the minimum value of a continuous trait.
Index	8 character text string followed by a comma and a value ranging from 0 - 255.	Defines the text label and its value of an index entry of an indexed type trait.
End	None	Defines the end of the file. Only required for RS-232 input files.

TABLA DE OPCIONES DE PROGRAMACION DDL

## Aumentando Definiciones de Instrumento

Existe la posibilidad de que los instrumentos que usted está utilizando ya estén definidos en la Innovator. Si no es así, o si usted desea crear un instrumento nuevo, digamos máquinas de humo múltiples o luminarias PAR, usted necesitará utilizar el modo de inicio de Aumentar Definición. Desde aquí usted puede introducir un nombre único para ese instrumento y luego definir las características de personalidad de cada canal.

Después de seleccionar "Aumentar Definición" se puede introducir el nombre de un nuevo instrumento, ya sea utilizando el modo Alfa-Numérico de los botones de presión, o la estrada del teclado externo en la parte trasera de la consola, después presionando el botón de [ENTER].

Después usted puede añadir las características de personalidad. Usted puede seleccionar entre las características de Continuo, Índice, Unión o Fin de Unión, como vaya siendo necesario.

**Característica de Continuo:** Aquellos que se mueven continuamente desde un valor mínimo hasta un valor máximo.

---

**Característica de Índice:** Aquellos que no se mueven continuamente. Se asignan valores discretos a cada índice junto con una etiqueta única. Estos se utilizan para describir las posiciones de ciertas cosas como Gobos y ruedas de Color.

**Característica de Unión:** Aquellos que están hechos de combinaciones de características de Índice y de Continuo. Un ejemplo de Unión puede ser una Rueda de Color, la cual utiliza un rango continuo de valores del DMX 512 para vueltas y luego valores discretos para las posiciones fijas de los colores. La característica de Fin de Unión se utiliza para identificar el final de la unión. Por ejemplo, si usted quiere definir una rueda de color como la que se describió anteriormente, primero va a insertar una característica de unión, luego una de continuo y una de discreción, como sea necesario, seguidos de la característica de Fin de Unión.

Varios atributos se pueden asignar a las características una vez que se determinó el tipo.

**Etiqueta de la Característica:** La etiqueta puede ser hasta de 8 caracteres de largo. Hay una tabla de entrada 512 de donde se pueden seleccionar las etiquetas. No todas están predefinidas. Aquellas que lo están se pueden ver seleccionando cualquier comando de inserción desde el display del Menú de Definición y utilizando el cursor para iluminar el nombre.

Una vez que se seleccionó la etiqueta presione [ENTER]. El display cambiará a un display de Inicio para esa característica en particular donde se pueden guardar los detalles de dicha característica. La etiqueta misma afuera de tabla se puede modificar. Seleccione "1 Modificar Característica" hasta que aparezca la ventana de la etiqueta y luego introduzca el nuevo nombre utilizando, ya sea la función alfa-numérica de los botones de presión o un teclado externo. Tome en cuenta que el cambiar el contenido de la etiqueta va a cambiar la etiqueta para cualquier otra característica de cualquier otro instrumento que esté utilizando esta tabla de entrada. Finalmente una nueva etiqueta se puede crear seleccionando "Nuevo". una entrada vacía en el tablero será seleccionada y presentada para editarse en el display.


Una vez que ya se seleccionó la etiqueta, se pueden editar los demás parámetros de la característica. Utilice el cursor para ver a lo largo de estos. El primer parámetro muestra el tipo de característica y este no se puede editar. Se muestra solo como referencia.

**Parámetros para Característica Continua:** Selección del Canal, Tamaño de la Información, Invertido, axis X, axis Y, Oscuridad Total, Inicio, Máximo y Mínimo.

**Parámetros para Característica del Índice:** Canal, axis X, axis Y, Oscuridad Total, Inicio, Número de Índices, Etiqueta del Índice y Valor del Índice.

Una discusión de cada tipo de parámetro está a continuación.

**Selección de Canal:** Esto determina que canal del DMX 512 se debe utilizar para esta característica. Este es un número relativo el cual se añade a la dirección de base del instrumento una vez que este es asignado a un botón de luminaria.

 **NOTA:** Si la luminaria 1 está asignada al canal 20 del DMX 512 y una característica está asignada al canal 1, esta va a terminar asignada en el canal 20 no en el 21. El tamaño de los datos determina si la característica va a utilizar 1 o 2 bytes del DMX 512. Las opciones son "8 Bit" o "16 Bit". 16 Bit se utiliza más para Paneo y Tilt de instrumentos de alta resolución.

**Axis X/Y Invertido:** A veces es bueno invertir una característica continua, tal como paneo, para que se mueva en la misma dirección que el trackball. Seleccione "Si" en el caso que usted desee invertir la característica. Si esta está asignada a los axis X y Y, seleccione "Si" para esos parámetros. Más de una característica de un instrumento puede ser asignada a estos axis, uno por uno o ambos a la vez.

**Oscuridad Total:** Si se activa el parámetro de Oscuridad Total, la característica será establecida al valor de Oscuridad Total siempre que el botón de Oscuridad Total sea presionado.

---

**Valores de Inicio:** Cuando por primera vez se selecciona una luminaria, su característica puede ser cualquier valor. Los valores de inicio para cada característica se pueden asignar de tal manera que cada vez que se presione el botón de Inicio este ocasione que la luminaria activa adopte el valor de inicio, donde quiera que este.

**Maximos y Minimos:** Se les puede asignar un valor máximo o mínimo a las características continuas. Esto es útil cuando un instrumento no utiliza el rango máximo de los valores del DMX 512. También es útil cuando una característica continua es parte de una Unión.

**Valores del Índice:** Las características del Índice están conformadas por valores del índice. Se le puede asignar una etiqueta específica a cada valor del índice, tal y como es con cada característica. Primero, introduzca el número de índices que se vana a utilizar por característica, después introduzca cada etiqueta y el valor para cada índice. Cualquiera de estos valores se puede cambiar en cualquier momento. Las etiquetas del índice utilizan una tabla de entrada 512 separada de la tabla de Característica.



**EJEMPLO:** Añadir Definición

1. [SETUP]
2. (DEVICE)
3. [4]
4. Introduzca el nombre de la luminaria utilizando el teclado alfa-numérico en los botones del sub-maestro.

NOTA: Mantenga apretado el botón para obtener caracteres adicionales.

5. [ENTER]
6. Utilizando el menú de definición usted puede modificar o insertar características acoordes.
7. Utilizando el cursor para iluminar la característica y seleccione [ENTER] para editar.
8. Seleccione [CLEAR] para regresar a la pantalla anterior.

## Editando Instrumentos

Las definiciones de Instrumentos se pueden editar en la consola. Seleccionando [Editar Definición] se puede iniciar la secuencia para editar instrumentos. Cuando esta se selecciona va a aparecer la librería de las luminarias para que se pueda seleccionar la luminaria con la que se va a trabajar. Después de seleccionar la luminaria que se va a editar, un menú de instrumento va a aparecer. Por favor note el "menú de instrumento" como se describe a continuación:

- |   |   |
|---|---|
| 1. <b>Modificar Característica</b>          | Este modificara la característica específica de la luminaria seleccionada |
| 2. <b>Insertar Paneo</b>                    | Este insertara una característica de paneo en la posición deseada         |
| 3. <b>Insertar Tilt</b>                     | Este insertara una característica de tilt en la posición deseada          |
| 4. <b>Insertar Continuo</b>                 | Este insertara una característica de continuo en la posición deseada      |
| 5. <b>Insertar Índice</b>                   | Este insertara una característica de índice en la posición deseada        |
| 6. <b>Insertar Unión</b>                    | Este insertara una característica de unión en la posición deseada         |
| 7. <b>Insertar Característica Combinada</b> | Este insertara una característica combinada en la posición deseada        |
| 8. <b>Borrar Característica</b>             | Este borrara la característica deseada                                    |



**NOTA:** *Para una explicación más detallada, favor de referirse a Aumentando Definiciones de Instrumento arriba.*



**EJEMPLO:** Editar Definición

1. [SETUP]
2. (DEVICE)
3. [3] Editar Definición
4. Utilizando el cursor seleccione el instrumento a editar y presione [ENTER].
5. Utilizando el cursor seleccione la característica a editar y presione [ENTER].
6. Utilizando el cursor seleccione el parámetro de la característica a editar y presione [ENTER].
7. Seleccione [1] Modificar Característica
8. Haga el cambio utilizando las teclas de números para números o las teclas hacia arriba o hacia abajo para frases.
9. [ENTER]

## Comenzando a Utilizar sus Instrumentos automatizados

Hay mucho que digerir y entender acerca del uso de Luces Móviles y otros instrumentos de iluminación automatizados. Este capítulo es un buen repaso de Instrumentos Automatizados y de cómo responden a las características poderosas de la Innovator. El mejor maestro es la práctica. Tanto en estableciendo su Luz Móvil como en utilizándola.



# CAPITULO 24: Programando con Luces Moviles

## Display de Instrumento

Una vez que los instrumentos automatizados ya fueros asignados estos comenzaran a aparecer en varios displays. Usted puede ver hasta 5 instrumentos al mismo tiempo en el Display de Instrumento. Es importante notar el color del nombre de la característica del instrumento. En todos los modos, solo las características que aparecen el color blanco brillante van a ser las que seran grabadas en sus cues, grupos y sub-maestros. Es posible ajustar una característica sin que esta sea seleccionada para grabarse. Como en el caso de moviendo y copiando cues con el "nivel de rastreo", donde la "vista" del cue puede cambiar cuando este se mueve o es reenumerado, tambien la apariencia, posicion, color o velocidad de un instrumento automatizado puede cambiar.

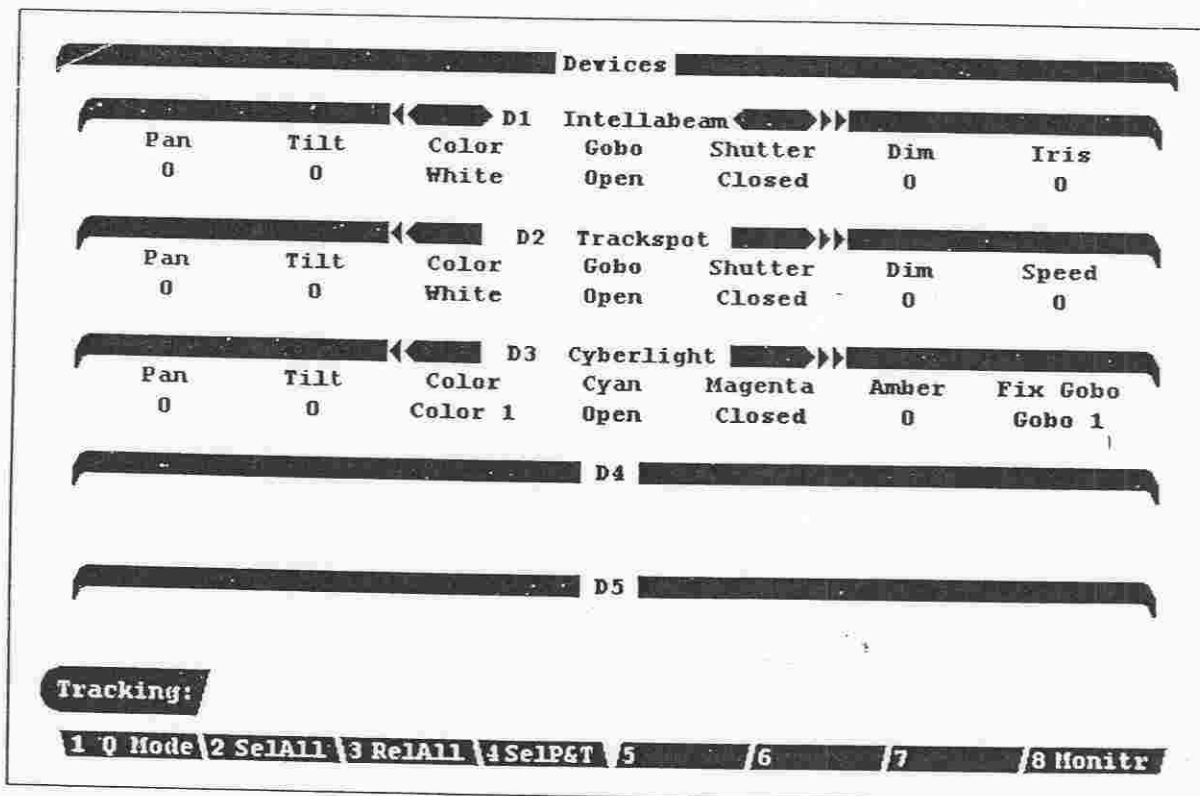


FIGURA 24.1 EJEMPLO DEL DISPLAY DE INSTRUMENTO

---

## Sub-maestros

Los sub-maestros de la Innovator pueden grabar vistas estaticas de luces convencionales o moviles. En naturaleza son muy dinamicos, permitiendo que el usuario pueda grabar hasta características específicas para las luces moviles. Por ejemplo, usted puede programar los sub-maestros de manera que solo afecten colores, posiciones, Gobos y efectos especiales creando paletas. Estas paletas se pueden utilizar despues para cambiar las características de instrumentos mientras estan automatizados en autofaders. Usted tambien puede brincar estos especificos a cues mientras se estan creando shows muy elaborados. Es importante recordar que si usted asigna una luz movil a un sub-maestro con una vista especifica, posicion o color, ese sub-maestro debe reproducirse al maximo, para que la vista sea la correcta. Un valor menor al maximo va a modificar los datos que van al instrumento automatizado dando resultados diferentes.



**EJEMPLO:** Programar el Sub-maestro 1 con un aposicion utilizando el instrumento uno

1. **[DEVICE][1] [ENTER]** *(Selecciona el Instrumento 1 y lo muestra en el display de LCD)*
2. **[DEFAULT]** *(Esto va a posicionar el instrumento a la mitad de su paneo o tilt, abira el shutter y llevara el dimmer al maximo)*
3. Posicione el instrumento como sea necesario utilizando el trackball.  
*(Checar el display de instrumento para verificar lo grabado)*
4. **[RECORD SUB] [1] [ENTER]** *(El Sub-maestro 1 grabado con las características activas)*



**EJEMPLO:** Grabar una serie de características de Color en el Sub-maestro 2

1. **[DEVICE]** *(Entra al display de instrumento)*
2. **(RELALL)** *(Libera todas las características de grabacion y note que el color de la característica es gris)*
3. Utilice el trackball y posicione el cursor sobre la característica de "COLOR"
4. **[CHANGE]** *(Note que el color de la característica cambio a blanco)*
5. **[DEVICE][#] [AND] [#] [ENTER]** *(Activa los instrumentos deseados en el LCD)*
6. Utilizando la rueda de encodificacion posicione el color deseado
7. **[RECORD SUB] [2] [ENTER]** *(Completa la grabacion de esta combinacion de color)*



**NOTA:** *El ejemplo anterior se puede utilizar para Gobos y otros ejemplos tales como estrobos o vueltas.*



---

## Groups

Cualquier instrumento o característica específica de un instrumento se puede programar como un grupo. Con los ejemplos dados en la sección de Sub-maestros el usuario puede construir posiciones, colores, Gobos y efectos, tales como estrobos o vueltas, los cuales pueden ser utilizados como bloques para construir cues o efectos. Es importante recordar que si usted asigna una luz Móvil a un Grupo con una vista específica, posición o color, ese grupo debe ser llamado al máximo, para lograr esa vista. Un valor menor al máximo puede modificar la información que va al instrumento automatizado y dar resultados diferentes.



**EJEMPLO:** Programar el Grupo 1 con una posición utilizando el instrumento 1.

1. **[DEVICE][1] [ENTER]** *(Seleccionando Instrumento #1 en LCD)*
2. **[DEFAULT]** *(Mueve el instrumento 1 a la posición de inicio)*
3. Posicione el instrumento como sea necesario utilizando el trackball
4. Repita los pasos del 1 al 3 como sea necesario para todos los instrumentos deseados
5. **[RECORD GROUP] [1] [ENTER]**



**EJEMPLO:** Grabar una serie de Características de Color de un Instrumento en el Grupo 12:

1. **[DEVICE]** *(Entra al display de instrumento)*
2. **(RELALL)** *(Suelta todas las características de la grabación y note que el color de la característica es gris)*
3. Utilice el trackball y posicione el cursor sobre la característica de "COLOR"
4. **[CHANGE]** *(Note que el color de la característica cambio a blanco)*
5. **[DEVICE][#] [AND] [#] [ENTER]** *(Activa los instrumentos deseados en el LCD)*
6. Utilizando la rueda de codificación posicione el color deseado
7. **[RECORD GROUP] [12] [ENTER]** *(Completa la grabación de esta combinación de color)*

Con los ejemplos anteriores los puntos de foco se pueden establecer y se pueden utilizar en cues, sub-maestros y efectos, tales como si el escenario ubiese cambiado, nuevos puntos se pueden establecer en los cuales se puede hacer referencia en cues, sub-maestros y efectos. Entonces, con esto en mente, es relativamente sencillo realinear un show basándose en un escenario nuevo y un punto nuevo.

## Efectos

Los efectos se pueden utilizar para controlar los instrumentos automatizados y sus características. El motor de los efectos permite que el usuario introducir sub-maestros, características de instrumentos, grupos y canales en elementos de los cuales hay 10 por paso. Ver detalles en programación en el Capítulo 15: *Efectos*.



---

## Cues en Vivo en el Escenario

Como en los canales del escenario convencionales la manera mas facil de programar cues es en vivo desde el escenario. de esta manera usted puede ver una vista y luego guardarla. Lo mismo se aplica para instrumentos de iluminacion automatizados. Ya sea que usted llama a un instrumento en particular o a un grupo de instrumentos, siempre tenga en mente lo siguiente:

- Selección de la Característica:** Solo graba las características seleccionadas, las demás son ignoradas.
- Modo de Rastreo:** Como en luces convencionales de Escenario, Niveles o Posiciones se pueden rastrear de cue a cue.
- Tiempo:** A parte de los tiempos de fade normales de un cue, también tiene la habilidad de cambiar la velocidad de algunas partes de los instrumentos automatizados.
- Cues Anticipados:** Usted va a querer estar más pendiente de la necesidad de Cues de Transición cuando trabaja con instrumentos automatizados. Estos cues, cuando las luces están "APAGADAS", se mueven a la posición y color (o patrón) establecido como un cue no-visto antes de que las luces hagan fade. Es muy útil para crear sus "bloques de construcción" de Grupos y Submaestros antes de grabar sus cues de escenario.

# **INNOVATOR**

## **GUIA DEL USUARIO**

### **PARTE IV: APENDICES**

**APENDICE A: Mantenimiento y Servicio al Cliente**

**APENDICE B: Control Remoto de Mano**

**APENDICE C: Especificaciones de la Consola Innovator**

**APENDICE D: Lista de Especificaciones de Instrumentos**

**APENDICE E: Opción del Segundo Video**



## APENDICE A:

# Mantenimiento y Servicio Al Cliente

## Actualizando Software

La consola Innovator tiene la habilidad de aceptar nuevas versiones de software, el cual se puede cargar de un disco flexible, como si se estuviera actualizando el software en su computadora personal. El disco debe ser de Sistema Operativo de la Innovator para que pueda operar correctamente. Su consola se embarco con un disco de Sistema Operativo que tiene una copia de la version original del software que se cargo cuando se hicieron las pruebas en la fabrica.

El procedimiento para actualizar el software toma menos de media hora, peros se recomienda hacer esta actualizacion un día que no sea necesario utilizar la consola.

**Pista;** *El procedimiento de actualizacion puede tomar 15 minutos o mas, y se tiene que apagar la consola. Por lo tanto, esta actualizacion se debe hacer cumado no se esta utilizando la consola.*

Usted puede utilizar el mismo procedimiento para "bajar" a una version de software anterior, si usted quiere. Cualquier archivo de show que este grabado en versiones anteriores de software seguiran corriendo con versiones mas avanzadas, aun cuando no contengan las nuevas características. Sin embargo, los shows que estan grabados en versiones de software avanzadas puede que no sean compatibles con versiones del software anteriores.

**Regla Basica;** *Los archivos de los shows "son compatibles" con versiones nuevas o avanzadas, pero "no son compatibles" con versiones viejas o anteriores.*

Para iniciar la actualizacion del software, simplemente apague la consola e inserte el disco de Sistema de la Innovator que tenga cargado el nuevo software. Encienda la consola y permita que lea completamente el nuevo software del disco.

**Usted debe apagar la consola o desconectarla durante este proceso.** La pantalla del monitor va a seguir el progreso de como se va cargando el nuevo software. Cuando ya se completo el proceso, va a aparecer un mensaje que indica que la actualizacion es satisfactoria.

En este punto usted puede verificar que el nuevo software se cargo satisfactoriamente observando la version en la parte superior del display de Inicio.

**Nota;** *Si usted llega a tener fallas con la energia u otro tipo de problema que ocasione un funcionamiento erroneo, durante el procedimiento de actualizacion del software, apague el interruptor ("off") y espere unos segundos, despues vuelva a encenderlo ("on"). Si aun así usted no puede restaurar el funcionamiento correcto de la consola, favor de llamar el Centro de Servicio de Colortran (800) 959-6004, para que reciba mas instrucciones.*

## Reemplazando los Fusibles de Carga AC

**Precaucion;** *Los fusibles deben ser reemplazados con fusibles nuevos con el mismo rango y del mismo tipo, o su consola se puede dañar y todas las certificaciones de seguridad (UL, C-UL, CE, etc.) seran canceladas.*

**Fusibles de Entrada de Poder;** Los fusibles de carga de poder estan ubicados en el retenedor de fusible, que esta integrado con el conector de entrada de carga, en la parte posterior de la consola. Estos protegen toda la consola incluyendo los receptaculos de conveniencia en la parte de atras. Estos deben de ser reemplazados con fusibles Bussman No. de Parte GDC-4A, Littlefuse No. de Parte 218004 o Wickman No. de Parte 19195-4A. Estos fusibles son de 5x20mm de 4A, 250V con una caracteristica de operacion Tipo T (IEC 127-2/III) (Soplo Lento). El reemplazo es el siguiente:

1. Quite el cable de alimentacion de carga.
2. Inserte un desarmador en la ranura expuesta del cable y saque la caja del fusible.
3. Reemplace el fusible quemado con uno nuevo.
4. Re-inserte la caja del fusible con la flecha hacia arriba.

**¡ADVERTENCIA!** *La consola maneja alto voltaje (120 o 240 VAC) que puede ocasionar heridas o muerte. Asegurese de desconectar la consola de la fuente de AC antes de hacer cualquier tipo de mantenimiento dentro de la misma. Debido al riesgo de un choque electrico todo el mantenimiento y reparacion de la consola debe ser realizado por personal de servicio calificado.*

**Fusibles de la Fuente de Poder;** Los fusibles de la fuente de poder se localizan en los contenedores de fusible dentro de la consola, en los brackets cerca del conector de entrada y del transformador de la fuente. Estos solo protegen el transformador de la fuente de poder y no los receptaculos de conveniencia. Estos deben ser reemplazados por fusibles Bussman No. de Parte GDB-800mA, Littlefuse No. de Parte 217.800 o Wickmann No. de Parte 19193-800mA. Estos fusibles son 5x20mm de 800mA, 250v con una caracteristica de operacion Tipo F (IEC 127-2/II) (Soplo Rapido).

## Reemplazando la Bateria de Repuesto para RAM

**Precaucion;** *El equipo electronico moderno puede tener daño permanente por una pequeña cantidad de electricidad estatica, una cantidad mas pequeña que la que usted puede sentir. Para proteger su Innovator de cualquier daño, se recomienda que utilice un brazalete conectado al chasis de la consola siempre que quite la tapa de la computadora.*

1. Obtenga la bateria de repuesto correcta, la cual se puede comprar con su representante de Colortran como el No. de Parte CAP-90008-00 (3 VDC 560 mA/hr Lithium). Tambien puede comprar esta bateria en su tienda de electronica local (Panasonic modelo CR2354, o equivalente).
2. **¡Primero desconecte la consola de su fuente de AC!**

**¡ADVERTENCIA!** *La consola maneja alto voltaje (120 o 240 VAC) que puede ocasionar heridas o muerte. Asegurese de desconectar la consola de la fuente de AC antes de hacer cualquier tipo de mantenimiento dentro de la misma. Debido al riesgo de un choque electrico todo el mantenimiento y reparacion de la consola debe ser realizado por personal de servicio calificado.*

3. Voltee la consola boca abajo y pongala en una superficie plana y firme, con ladrillos de hule-espuma u otro material similar.
4. Utilizando un desarmador de cruz quite los tornillos al rededor de la parte inferior de la consola y despues remueva el panel inferior.
5. Ubique el CPU el Ensamble del Tablero de Circuito Impreso en el bracket que esta en la parte trasera de la consola. Ubique la bateria de un cuarto de tamaño BT-1, cerca del panel trasero justo a la derecha del centro.
6. La manera mas sencilla de quitar la bateria de debajo de su resorte es, primero debe insertar un pequeño desarmador plano en frente de la bateria, y levante la orilla frontal de la bateria sobre la ceja del contenedor de la bateria. Luego, con otro desarmador plano empuje la parte trasera hacia adelante hacia afuera del contenedor de la bateria.
7. Asegurese que la parte "+" de la bateria esta viendo hacia arriba., luego deslice la nueva bateria en su lugar debajo del resorte.
8. Vuelva a colocar el panel inferior y atornillelo fijamente.





## APENDICE B:

### Control Remoto de Mano

El control remoto de mano opcional es un articulo muy util. Lo desencadena de su consola y le permite pararse el en escenario y checar su iluminacion, haciendolo rapido y con foco. Con el control remoto usted puede tener acceso directo a los dimmers, sin importar el parcheo y moverse a lo largo del dimmer o del canal de una manera rapida y sin mucho esfuerzo. El display de LCD de 4-lineas, le permite verificar sus tecleos, aun en locaciones obscuras. Para mas informacion acerca del Control Remoto para su consola Innovator favor de contactar: Servicio al Cliente de Colortran (800) 959-7999.

### Protocolo

El puerto para el conector del Control Remoto de Mano de la Innovator trabaja con el siguiente protocolo:

- \* EIA RS-422 estandar
- \* Rango de Baud: 9600
- \* Paridad: Igual
- \* Bits de Datos: 7
- \* Bits de Stop: 1
- \* No soporta Xon/Xoff

### Informacion de Pin out

La siguiente tabla le muestra las funciones de los pins en el conector de 6 pins tipo Neutrik XLR en la consola (conector hembra) y en el Control Remoto (conector macho).

<b>Cable Belden 9830</b>	<b>Función en la Consola</b>	<b>Pin en el Conector XRL</b>	<b>Función en el Control Remoto</b>
1er. Par	Tierra	1	Tierra
	+12 VDC out	2	+12 VDC in
2o. Par	- Recepción de Datos	3	- Transmisión de Datos
	+ Recepción de Datos	4	+ Transmisión de Datos
3er. Par	- Transmisión de Datos	5	- Recepción de Datos
	+ Transmisión de Datos	6	+ Recepción de Datos

FIGURA B-1 TABLA DE PIN OUT DEL CONTROL REMOTO DE MANO

La longitud maxima del cable que la Innovator puede mantener para un Control remoto es de 1000 pies, incluyendo todos los cables y el cableado permanente. (No aplica para la version inalambrica).

## Funciones

Cuando la Consola Innovator recibe una señal por medio del puerto del Control Remoto de Mano, la consola interpreta esa señal como si se hubiera hecho directamente de la consola en el display de ESCENARIO.

El puerto del control remoto de mano de la Innovator recibe códigos de teclas en un orden en particular que forman comandos los cuales serán ejecutados por la consola. En general, los comandos que se hacen con el control remoto de mano son iguales a los comandos hechos en la consola en el display de Escenario. Todos los comandos deben terminar con la tecla [ENTER], la cual manda el comando al procesador y de esa manera es ejecutado. La única excepción para estos comandos de una sola tecla que no requieren de [ENTER] son los siguientes:

- \* [GO]
- \* [STOP/REV]
- \* [CLEAR]

Debido a que el Control Remoto utiliza la Línea de Comando de la consola, el control remoto puede comenzar un comando que puede ser terminado por el operador de la consola y vice-versa. Todas las teclas del control remoto tienen las mismas funciones que las teclas de la consola. Vea la tabla al final de este apéndice para una lista completa de todas las teclas y sus funciones.

**El Display del Control Remoto de Mano:** El display del Control Remoto de Mano es un LCD de iluminación trasera, por lo que usted puede ver su información aun en áreas con poca iluminación las cuales son comunes en el trabajo teatral.

## Teclas del Control Remoto y Funciones

Tecla	Descripción	Ejemplo
.	Punto Decimal	
AND (+)	Utilizada para crear listas	[#] [+] [#]
AT (@)	Asigna un nivel en un comando de nivel. @ significa "al nivel de"	[1] [>] [10] [@] [50]
CLEAR	Se regresa por espacio entre un comando parcialmente completo	
CUE	Comienza un comando de edición o utiliza un cue como un grupo	[CUE] [#] [@] [nivel] [ENTER]
DIM	Comienza el comando de chequeo de dimmer	[DIM] [#] [@] [nivel] [ENTER]
DOWN	<i>(no se utiliza en este momento)</i>	
ENTER	Ejecuta un comando o captura todos los canales activos en la rueda de control	

Tecla	Descripcion	Ejemplo
FULL	Establece un articulo a su maximo nivel	[#] [@] [FULL] [ENTER] - 0 - [#] [FULL] [ENTER]
GO	Comienza el siguiente cue en la lista de cue o reinicia los fades detenidos	
GO TO CUE	Comienza un comando de cargar cue para el C/D fader de reproduccion	[GO TO CUE] [#] [TIME] [#] [ENTER]
GROUP	Establece un grupo a un nivel especifico	[GROUP] [#] [@] [nivel] [ENTER]
LAST ←	<i>(no se utiliza en este momento)</i>	
MINUS (-)	Se utiliza para crear listas de canales	[#] [>] [#] [-] [#]
NEXT →	<i>(no se utiliza en este momento)</i>	
REC CUE	Comienza un comando de grabacion de cue	[REC CUE] [ #] [TIME] [#] [ENTER]
REC GRP	Comienza un comando de grabacion de grupo	[REC GRP] [ #] [TIME] [#] [ENTER]
REC SUB	Comienza un comando de grabacion de Submaestro	[REC SUB] [ #] [TIME] [#] [ENTER]
STOP/REV	Detiene el fade activo, o va al cue anterior en un fade de 2 segundos	Lo mismo que los botones de BACK y HOLD en la consola principal
SUB	Comienza un comando de edicion de un submaestro o utiliza un submaestro como un grupo	[SUB] [#] [@] [nivel] [ENTER]
THRU (>)	Se utiliza para crear listas de canales	[#] [>] [#]
TIME	Se utiliza en un cue y sub-edicion o en los comandos de Ir Al Cue	[CUE] [#] [TIME] [#] [ENTER]
UP	<i>(no se utiliza en este momento)</i>	



## APENDICE C:

### Especificaciones De La Consola Innovator

#### Especificaciones:

	<b>24/48</b>	<b>48/96</b>	<b>72/144</b>	<b>600</b>
<b>Canales</b>				
Modo 2 Escenas	24	48	72	N/A
Modo 1 Escena	48	96	144	N/A
Modo Multi Escena	348	284	384	600
<b>Tamaño y Peso</b>				
Alto (cm)	15	17	17	15
Ancho (cm)	115	115	153	92
Profundidad (cm)	48	66	66	48
Peso (kg)	21	27	34	18

#### Especificaciones Adicionales:

- \* Maximo de 600 cues por show
- \* Maximo de 500 grupos por show
- \* 512 canales de luces mobiles
- \* Maximo de 256 instrumentos automatizados
- \* 24 faders Submaestros con 8 paginas
- \* Display de Video y LCD

#### Ambiental

- \* Temperatura de Operacion +5 °C a +40 °C (+40 °F a +104 °F)
- \* Temperatura de NO Operacion -25 °C a +65 °C (-13 °F a +150 °F)
- \* Humedad de Operacion 20 - 80% no-condensada
- \* Humedad de NO Operacion 10 - 85% no-condensada

## Acatamiento de Estandars

- \* Protocolo de Dimmer USITT DMX 512-1990 (excepto pins 4 y 5)
- \* Underwriters Laboratories (UL y C-UL) listados.

## Requerimientos de Poder

- \* 100-240 VAC, 50-60 Hz o 220-240 VAC, 50-60Hz
- \* 200 watts maximo (solo consola no monitores u opciones conectadas)

## Funciones de la Memoria

- \* Drive de Disco de 3.5" Alta Densidad - memoria de disco de 1.44 MB
- \* Sistema Operativo y Actualizacion por disco flexible
- \* Carga de Datos Selectivos desde el disco
- \* 500 macros programables (maximo)
- \* Nombres alfanumericos de Cues, Efectos, Grupos, Subs y Shows
- \* Libreria pre-programada para el usuario de iluminacion mobil

## Capacidad de Parcheo

- \* 1536 Dimmers
- \* Niveles asignados proporcionales a cada dimmer
- \* Perfil hecho en pantalla del escenario
- \* Perfiles personalizados asignados a cada dimmer

## Submaestros / Efectos

- \* Individualmente Programados como apilados, vistas o efectos
- \* Modo de cambio del submaestro permite submaestros sostenidos
- \* Un maximo de 600 efectos por show y 100 pasos por efecto
- \* Tiempos de Fade (tiempos separados hacia arriba, abajo y de movimiento)
- \* Se pueden asignar pasos de efectos a grupos, subs, cues o niveles de canales
- \* Patrones de efecto: Adelante, Reversa Alternado, Construir, Brinco, Aleatorio

## Funciones del Cue

- \* Tiempos Separados Arriba y Abajo
- \* Uniones con otros cues
- \* Parametro de Seguimiento
- \* Efectos del Cue
- \* Parametro de Retardo
- \* Macros del Cue

## Controles de Reproduccion

- \* Fader Granmaestro
- \* 2 pares de faders de reproduccion con botones de control
- \* 7 ruedas de encodificacion
- \* Tecla de carga para la ejecucion de cues fuera de secuencia
- \* Funcion de chequeo del cue
- \* 8 Teclas selectivas del display
- \* 8 teclas de funcion en pantalla (suaves)
- \* Trackball para rango, nivel, posicion y botones de hold y back
- \* 8 teclas Macro programables
- \* Interruptor de obscuridad total

## Interfases

- \* Puerto paralelo de Impresora
- \* DMX/CMX data "universos"
- \* Entrada DMX
- \* Entrada/Salida/Atravez DMX
- \* Monitor Sencillo de Video (estandar)
- \* Monitor Secundario de Video (dual)
- \* Control Remoto de Mano (opcional)
- \* 8 Entradas externas para Macros
- \* ColorNet
- \* Luces de Trabajo (opcional)

## Conector

- 25 pin D
- (3) 5 pin XLR (Neutrik) y  
(1) 3 pin XLR (Neutrik)
- (1) 5 pin XLR (Neutrik)
- (3) 5 pin DIN
- 15-pin D Alta densidad
- 15-pin D Alta densidad
- 6-pin XLR (Neutrik)
- 9 pin D
- RJ-45
- 3-pin XLR (Neutrik)



## Garantía

- |   |                      |   |  |
|---|----------------------|---|--|
| * | Garantía de dos años | * | Actualización de software gratis durante el tiempo de garantía |
|---|----------------------|---|--|

## Opciones

- |   |                                  |   |                                 |
|---|----------------------------------|---|---------------------------------|
| * | Luces de Trabajo Cuello de Ganzo | * | Video Dual (2do. monitor local) |
|---|----------------------------------|---|---------------------------------|

## INFORMACION PARA ORDEN

<b>Descripcion</b>	<b>No. de Cat.</b>
Innovator 24/48	7-0048
Innovator 48/96	7-0096
Innovator 72/144	7-0144
Innovator 600	7-0600
Monitor	7-2091

<b>Accesorios</b>	<b>No. de Cat.</b>
Remoto de Mano	7-2022
Cubierta para Polvo Innovator 24/48	7-5061
Cubierta para Polvo Innovator 48/96	7-5062
Cubierta para Polvo Innovator 72/144	7-5063
Cubierta para Polvo Innovator 600	7-5064
Cubierta para Polvo Monitor	7-5101

# APENDICE D:

## Lista de Definiciones de Instrumentos

### TIPOS DE INSTRUMENTOS RESIDENTES

La version 1.00 de la Consola de Control de Iluminacion Innovator esta cargada con las siguientes definiciones de instrumentos de Iluminacion Automatizados residentes en la memoria:

<b>Sistemas y Productos High End</b>	
Intellabeam	Los switches 3 y 5 en ON
Track Spot	Switches 3 y 5 en ON
CyberLight	Modo 2
CyberLight CX	
Studio Color	Versión 37a
AF1000	DIP Switches 3, 4 y 5 en ON
<b>Productos Martin</b>	
Roboscan Pro 1220 XR	Modo 2
Roboscan Pro 1220 CMYR	Modo 2
Roboscan 518	Modo 3 – Puente 4 y 5 del puente interno PL432
Roboscan Pro 218	Modo 3
Roboscan 812	Modo 7 canales – Puente 4 y 5 del puente interno PL11
Robocolor Pro 400	Versión 5
Rococolor II	Para uso DMX interphase – Modo 3 – Switches 1 y 2 abajo
<b>Productos Clay Pack</b>	
Golden Scan 3	Versión Expandida (Switch DIP 4 arriba)
Super Scan Zoom	Modo Expandido (Switch DIP 4 arriba)
Golden Scan 2	
Silverado	
<b>Productos VARI*LITE</b>	
VL5	
VL6	
<b>Productos KLS</b>	
SE204	
SE600/601	

TABLA D-1 DEFINICIONES DE INSTRUMENTOS DE ILUMINACION AUTOMATIZADOS