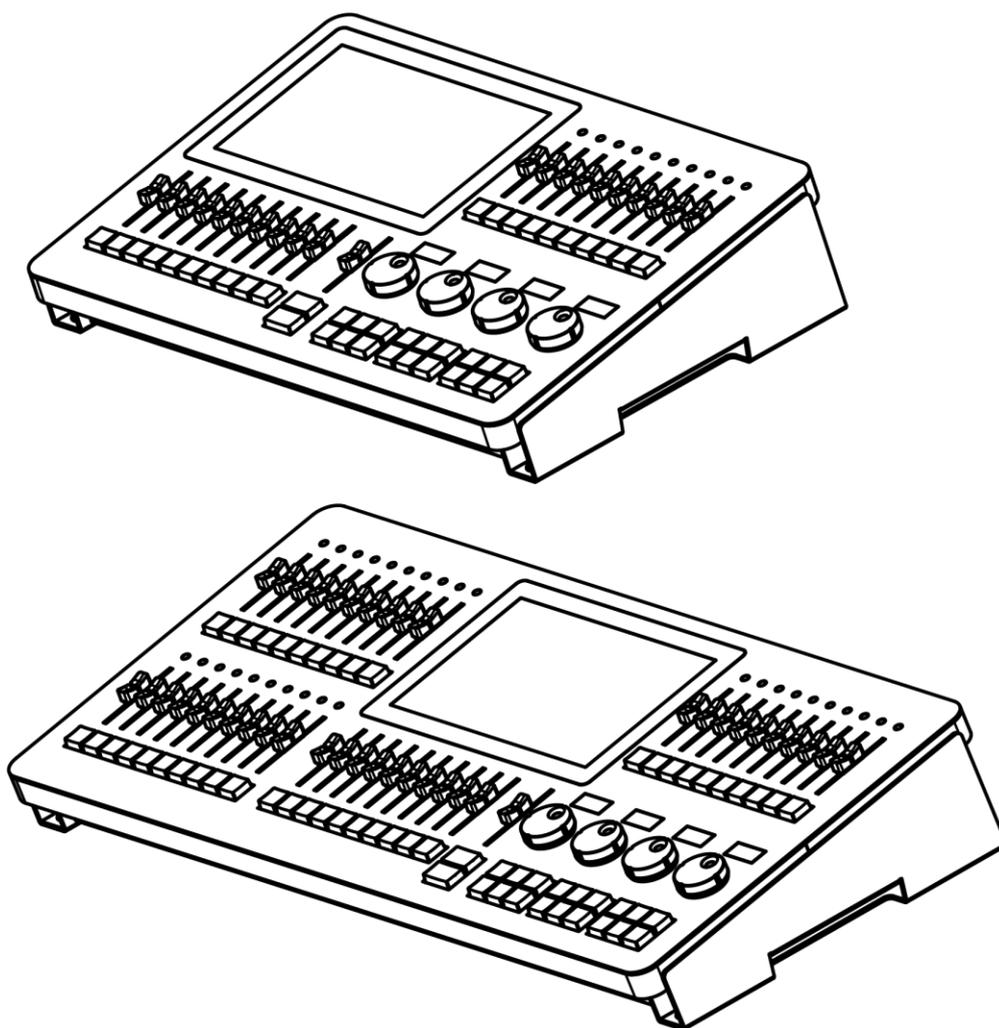




Guía del usuario



ESPAÑOL

LAMPY 20 / 40

V1.0

Código del producto: 50733 / 50734 / 50735 / 50736

Preface

Thank you for purchasing this Showtec product.

The purpose of this user manual is to provide instructions for the correct and safe use of this product.

Keep the user manual for future reference as it is an integral part of the product. The user manual shall be stored at an easily accessible location.

This user manual contains information concerning:

- Safety instructions
- Intended and non-intended use of the device
- Installation and operation of the device
- Maintenance procedures
- Troubleshooting
- Transport, storage and disposal of the device

Non-observance of the instructions in this user manual may result in serious injuries and damage of property.

©2020 Showtec. All rights reserved.

No part of this document may be copied, published or otherwise reproduced without the prior written consent of Highlite International.

Design and product specifications are subject to change without prior notice.

For the latest version of this document, please visit our website www.highlite.com or contact us at service@highlite.com.

Highlite International and its authorized service providers are not liable for any injury, damage, direct or indirect loss, consequential or economic loss or any other loss arising from the use of, or inability to use or reliance on the information contained in this document.

1. Tabla de contenido

1. Tabla de contenido.....	2
2. Introducción.....	9
2.1. Antes de usar el product	9
2.2. Uso previsto	9
2.3. Vida útil del producto	9
2.4. Convenciones de texto	9
2.5. Símbolos y palabras clave	10
2.6. Símbolos en la etiqueta de información	10
3. Seguridad.....	11
3.1. Advertencias e instrucciones de seguridad	11
3.2. Requisitos para el usuario	13
4. Descripción del dispositivo	14
4.1. Vista frontal.....	14
4.1.1. Faders multifuncionales (Multi-Function-Faders MFF)	15
4.1.2. Sección de programación	16
4.1.3. Playback Faders	17
4.1.4. Fader Maestro de reproducción (Master Playback Fader)	17
4.1.5. Pantalla táctil	18
4.2. Vista trasera.....	19
4.3. Especificaciones del producto	20
4.4. Accesorios opcionales	21
4.4.1. LAMPY DNGL Características.....	21
5. Instalación.....	22
5.1. Instrucciones de seguridad para la instalación.....	22
5.2. Requisitos del lugar de instalación	22
5.3. Conectando a la fuente de alimentación.....	23
5.4. Instrucciones de seguridad para la operación	23
6. Conceptos básicos	24
6.1. Concepto de prioridad	24
6.2. Tracking	24
6.2.1. Idea básica.....	24
6.2.2. Tracking en pocas palabras	24
6.2.3. Tracking de los cambios	25
6.2.4. Manteniendo el tracking	25
6.3. Conceptos básicos de la biblioteca de dispositivos (Fixture Library)	26
6.3.1. Factory Library.....	26
6.3.2. User Library	26
6.3.3. Show Library.....	26
7. La interfaz de usuario.....	27
7.1. La interfaz interna de la pantalla táctil	27
7.1.1. La Barra de herramientas superior	27
7.1.1.1. Botones del programador.....	28
7.1.1.2. Título de la ventana / Comando activo	29
7.1.1.3. Botones principales de navegación	29
7.1.1.4. El Área de Contenido	31
7.1.2. La Barra de herramientas inferior	32
Pantalla externa.....	33
7.1.3. Funcionalidad de la pantalla externa sin el LAMPY DNGL	33
7.1.4. Funcionalidad de la pantalla externa con el LAMPY DNGL	34
7.1.4.1. La vista "Fixtures"	34
7.1.4.2. La vista Groups and Presets	35
7.1.4.3. La vista "Virtual Executor"	35

7.1.4.4.	Vista Cuelist	36
7.1.4.5.	La vista DMX Output	36
7.1.4.6.	Juego de solitario	37
8.	Operación	38
8.1.	Empieza a usar la consola	38
8.1.1.	Desembalar la consola y los accesorios	38
8.1.2.	Conecte la consola a cualquier accesorio y fuente de poder	38
8.2.	Trabajar con show files	40
8.2.1.	Crear un nuevo show	40
8.2.2.	Cargar un show	41
8.2.3.	Guardar un espectáculo (show file)	42
8.3.	Agregar y patchear dispositivos	43
8.3.1.	La tabla de patch	43
8.3.2.	El menú Patch Actions	44
8.3.3.	Agregar los dispositivos al show file	45
8.3.4.	Borrar los dispositivos del archivo	47
8.3.5.	Cambiar el patch de los dispositivos existentes	47
8.3.6.	Cambiar el nombre de los dispositivos existentes	48
8.3.7.	Invertir el Pan o Tilt de los dispositivos existentes	50
8.3.8.	Cambiar la identificación de usuario de los dispositivos existentes	51
8.4.	El menú de ajustes	52
	Abrir el menú de ajustes desde un espectáculo	52
	Abrir el menú de ajustes desde la pantalla de bienvenida	52
8.4.1.	Pestaña Current Show	53
8.4.1.1.	Guardar el archivo de espectáculo (Show File)	53
8.4.1.2.	Guardar el archivo de espectáculo bajo un nuevo nombre	55
8.4.1.3.	Exportar el archivo de espectáculo a USB	55
8.4.2.	Pestaña Show Settings	56
8.4.2.1.	Opciones de ajuste de la página del Playback	57
8.4.2.2.	Opciones de ajuste del fader maestro	58
8.4.2.3.	Cambiar el brillo de la luz de trabajo	59
8.4.2.4.	Cambiar el brillo del LED del atenuador multifuncional	60
8.4.2.5.	Hacer que los LED del fader multifuncional imiten el color de la luz en los dispositivos	61
8.4.2.6.	Cambiar el PIN de bloqueo del escritorio	62
8.4.2.7.	Cambiar guardado automático del Show	63
8.4.2.8.	Habilitar la entrada del control de sonido abierto (Open Sound Control - OSC)	64
8.4.2.9.	Habilitar y configurar la entrada de sonido	65
	Ajuste del nivel / umbral de la entrada de sonido	66
8.4.2.10.	Habilitar la entrada del código de tiempo	67
8.4.2.11.	Habilitar la entrada MIDI	68
	Ajustar el canal MIDI	68
8.4.2.12.	Habilitar y configurar la salida DMX a través de Art Net o sACN	69
	Establecer el universo Art Net o sACN y su prioridad	69
8.4.3.	Pestaña System Settings	70
8.4.3.1.	Ajuste de la disposición del teclado USB	71
8.4.3.2.	Ajustar la fecha y la hora de las consolas	72
8.4.3.3.	Configuración de los ajustes de la red	73
	Configuración dinámica	73
	Configuración estática	73
8.4.3.4.	Actualización del software de la consola	74
	Actualizar la LAMPY usando el USB:	74
	Actualizar la LAMPY usando la función de actualización en línea:	74
8.4.3.5.	Leer las notas de lanzamiento de la versión de software instalada	74
8.4.3.6.	Actualizando la biblioteca de dispositivos de fábrica (Factory Fixture Library)	75
	Actualizar la Biblioteca de dispositivos de la LAMPY usando el USB:	75
	Actualizar la biblioteca de dispositivos de la LAMPY en línea:	75
8.4.3.7.	Calibrar la pantalla táctil interna	76

8.4.3.8.	Calibrar la pantalla táctil externa	77
8.4.3.9.	Probar el hardware del panel frontal	78
8.4.3.10.	Registro del sistema (System Log)	79
8.4.4.	Pestaña Manage Shows	80
8.4.4.1.	Diálogo de acción de la pestaña Manage Show	80
8.4.4.2.	Iniciar un nuevo show.....	81
8.4.4.3.	Eliminar uno o varios espectáculos	81
8.4.4.4.	Abrir un espectáculo	81
8.4.4.5.	Importar uno o más espectáculos desde el USB	81
8.4.4.6.	Exportar uno o más espectáculos a USB	81
8.4.5.	Pestaña Fixture Library	82
8.4.5.1.	Seleccionar la categoría de la biblioteca de dispositivos	82
8.4.5.2.	Diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos	83
8.4.5.3.	Añadir un nuevo dispositivo	85
	Crear un dispositivo desde cero.....	85
	Crear un dispositivo a partir de uno existente	85
8.4.5.4.	Borrar un dispositivo	86
8.4.5.5.	Editar / Modificar un tipo de dispositivo	86
8.4.5.6.	Transferencia (copia) de un tipo de dispositivo entre bibliotecas	86
8.4.5.7.	Importar tipos de dispositivos desde el USB	87
8.4.5.8.	Exportar tipos de dispositivos a USB	88
8.4.5.9.	Editor de la biblioteca.....	89
	Channel List.....	89
	Menú Select Parameter	90
	Menú Edit Library Ranges.....	91
	General Settings.....	92
8.5.	Uso de la pantalla de inicio	93
8.5.1.	La vista Fixtures	94
8.5.1.1.	Navegar por la vista Fixtures	94
8.5.1.2.	El elemento que representa un dispositivo	96
8.5.1.3.	Diálogo de acción de la vista Fixtures.....	96
8.5.1.4.	Adición de elementos a la vista Fixtures	98
	Agregar etiquetas	98
	Agregar grupos.....	98
	Agregar dispositivos	99
8.5.1.5.	Selección y desección de los dispositivos	99
8.5.1.6.	Edición de los elementos existentes.....	99
	Editar etiquetas	99
	Mover los elementos	100
	Eliminar elementos.....	101
8.5.1.7.	Organizar los elementos existentes	102
	Organizar de forma lineal	102
	Organizar en forma arco	103
	Organizar en cuadrícula	104
	Organizar en forma circular	105
	Organizar en tablero de ajedrez.....	106
8.5.2.	La Vista Groups	107
8.5.2.1.	El elemento que representa un grupo	107
8.5.2.2.	Grabar Grupos.....	108
8.5.2.3.	Nombrar grupos	108
8.5.2.4.	Seleccionar y deseleccionar de grupos	108
8.5.2.5.	Copiar grupos	108
8.5.2.6.	Mover grupos	108
8.5.2.7.	Editar Grupos	109
	Cambiar el nombre.....	109
	Smart Name.....	109
8.5.2.8.	Retirar los dispositivos de los grupos	110
8.5.2.9.	Reemplazar un grupo	111

8.5.2.10.	Adicionar dispositivos a los grupos existentes	112
8.5.2.11.	Eliminar grupos.....	112
8.5.3.	La vista Presets	113
8.5.3.1.	El elemento que representa un preset	114
8.5.3.2.	El Diálogo de Acción de los Presets (botón varita mágica)	115
	Generar presets	115
	Acción directa	115
8.5.3.3.	Grabar Presets	116
8.5.3.4.	Generar presets automáticamente	116
8.5.3.5.	Nombrar Presets	116
8.5.3.6.	Selección / Deselección de Presets	116
8.5.3.7.	Cargar un valor de preset en lugar de utilizarlo como referencia	116
8.5.3.8.	Copiar Presets	116
8.5.3.9.	Mover los Presets	116
8.5.3.10.	Editar de presets.....	117
	Cambiar el nombre.....	117
	Establecer un icono	118
	Fijar un color.....	118
8.5.3.11.	Eliminar los valores de los presets.....	119
8.5.3.12.	Reemplazar un preset	120
8.5.3.13.	Agregar o modificar valores en los presets existentes.....	121
8.5.3.14.	Eliminación de preselecciones.....	121
8.5.4.	La vista Values.....	122
8.5.4.1.	Diferentes estados de valores	123
8.5.4.2.	Vaciar el contenido de la vista Values.....	123
8.5.4.3.	Botones del programador	124
	Botón Blind	125
	Botón Highlight	125
	Botón dispositivo anterior	125
	Botón dispositivo siguiente	125
8.5.4.4.	El Diálogo de Acción de la Vista Values	126
	Mostrar los valores RAW.....	126
	Enlazar atributos.....	127
8.5.4.5.	Fijar los valores de los dispositivos	128
	Usando los codificadores.....	128
	Uso del diálogo de valores fijos	129
8.5.4.6.	Establecimiento de los atributos de la mezcla de colores	130
	Modificar los valores de color usando los codificadores	130
	Modificar los valores de color usando el selector de color	130
	Modificar los valores de color usando los atenuadores de color	131
	Modificar los valores de color usando colores rápidos	131
8.5.4.7.	Ajuste de los valores con los presets	132
8.5.4.8.	Carga de valores desde otras fuentes	132
	Cargar todos los valores de la salida actual	132
	Cargar todos los valores de un grupo de atributos específico de la salida actual	132
	Cargar todos los valores sin efectos de la salida actual.....	132
	Cargar valores de un atributo sin efectos de la salida actual.....	132
8.5.4.9.	Abanicar / Difundir los valores.....	133
8.5.5.	La vista Effects.....	134
8.5.5.1.	El Diálogo de Acción de la vista Effects.....	135
	Agregar efecto	135
	Borrar el efecto seleccionado	136
	Cargar efectos de la salida de los dispositivos seleccionados.....	136
8.5.5.2.	Agregar un efecto	137
	Efectos predefinidos	137
	Efectos personalizados	138
8.5.5.3.	Modificar efectos.....	139
8.5.5.4.	Eliminar efectos	139

8.5.5.5.	Detener efectos en reproducción	140
8.5.5.6.	Atributos del efecto	141
	Columna Fixtures.....	141
	Columna Parameter	142
	Columna Curve	142
	Columna Mode.....	143
	Relative	143
	Absolute.....	143
	Columna Size Min	144
	Columna Size Max.....	144
	Columna Speed.....	144
	Columna Offset.....	144
	Columna Duty Cycle	145
	Columna Grouping	145
	Columna Symmetric	145
	Columna Direction	145
	Columna Shots	147
8.6.	Usando los Playback Faders	148
8.6.1.	Las etiquetas del Playback Fader.....	149
8.6.2.	El color de fondo de la etiqueta de entrada	149
8.6.3.	Páginas del Playback Fader	150
8.6.4.	Vista del Playback- Sección de control directo	151
8.6.5.	Columnas de la vista del Playback	152
	Columna Sort.....	152
	Columna Cue ID	152
	Columna Name	152
	Columna Trig Time	152
	Columna Trigger	153
	Manual Go	153
	Wait	153
	Follow	153
	Time Code.....	153
	Columna In Fade	153
	Columna In Delay.....	153
	Columna Out Fade	153
	Columna Out Delay	153
	Columna In Snap.....	153
	Columna MiB	153
	Columna Load Values.....	154
8.6.6.	Grabando y modificando las pistas	155
8.6.6.1.	Grabación de pistas para una reproducción	155
8.6.6.2.	Grabación de un segundo Cue en un Playback	155
8.6.6.3.	Eliminar los valores de un Cue en un Playback	155
8.6.6.4.	Reemplazar todos los valores en un Cue en un Playback.....	156
8.6.6.5.	Añadir o cambiar los valores de un Cue en un Playback.....	157
8.6.6.6.	Borrar un Cue en un Playback	157
8.6.6.7.	Copiar un Cue en un Playback	157
8.6.7.	Copiar un Playback	158
8.6.8.	Mover un Playback	158
8.6.9.	Ajuste de la configuración de Playbacks	159
8.6.9.1.	Personalizando la función Fader	159
	Fader Function	160
	Opciones de Fader	160
	Autostart	160
	AutoStop.....	160
8.6.9.2.	Personalizar la función del botón	160
8.6.9.3.	Ajuste del modo Playback.....	162
	Opciones Cuelist.....	163

Auto-Off other Effects (Auto-apagado otros efectos)	163
Learn Timing	163
Opciones del Chaser	164
Chaser Trigger	164
Playback Direction	166
Cue Crossfade	166
8.6.9.4. Ajuste el modo de ejecución del Playback	167
8.6.9.5. Ajustar la hora de apagado del Playback.....	167
8.7. Usando los Faders Multifuncionales.....	169
8.7.1. Modo dispositivo (Naranja)	170
8.7.1.1. Asignar dispositivos a un MFF de dispositivos	170
8.7.1.2. Eliminar los dispositivos de los Faders del MFF	170
8.7.1.3. Copiar un MFF de dispositivo	170
8.7.1.4. Mover un MFF de dispositivo.....	170
8.7.1.5. Nombrar un MFF de dispositivo	170
8.7.2. Modo grupo (Verde)	171
8.7.2.1. Asignar grupos a MFF de grupos	171
8.7.2.2. Eliminar grupos de los Faders del MFF.....	171
8.7.2.3. Copiar un MFF de grupo	171
8.7.2.4. Mover un MFF de grupo	171
8.7.2.5. Nombrar MFF de grupo.....	171
8.7.3. Modo escena (Azul)	172
8.7.3.1. Grabar un MFF de escena	172
8.7.3.2. Eliminar valores de un MFF de escena	172
8.7.3.3. Reemplazar todos los valores de un MFF de escena	173
8.7.3.4. Agregar o cambiar valores en una escena	174
8.7.3.5. Borrar una escena.....	174
8.7.3.6. Copiar una escena.....	174
8.7.3.7. Mover una escena.....	174
8.7.3.8. Ajuste de la configuración de las escenas.....	175
Cambiar la función del deslizador del fader de las escenas.....	175
Cambio de la función del botón de escenas	176
8.7.3.9. Cambiar un Fade de Escena y el tiempo Off-Fade	177
8.7.3.10. Auto-Off other Effects (Auto-apagado otros efectos)	177
8.7.3.11. Cargar los valores de una escena en el programador	177
8.8. La ventana del ejecutor virtual	178
8.8.1. Las etiquetas del ejecutor virtual	180
8.8.2. Ajuste del enlace de fila (Permitir un ejecutor por fila)	181
8.8.3. Grabar y modificar los ejecutores virtuales.....	182
8.8.3.1. Grabar un ejecutor virtual.....	182
8.8.3.2. Eliminar los valores de un ejecutor virtual	182
8.8.3.3. Reemplazar todos los valores de un ejecutor virtual.....	183
8.8.3.4. Añadir o cambiar valores en un ejecutor virtual.....	184
8.8.3.5. Eliminar un ejecutor virtual	184
8.8.4. Copiar un ejecutor virtual	184
8.8.5. Mover un ejecutor virtual.....	184
8.8.6. Ajustar la configuración de un ejecutor virtual.....	185
8.8.6.1. Cambiar la función del botón de los ejecutores virtuales	185
8.8.6.2. Cambiar el tiempo de desvanecimiento y el tiempo Off-fade de los ejecutores virtuales 186	
8.8.6.3. Auto-Off other Effects (Auto-apagado otros efectos)	186
8.8.6.4. Cargar valores de un ejecutor	187
8.8.7. Chaser Speed	187
8.8.8. Grand Master	188
8.8.9. Global FX Speed.....	188
8.8.10. Global FX Size	189
8.9. Ventana de vista general del Fader	189
8.10. Ventana de salida DMX.....	191

8.10.1.	Ajustes de la ventana de salida DMX	192
8.11.	Bloqueo de la consola	193
8.12.	Apagar o reiniciar la consola	193
9.	Especificaciones del protocolo.....	194
9.1.	Open Sound Control (OSC)	194
9.1.1.	¿Qué es OSC	194
9.1.2.	OSC a través de la LAN inalámbrica.....	194
9.1.3.	Cómo configurar el OSC	194
9.1.4.	La aplicación TouchOSC	194
9.1.5.	Especificación del comando OSC	195
9.2.	Entrada MIDI.....	198
9.2.1.	Cómo configurar el MIDI.....	198
9.2.2.	Especificación del comando MIDI	198
9.2.2.1.	Nota MIDI On /Off Command Mapping.....	198
9.2.2.2.	Mapeo de cambio de control MIDI.....	198
10.	Atajos del teclado / Shortcuts	200
11.	Mantenimiento	201
11.1.	Instrucciones de seguridad para el mantenimiento.....	201
11.2.	Mantenimiento preventivo.....	201
11.2.1.	Instrucciones básicas de limpieza	202
11.3.	Mantenimiento correctivo.....	202
12.	Desinstalación, transporte y almacenamiento	203
12.1.	Instrucciones para la desinstalación	203
12.2.	Instrucciones para el transporte	203
12.3.	Almacenamiento	203
13.	Eliminación.....	203
14.	Aprobación.....	203

2. Introducción

2.1. Antes de usar el product



Important

Read and follow the instructions in this user manual before installing, operating or servicing this product.

The manufacturer will not accept liability for any resulting damages caused by the non-observance of this manual.

After unpacking, check the contents of the box. If any parts are missing or damaged, contact your Highlite International dealer.

Su envío incluye:

- Showtec LAMPY 20 o LAMPY 40
- Cable de alimentación de Schuko a Powercon (1,4 m)
- Manual del usuario

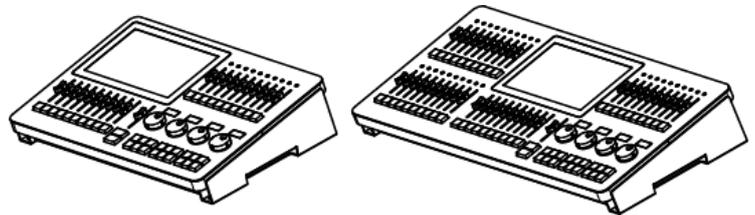


Fig. 01

2.2. Uso previsto

This device is intended for professional use as a lighting controller. It is suitable only for indoor installation. This device is not suitable for households and for general lighting.

Any other use, not mentioned under intended use, is regarded as non-intended and incorrect use.

2.3. Vida útil del producto

This device is not designed for permanent operation. Disconnect the device from the electrical power supply when the device is not in operation. This will reduce the wear and will improve the device's lifespan.

2.4. Convenciones de texto

Throughout the user manual the following text conventions are used:

- Hard Buttons: All buttons on the Frontpanel are in Typewriter style lettering contained in square brackets, for example: "Press the [Record] button"
- Soft Buttons: All buttons in the touchscreen are in bold lettering, for example: "Press the **UP/DOWN** buttons"
- References: References to chapters and parts of the device are in bold lettering, for example: "Refer to **2. Safety**", "turn the **adjustment screw (02)**"
- 0–255: Defines a range of values
- Notes: **Note:** (in bold lettering) is followed by useful information or tips

2.5. Símbolos y palabras clave

Safety notes and warnings are indicated throughout the user manual by safety signs.

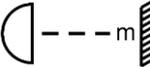
Always follow the instructions provided in this user manual.

	DANGER	Indicates an imminently hazardous situation which, if not avoided, will result in death or serious injury.
	WARNING	Indicates a potentially hazardous situation which, if not avoided, could result in death or serious injury.
	CAUTION	Indicates a potentially hazardous situation, which, if not avoided, may result in minor or moderate injury.
	Attention	Indicates important information for the correct operation and use of the product.
	Important	Read and observe the instructions in this document.
	Electrical hazard	
	Hot surface	
	Eye damage hazard	
		Provides important information about the disposal of this product.

2.6. Símbolos en la etiqueta de información

This product is provided with an information label. The information label is located on the backside of the device.

The information label contains the following symbols:

	This device is designed for indoor use.
	This device shall not be treated as household waste.
	
	Replace any cracked protective shield.
	Minimum distance from lighted objects.
	Caution: Risk of electric shock. Disconnect input power before opening. This appliance must be earthed.

3. Seguridad

**Important**

Read and follow the instructions in this user manual before installing, operating or servicing this product.

The manufacturer will not accept liability for any resulting damages caused by the non-observance of this manual.

3.1. Advertencias e instrucciones de seguridad

**DANGER**

Danger for children

For adult use only. The device must be installed beyond the reach of children.

- Do not leave various parts of the packaging (plastic bags, polystyrene foam, nails, etc.) within children's reach. Packaging material is a potential source of danger for children.

**DANGER**

Electric shock caused by dangerous voltage inside

There are areas within the device where dangerous touch voltage (> 120 V DC) may be present.

- Do not open the device or remove any covers.
- Do not operate the device if the covers or the housing are open. Before operation, check if the housing is firmly closed and all screws are tightly fastened.
- Disconnect the device from electrical power supply before service and maintenance, and when the device is not in use.

**DANGER**

Electric shock caused by short-circuit

This device falls under IEC protection class I.

- Make sure that the device is electrically connected to ground (earth). Connect the device only to a socket-outlet with ground (earth) connection.
- Do not cover the ground (earth) connection.
- Do not bypass the thermostatic switch or fuses.
- For replacement use fuses of the same type and rating only.
- Do not let the power cable come into contact with other cables. Handle the power cable and all connections with the mains with caution.
- Do not modify, bend, mechanically strain, put pressure on, pull or heat up the power cable.
- Make sure that the power cable is not crimped or damaged. Examine the power cable periodically for any defects.
- Do not immerse the device in water or other liquids. Do not install the device in a location where flooding may occur.
- Do not use the device during thunderstorms. Disconnect the device from the electrical power supply immediately.



WARNING
Risk of burns due to hot surface

The surface and the inner parts of the device can become very hot during operation.

- Do not touch the device during operation.
- Allow the device to cool down for at least 15 minutes before handling.



WARNING
Risk of epileptic shock

Strobe lighting can trigger seizures in photosensitive epilepsy. Sensitive persons should avoid looking at strobe lights.



WARNING
Possible eye damage caused by high light intensity

Possibly hazardous optical radiation emitted from this device.

- Do not look at the operating light source. May be harmful to the eye.
- Do not look at the light source with optical instruments that may concentrate the light output.
- Make sure that persons are not looking directly into the light source when the device lights up suddenly. This can happen when the device is powered or when it receives DMX signal, or when certain menu items are selected.
- Disconnect power supply before servicing.
- Wear protective goggles if looking into light source during service or maintenance.



Attention
Power supply

- Before connecting the device to the power supply, make sure that the current, voltage and frequency match the input voltage, current and frequency specified on the information label on the device.
- Make sure that the cross-sectional area of the extension cords and power cables is sufficient for the required power consumption of the device.



Attention
General safety

- Do not insert objects into the air vents.
- Do not connect the device to a dimmer pack.
- Do not switch the device on and off in short intervals. This decreases the device's life.
- Do not shake the device. Avoid brute force when installing or operating the device.
- Change the lens or the LEDs if they are visibly damaged to such an extent that their effectiveness is impaired, for example by cracks or deep scratches. Contact your Highlight International dealer for more information, as servicing can be performed only by instructed or skilled persons.
- If the device is dropped or struck, disconnect the device from the electrical power supply immediately.

- If the device is exposed to extreme temperature variations (e.g. after transportation), do not switch it on immediately. Let the device reach room temperature before switching it on, otherwise it may be damaged by the formed condensation.
- If the device fails to work properly, discontinue the use immediately.



Attention
For professional use only
This device shall be used only for the purposes it is designed for.

This device is designed to be used as a professional stage light effect. Any incorrect use may lead to hazardous situations and result in injuries and material damage.

- This device is not suitable for households and for general lighting.
- This device is not designed for permanent operation.
- This device does not contain user-serviceable parts. Unauthorized modifications to the device will render the warranty void. Such modifications may result in injuries and material damage.



Attention
Before each use, examine the device visually for any defects.

Make sure that:

- All screws used for installing the device or parts of the device are tightly fastened and are not corroded.
- The safety devices are not damaged.
- There are no deformations on housings, fixations and installation points.
- The lens is not cracked or damaged.
- The power cables are not damaged and do not show any material fatigue.



Attention
Do not expose the device to conditions that exceed the rated IP class conditions.

This device is IP20 rated. IP (Ingress Protection) 20 class provides protection against solid objects greater than 12 mm, such as fingers, and no protection against harmful ingress of water.

3.2. Requisitos para el usuario

This product may be used by ordinary persons. Maintenance may be carried by ordinary persons. Installation and service shall be carried out only by instructed or skilled persons. Contact your Highlite dealer for more information.

Instructed persons have been instructed and trained by a skilled person, or are supervised by a skilled person, for specific tasks and work activities associated with the installation, service and maintenance of this product, so that they can identify risks and take precautions to avoid them.

Skilled persons have training or experience, which enables them to recognize risks and to avoid hazards associated with the installation, service and maintenance of this product.

Ordinary persons are all persons other than instructed persons and skilled persons. Ordinary persons include not only users of the product but also any other persons that may have access to the device or who may be in the vicinity of the device.

4. Descripción del dispositivo

4.1. Vista frontal

El panel frontal contiene todos los botones y faders necesarios para su funcionamiento. El panel frontal difiere un poco entre ambos productos, sin embargo, la parte principal del panel frontal de la consola si es idéntica entre ambos productos.

Aquí hay un rápido resumen del panel frontal del LAMPY 20 y del LAMPY 40:

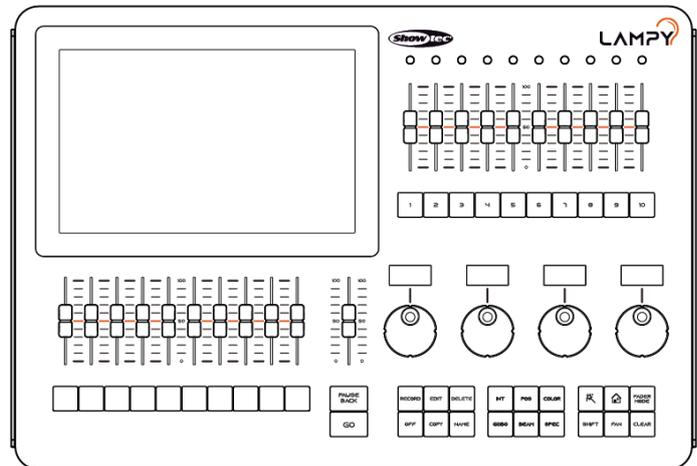


Fig. 1: Panel frontal de la LAMPY 20

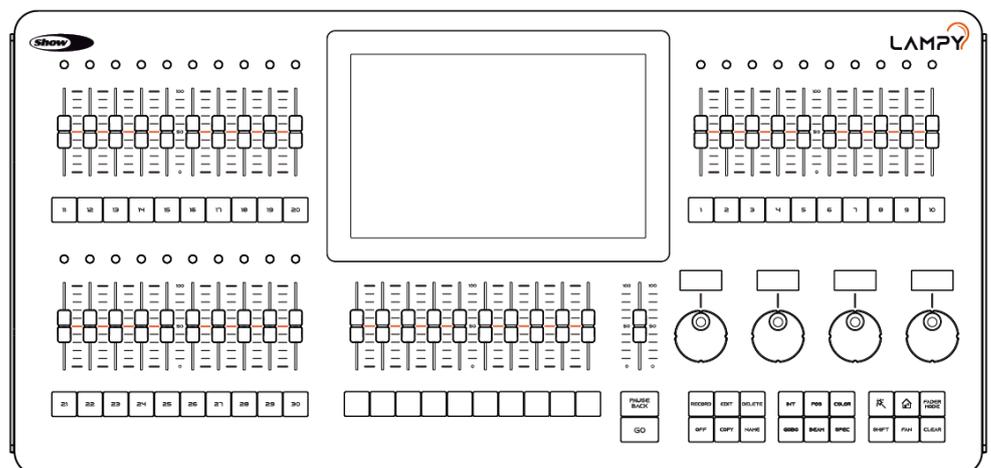


Fig. 2: Panel frontal de la LAMPY 40

4.1.1. Faders multifuncionales (Multi-Function-Faders MFF)

El panel frontal de las LAMPY consiste en 10 (LAMPY 20) o 30 (LAMPY 40) faders o atenuadores multifuncionales, cada uno se compone de un LED multicolor, un fader o atenuador y un botón. Estos pueden ser cambiados entre los dispositivos (fixtures), grupos (groups) o escenas (scenes) y, dependiendo del modo, ofrecen diferentes opciones.

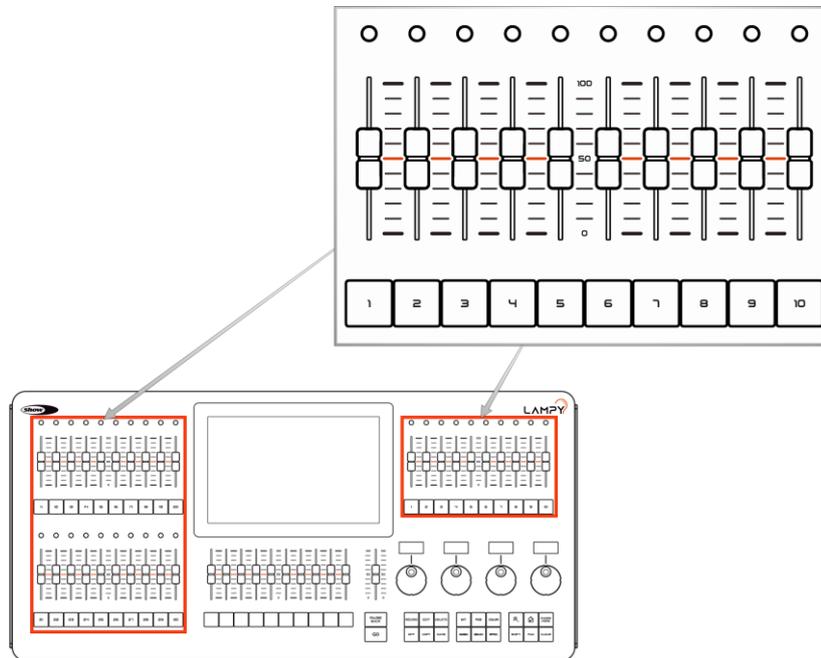


Fig. 3: Faders multifunción

4.1.2. Sección de programación

Esta parte del panel frontal de las LAMPY contiene todas las teclas necesarias para la programación. Tómese unos momentos para familiarizarse con los botones que se encuentran aquí. Puede parecer mucho que aprender, pero no se preocupe. Con el tiempo, entrenará su memoria muscular. Además, todos los controles para la entrada de valores se encuentran aquí.

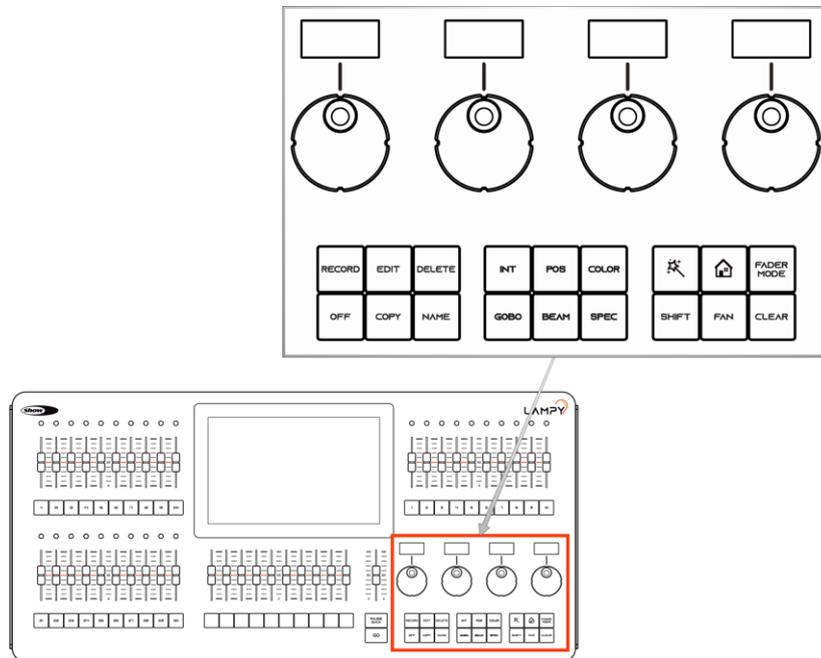


Fig. 4: Sección de programación

4.1.3. Playback Faders

El panel frontal de las LAMPY consiste en múltiples Playback Faders o atenuadores / faders de reproducción cada uno se compone de un fader y un botón que se encuentra debajo del fader. Estos pueden contener playbacks que, a su vez, contienen múltiples cues. Los faders son paginables y la función del botón es asignable.

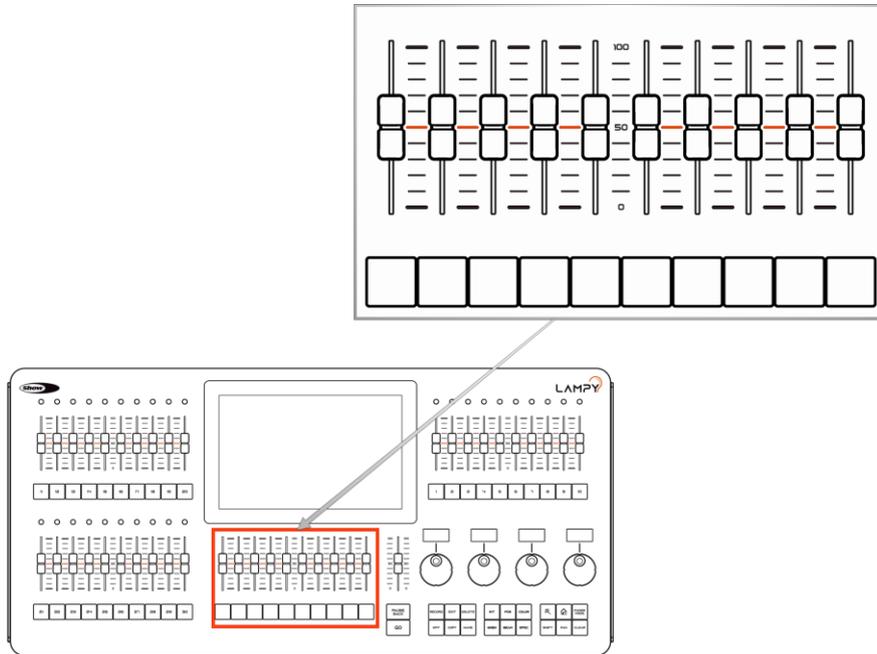


Fig. 5: Playback Faders

4.1.4. Fader Maestro de reproducción (Master Playback Fader)

El atenuador o fader maestro de reproducción puede utilizarse para tener un control más preciso sobre un Playback Fader ya seleccionado. Consiste en un botón de Go, un botón de Pause / Back y un fader. La función del fader en el control maestro es configurable desde la ficha **Show Settings** en el **menú de ajustes**

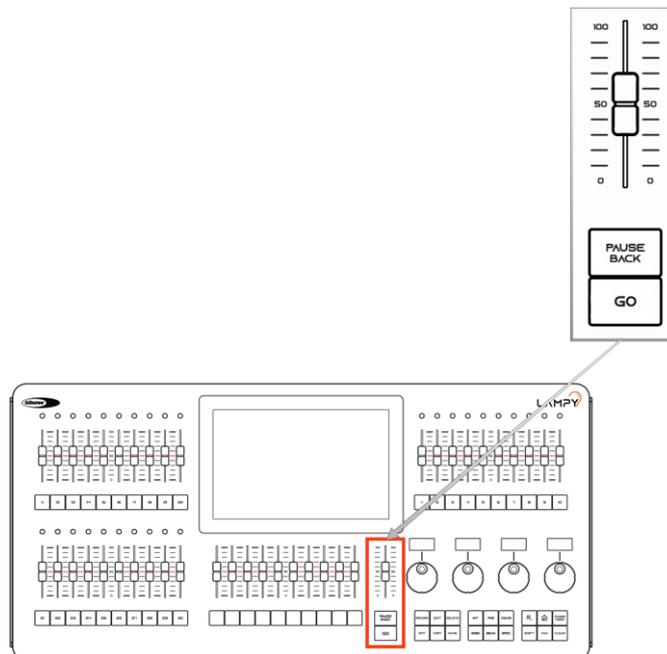


Fig. 6: Fader maestro de reproducción

4.1.5. Pantalla táctil

La pantalla táctil de la consola LAMPY es uno de los elementos claves utilizados para la interacción del usuario. Presenta una interfaz gráfica de usuario fácil e intuitiva de usar.

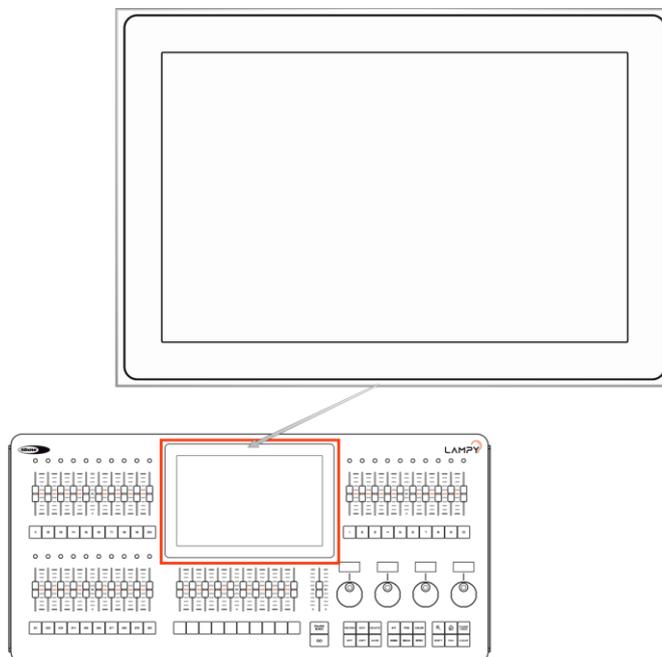


Fig. 7: Pantalla táctil

4.2. Vista trasera

El panel trasero de la LAMPY20 y la LAMPY40 son idénticos en términos de conectores.

Por favor, asegúrese de conectar cualquier pantalla externa antes de arrancar la consola. La interfaz de usuario tiene una resolución fija de 1920 x 1080 (Full HD), así que su monitor debe admitir esta resolución.

La pantalla externa también puede ser una pantalla táctil.

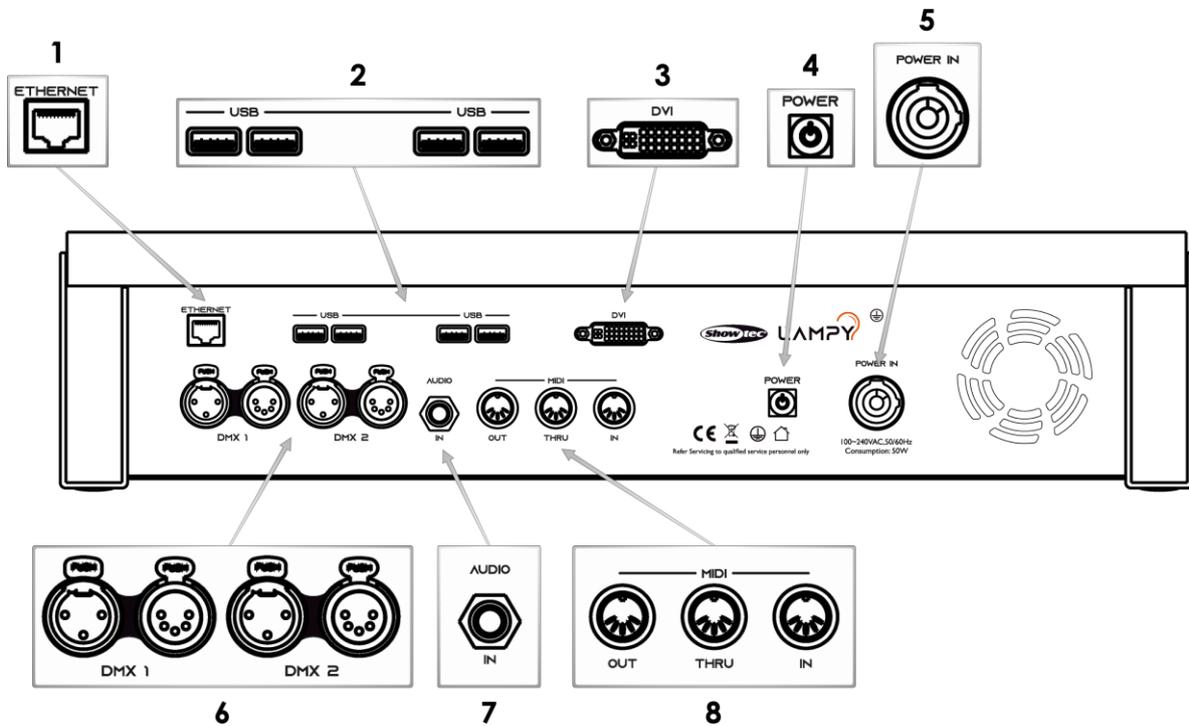


Fig. 8 LAMPY Panel trasero

1	Puerto Ethernet	6	Salidas DMX
2	Puertos USB 2.0 y 3.0 (azul)	7	Entrada de audio
3	Puerto DVI	8	Conexión MIDI: Out / Thru/ In
4	Botón de encendido		
5	Entrada de energía (PowerCon)		

4.3. Especificaciones del producto

La LAMPY es una consola de rastreo basada en un programador híbrido.

Híbrido significa que puede utilizarse para controlar los dispositivos de iluminación convencionales o móviles, de una manera fácil de usar.

Al ser una consola basada en un programador, siempre tiene la posibilidad de anular la salida de las LAMPY, ya que la interfaz del programador tiene prioridad.

"Tracking" en contraposición a "non-tracking" define que los valores se mantienen al cambiar entre los cues dentro de un playback hasta que se establecen en un valor diferente.

	LAMPY 20 - 1U	LAMPY 20 - 2U	LAMPY 40 - 1U	LAMPY 40 - 2U
Pantalla de a bordo	Pantalla táctil a todo color de 10.1".			
Monitor externo	1x DVI (Full HD)			
Características del monitor externo	Limitado	Completo	Limitado	Completo
Atenuadores de reproducción	10			
Atenuadores multifuncionales	10		30	
Páginas de reproducción	9 + 1 Página de plantilla			
Codificadores	4			
Canales DMX	512	1024	512	1024
Universos DMX	1	2	1	2
ArtNet	Con Dongle	Sí	Con Dongle	Sí
sACN	Con Dongle	Sí	Con Dongle	Sí
Vistas de los dispositivos	1	2	1	2
Dispositivos	Limitado por los canales DMX			
Máx. canales por dispositivo	120			
Capacidad de memoria	100 presets por grupo de atributos, 100 grupos de dispositivos.			
Playbacks	100			
Escenas	10		30	
MIDI In / Thru / Out	Sí			
OSC (Open Sound Control)	Sí			
Código de tiempo	Usando el código de tiempo MIDI			
Entrada de audio	Sí (6.3mm Jack)			
Dongle	Opcional	Incluido	Opcional	Incluido
Voltaje de entrada	100-240V, 60/50Hz			
Consumo de energía	75W			
Fusible	Fusible interno			
Carcasa	Metal y plástico ignífugo			
Dimensiones	505 x 345 x 128mm		721 x 345 x 128mm	
Peso	8,8 kg		11,8 kg	

4.4. Accesorios opcionales

	LAMPY 20	LAMPY 40
Cubierta de polvo (código de producto)	50738	50739
Estuche de vuelo (código de producto)	D7332	D7333
LAMPY DNGL (código de producto)	50737 (Sólo funciona en las Consolas del 1er Universo)	

4.4.1. LAMPY DNGL Características

El uso del LAMPY Dongle sólo es compatible con las versiones de 1 Universo de la consola. Las dos consolas del universo ya tienen el dongle incorporado.

El LAMPY DNGL desbloquea las siguientes características:

	Sin Dongle	Con Dongle
Características del monitor externo	Limitado	Completo
Universos DMX	1	2
Canales DMX	512	1024
ArtNet	No	Sí
sACN	No	Sí
Vistas de los dispositivos	1	2

5. Instalación

5.1. Instrucciones de seguridad para la instalación



WARNING

Incorrect installation can cause serious injuries and damage of property.

5.2. Requisitos del lugar de instalación

- The device can be used only indoors.
- The minimum distance to other objects must be bigger than 0,5 m.
- The maximum ambient temperature $t_a = 40\text{ °C}$ must never be exceeded.
- The relative humidity must not exceed 50 % with an ambient temperature of 40 °C .

5.3. Conectando a la fuente de alimentación



DANGER
Electric shock caused by short-circuit

The device accepts AC mains power at 100–240 V and 50/60 Hz. Do not supply power at any other voltage or frequency to the device.

This device falls under IEC protection class I. Make sure that the device is always electrically connected to the ground (earth).

Before connecting the device to the socket-outlet:

- Make sure that the power supply matches the input voltage specified on the information label on the device.
- Make sure that the socket-outlet has ground (earth) connection.

Connect the device to the socket-outlet with a power plug. Do not connect the device to a dimmer pack, as this may damage the device.

5.4. Instrucciones de seguridad para la operación



Attention
This device must be used only for the purposes it is designed for.

This device is intended for professional use as a Lighting Console. It is suitable only for indoor installation. This device is not suitable for households and for general lighting.

Any other use, not mentioned under intended use, is regarded as non-intended and incorrect use.



Attention
Power supply

Before connecting the device to the power supply, make sure that the current, voltage and frequency match the input voltage, current and frequency specified on the information label on the device.

6. Conceptos básicos

6.1. Concepto de prioridad

La capa de programación general, llamada "Programador" siempre tiene prioridad sobre los playbacks, a menos que esté en modo de programación "Blind". Esto puede parecer un poco extraño a primera vista, pero de hecho es muy útil ya que el programador permite al usuario obtener un control adicional sobre la salida de las consolas en cualquier momento.

La consola permite ejecutar varios "playbacks" (lista de señales de inicio) o escenas activas al mismo tiempo. Los valores de salida se determinan por el orden de inicio de estos playbacks o escenas.

El concepto de prioridad de las LAMPYs se esboza aquí:

Prioridad	Nivel	
El más alto	6	Botón Highlight
	5	Grand Master (gran maestro)
	4	Group Submasters (Grupo de submaestros)
	3	Programmer (Programador)
	2	Playbacks / Scenes (lista de señales de inicio / escenas)
El más bajo	1	Valores por defecto (como se define en la biblioteca de dispositivos)

6.2. Tracking

6.2.1. Idea básica

Cuando se programa una secuencia de cues, la consola puede almacenar la información de alguna de las siguientes maneras: o bien registra los ajustes de todos los atributos de todos los dispositivos utilizados en el playback, o sólo registra los valores que han cambiado. Esta última se denomina tracking y se inventó porque las consolas de los primeros años tenían muy poca memoria para almacenar toda la información que hubiera sido necesaria para el primer ejemplo dado. Sin embargo, el tracking no está desactualizado y si se utiliza con comprensión del concepto puede ayudar en muchos casos.

6.2.2. Tracking en pocas palabras

Imagine que llega a casa tarde en la noche y ya ha oscurecido:

Abra la puerta principal de su apartamento (Cue 1) y enciende la luz del pasillo (Cue 2).

Cierra la puerta (Cue 3), y va directo a la sala (Cue 4), donde también enciende la luz (Cue 5).

La luz del pasillo sigue encendida, y la puerta de la sala sigue abierta ya que no cambió el estado de éstas.

Aquí hay una mirada más cercana a lo que pasó, y lo que se almacenaría en las pistas si pensamos en esta cadena de eventos como un Playback:

Cue	Puerta de entrada	Luz del corredor	Puerta de la sala de estar	Luz de la sala de estar
#1: Entrada	Abrir			
#2: Luz en el pasillo		Encendida		

Cue	Puerta de entrada	Luz del corredor	Puerta de la sala de estar	Luz de la sala de estar
#3: Cerrar la puerta principal	Cerrado			
#4: Puerta de la sala de estar			Abrir	
#5: Luz de la sala de estar				Encendida

Con el tracking habilitado, el estado final al final de esta secuencia es:

Cerrado	Encendida	Abrir	Encendida
---------	-----------	-------	-----------

6.2.3. Tracking de los cambios

Una ventaja del tracking es que los cambios pueden ser "rastreados" a través de una serie de cues (señales de inicio). En el ejemplo anterior, si no cerrara la puerta principal en el tercer cue, la puerta seguiría abierta hasta el final de esta reproducción imaginaria.

El tracking puede ser muy útil cuando se quiere hacer el mismo cambio en una serie de cues: por ejemplo, se puede tener una serie de cues que incluyan un dispositivo que ilumine una parte del set de la misma manera en todo momento. Si más tarde quiere cambiar la intensidad de esa luz, puede cambiarla en el primer cue en el que aparece la luz, y el cambio rastreará todas las pistas hasta el siguiente cambio para este atributo de este dispositivo.

6.2.4. Manteniendo el tracking

A veces puede ser necesario reproducir cues fuera de orden. Por ejemplo, en una situación de ensayo donde puede ser necesario saltar entre diferentes escenas o incluso actos.

La consola LAMPY se encarga de mantener el estado de rastreo y siempre calculará todos los valores como si el playback se hubiera hecho en orden.

6.3. Conceptos básicos de la biblioteca de dispositivos (Fixture Library)

La biblioteca de dispositivos o **Fixture Library** está dividida en tres partes: Una biblioteca de fábrica o **Factory Library**, una biblioteca de usuario o **User Library** y la biblioteca de espectáculo o **Show Library**.

Los tipos de dispositivos pueden transferirse fácilmente entre las bibliotecas usando el botón de la **Varita Mágica** desde la pestaña **Fixture Library** del **menú de ajustes**. Si un tipo de dispositivo es modificado dentro de Show Library esos cambios deberían estar disponibles después para archivos de espectáculo, el dispositivo puede transferirse desde Show Library hacia User Library.

Puede seleccionar las diferentes bibliotecas en la pestaña Fixture Library, utilizando los botones que se encuentran en la parte superior de la página.

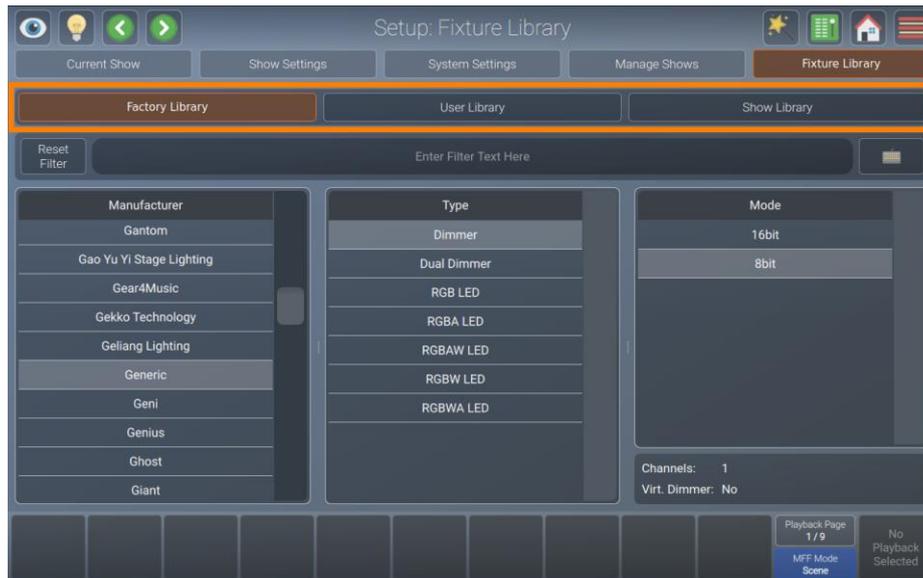


Fig. 9: Pestaña Fixture Library

6.3.1. Factory Library

Esta biblioteca se reemplaza con cada actualización del software. Contiene alrededor de 20.000 elementos y es mantenida por la base de datos Atlabase. No es editable por el usuario; sin embargo, puede ser actualizada por separado del sistema operativo de la consola.

6.3.2. User Library

La biblioteca del usuario es totalmente editable por el usuario y no se reemplaza ni se elimina durante las actualizaciones de software. Se almacena en el disco flash de la consola y sus tipos de dispositivos están disponibles para todos los espectáculos existentes o nuevos.

6.3.3. Show Library

Antes de que un dispositivo pueda ser patcheado, necesita ser agregado a Show Library. Esta biblioteca está almacenada dentro del show file (archivo de espectáculo) y por lo tanto será exportada con el archivo si se hace una copia de seguridad a una memoria USB. Los dispositivos dentro de Show Library no están disponibles para otros shows. Para hacer que los Fixture Types en Show Library estén disponibles para otros espectáculos, primero deben ser transferidos a User Library.

Se puede encontrar más información sobre la creación o modificación de las bibliotecas de dispositivos en la Sección 8.4.5. Pestaña en la página 82.

7. La interfaz de usuario

7.1. La interfaz interna de la pantalla táctil

La consola utiliza una interfaz gráfica de usuario (GUI) fácil de usar e intuitiva. Las siguientes secciones explican los fundamentos para orientarse en la GUI, tanto en la pantalla interna como en la externa.

La disposición de la pantalla de las consolas LAMPY está dividida en tres partes diferentes: La barra de herramientas superior, el área de contenido y la barra de herramientas inferior.



Fig. 10: Interfaz gráfica de usuario de la pantalla interna

7.1.1. La Barra de herramientas superior

La barra de herramientas superior también se divide en tres partes:

La parte izquierda muestra los botones que controlan la interfaz de programación.

La parte central muestra el título de la pantalla actual, o, si es aplicable, el comando actual incluyendo las posibles opciones. Si el comando actual se muestra en rojo, es inválido o falta información.

La parte derecha muestra los botones principales para navegar por la interfaz de usuario.

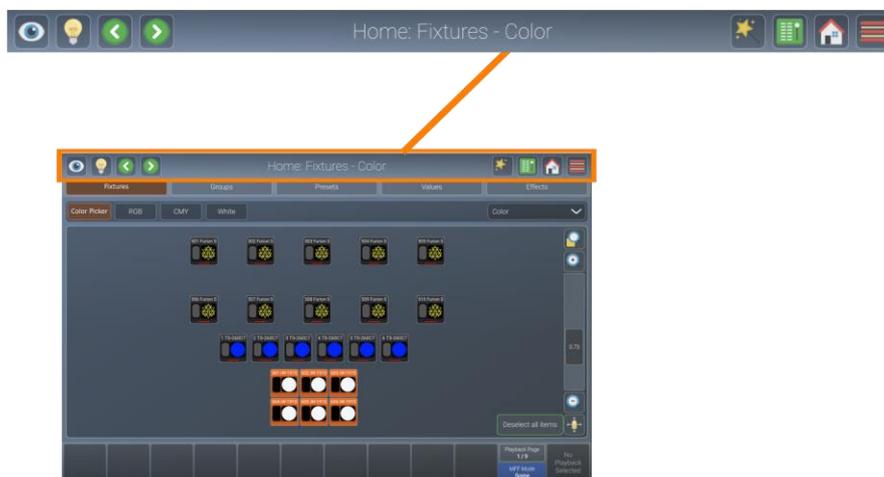


Fig. 11: La barra de herramientas superior

7.1.1.1. Botones del programador



Fig. 12: Botones del programador

Los botones del programador proporcionan las siguientes funciones:

	Nombre	Acción	Acción sosteniendo la tecla [Shift].
	Blind	"Esconde" el contenido del programador. La segunda pulsación mostrará el contenido de nuevo.	
	Highlight	Establece los dispositivos seleccionados al valor "Highlight" definido en la biblioteca. Normalmente al 100% de brillo. El segundo clic desactivará la función. Muy útil para enfocar.	
	Dispositivo anterior...	Pasa a través de los dispositivos seleccionados, en dirección hacia atrás.	Todos los dispositivos serán seleccionados.
	Dispositivo siguiente...	Pasos a través de los dispositivos seleccionados, en dirección hacia adelante.	Se seleccionan los dispositivos pares e impares.

7.1.1.2. Título de la ventana / Comando activo

La parte central muestra el título de la pantalla actual, o, si es aplicable, el comando actual incluyendo las posibles opciones. Si el comando actual se muestra en rojo, es inválido o falta información. La mayoría de los comandos como Record, Editar o Eliminar tienen opciones adicionales a las que se puede acceder haciendo clic en el Título de la ventana.

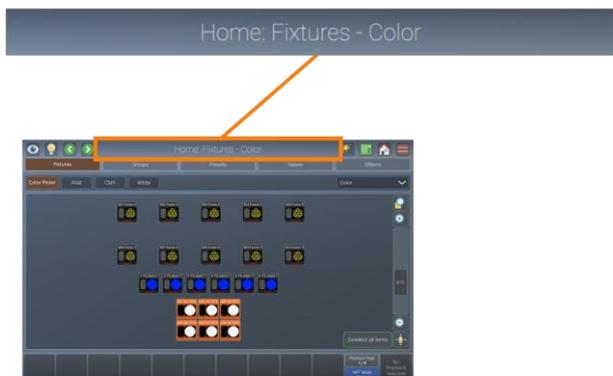


Fig. 13: Título de la ventana



Fig. 14: Comando activo

7.1.1.3. Botones principales de navegación

Los botones de navegación principales se utilizan para navegar por las diferentes ventanas principales de la interfaz de usuario de LAMPY.

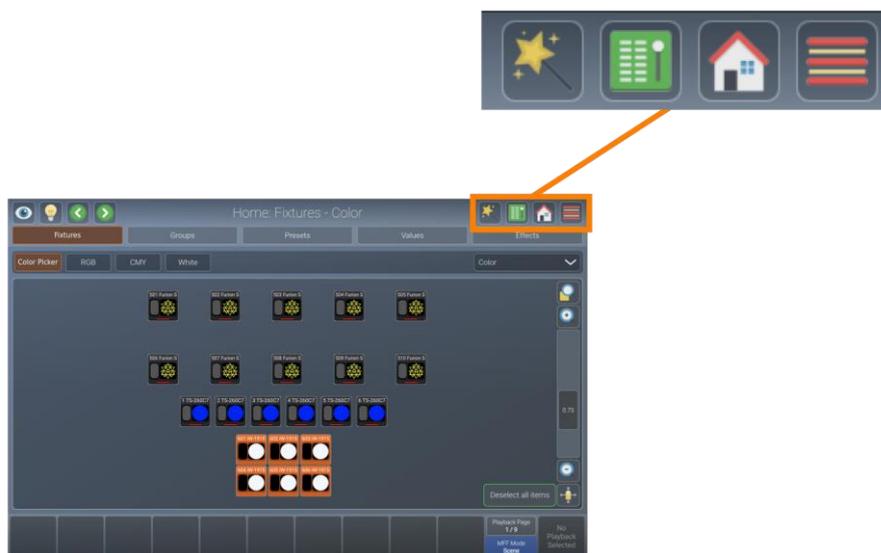


Fig. 15: Botones de navegación

Las funciones y los nombres de los botones son los siguientes:

	Nombre	Acción
	Varita Mágica	Abre un cuadro de diálogo llamado "Menú o diálogo de Acción" que cambia dependiendo del contexto. Este botón será gris si no está disponible.
	Ejecutores virtuales	Cambia a la vista del ejecutor virtual. Si uno de los Maestros Virtuales está activo, el Icono se mostrará en color

	Nombre	Acción
 		naranja. Si el Grand Master o cualquiera de los maestros de velocidad se pone al 0%, el botón se volverá rojo.
	Inicio	Abre la Ventana de Inicio para seleccionar y programar dispositivos, grupos, presets y establecer valores de dispositivo y efectos.
	Menú	Abre el menú lateral que da acceso a otras pantallas útiles, como la pantalla de ajustes, el patch (parche) o la vista de salida DMX. (Ver abajo)



Fig. 16: El menú lateral

7.1.1.4. El Área de Contenido

El área de contenido se utiliza para mostrar ventanas y diálogos sensibles al contexto, basándose en la selección realizada en la barra de herramientas superior, el menú lateral u otros elementos de la interfaz de usuario.

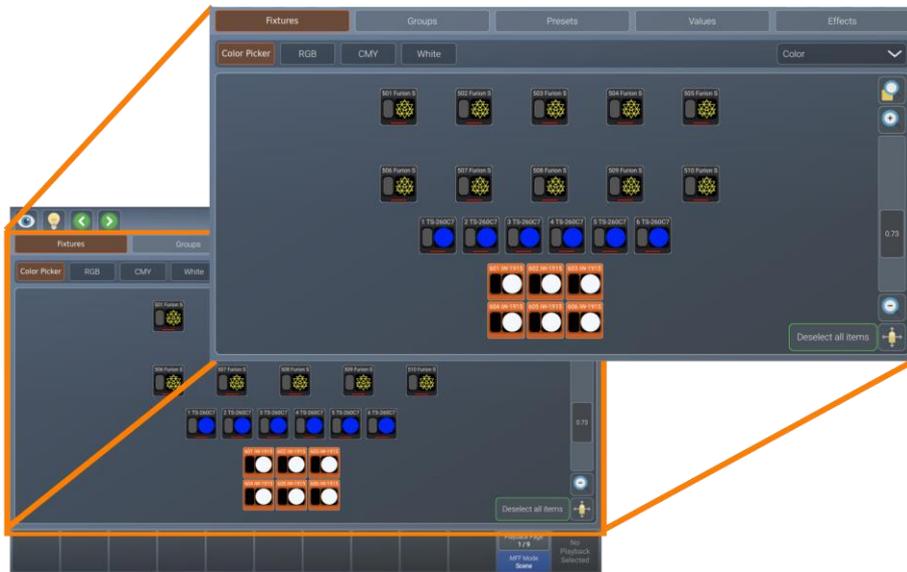


Fig. 17: El área de contenido

7.1.2. La Barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior se utiliza para mostrar las etiquetas de los Playback faders en el lado izquierdo, la página de Playback y el modo de fader multifunción en la parte derecha, y la etiqueta del fader maestro en el lado extremo derecho.

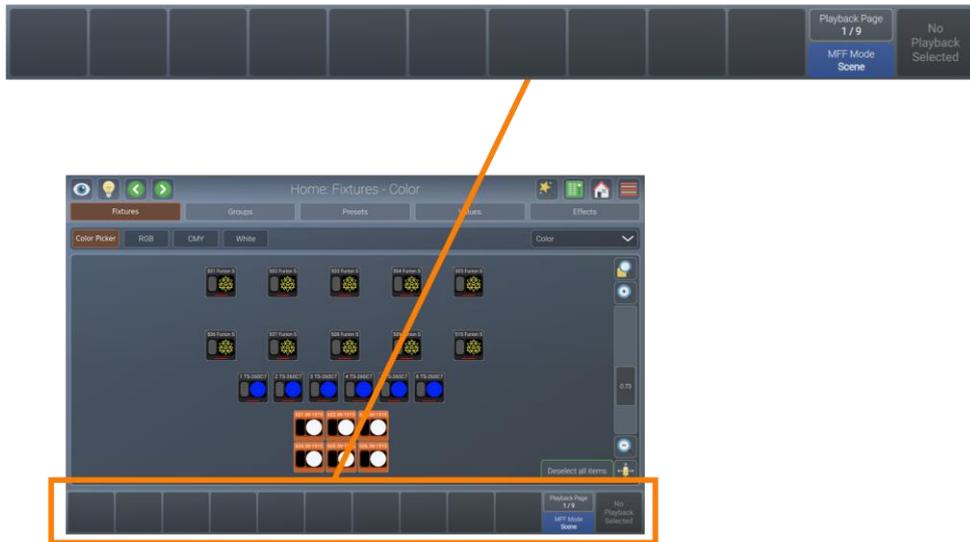


Fig. 18: Barra de herramientas inferior

Para más información sobre las etiquetas de los Playback faders, consulta la sección 8.6.1, Etiquetas de los faders de Las etiquetas de en la página 149.

Puedes encontrar más información sobre el selector de páginas de faders en la sección 8.6.3 Páginas del Playback Fader en la página 150

Se puede encontrar más información sobre los faders multifuncionales en la Sección 8.7, Usando los Faders Multifuncionales en la página 169

Pantalla externa

La LAMPY admite un monitor externo que puede conectarse al puerto DVI de la parte posterior de la consola. Necesita tener una resolución Full HD de 1920 x 1080. No se admiten resoluciones más pequeñas. La LAMPY también admite pantallas externas con funcionalidad táctil.

El LAMPY DNGL desbloquea más funcionalidades de la pantalla externa. Tengan en cuenta que el dongle ya está incluido en la versión de 2 universos de la consola.

7.1.3. Funcionalidad de la pantalla externa sin el LAMPY DNGL

Sin el dongle, la pantalla externa siempre muestra la vista de los dispositivos. El zoom y la vista pueden ser elegidos de manera diferente a la vista interna.

En la parte inferior de la pantalla verás las etiquetas de los atenuadores o faders multifuncionales, así como el modo fader de éstos.



Fig. 19: Monitor externo – sin LAMPY DNGL

7.1.4. Funcionalidad de la pantalla externa con el LAMPY DNGL

Con el dongle acoplado, la pantalla externa ofrece una barra de herramientas en la parte superior de la pantalla para cambiar entre las diferentes vistas, como se indica en la captura de pantalla que aparece a continuación.

En la parte inferior de la pantalla verás las etiquetas de los faders multifuncionales, así como el modo de fader de éstos.

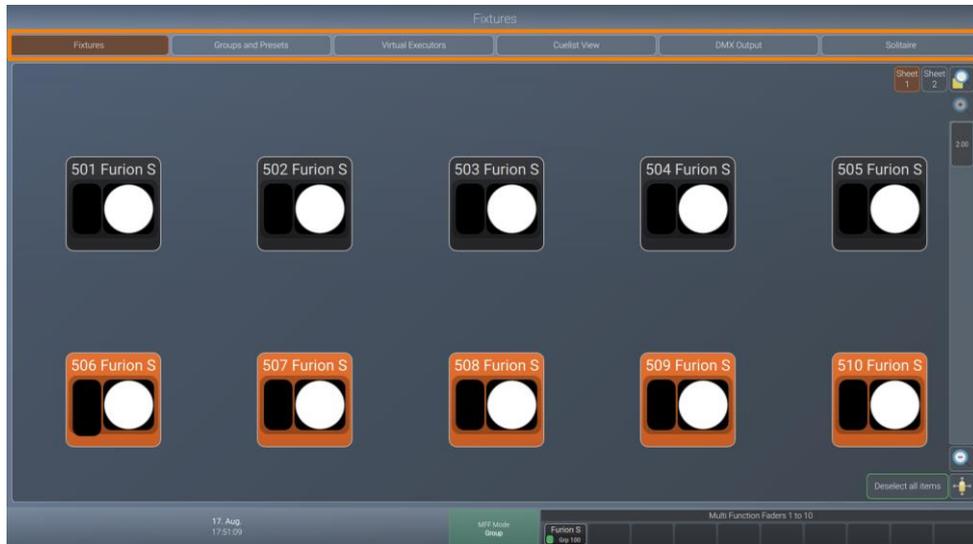


Fig. 20: Navegación con monitor externo - LAMPY DNGL adjunto

7.1.4.1. La vista "Fixtures"

Esta es idéntica a la vista fixtures de la pantalla interna, sin embargo, todas las funciones de edición tienen que hacerse dentro de la pantalla táctil interna de la consola.

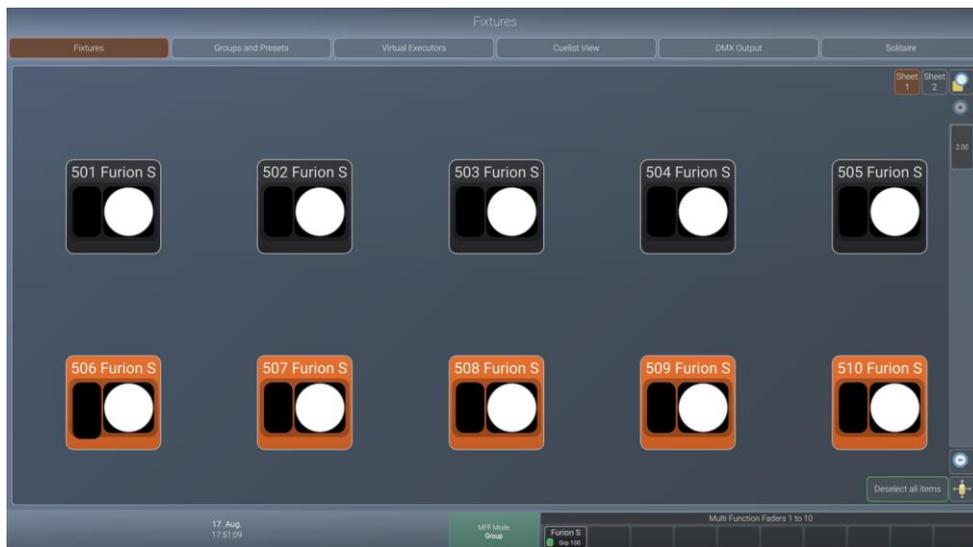


Fig. 21: Vista de los dispositivos del monitor externo - con LAMPY DNGL

7.1.4.2. La vista Groups and Presets

Esta vista muestra los grupos y presets al mismo tiempo. Esta es una pantalla muy útil durante la programación.



Fig. 22: Grupos y presets del monitor externo - LAMPY DNGL adjunto

7.1.4.3. La vista "Virtual Executor"

Esta vista muestra el mismo contenido que la vista del Ejecutor Virtual en la pantalla interna. Esta pantalla es muy útil si se está ejecutando un programa en vivo y en directo donde no se sabe lo que está a punto de suceder.

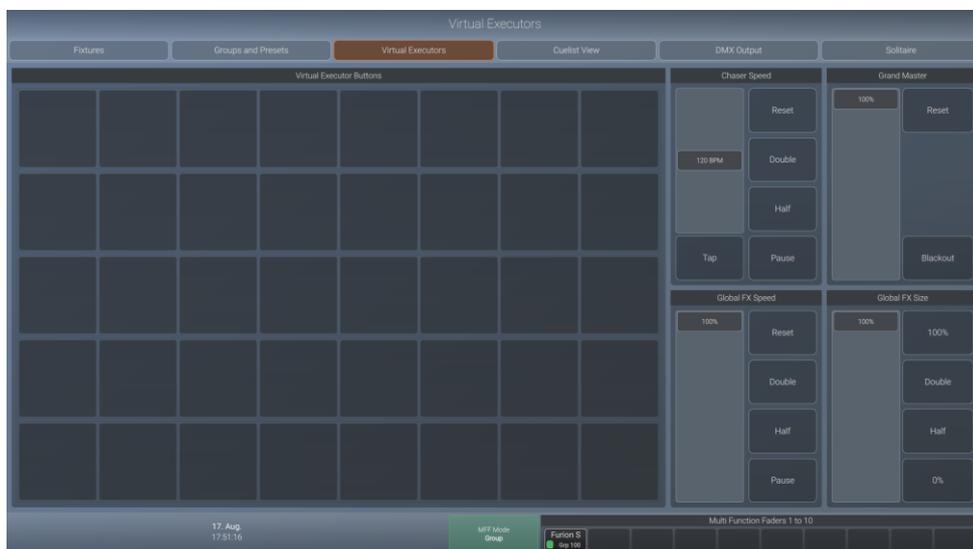


Fig. 23: Ejecutor Virtual de Monitor Externo - LAMPY DNGL adjunto

7.1.4.4. Vista Cuelist

La vista Cuelist es muy similar a la ventana Edit Playback Fader. Siempre mostrará el Playback seleccionado. Esta es una pantalla muy útil durante los shows estructurados.

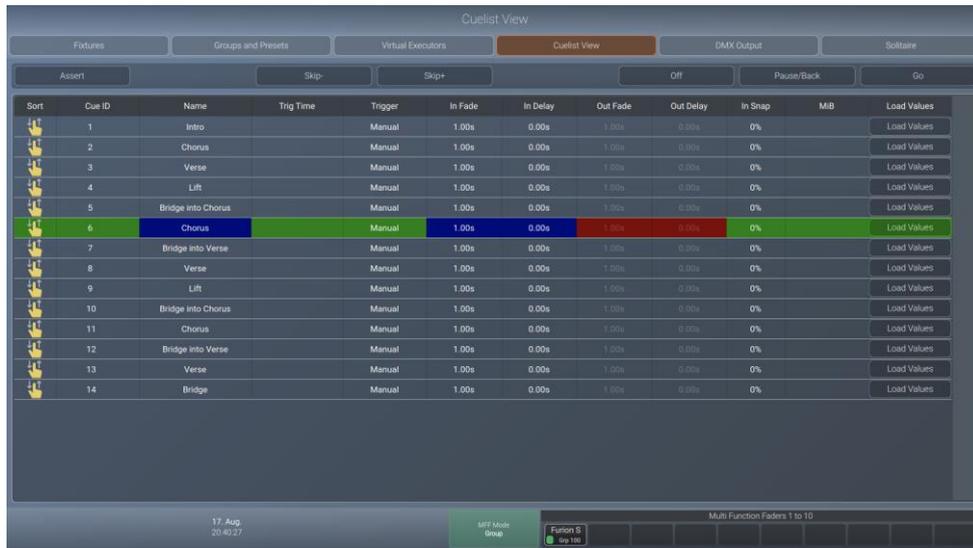


Fig. 24: Vista Cuelist del Monitor Externo - LAMPY DNGL adjunto

7.1.4.5. La vista DMX Output

La vista DMX Output se parece a la pantalla interna de la vista de salida. Es útil para la resolución de problemas.

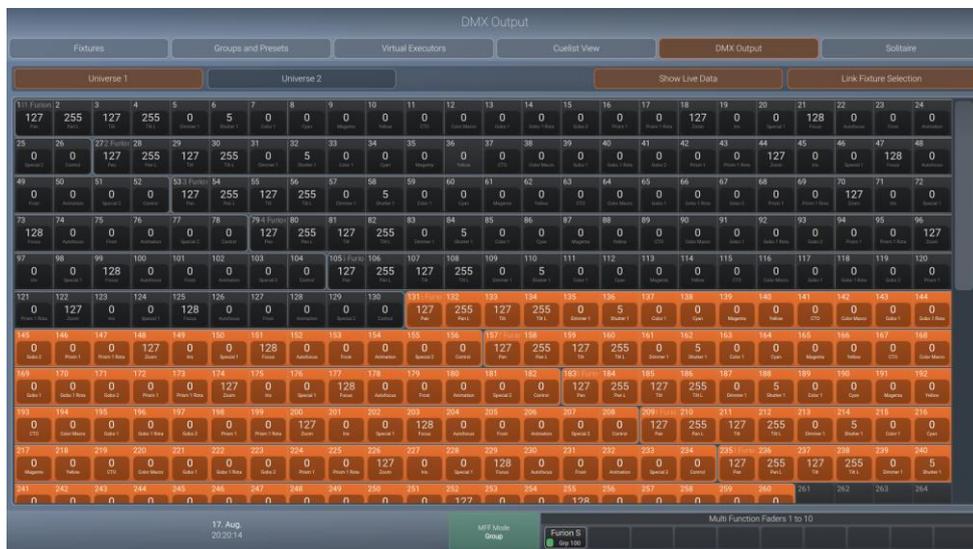


Fig. 25: Vista DMX Output del monitor externo - LAMPY DNGL adjunto

7.1.4.6. Juego de solitario

Solitaire es un juego sencillo que te ayuda a matar el tiempo en caso que estés esperando a que algo suceda.

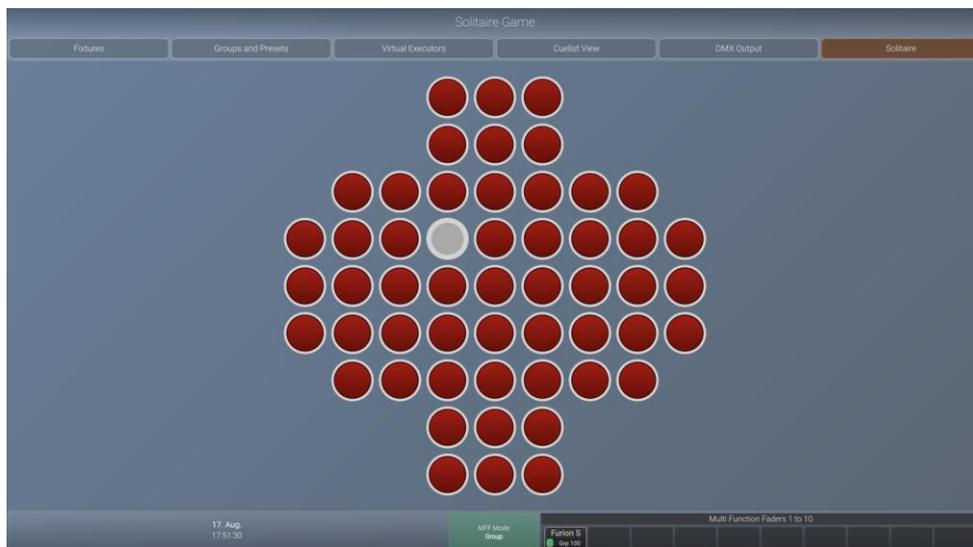


Fig. 26: Juego de solitario con monitor externo - LAMPY DNGL adjunto

8. Operación

8.1. Empieza a usar la consola

8.1.1. Desembalar la consola y los accesorios

Antes de que puedas usar la consola y sus accesorios, desembala todo de la caja de envío o del estuche de vuelo.



Atención

Antes de conectar cualquier accesorio a la consola de control de la iluminación de la LAMPY, la consola debe estar ubicada en una superficie sólida y plana en un entorno seco y sin polvo.

8.1.2. Conecte la consola a cualquier accesorio y fuente de poder

- 01) Conecte todos los accesorios opcionales como el teclado USB, el mouse, la pantalla (táctil) externa, etc. a la consola.
- 02) Conecte los cables DMX a los puertos de salida DMX de la consola.
- 03) Si utiliza ArtNet o sACN para la salida de datos (sólo disponible con LAMPY DNGL), conecte también el cable de red al puerto de red de la consola.
- 04) Utilice el cable de poder CA, suministrado para conectar la consola a una fuente de alimentación CA con conexión a tierra. La consola funciona con un voltaje de CA de 100 a 240 VCA.
- 05) Presione el botón de encendido en la parte posterior de la consola, junto al conector Power In.

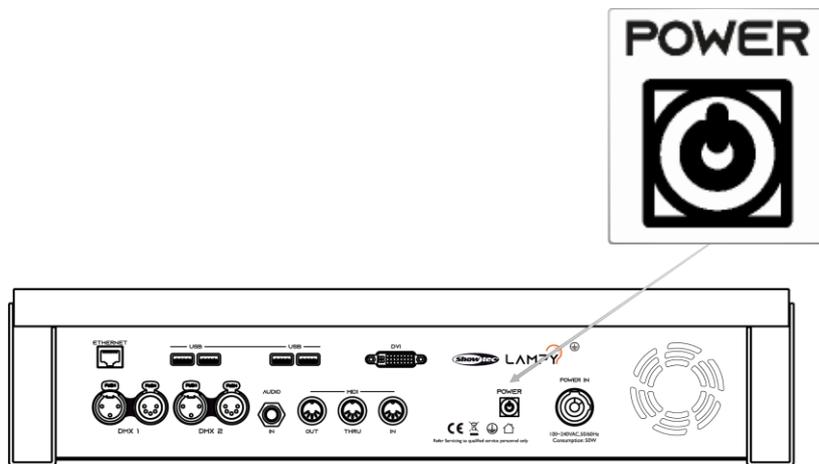


Fig. 27: Botón de encendido

Durante el proceso de arranque se mostrará un menú de inicio.

Esta pantalla de inicio proporciona varias utilidades de mantenimiento; sin embargo, sin la intervención del usuario continuará arrancando automáticamente el sistema operativo de la consola.

Una vez que el sistema esté listo para usar, la pantalla de bienvenida aparecerá, como se muestra a continuación.

Desde esta pantalla puede iniciar un nuevo show file o cargar uno existente desde en la memoria interna de la consola o desde una memoria USB.

También puede acceder al menú de ajustes haciendo clic en el botón del engranaje, o apagar / reiniciar la consola haciendo clic en el botón de encendido que se muestra en la parte inferior de la pantalla.

Más información sobre el menú de ajustes se puede encontrar aquí: 8.4 El menú de en la página 52.

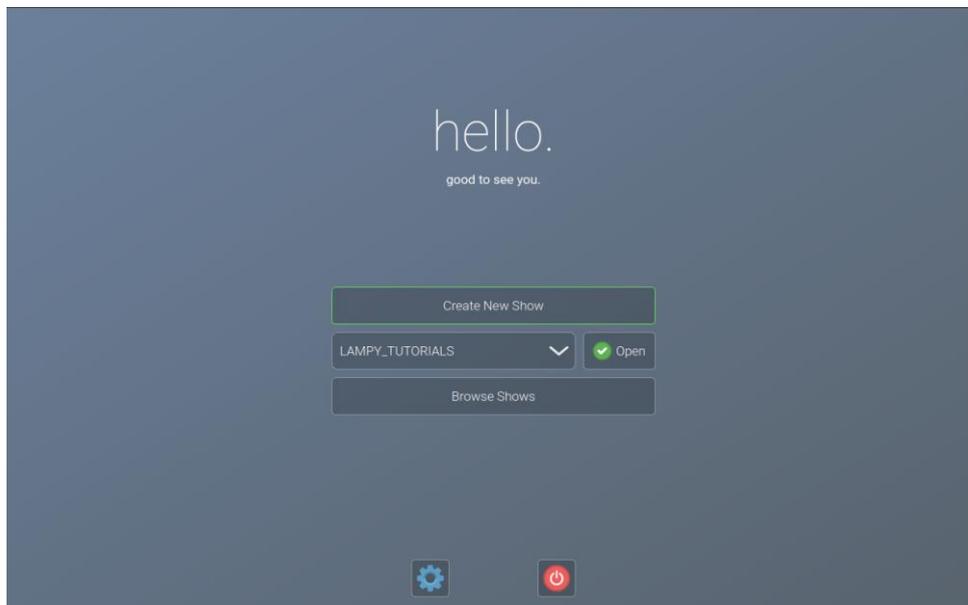


Fig. 28: Pantalla de bienvenida

8.2. Trabajar con show files

Los archivos de show contienen todos los ajustes relacionados con el espectáculo, como la programación y el patch de los dispositivos, los ajustes de entrada, los grupos, los presets, cues, las asignaciones de los maestros, etc. Múltiples espectáculos pueden residir en la consola y la cantidad de espectáculos sólo está limitada por la memoria del disco duro. Sin embargo, aconsejamos hacer regularmente una copia de seguridad de los espectáculos mas antiguos en una memoria USB y borrarlos de la memoria de la consola.

8.2.1. Crear un nuevo show

El programa almacena toda la información como patches, dispositivos, grupos, presets, Playback faders, etc. Para iniciar un nuevo show proceda de la siguiente manera:

- 01) Dentro de la pantalla táctil, pulse el botón **Create New Show**.
- 02) Se abre un teclado para introducir el nombre del programa que se va a crear. Si tiene un teclado USB conectado, puede usarlo para introducir el nombre en cuanto se muestre el teclado en pantalla.
- 03) Tan pronto como se pulsa el botón de **Enter**, se creará el espectáculo con el nombre dado.

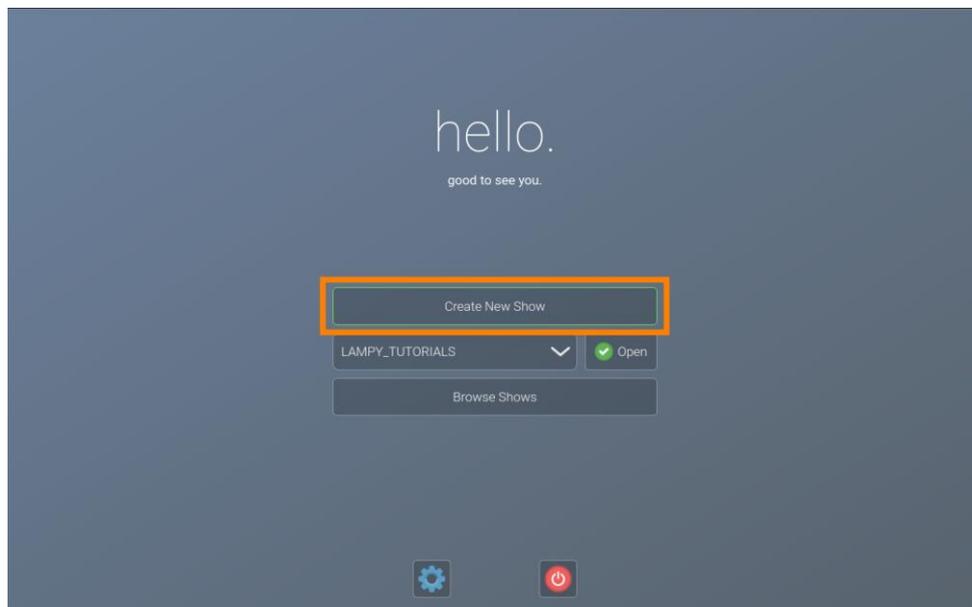


Fig. 29: Pantalla de bienvenida - Nuevo espectáculo

8.2.2. Cargar un show

Dentro de la pantalla táctil, simplemente seleccione el programa que desea abrir en el menú desplegable. Después de seleccionar el programa que desea cargar, presione el botón **Open**.

También puede ver información más detallada sobre los espectáculos existentes o importar un show desde el USB haciendo clic en el botón **Browse Shows**.

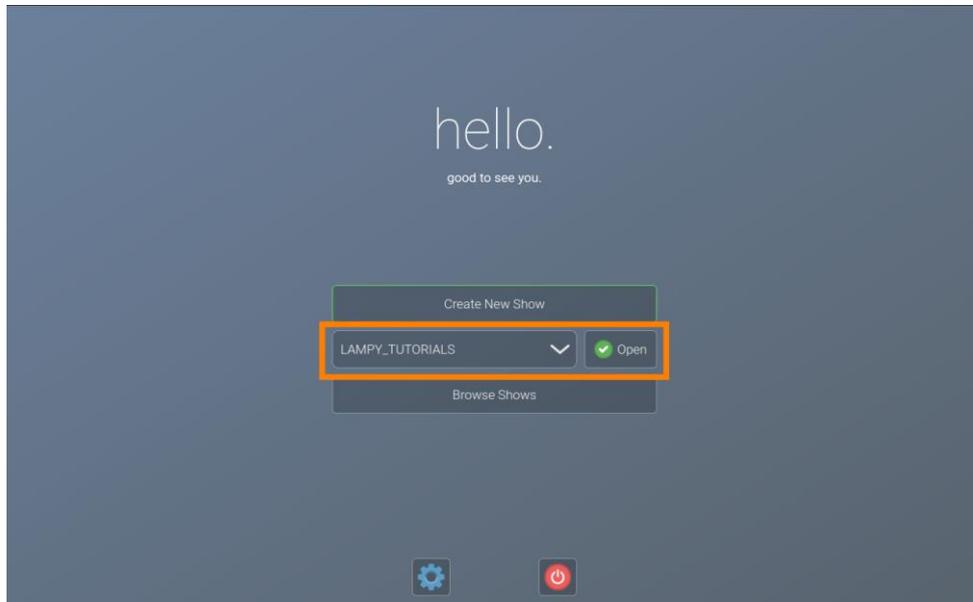


Fig. 30: Pantalla de bienvenida - Cargar un show usando el menú desplegable

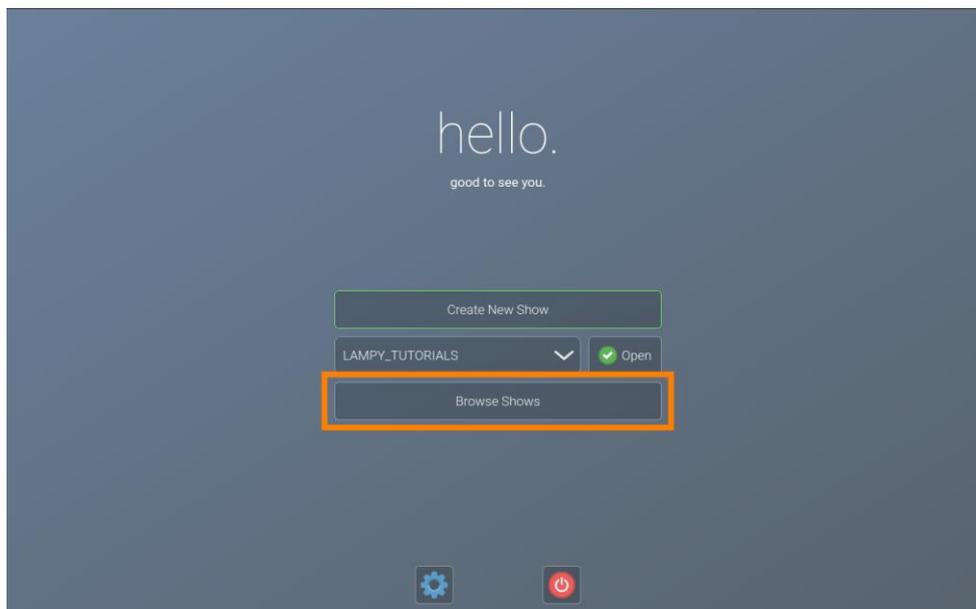


Fig. 31: Pantalla de Bienvenida - Cargar un show usando el botón de Browse Shows

8.2.3. Guardar un espectáculo (show file)

Recomendamos guardar su show de vez en cuando. Puedes hacerlo desde el menú lateral:

- 01) Haga clic en el botón de **Menú**. Se abrirá el Menú Lateral.
- 02) Haga clic en el botón **Guardar** que se encuentra en la parte inferior del Menú Lateral, indicado por un símbolo de disquete.



Fig. 32: Mostrar el botón de guardado rápido

8.3. Agregar y patchear dispositivos

Agregar y patchear dispositivos es el proceso de decirle a la consola qué tipo de dispositivos (fixtures) está usando y asignarles direcciones DMX.

Si acaba de iniciar un nuevo archivo o ha cargado un archivo de espectáculo sin dispositivos, la consola abrirá automáticamente la ventana de patch (Patch Window). De lo contrario, se puede acceder a ella de la siguiente manera:

- 01) Abra el menú lateral pulsando el botón de **menú**.
- 02) De clic en el botón que dice **Patch**.



Fig. 33: Menú lateral - Abriendo la ventana de patch

8.3.1. La tabla de patch

Esta tabla le da una importante visión general sobre los dispositivos usados, las direcciones que utilizan, el tipo de dispositivo y así sucesivamente. Echemos un vistazo más de cerca a la tabla, que se muestra a continuación.

The screenshot shows the 'Patch Window' with a table listing patch information. The table has columns for ID, Manufacturer, Type, Mode, Channels, Name, Patch, Invert Pan, and Invert Tilt.

ID	Manufacturer	Type	Mode	Channels	Name	Patch	Invert Pan	Invert Tilt
1	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-1	-	-
2	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-11	-	-
3	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-21	-	-
4	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-31	-	-
5	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-41	-	-
6	Infinity	TS-260C7 Pro...ine (200010)	RGB Pro Mode	10	TS-260C7	1-51	-	-
501	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-157	No	No
502	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-183	No	No
503	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-209	No	No
504	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-235	No	No
505	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-261	No	No
506	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-287	No	No
507	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-313	No	No
508	Infinity	Furion S401 (41506)	Basic Mode	26	Furion S	1-339	No	No

Fig. 34: La tabla de parches

Se muestran las siguientes columnas (de izquierda a derecha):

Pie de foto	Descripción
ID	Esta columna muestra la identificación del dispositivo. Este es un número único que puede ser usado para indicar qué dispositivo es cuál.
Manufacturer	Este es el fabricante del tipo de dispositivo
Type	Esta columna muestra el tipo de dispositivo
Mode	Modo DMX del dispositivo
Channels	La cantidad de canales DMX que ocupa este dispositivo
Name	El nombre de usuario del dispositivo dentro del archivo (show file)
Patch	Indica la dirección DMX de los dispositivos (Universo - Canal)
Invert Pan	Indica si el Pan (paneo) está invertido
Invert Tilt	Indica si el Tilt (inclinación) está invertido

8.3.2. El menú Patch Actions

El menú Patch Actions se abre haciendo clic en el botón de la **varita mágica** del teclado o en la barra de herramientas superior. Ofrece acceso a la mayoría de las funciones utilizadas dentro de la ventana Patch Window.

Puede seleccionar los cambios en las luminarias que serán aplicados seleccionándolos antes de abrir esta pantalla, ya sea haciendo clic / arrastrando en la tabla de patch, o usando el dispositivo o grupo de faders o vista.



Fig. 35: Menú de acción del parche

Botón	Función
Add Fixture	Se utiliza para añadir dispositivos al archivo
Delete Fixture	Se utiliza para eliminar los dispositivos seleccionados
Change Patch	Se utiliza para cambiar la dirección DMX de uno o más dispositivos seleccionados

Rename	Se utiliza para cambiar el nombre de uno o más dispositivos seleccionados
Invert Pan / Tilt	Se utiliza para invertir el Pan o el Tilt de uno o más dispositivos seleccionados
Set User Number	Se utiliza para cambiar el ID de uno o más dispositivos seleccionados

8.3.3. Agregar los dispositivos al show file

- 01) Abra el menú de acción pulsando el botón de **la varita mágica**.
- 02) Haga clic en **Add Fixtures**. Luego, se abre una ventana como la que se muestra a continuación.

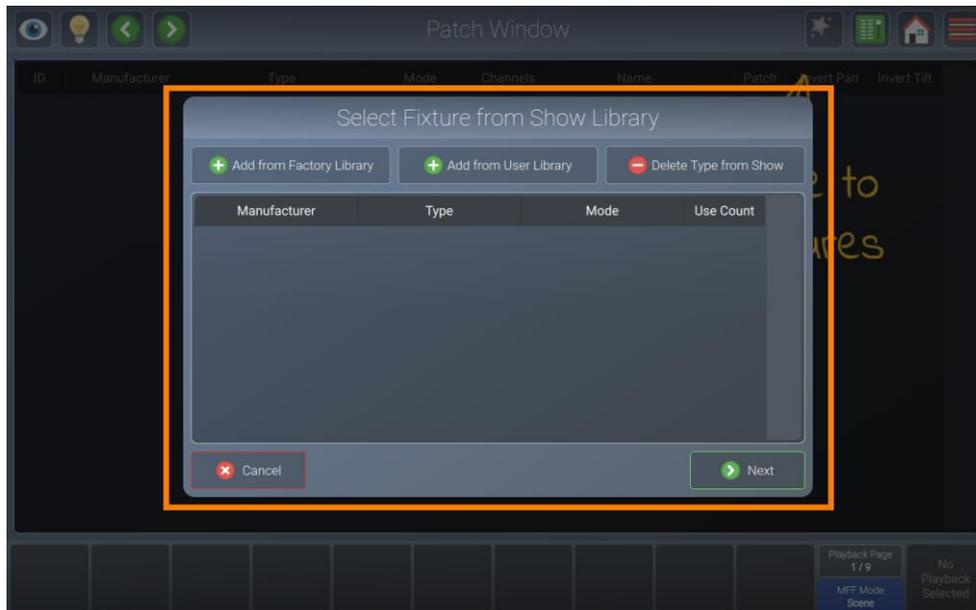


Fig. 36: Agregar dispositivos - Seleccionar dispositivos de Show Library

- 03) Para añadir un dispositivo desde la biblioteca integrada, seleccione **Add From Factory Library**. Si desea agregar una biblioteca creada por el usuario, haga clic en **Add From User Library**. A continuación, se muestra el cuadro de diálogo para seleccionar la biblioteca.

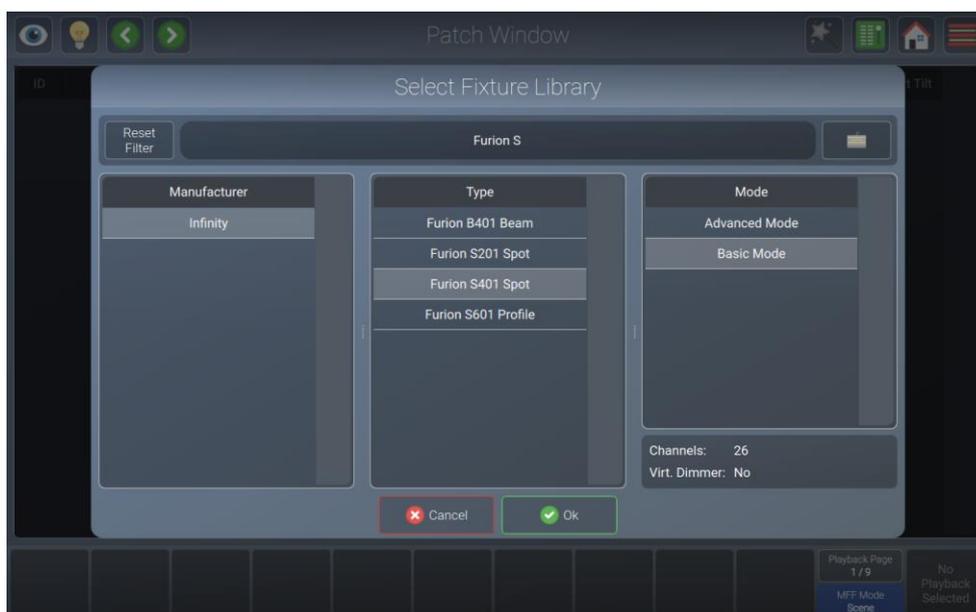


Fig. 37: Agregar dispositivo a la Fixture Library- Seleccionar dispositivo

- 04) Seleccione el fabricante, el tipo y el modo del dispositivo en las listas, o introduzca un texto de búsqueda en el campo de búsqueda de texto completo escribiéndolo con teclado USB. También puede abrir el teclado en pantalla haciendo clic en el botón de **Teclado** junto al campo de texto.
- 05) Después de seleccionar el tipo de dispositivo, haga clic en **Ok**. Luego, se mostrará un cuadro de diálogo pidiéndole el número de dispositivos.

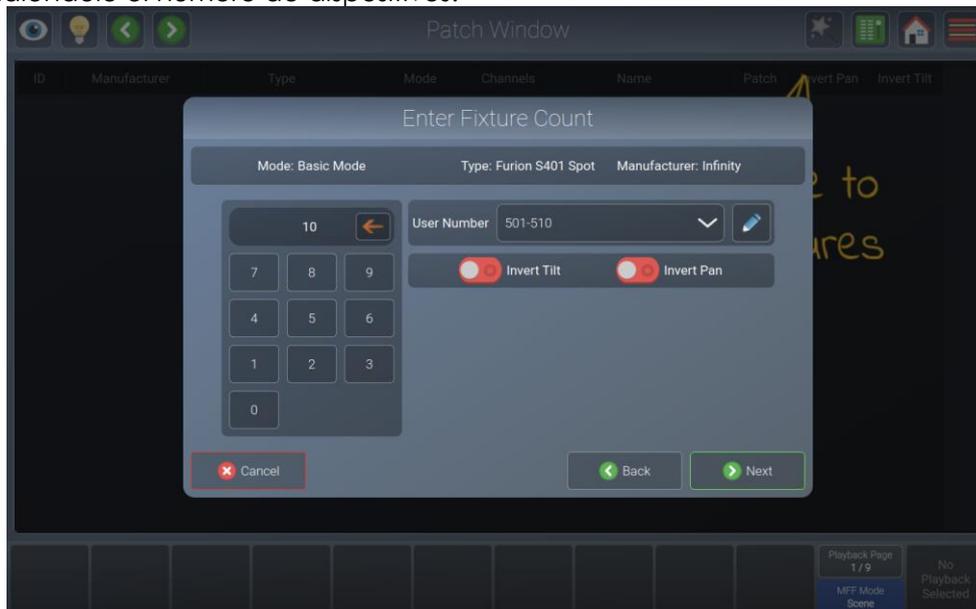


Fig. 38: Agregar un dispositivo- Introducir la cantidad

- 06) Introduzca el número de dispositivos que quiere añadir con el teclado. La consola sugerirá automáticamente un número de usuario (User Number) para el dispositivo, que puede cambiar si lo desea. Además, esta pantalla ofrece la posibilidad de invertir el Pan y/o el Tilt para todas las nuevas luminarias.
- 07) Haga clic en **Next** cuando termine.



Fig. 39: Agregar un dispositivo - Asignar la dirección

- 08) Establezca la dirección de inicio de los dispositivos que desea agregar. Puede seleccionar **No Patch**, lo que dejará los dispositivos sin ninguna asignación DMX; puede seleccionar **Manual Patch** para establecer el universo y la dirección de inicio (ya sea escribiéndola, o usando el botón **Select Address**); y establecer un gap entre los dispositivos usando la opción **Block Patching** manualmente o **Auto Patch**, que conectará los dispositivos automáticamente al universo seleccionado.
- 09) Haga clic en **Patch** cuando termine.

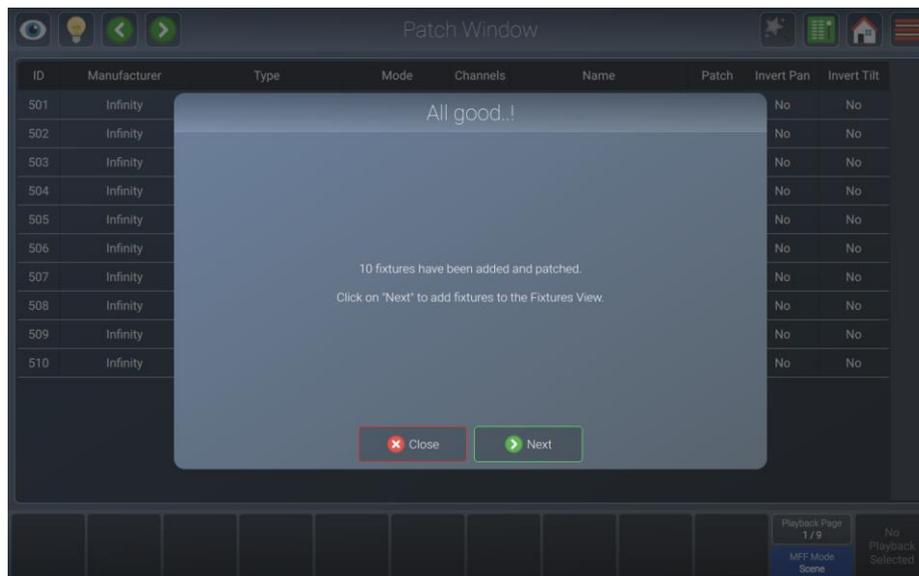


Fig. 40: Agregar dispositivos - Éxito

- 10) LAMPY indicará si el patch tuvo éxito. De ser así, ahora puede colocar los dispositivos en la vista "Fixtures View" haciendo clic en **Next** o saltar para hacer esto en un momento posterior haciendo clic en **Close**.

Más información acerca de la disposición de los dispositivos en la Vista Fixtures se puede encontrar aquí:
8.5.1.7 - Disposición Organizar los elementos existentes en la página 102

8.3.4. Borrar los dispositivos del archivo

- 01) Seleccione los dispositivos que desea eliminar en la ventana "Patch Window" o por cualquiera de los otros métodos.
- 02) Abra el menú de acción pulsando el botón de la **varita mágica**.
- 03) Haga clic en **Delete Fixtures**. Se mostrará una ventana de confirmación.
- 04) Haga clic en **Ok**.

8.3.5. Cambiar el patch de los dispositivos existentes

- 01) Seleccione los dispositivos de las que desea cambiar la dirección en la ventana "Patch Window" o por cualquiera de los otros métodos.
- 02) Abra el menú de acción pulsando el botón de la **varita mágica**.
- 03) Haga clic en **Change Patch**. Se mostrará la siguiente ventana.



Fig. 41: Diálogo de cambio de patch

- 04) Establezca la nueva dirección de inicio de los dispositivos que desea cambiar. Puede seleccionar **Unpatch**, lo que dejará los dispositivos sin ninguna asignación DMX, puedes seleccionar **Manual Patch** para establecer el universo y la dirección de inicio (ya sea escribiéndola, o usando el botón **Select Address**) y establecer un gap entre los dispositivos usando la opción **Block Patching** manualmente o **Auto Patch**, que conectará los dispositivos automáticamente al universo seleccionado.
- 05) Haga clic en **Patch** para aplicar los cambios.

8.3.6. Cambiar el nombre de los dispositivos existentes

- 01) Seleccione los dispositivos a los que desea cambiar el nombre en la ventana "Patch Window" o por cualquiera de los otros métodos.
- 02) Abra el menú de acción pulsando el botón de la **varita mágica**.
- 03) Haga clic en **Rename**. Se mostrará un teclado en pantalla.

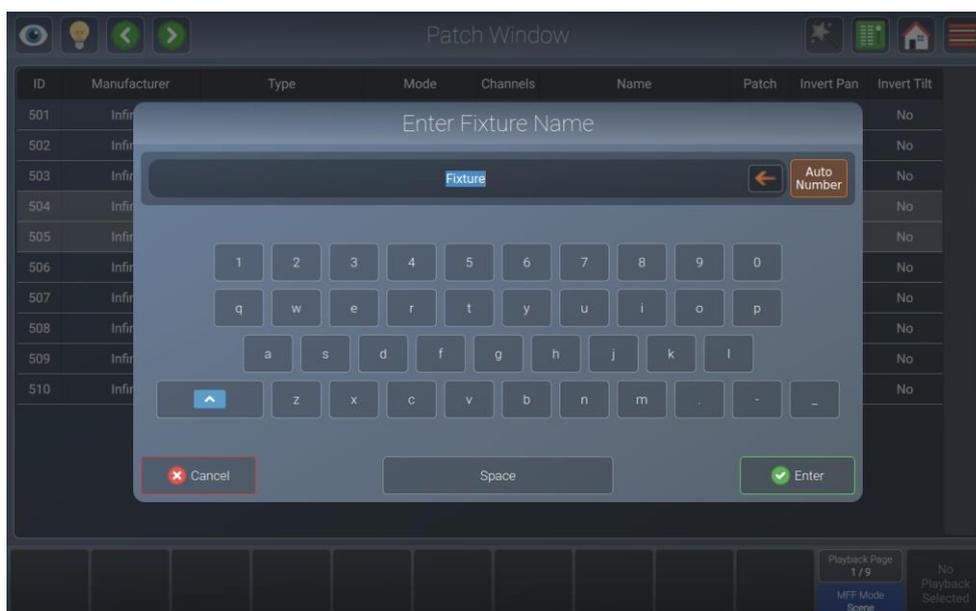


Fig. 42: Teclado para cambiar el nombre del dispositivo

- 04) Escriba el nuevo nombre del dispositivo con el teclado en pantalla o con un teclado USB. Si el botón de **Auto Number** está marcado, la consola agregará un número al nombre dado, en el orden en que las luminarias fueron seleccionadas.

05) Haga clic en **Enter** para cambiar el nombre de los dispositivos seleccionados.

8.3.7. Invertir el Pan o Tilt de los dispositivos existentes

- 01) Seleccione los dispositivos sobre los que desea cambiar el Pan / Tilt Invert en la ventana "Patch Window" o por cualquiera de los otros métodos.
- 02) Abra el menú de acción pulsando el botón de la **varita mágica**.
- 03) Haga clic en **Invert Pan or Tilt**. Se mostrará la siguiente ventana.

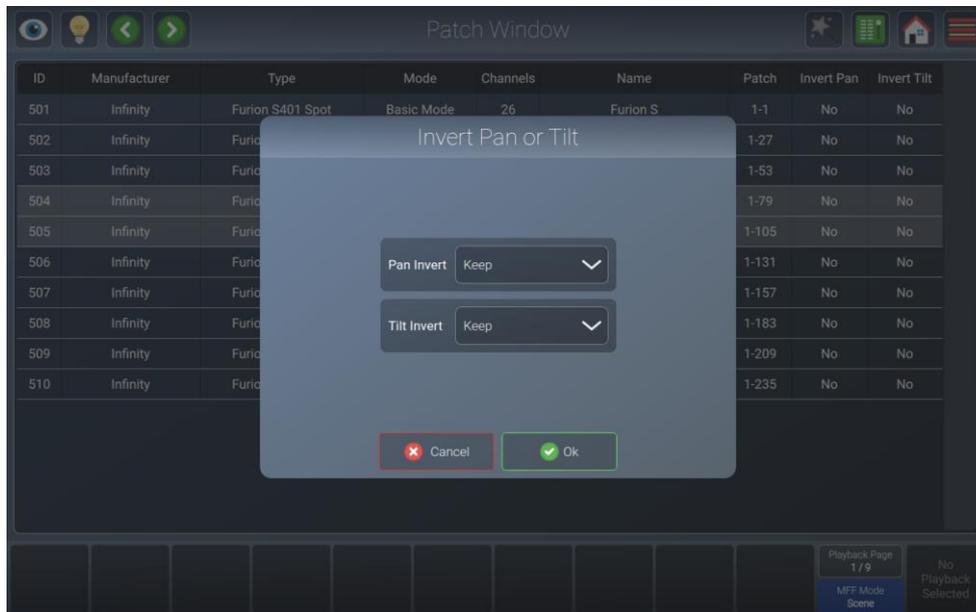


Fig. 43: Diálogo Invert Pan / Tilt

- 04) Establezca los nuevos valores de Pan y Tilt Invert seleccionándolos en los menús desplegables.
- 05) Haga clic en **Ok** para aceptar los cambios.

8.3.8. Cambiar la identificación de usuario de los dispositivos existentes

- 01) Seleccione los dispositivos sobre los cuales desea cambiar el ID de usuario en la ventana "Patch Window" o por cualquiera de los otros métodos.
- 02) Abra el menú de acción pulsando el botón de la **varita mágica**.
- 03) Haga clic en **Set User Number**. Se mostrará la siguiente ventana.

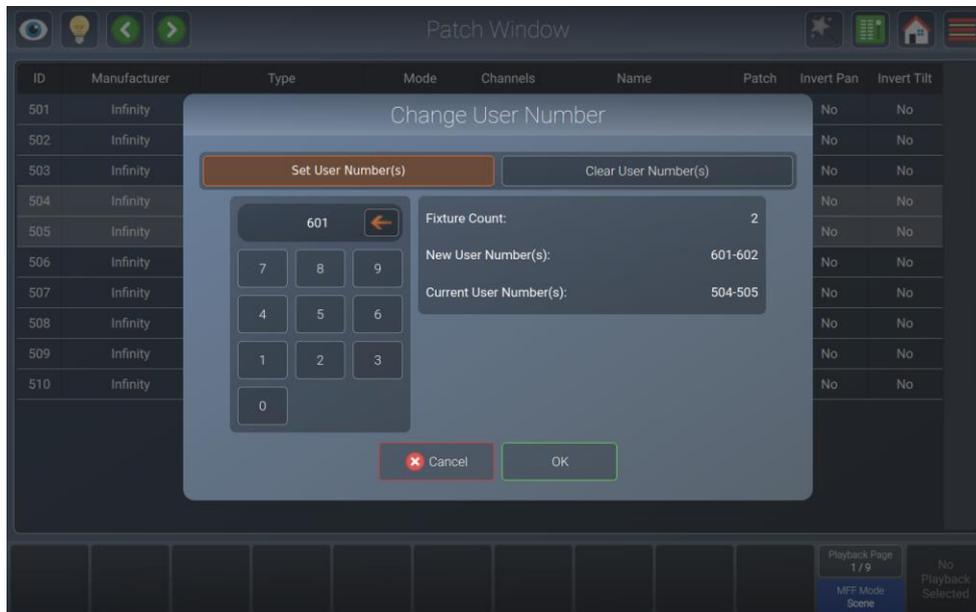


Fig. 44: Diálogo de cambio de número de usuario

- 04) Establezca los nuevos valores para el número de usuario del dispositivo.
- 05) Haga clic en **Ok** para aceptar los cambios.

8.4. El menú de ajustes

El menú de ajustes es el lugar donde se realizan todos los ajustes del sistema y del display. Esto incluye, por ejemplo, el ajuste de la dirección IP de la consola o la edición de la biblioteca de dispositivos (Fixture Library) o la gestión de los espectáculos.

Cuando no hay un archivo abierto, sólo podrá ajustar configuraciones del sistema.

Abrir el menú de ajustes desde un espectáculo

- 01) Abra el menú lateral pulsando el botón de **menú**.
- 02) Haga clic en el botón que muestra un icono de engranaje como símbolo. Nos referiremos a este botón como **botón de ajustes**.



Fig. 45: Menú Lateral - Abriendo la ventana de ajustes

Abrir el menú de ajustes desde la pantalla de bienvenida

- 01) Haga clic en el botón que muestra un icono de engranaje como símbolo. Nos referiremos a este botón como **botón de ajustes**.

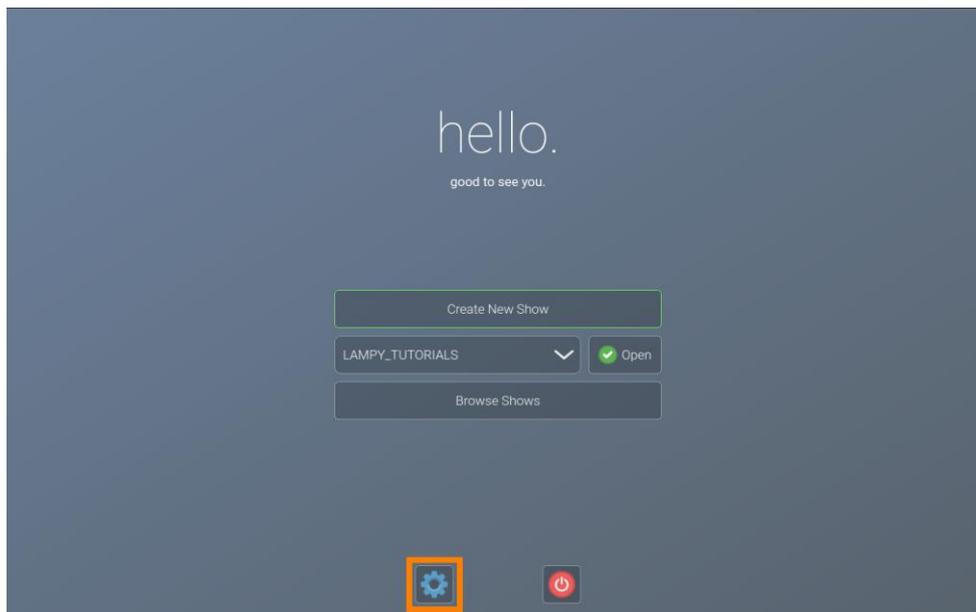


Fig. 46: Pantalla de bienvenida - Abriendo el menú de ajustes

8.4.1. Pestaña Current Show

La pestaña Current Show muestra estadísticas sobre el espectáculo actual. También ofrece la opción de guardar el programa (Save Show), guardarlo en un archivo diferente (Save Show As) y exportar el programa actual a USB (Export Show).

Nota: La pestaña Current Show sólo se muestra si tiene un archivo abierto y sobre este, abre el menú de ajustes.

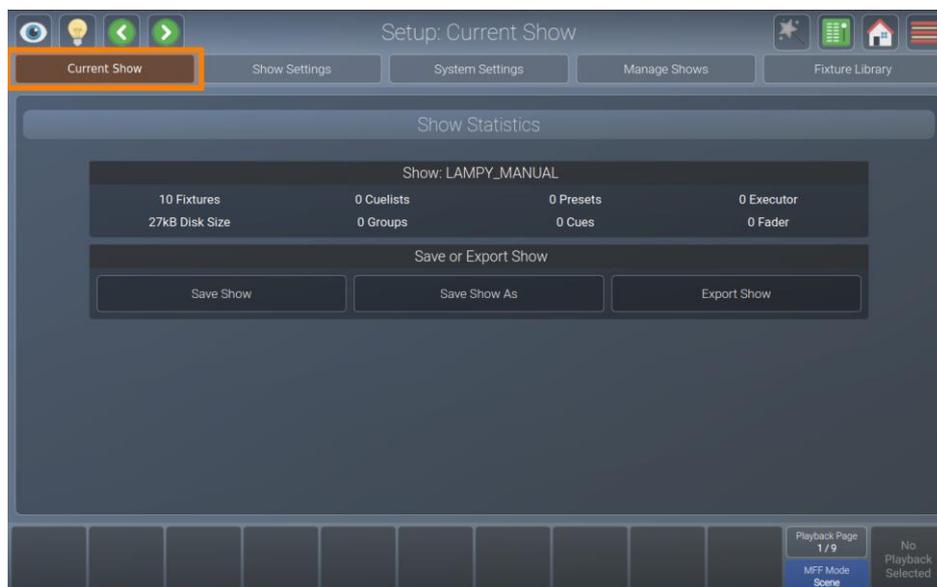


Fig. 47: La pestaña Current Show

8.4.1.1. Guardar el archivo de espectáculo (Show File)

Usted puede guardar fácilmente su espectáculo desde la pestaña "Current Show" del menú de ajustes haciendo clic en el botón "**Save Show**".

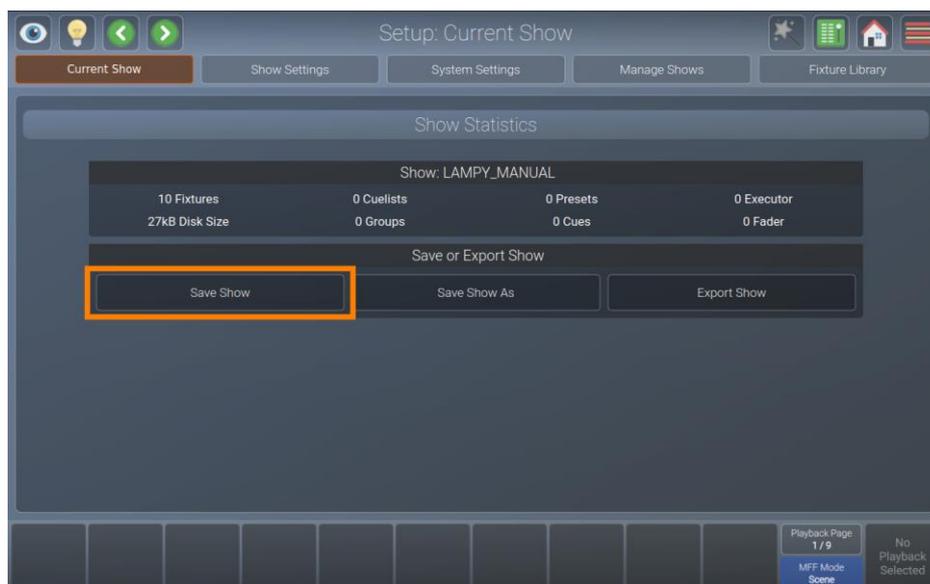


Fig. 48: Pestaña Current Show - Guardar Espectáculo (Save Show)

8.4.1.2. Guardar el archivo de espectáculo bajo un nuevo nombre

Recomendamos guardar periódicamente el archivo del programa como un nuevo archivo.

- 01) Para ello, abra la pestaña **Current Show** desde el **menú de ajustes**.
- 02) Clic en **Save Show As**. Se mostrará un teclado en pantalla. Introduzca el nuevo nombre del archivo y pulse **Enter** para finalizar.

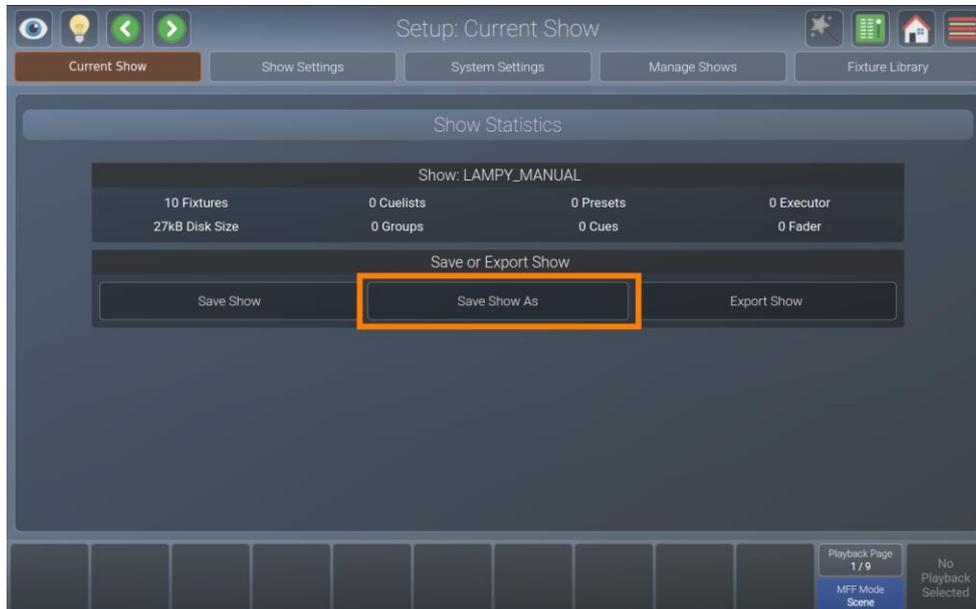


Fig. 49: Pestaña Current Show - Guardar Espectáculo con un nombre diferente

8.4.1.3. Exportar el archivo de espectáculo a USB

Es útil guardar periódicamente una copia del archivo en una memoria USB.

- 01) Para ello, primero conecte el pendrive en uno de los puertos USB de la consola.
- 02) Abra la pestaña **Current Show** desde el menú de ajustes.
- 03) Haga clic en **Export Show**. Se abrirá una ventana que le guiará a través del proceso.

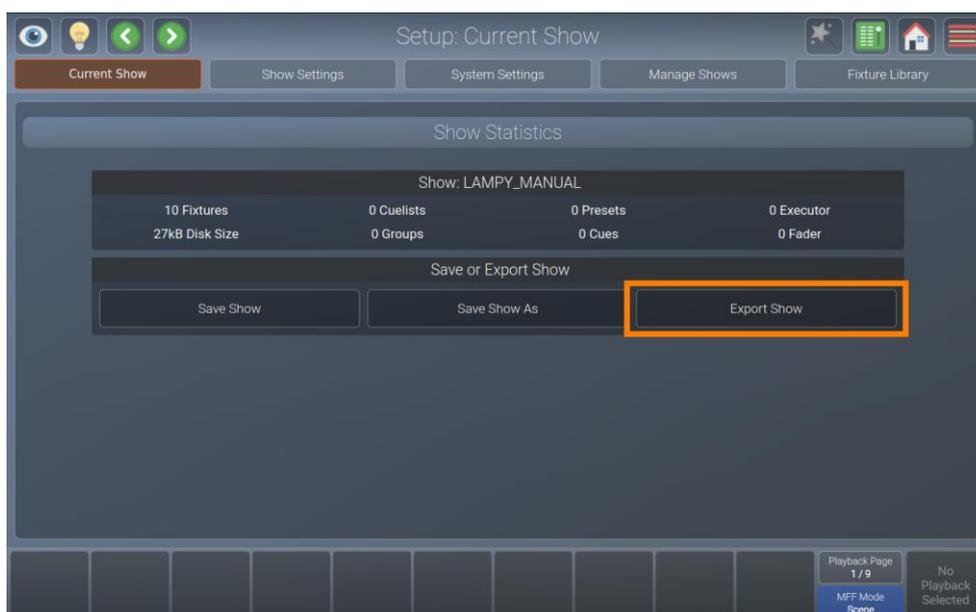


Fig. 50: Pestaña Current Show – Exportar el archivo

8.4.2. Pestaña Show Settings

La pestaña Show Settings contiene todos los ajustes del espectáculo actual, como el brillo de la luz de trabajo integrada, el comportamiento del LED que acompaña los Multi-Fader y la configuración de las entradas y salidas de la consola.

Nota: La pestaña Show Settings sólo se muestra si abre el menú de ajustes cuando tiene un archivo abierto.



Fig. 51: La pestaña Show Settings

8.4.2.1. Opciones de ajuste de la página del Playback

El cuadro Playback Page Change Settings permite especificar lo que debería suceder si se cambia la página activa de playback. La siguiente tabla resume los diferentes ajustes y lo que hacen:

Botón	Función
Auto fix Active Playbacks	El auto fix es una función de conveniencia que se utiliza para llevar los playbacks en curso a la nueva página de playback. Es decir, el playback activo al usar la función estará "encima" de otros playbacks, "ocultándolos" en la página hasta que se apague la función Auto Fix.
Liberar on Page Change	Al seleccionar esta opción, la consola liberará inmediatamente todos los playbacks de una página de fader cuando se cambie la página activa excepto los playback asignados en la página de templates.
Keep Active in Background	Cuando se selecciona esta opción, los playbacks se mantendrán funcionando en segundo plano.



Fig. 52: Show Settings– Opciones de ajuste de la página del playback

8.4.2.2. Opciones de ajuste del fader maestro

El cuadro Master Fader Settings especifica el comportamiento del fader maestro de reproducción. La siguiente tabla resume los diferentes ajustes y lo que hacen:

Botón	Función
Speed Fader	El Master Fader actuará como un Speed Fader para la reproducción seleccionada, alterando todos los tiempos del playback asignado. Donde el 100% es la velocidad programada y todo lo que está debajo se ralentiza relativamente.
Infade Fader	El Master Fader hará un crossfade continuo de la salida de todos los parámetros que estén ajustados a "Fade" dentro de la biblioteca.
Crossfade AB Fader	Con esta opción el Master Fader puede usarse para hacer un crossfade de Cue a Cue en un playback, un ajuste muy común cuando se controla una obra teatral.

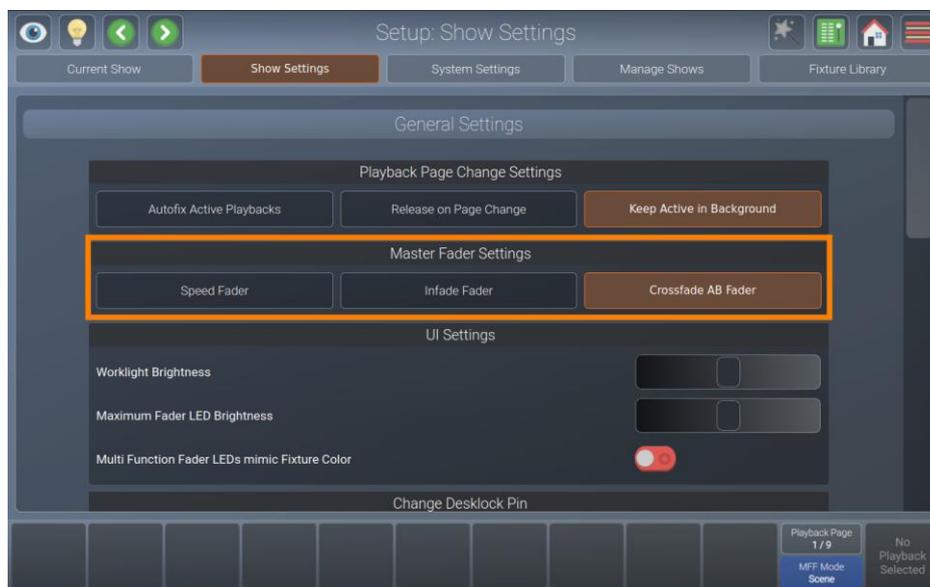


Fig. 53: Show Settings – Opciones de ajuste del fader maestro

8.4.2.3. Cambiar el brillo de la luz de trabajo

La luz de trabajo es la tira de LEDs delante de la consola, que puede ser usada para iluminar las órdenes de trabajo u otros documentos. También puede ser útil para iluminar un teclado USB.

Para ajustar el brillo, por favor haga lo siguiente:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Vaya a la pestaña **Show Settings** y luego a las opciones de **UI Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Work light Brightness**
- 04) Ajuste el brillo de la luz de trabajo a su gusto usando el **deslizador en pantalla**



Fig. 54: Show settings- Brillo de la luz de trabajo

8.4.2.4. Cambiar el brillo del LED del atenuador multifuncional

Los LED del regulador multifuncional también pueden ajustarse en cuanto a su brillo.

Para ajustar el brillo, por favor haga lo siguiente:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Vaya a la pestaña **Show Settings** y luego a las opciones de **UI Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Maximum Fader LED Brightness**
- 04) Ajuste el brillo de los LED a su gusto usando el **deslizador en pantalla**



Fig. 55: Ajustes del espectáculo - Máximo brillo de los LED de los fader

8.4.2.5. Hacer que los LED del fader multifuncional imiten el color de la luz en los dispositivos.

Los LED del fader multifuncional pueden indicar el modo actual del fader multifuncional y la selección - o si esta en el modo dispositivo indicará el color de la luminaria. Por defecto, los LEDs siempre muestran el modo fader.

Tenga en cuenta que este ajuste sólo afecta al comportamiento de los LED cuando los faders de multifunción están ajustados en el modo de dispositivo.

Para cambiar el comportamiento de los LED:

- 05) Abra el **menú de ajustes**
- 06) Vaya a la pestaña **Show Settings** y luego a las opciones de **UI Settings**
- 07) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Multi-Function Fader LEDs mimic Fixture Color**
- 08) Active o desactive el comportamiento de los LED con el **switch en pantalla**



Fig. 56: Show Settings - MFF imita el color de la luz en los dispositivos

8.4.2.6. Cambiar el PIN de bloqueo del escritorio

La LAMPY le da la opción de bloquear su escritorio y permitir que sólo las personas autorizadas accedan y desbloqueen la consola. Se almacena en el archivo del programa y tendrá que configurarlo para cada programa por separado.

Para aprender a bloquear la consola, por favor vea la sección 8.11, Bloqueo de la consola en la página 193

Para cambiar el código PIN predeterminado, por favor haga lo siguiente:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Change Desklock Pin**
- 04) Introduzca su antiguo código PIN en el campo de texto **Current PIN** (sólo si ha cambiado el PIN anteriormente).
- 05) Introduzca el nuevo PIN en los campos de texto de **New PIN** y en **Repeat New PIN**.
- 06) Haga clic en **Change PIN**.

El PIN por defecto es 0000 (cuatro veces cero). Si usted establece un código PIN y lo olvida, por favor contacte con soporte de Showtec para el PIN Maestro que también puede ser utilizado para cambiar el PIN a un nuevo código.



Fig. 57: Show Settings - PIN de bloqueo de escritorio

8.4.2.7. Cambiar guardado automático del Show

Por defecto, LAMPY guarda automáticamente el archivo de tu show cada 10 minutos. Si lo desea, puede desactivar esta función de autoguardado.

Si desea activar o desactivar el Auto-Ahorro, por favor haga lo siguiente:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Show Autosave**
- 04) Cambia el **switch en pantalla** para activar o desactivar el auto-guardado.



Fig. 58: Show Settings - Autoguardado

8.4.2.8. Habilitar la entrada del control de sonido abierto (Open Sound Control - OSC)

En caso que quiera controlar a distancia la consola LAMPY con un OSC Remote (como TouchOSC para Android o iOS), tiene que activar la entrada OSC.

La consola muestra los números de puerto necesarios para el OSC en el cuadro de grupo del OSC una vez se activa la opción. También puede ver los mensajes entrantes y el número de clientes conectados. El código QR de la derecha lo lleva directamente al sitio web de TouchOSC.

La especificación del protocolo LAMPY OSC se puede encontrar aquí: 9.1 [Open Sound Control \(OSC\)](#) en la página 194

Para habilitar o deshabilitar el OSC, por favor haga lo siguiente:

- 01) Abrir el **menú de ajustes**
- 02) Cambiar a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Open Sound Control (OSC)**
- 04) Utilice el **switch en pantalla** para habilitar o deshabilitar el OSC

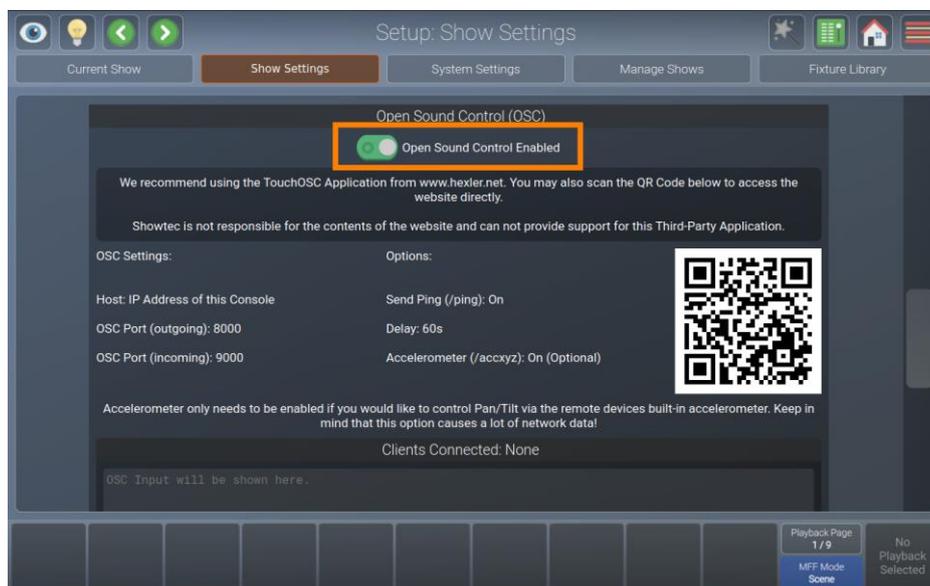


Fig. 59: Show Settings - Control de sonido abierto (OSC)

8.4.2.9. Habilitar y configurar la entrada de sonido

Puede usar cualquier fuente de línea de audio para disparar cues y chases usando la LAMPY.

La entrada de sonido es analizada en bajos, medios y altos que son configurables individualmente en cada nivel.

Para habilitar o deshabilitar la entrada de audio, por favor haga lo siguiente:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta **Sound Input**
- 04) Utilice el **switch en pantalla** para habilitar o deshabilitar la entrada de sonido.



Fig. 60: Show Settings - Entrada de sonido

Ajuste del nivel / umbral de la entrada de sonido

Puede configurar el umbral de entrada de sonido de la siguiente manera:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Vaya a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Sound Input**
- 04) Asegúrese de que la entrada de sonido esté habilitada.
- 05) Conecte su señal de audio al enchufe de 6,3 mm en la parte trasera de la consola. Para obtener mejores resultados, utilice una señal simétrica.
- 06) Reproduzca el audio de su fuente de audio al volumen deseado.
- 07) Ajuste los controles deslizantes de **Bass, Mid y High**. Las líneas blancas de los indicadores de entrada indican el nivel que debe alcanzar la señal de sonido para ser disparada (línea superior) y la señal de sonido debe caer por debajo para poder ser disparada de nuevo.



Fig. 61: Show Settings - Nivel de señal de entrada de sonido

8.4.2.10. Habilitar la entrada del código de tiempo

La capacidad de las LAMPY de sincronizar los playbacks con una señal de código de tiempo entrante puede utilizarse para mantener la iluminación y el espectáculo de audio sincronizados.

Por el momento, el código de tiempo sólo es compatible con el MIDI. El LAMPY reconoce automáticamente la velocidad de fotogramas de la señal de código de tiempo entrante y muestra el estado actual del código de tiempo en el cuadro de grupo de entrada de código de tiempo. No se requieren más ajustes.

Puede activar o desactivar la entrada del código de tiempo de la siguiente manera:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **Timecode Input**
- 04) Utilice el **switch en pantalla** para habilitar y deshabilitar.

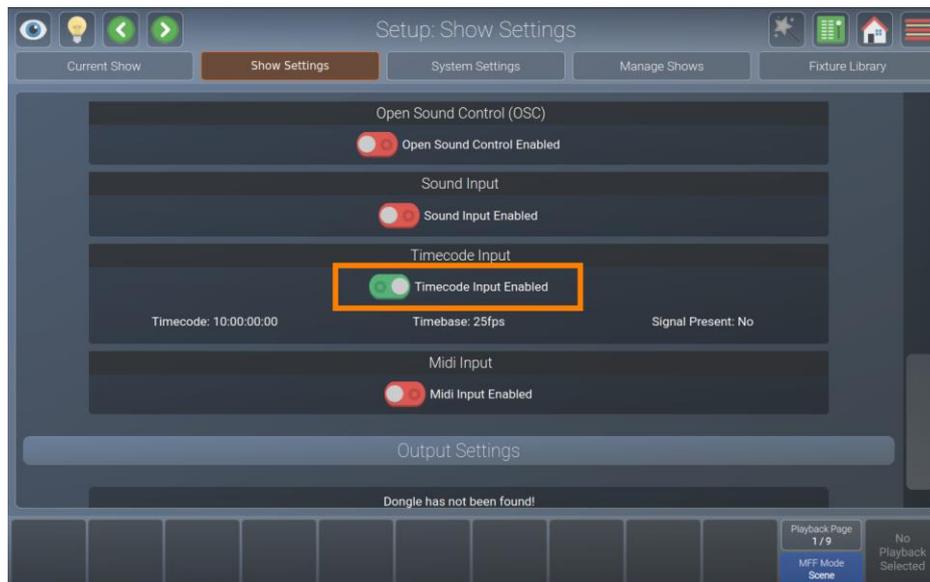


Fig. 62: Show Settings - Entrada de código de tiempo

8.4.2.11. Habilitar la entrada MIDI

Puede controlar a distancia la consola LAMPY desde cualquier dispositivo MIDI que permita configurar su salida MIDI. Una vez que la entrada MIDI está activada, la consola mostrará cualquier mensaje MIDI entrante en el campo de texto de estado, dentro del cuadro de grupo MIDI.

No es necesario activar la entrada MIDI para poder utilizar la mencionada entrada de código de tiempo.

Para aprender más sobre el protocolo MIDI de LAMPY, por favor lea la sección 9.2, Entrada MIDI en la página 198

Puede activar o desactivar la entrada MIDI de la siguiente manera:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar la opción **MIDI Input**
- 04) Utilice el **switch en pantalla** para habilitar y deshabilitar la entrada MIDI.

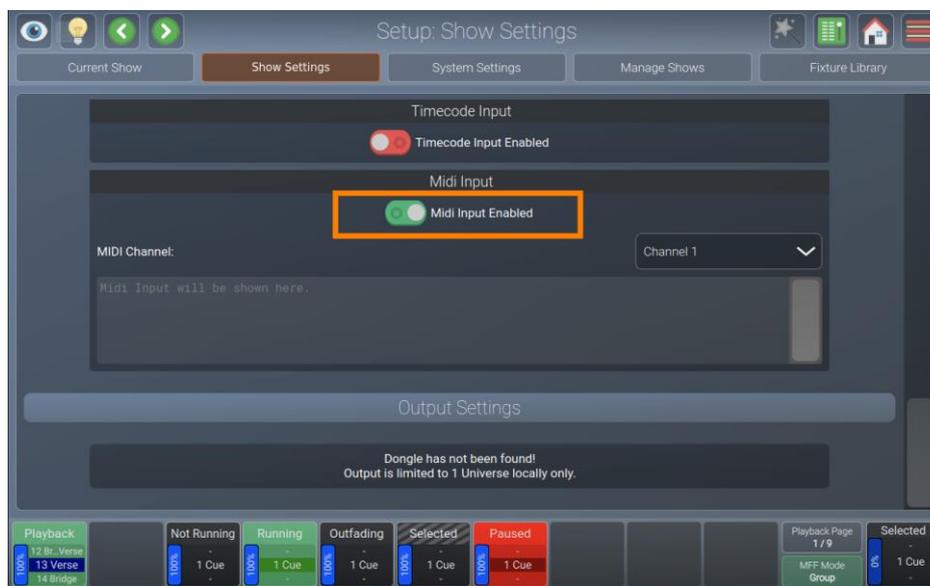


Fig. 63: Show Settings - Entrada MIDI

Ajustar el canal MIDI

Puede configurar el canal MIDI seleccionándolo en el menú desplegable que se muestra en el cuadro de grupo MIDI después de activar la entrada MIDI.

8.4.2.12. Habilitar y configurar la salida DMX a través de Art Net o sACN

Art Net y sACN son dos protocolos populares para transmitir datos DMX a través de Ethernet. LAMPY soporta ambos protocolos y permite configurar ambos de forma independiente.

Nota: Necesita una LAMPY DNGL, que puede ser comprada por separado o viene instalada de fábrica en la versión de 2 universos de la consola.

Puede habilitar o deshabilitar la salida DMX a través de los protocolos de red de la siguiente manera:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña **Show Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar **Output Settings**
- 04) Utilice los **switch en pantalla de Art Net y/o sACN** para habilitar y deshabilitar las salidas



Fig. 64: Show Settings- Configuración de salida DMX

Establecer el universo Art Net o sACN y su prioridad

Si desea cambiar el mapping de Art Net y/o sACN, por favor haga **doble clic o clic sostenido** en la celda correspondiente de la tabla DMX Output Mapping.

Se abrirá un diálogo pidiéndole que introduzca **un nuevo Universo o Número de Prioridad** . Presione **Enter** cuando termine.

8.4.3. Pestaña System Settings

La ficha System Settings contiene todos los ajustes de la consola para todo el sistema, como la disposición del teclado, la fecha o la hora, la configuración de la red y más.

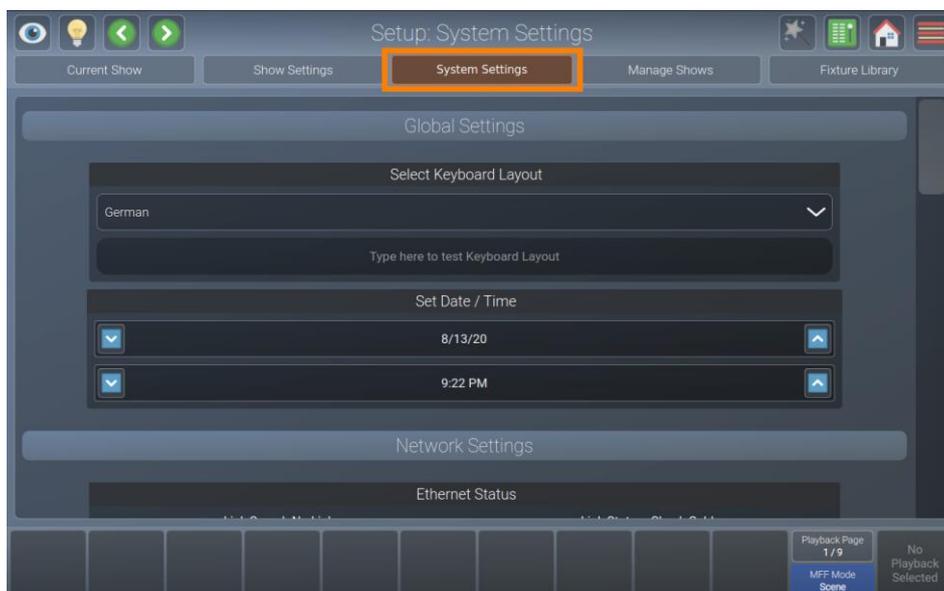


Fig. 65: La pestaña System Settings

8.4.3.1. Ajuste de la disposición del teclado USB

Puede ser conveniente configurar la disposición/idioma del teclado USB externo.

Nota: La configuración de la disposición del teclado no afecta al teclado en pantalla

Por favor, siga estos pasos para hacerlo:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hasta la sección **Select Keyboard Layout**
- 04) Seleccione el diseño/idioma de teclado apropiado en el **menú desplegable**.

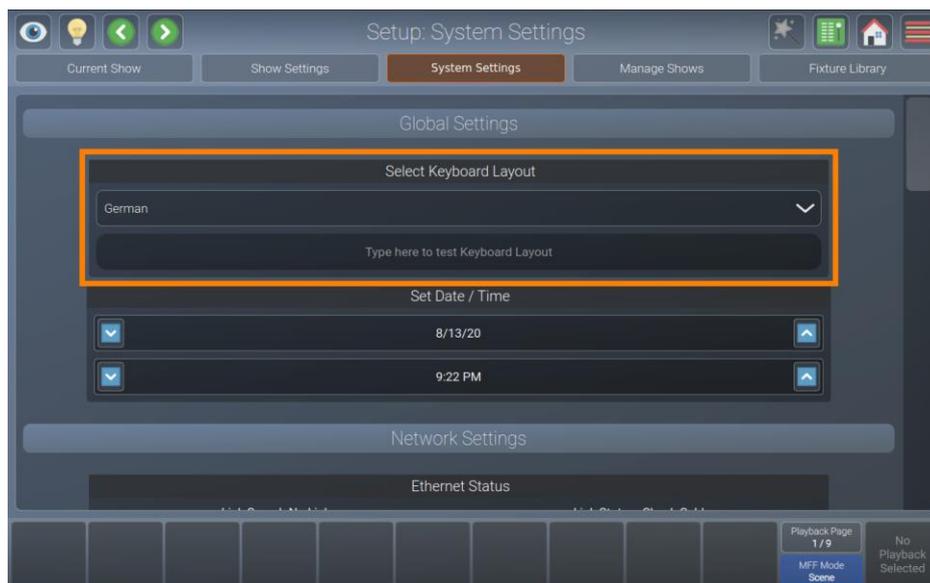


Fig. 66: System Settings - Ajustar la disposición del teclado externo

8.4.3.2. Ajustar la fecha y la hora de las consolas

Por favor, siga estos pasos para establecer la fecha y la hora de las consolas:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hasta encontrar la opción **Set Date and Time**
- 04) Seleccione la fecha y la hora apropiadas haciendo clic en los campos de texto para seleccionar si desea cambiar el día, el mes, etc. Utilice los **botones arriba** y **abajo** junto a los campos de texto para cambiar los valores seleccionados.



Fig. 67: System Settings - Ajustar la fecha y la hora

8.4.3.3. Configuración de los ajustes de la red

Por favor, siga estos pasos para configurar la interfaz de la red de consolas:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta encontrar **Network Settings**

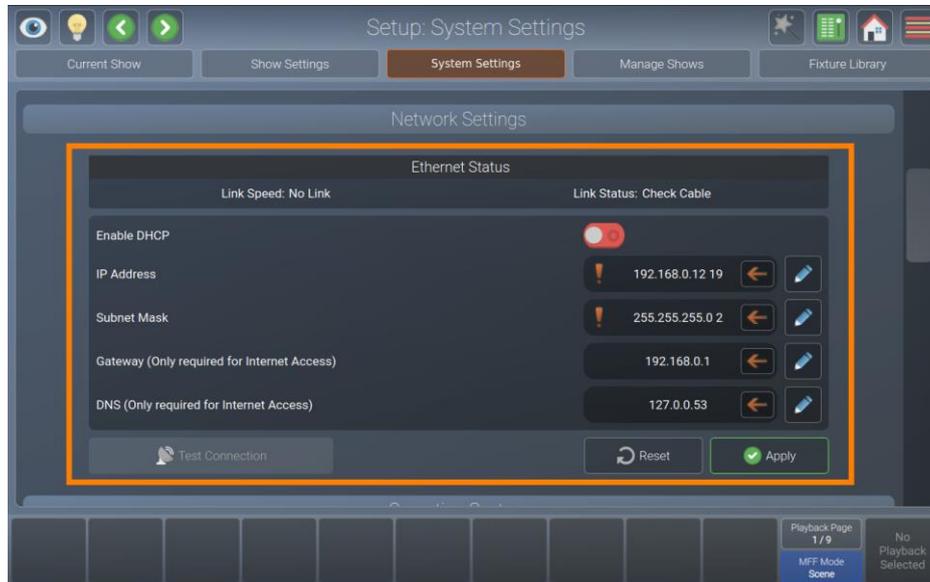


Fig. 68: System Settings - Ajustes de red

Configuración dinámica

Para una dirección IP dinámica usando un servidor DHCP (La mayoría de los routers tienen un servidor DHCP incorporado. Por favor, consulte la documentación de su dispositivo) active el **switch en pantalla** de la opción **Enable DHCP**.

Configuración estática

Para una IP estática, apague el **switch en pantalla** de la opción **Enable DHCP** e introduzca al menos la dirección IP y la máscara de subred usando un teclado USB o el botón de edición junto al campo de texto.

Sólo necesita entrar en un Gateway / Servidor DNS si desea acceder a Internet para la Biblioteca en línea o actualizaciones de software.

8.4.3.4. Actualización del software de la consola

Hay dos formas de actualizar el sistema operativo de la consola.

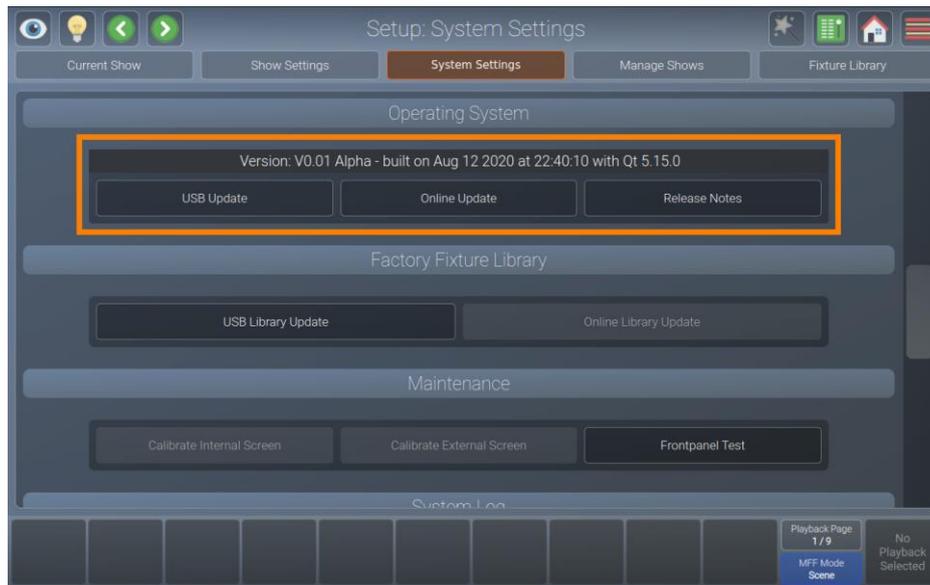


Fig. 69: System Settings - Sistema operativo

Actualizar la LAMPY usando el USB:

- 01) Descargue la última versión del software de la página web de Highlite
- 02) Asegúrese de que la extensión del archivo sea **.ssu**. Si la actualización se entrega en formato zip, descomprímala primero.
- 03) Copie el archivo **.ssu** a la carpeta **showtec/software_update** en una memoria USB o pendrive
- 04) Abra el **menú de ajustes**
- 05) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 06) Desplácese hacia abajo hasta **Operating System**
- 07) Haga clic en la opción **USB Update**
- 08) Un asistente guiará el proceso de actualización

Actualizar la LAMPY usando la función de actualización en línea:

- 01) Asegúrese de que la consola esté conectada a Internet
- 02) Abra el **menú de ajustes**
- 03) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 04) Desplácese hacia abajo hasta **Operating System**
- 05) Haga clic en la opción **Online Update**
- 06) Un asistente guiará el proceso de actualización

8.4.3.5. Leer las notas de lanzamiento de la versión de software instalada

Cada actualización de software incluye notas de lanzamiento que contienen información sobre los cambios. Estas notas de lanzamiento pueden leerse de la siguiente manera:

- 07) Abra el **menú de ajustes**
- 08) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 09) Desplácese hacia abajo hasta **Sistema Operativo**
- 10) Haga clic en **Release Notes**
- 11) Se mostrará una ventana con las notas de lanzamiento

8.4.3.6. Actualizando la biblioteca de dispositivos de fábrica (Factory Fixture Library)

Hay dos maneras de actualizar la biblioteca de dispositivos de fábrica.



Fig. 70: System Settings - Biblioteca de dispositivos de fábrica

Actualizar la Biblioteca de dispositivos de la LAMPY usando el USB:

- 01) Descargue la última versión de la biblioteca de la página web de Highlite
- 02) Asegúrese que la extensión del archivo es **.faclib**. Si la actualización se entrega en formato zip, descomprímala primero
- 03) Copie el archivo **.faclib** a la carpeta **showtec/factory_library** en una memoria USB
- 04) Abra el **menú de ajustes**
- 05) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 06) Desplácese hacia abajo hasta encontrar **Factory Fixture Library**
- 07) Haga clic en **USB Library Update**
- 08) Un asistente guiará el proceso de actualización

Actualizar la biblioteca de dispositivos de la LAMPY en línea:

- 01) Asegúrese que la consola está conectada a Internet
- 02) Abra el **menú de ajustes**
- 03) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 04) Desplácese hacia abajo hasta encontrar **Factory Fixture Library**
- 05) Haga clic en **Online Library Update**
- 06) Un asistente guiará el proceso de actualización

8.4.3.7. Calibrar la pantalla táctil interna

Si la pantalla táctil interna se desajusta y no sigue correctamente sus clics, puede que tenga que calibrarla. En este caso, se deben tomar los siguientes pasos:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta **Maintenance**
- 04) Haga clic en **Calibrate Internal Screen**
- 05) Un asistente guiará el proceso de calibración

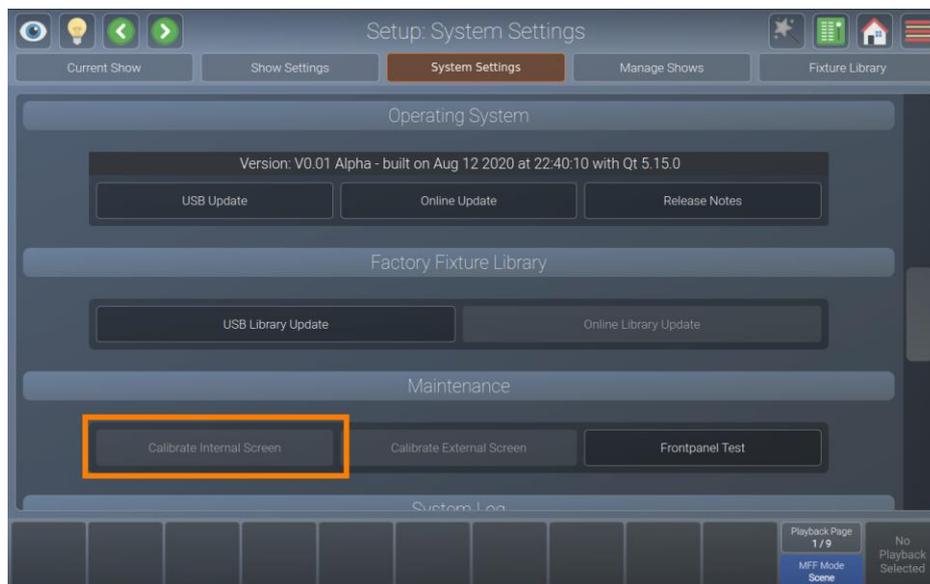


Fig. 71: System Settings - Calibrar la pantalla táctil interna

8.4.3.8. Calibrar la pantalla táctil externa

Normalmente, después de conectar una pantalla táctil secundaria, está mal alineada y no sigue adecuadamente sus clics. En este caso necesitará calibrarla. Para ello, hay que seguir los siguientes pasos:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta **Maintenance**
- 04) Haga clic en **Calibrate External Screen**
- 05) Un asistente guiará el proceso de calibración

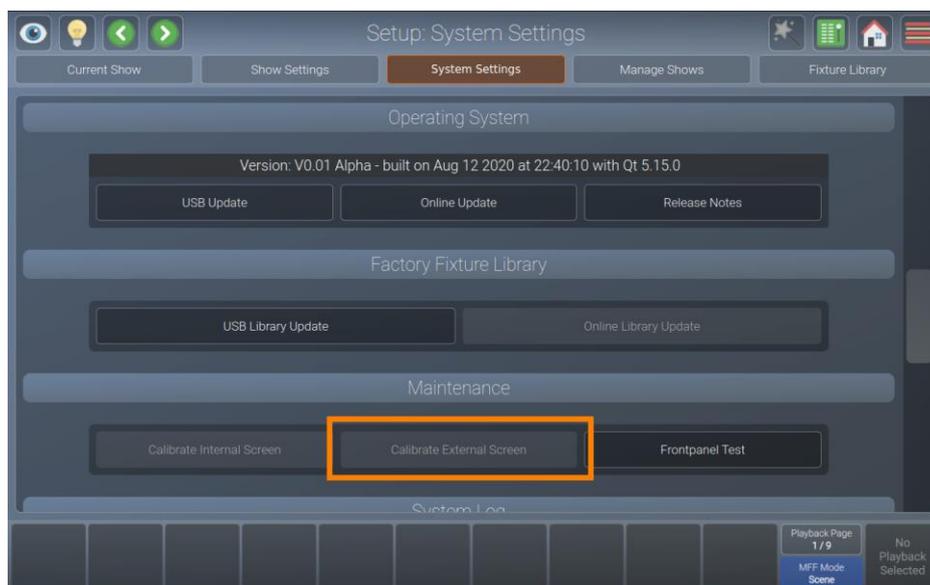


Fig. 72: System Settings - Calibrar la pantalla táctil externa

8.4.3.9. Probar el hardware del panel frontal

Si alguna vez siente que los botones, faders o codificadores no responden correctamente, o que un LED puede estar roto, vale la pena probar el panel frontal para comprobar su correcto funcionamiento. Para hacerlo:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta **Maintenance**
- 04) Haga clic en **Frontpanel Test**
- 05) Se muestra una ventana que muestra todas las pulsaciones de botón, los movimientos del codificador y del fader. También puede resaltar los LED del panel frontal desde esta pantalla.

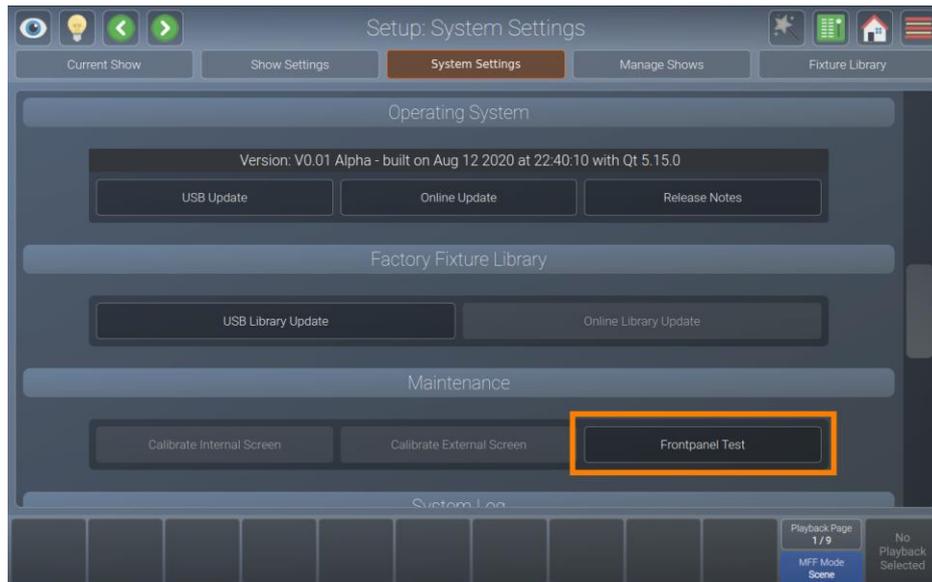


Fig. 73: System Settings - Botón de prueba del panel frontal



Fig. 74: System Settings - Diálogo de prueba del panel frontal

8.4.3.10. Registro del sistema (System Log)

El registro del sistema puede ser usado para identificar errores en el archivo del show, en las bibliotecas o en otras partes del software. Contiene información útil. Para ver el registro del sistema:

- 01) Abra el **menú de ajustes**
- 02) Cambie a la pestaña de **System Settings**
- 03) Desplácese hacia abajo hasta la opción **System Log**

8.4.4. Pestaña Manage Shows

La pestaña Manage Shows puede utilizarse para importar, exportar o eliminar espectáculos. Además, puede utilizarse como un atajo para abrir archivos existentes. Se puede acceder a ella desde el menú de ajustes.

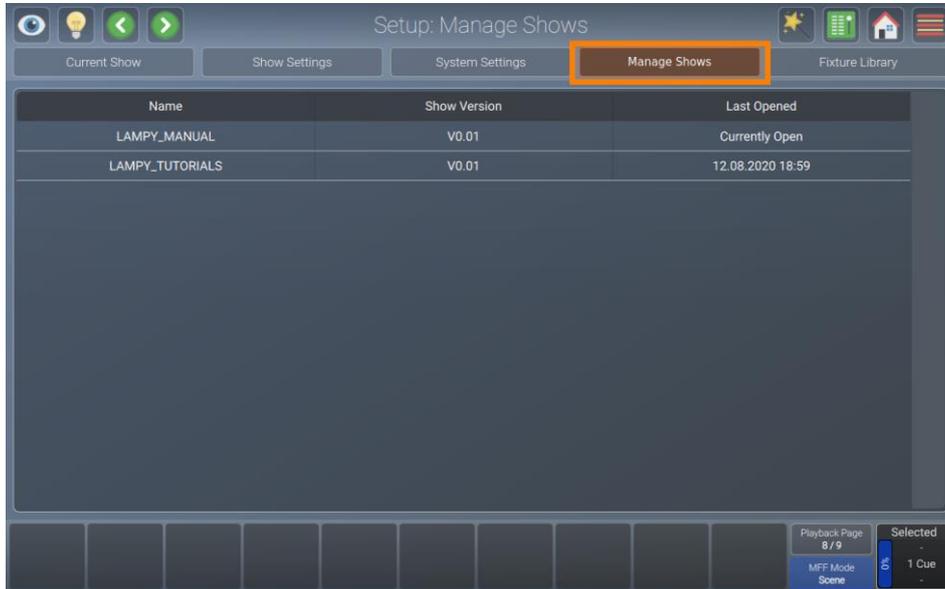


Fig. 75: La pestaña Manage Shows.

8.4.4.1. Diálogo de acción de la pestaña Manage Show

El diálogo de acción de la pestaña Manage Shows proporciona toda la funcionalidad para trabajar con esta pestaña. Este diálogo se puede abrir pulsando el **botón de la varita mágica** una vez esté en la pestaña Manage Shows. Muchas de las acciones sólo están disponibles si se seleccionan uno o varios shows de la tabla Manage Shows.



Fig. 76: Manage Shows - Diálogo de acción

Botón	Función
New Show	Se utiliza para iniciar un nuevo archivo de Show
Delete Show	Se utiliza para eliminar los archivos seleccionados
Open Show	Se utiliza para abrir el archivo seleccionado
Import Show(s)	Se utiliza para importar archivos desde el USB
Export Show(s)	Se utiliza para exportar los archivos de show a USB

8.4.4.2. Iniciar un nuevo show

Para iniciar un nuevo espectáculo desde la pestaña Manage Shows, abra el diálogo de acción pulsando el **botón de la varita mágica**.

Seleccione la opción **New Show** en el diálogo de acción.

8.4.4.3. Eliminar uno o varios espectáculos

Si desea borrar uno o más programas de la memoria de la consola, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione uno o más espectáculos dentro de la pestaña Manage Shows.
- 02) Abra el diálogo de acción pulsando el **botón de la varita mágica**.
- 03) Seleccione **Delete Show** en el diálogo de acción.

8.4.4.4. Abrir un espectáculo

Si desea abrir un showfile proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione un show dentro de la pestaña Manage Shows.
- 02) Abra el diálogo de acción pulsando el **botón de la varita mágica**.
- 03) Seleccione **Open Show** en el diálogo de acción.

8.4.4.5. Importar uno o más espectáculos desde el USB

Si desea importar uno o más archivos de una memoria USB, proceda de la siguiente manera:

- 01) Asegúrese que los archivos estén dentro de la carpeta showtec/shows de su memoria USB.
- 02) Abra el diálogo de acción desde la pestaña Manage Shows presionando el **botón de la varita mágica**.
- 03) Seleccione **Import Show(s)** en el diálogo de acción.
- 04) Un asistente le guiará a través del proceso de importación.

8.4.4.6. Exportar uno o más espectáculos a USB

Si desea exportar uno o más espectáculos a una memoria USB, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione uno o más espectáculos dentro de la pestaña Manage Shows.
- 02) Abra el diálogo de acción pulsando el **botón de la varita mágica**.
- 03) Seleccione **Export Show(s)** en el diálogo de acción.
- 04) Un asistente le guiará a través del proceso de exportación.

8.4.5. Pestaña Fixture Library

La pestaña Fixture Library corresponde a la biblioteca de dispositivos y se puede utilizar para crear, editar, importar, exportar o eliminar dispositivos. Se puede acceder a ella desde el menú de ajustes.

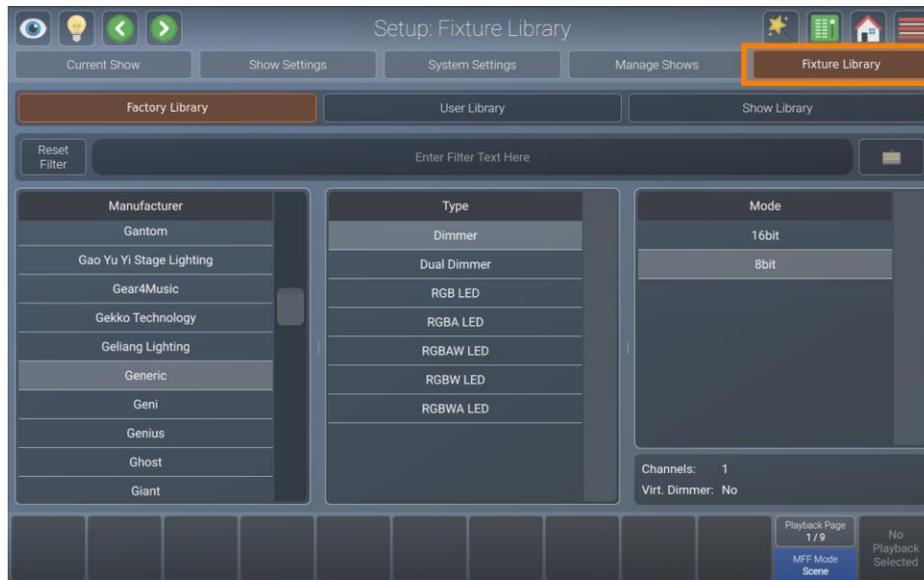


Fig. 77: La pestaña Fixture Library

8.4.5.1. Seleccionar la categoría de la biblioteca de dispositivos

La pestaña de la biblioteca de dispositivos consiste en 3 opciones de sub-selección que se asemejan a los diferentes tipos de biblioteca utilizados en la consola. Estas son la Biblioteca de Fábrica (Factory Library), la Biblioteca de Usuario (User Library) y la Biblioteca de Espectáculos (Show Library).

En resumen, la Biblioteca de Fábrica se envía con el sistema operativo de la consola y puede ser actualizada por USB; es de sólo lectura. La Biblioteca de Usuario contiene dispositivos creados y modificados por el usuario y está disponible para todos los shows de la consola. La Biblioteca de Espectáculos es única para cada espectáculo y contiene los tipos de dispositivos utilizados en el archivo del espectáculo.

Para aprender más sobre los diferentes tipos de biblioteca, por favor vea la Sección 6.3, Conceptos básicos de la biblioteca de en la página 26.

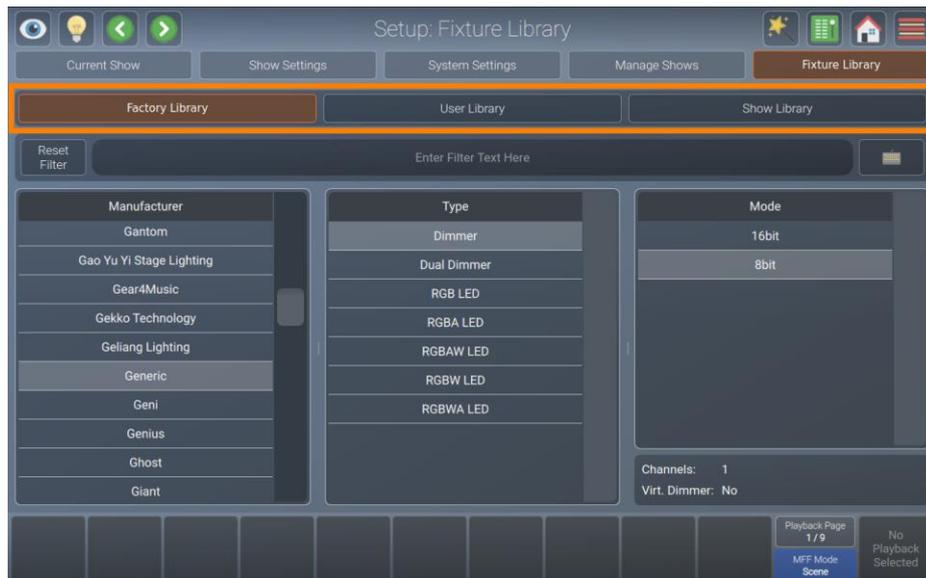


Fig. 78: La pestaña “Fixture Library”

8.4.5.2. Diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos

El diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos proporciona toda la funcionalidad para trabajar con la pestaña “Fixture Library”.

Se puede abrir pulsando el **botón de la varita mágica** desde la pestaña “Fixture Library”. Muchas de las acciones sólo están disponibles si se selecciona uno o varios dispositivos dentro de la tabla de la biblioteca de dispositivos.

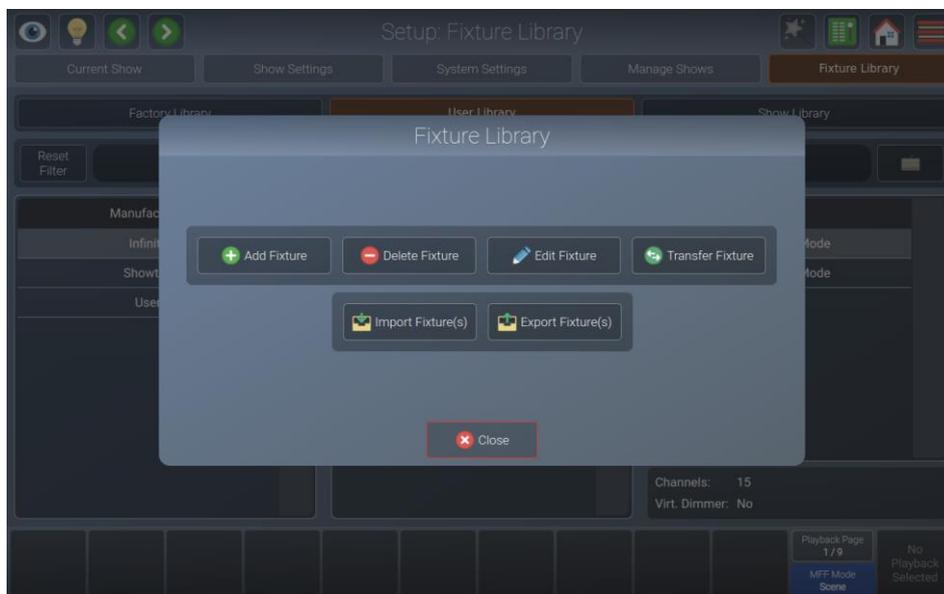


Fig. 79: Fixture Library - Diálogo de acción

Botón	Función
Add Fixture	Se utiliza para crear una nueva biblioteca de dispositivos (disponible sólo en Show Library / User Library)
Delete Fixture	Se utiliza para borrar los dispositivos seleccionados (disponible sólo en Show Library / User Library)

Botón	Función
Edit Fixture	Se utiliza para editar la biblioteca de dispositivos seleccionados (disponible sólo en Show Library / User Library)
Transfer Fixture	Se utiliza para copiar la biblioteca de dispositivos seleccionada entre los tipos de biblioteca (disponible sólo en Show Library / User Library)
Import Fixture(s)	Se utiliza para importar los dispositivos desde el USB (disponible sólo en Show Library / User Library)
Export Fixture(s)	Se utiliza para exportar los dispositivos a USB (disponible en todas las bibliotecas)

8.4.5.3. Añadir un nuevo dispositivo

- 01) Para añadir un nuevo dispositivo a las bibliotecas **User Library** o **Show Library**, primero seleccione el tipo de biblioteca en la pestaña **Fixture Library** en el **menú de ajustes**.
- 02) Abra el diálogo de acción pulsando el **botón de la varita mágica**.
- 03) Haga clic en **Add Fixture**.
- 04) Ahora puede elegir entre iniciar un dispositivo desde cero o utilizar uno existente como plantilla, como se muestra en la siguiente captura de pantalla.

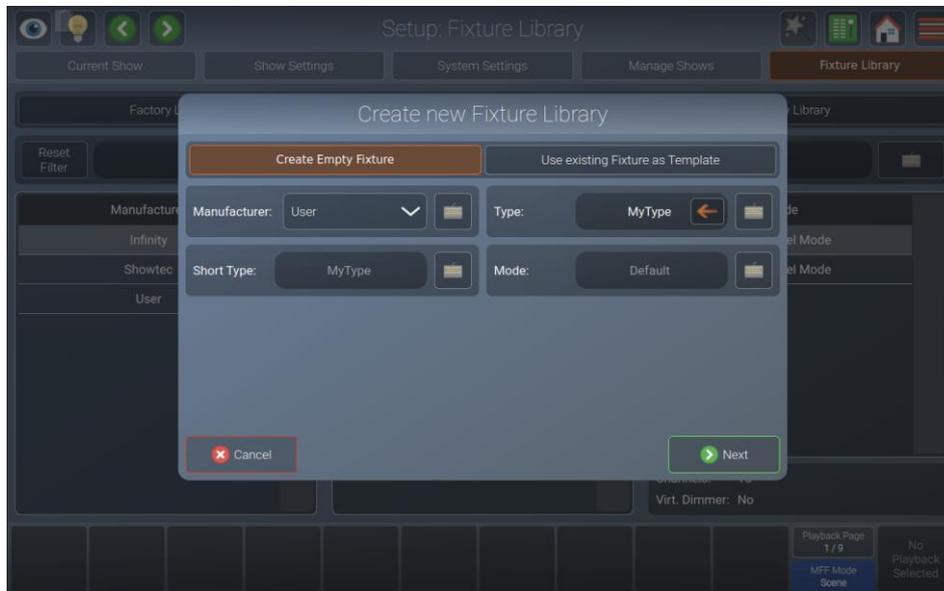


Fig. 80: Pestaña "Fixture Library" – Añadir un nuevo dispositivo

Crear un dispositivo desde cero

- 01) Para crear un dispositivo desde cero, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Create Empty Fixture**.
- 02) Introduzca el nombre del fabricante, el tipo de dispositivo, el nombre corto y el modo en los campos de texto correspondientes.
- 03) Haga clic en **Next**.
- 04) Introduzca la cantidad de canales DMX que tiene este dispositivo.
- 05) Haz clic en **Create**.
- 06) Se mostrará el editor de la biblioteca que le permitirá asignar funciones a los canales y más.

Crear un dispositivo a partir de uno existente

- 01) Para crear un dispositivo a partir de uno ya existente, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Use existing Fixture as Template**.
- 02) Introduzca el nombre del fabricante, el nombre del tipo de dispositivo, el nombre corto y el modo para el nuevo dispositivo en los campos de texto apropiados.
- 03) Haga clic en **Select Template Fixture**. Se muestra un cuadro de diálogo para seleccionar el dispositivo que se usará como base para crear uno nuevo.
- 04) Haga clic en **Ok** y a continuación clic en **Next**.
- 05) Se mostrará el editor de la biblioteca que le permitirá asignar funciones a los canales y más.

8.4.5.4. Borrar un dispositivo

- 01) Para eliminar un tipo de dispositivo, vaya a la pestaña "Fixture Library" dentro del **menú de ajustes**.
- 02) Seleccione el tipo de dispositivo que desea eliminar.
- 03) Abra el diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos con el **botón de la varita mágica**.
- 04) Haga clic en **Delete Fixture**.
- 05) Se muestra un diálogo pidiendo confirmación. Si está seguro, haga clic en **Delete**.

8.4.5.5. Editar / Modificar un tipo de dispositivo

- 01) Para editar o modificar un tipo de dispositivo, diríjase a la pestaña "Fixture Library" dentro del **menú de ajustes**.
- 02) Seleccione el tipo de dispositivo que desea editar en la biblioteca **User Library** o **Show Library**. Tenga en cuenta que la biblioteca de fábrica es de sólo lectura. Si desea editar un dispositivo de la biblioteca de fábrica, primero debe transferirlo a la biblioteca de usuario. Consulte "Transferencia (copia) de un tipo de dispositivo entre bibliotecas" en la página 86 para obtener más detalles.
- 03) Abra el diálogo de acción en la pestaña "Fixture Library" con el **botón de la varita mágica**.
- 04) Clic en **Edit Fixture**.
- 05) Se mostrará el editor de la biblioteca que le permitirá asignar funciones a los canales y más. Nota: Si usted edita un tipo de dispositivo en la biblioteca del usuario y está usando el mismo tipo de dispositivo la biblioteca de espectáculo, los cambios que realice en la biblioteca del usuario no se trasladan automáticamente al tipo de dispositivo dentro de la biblioteca de espectáculo.

8.4.5.6. Transferencia (copia) de un tipo de dispositivo entre bibliotecas

A veces puede surgir la necesidad de trasladar los dispositivos entre los diferentes tipos de biblioteca. Para ello, por favor siga estos pasos:

- 01) Para transferir un tipo de dispositivo, diríjase a la pestaña "**Fixture Library**" dentro del **menú de ajustes**.
- 02) Seleccione el tipo de dispositivo que desea transferir.
- 03) Abra el diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos con el **botón de la varita mágica**.
- 04) Haga clic en **Transfer Fixture**.
- 05) Se mostrará una ventana que le pedirá la biblioteca de destino. Haga clic en **Transfer** para confirmar.

8.4.5.7. Importar tipos de dispositivos desde el USB

- 01) Para importar una biblioteca de dispositivos desde USB, diríjase a la pestaña de **“Fixture Library”** dentro del **menú de ajustes**.
- 02) Seleccione el tipo de biblioteca (**User Library** o **Show Library**)
- 03) Asegúrese de que el archivo de la biblioteca de dispositivos esté en la carpeta showtec/library folder on your USB Key.
- 04) Abra el diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos con el botón de la varita mágica.
- 05) Haga clic en **Import Fixture(s)**.
- 06) Se mostrará una ventana que le pedirá el archivo de la biblioteca de su memoria USB y el modo de importación.
- 07) Seleccione alguna de las opciones de la parte superior del cuadro de diálogo: **Merge** (que añadirá los dispositivos en la memoria USB), **Replace Manufacturers** o **Replace Complete Library**.
- 08) Haga clic en **Import**.

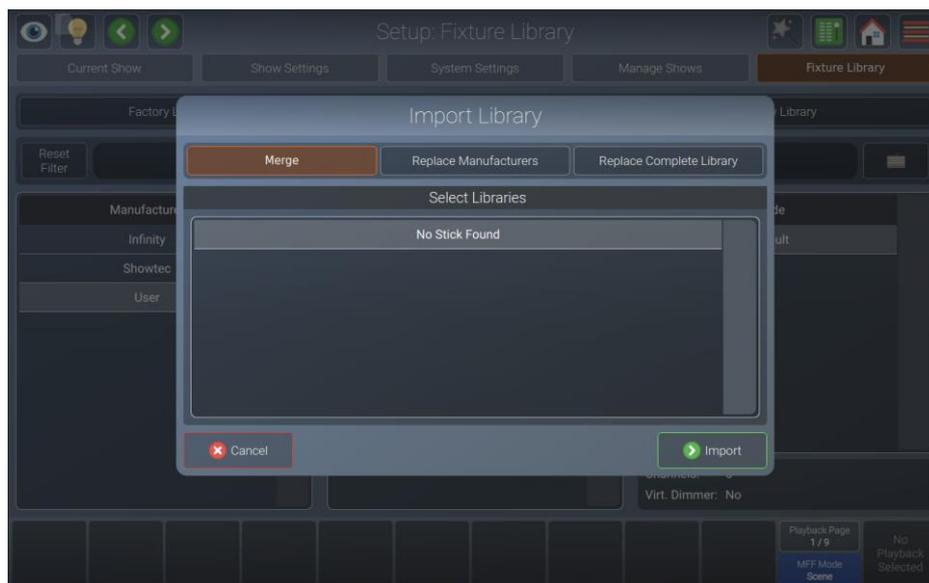


Fig. 81: Import Library- Seleccionar el archivo de la biblioteca

8.4.5.8. Exportar tipos de dispositivos a USB

- 01) Para exportar una biblioteca de dispositivos a USB, diríjase a la pestaña “**Fixture Library**” dentro del **menú de ajustes**.
- 02) Seleccione el tipo de biblioteca (**Factory Library, User Library, Show Library**)
- 03) Abra el diálogo de acción de la biblioteca de dispositivos con el **botón de la varita mágica**.
- 04) Haga clic en **Export Fixture(s)**.
- 05) El asistente guiará el proceso. En la parte superior del asistente, elija una de las opciones a exportar.
- 06) Haga clic en **Export**.

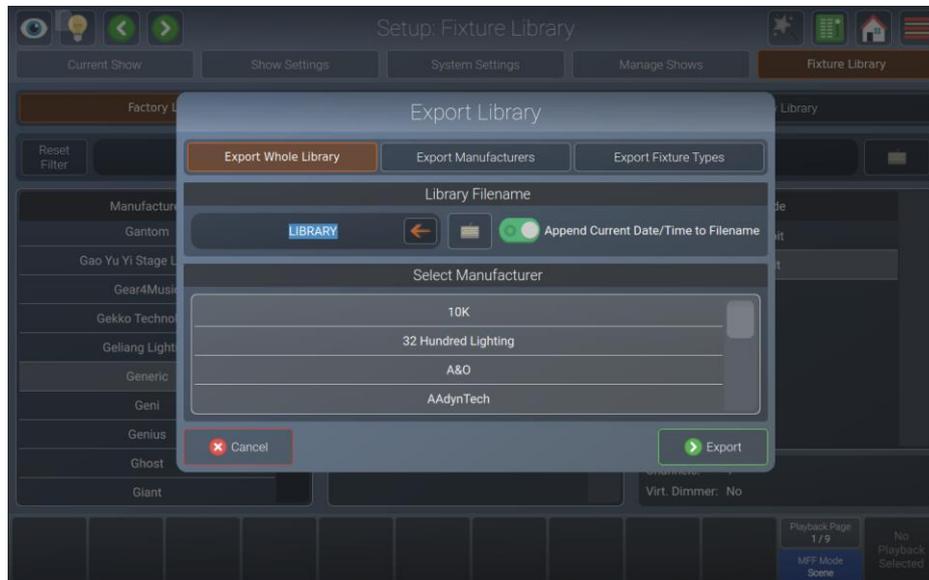


Fig. 82: Export Library - Especificar dispositivos

8.4.5.9. Editor de la biblioteca

Esta sección explica el editor de la biblioteca que se utiliza durante todo el proceso de creación o edición de la biblioteca.

El editor tiene dos páginas diferentes, una que contiene los ajustes generales de un dispositivo o general Settings (Tipo, Tipo corto, Modo, Fabricante y Rango Pan / Tilt), y otra que contiene el mapeo de atributos o Channel List.

La página **Channel List** siempre se mostrará en primer lugar. Para cambiar a la configuración general, presione el botón de **General Settings** que se muestra en la parte superior del cuadro de diálogo.

Channel List

En el modo Channel List o lista de canales, la fila superior de botones se utiliza para añadir, eliminar o insertar nuevos canales o para borrar la asignación de los canales seleccionados. Además, se puede utilizar para añadir un dimerizador virtual al dispositivo, si los atributos de mezcla de colores aditivos (RGB, etc.) están presentes.

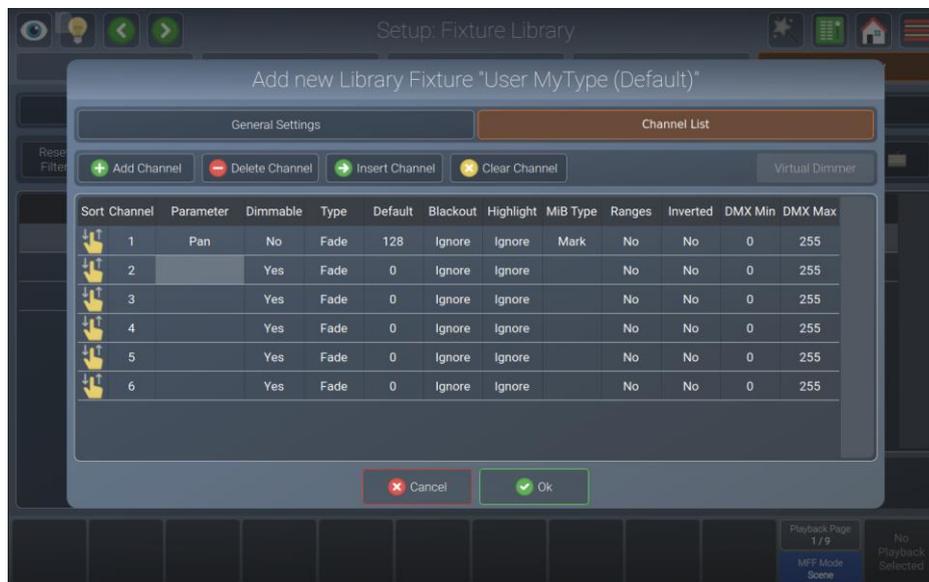


Fig. 83: Editar la biblioteca de dispositivos – Channel List

Cuando se selecciona la lista de canales, se muestra una tabla usada para modificar el mapeo de los canales DMX a atributos.

Seleccione la celda con el valor que desea cambiar. toque dos veces la celda e ingrese el valor deseado en la ventana emergente.

Columna	Función
Sort	Se utiliza para reordenar la disposición de los canales, por ejemplo, para cambiar el canal 1 al canal 6 sin perder ninguna configuración.
Channel	Se utiliza para indicar el número de canal.
Parameter	Se utiliza para seleccionar el atributo de este canal. Para obtener más información, consulte la sección Select Parameter Menu a continuación.
Dimmable	Define si este canal debe reaccionar a los Atenuadores Dimmer o al Atenuador Grand Master.
Type	Se utiliza para definir si este canal puede desvanecer, o si en lugar de desvanecer se ajustará a un valor (útil para los canales de color).

Columna	Función
Default	Define el valor predeterminado que emitirá un dispositivo si no hay un playback activo que contenga este atributo.
Blackout	Define el valor que se emitirá cuando el fader del Gran Maestro esté al 0 por ciento o cuando blackout esté activo.
Highlight	Define qué valor se emitirá cuando la función "Highlight" esté activa en el programador. Normalmente sería "100% de brillo, blanco, etc.". "
MiB Type	Define cómo se comporta el atributo de un dispositivo con la funcionalidad de "Move in Black". Una celda vacía significa que este atributo no reaccionará al movimiento en negro, Marca significa que este atributo se desvanecerá al nuevo valor, Marca Cero significa que este atributo se ajustará al nuevo valor.
Ranges	Los rangos definen los pequeños iconos de gobos o el indicador de color en diferentes vistas, o los nombres de una parte particular de este canal de atributos (por ejemplo: Lámpara Encendida, Lámpara Apagada, etc.). Puede encontrar más información en la sección "Editar rangos" más abajo.
Inverted	Invertirá la salida DMX para este canal.
DMX Min	Puede ser usado para limitar el valor mínimo de este canal DMX
DMX Max	Puede ser usado para limitar el valor máximo de este canal DMX

Menú Select Parameter

El menú **Select Parameter** se utiliza para seleccionar el parámetro asignado a un canal después de hacer doble clic o clic derecho dentro de una celda de parámetros.

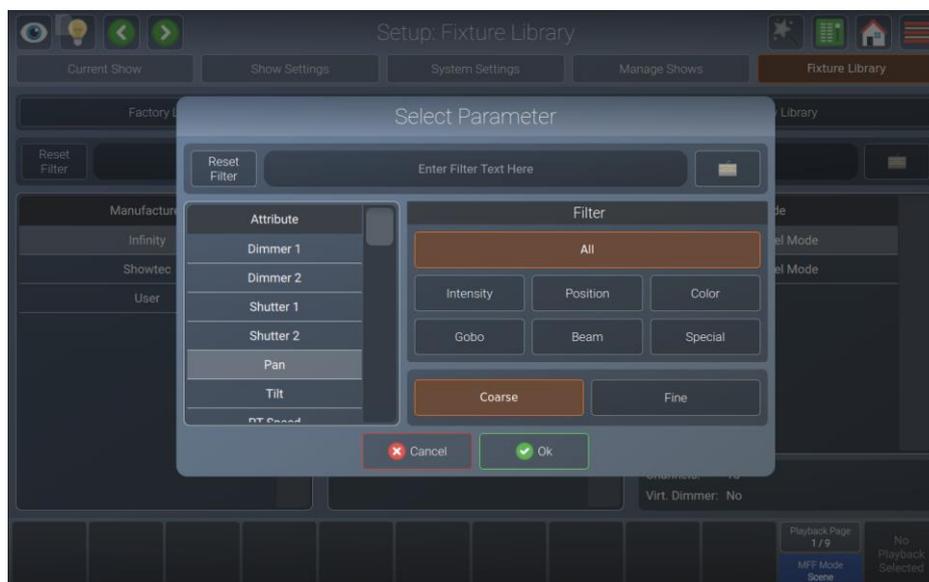


Fig. 84: Editar la biblioteca de dispositivos - Seleccionar el parámetro

Muestra una lista de parámetros disponibles en el lado izquierdo. Esta lista puede filtrarse introduciendo la cadena de búsqueda en el campo texto de filtro en la parte superior de la pantalla. Se puede definir más la búsqueda filtrando por grupos de atributos.

Los botones de **Coarse** y **Fine** pueden usarse para alternar entre la asignación de un canal grueso o fino.

Menú Edit Library Ranges

El **Edit Library Ranges** se utiliza para especificar cómo se asignan las funciones de un canal a los valores DMX correspondientes, lo que permite mostrar el nombre o incluso los iconos de un rango específico de valores dentro del programador y la ventana emergente de selección de rango que se abre al pulsar un codificador.

Se abre seleccionando y dando doble clic en la celda de Rangos para el parámetro apropiado.



Fig. 85: Editar la biblioteca de dispositivos – Edit Library Ranges

Para añadir un solo rango a la lista, haz clic en el botón **Add Range**. Se mostrará una nueva pantalla que le permitirá especificar la información sobre este rango.

También puede añadir varios rangos a la lista haciendo clic en el botón **Add Multiple**. Se mostrará una nueva pantalla que le permitirá especificar la información sobre este rango.

Si desea eliminar una o varias entradas de la lista, simplemente selecciónela y haga clic en el botón **Delete Range(s)**.

Para editar un Rango ya existente, simplemente haga doble clic en una entrada de la tabla.

General Settings

En el modo de configuración general se pueden establecer los valores de fabricante, tipo (nombre de la instalación), tipo corto y modo, simplemente escribiéndolos en una de las ediciones de línea cuando se crea una nueva instalación. Las luminarias existentes no pueden ser renombradas.

El rango de Pan & Tilt en grados puede ser ajustado usando los codificadores si el dispositivo tiene atributos de Pan / Tilt en la lista de canales.

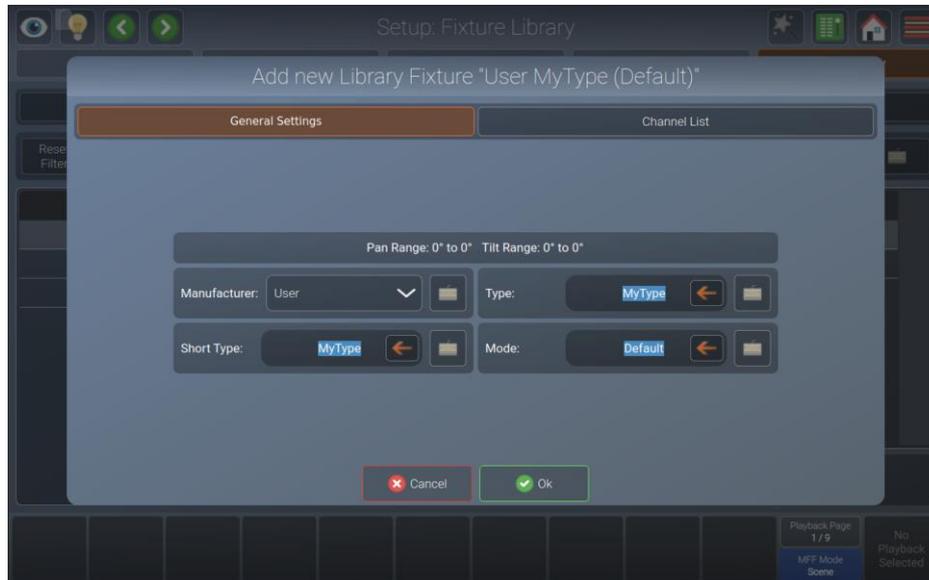


Fig. 86: Editar la biblioteca de dispositivos – General Settings

8.5. Uso de la pantalla de inicio

La pantalla de inicio es el lugar central de la consola donde se realiza toda la programación.

Puede abrir la pantalla de inicio haciendo clic en el **botón Inicio** (icono de la casita) de la barra de herramientas superior o pulsando [Home] en el panel frontal. Si presionas repetidamente este botón, podrás alternar entre las diferentes vistas de la pantalla de inicio.

Consiste en los Fixtures, Groups, Presets, Values (el programador) y Effect Views que pueden ser cambiados haciendo clic en los botones correspondientes que se encuentran en la parte superior de la pantalla.



Fig. 87: Pantalla de inicio - Vista de los dispositivos

Siempre que la pantalla de inicio está abierta, los codificadores controlan los atributos de los dispositivos seleccionados. Para cambiar entre los diferentes atributos y grupos de atributos, pulsa las teclas [Int], [Pos], [Color], [Gobo], [Beam] o [Spec] del panel frontal o utiliza el menú desplegable de la parte superior derecha de la pantalla de inicio.

8.5.1. La vista Fixtures

La vista Fixtures en la pantalla de inicio es el lugar donde se seleccionan los dispositivos, los cuales pueden ser dispuestos a su gusto, por ejemplo pareciéndose a la disposición física - o simplemente en una disposición de cuadrícula muy simple.

Si tiene la consola de 2 universos o de 1 universo con el LAMPY DNGL adjunto, tendrá 2 hojas de diferentes e independientes para colocar los dispositivos. Las diferentes hojas pueden ser seleccionadas usando los botones **Sheet 1** y **Sheet 2** en la parte superior derecha de la vista de los dispositivos.



Fig. 88: Pantalla de inicio - Vista Fixtures- Hoja de selección (sólo con LAMPY DNGL)

8.5.1.1. Navegar por la vista Fixtures

Puede navegar por la vista Fixtures usando los botones y deslizadores que se encuentran en el lado derecho de la vista:



Fig. 89: Pantalla de inicio - Vista Fixture - Controles de navegación

Los botones que se encuentran en la sección de controles de navegación tienen las siguientes funciones:

	Nombre	Acción
	Zoom Fit	Si no hay ningún dispositivo seleccionado, Zoom Fit hará un zoom y ajustará la vista para ver toda la extensión de los dispositivos. Si hay dispositivos seleccionados, se hará un zoom y se centrará la vista en estos dispositivos.
	Zoom +	Aumenta el nivel de zoom, así que los objetos se hacen más grandes.
	Zoom -	Disminuye el nivel de zoom, por lo que los objetos son más pequeños.
	Mover la vista	Cambia al modo "Move Viewport", que permite mover la vista alrededor.

8.5.1.2. El elemento que representa un dispositivo

El elemento que representa un dispositivo en sí mismo, proporciona varias capas de información para usted:

Artículo	Significado
	Este dispositivo no está seleccionado, el regulador está al 0% y no hay valores en el programador.
	Este dispositivo está seleccionado (fondo naranja), tiene un regulador de intensidad del 100%, color amarillo y un Gobo. Pan / Tilt está centrado. La barra roja en la parte inferior indica que este dispositivo tiene valores en el programador (pestaña Values).

8.5.1.3. Diálogo de acción de la vista Fixtures

El diálogo de acción de los dispositivos proporciona toda la funcionalidad para trabajar con la Vista de Fixtures. Se puede abrir pulsando el **botón de la varita mágica** al seleccionar elementos de dispositivos. Muchas de las acciones sólo están disponibles si se seleccionan uno o varios elementos dentro de la vista.

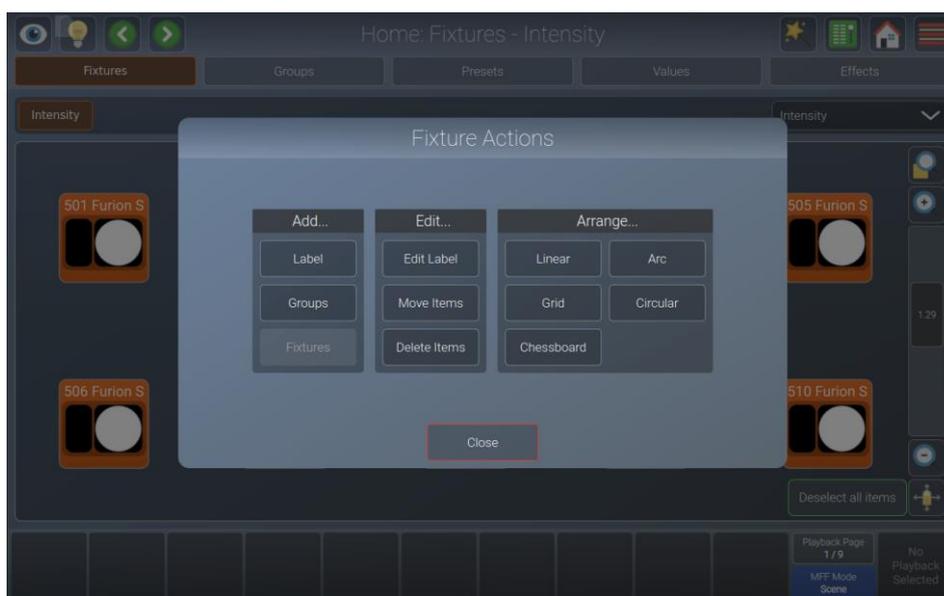


Fig. 90: Vista Fixture - Diálogo de acción

Botón	Función
Add Label	Se utiliza para añadir una etiqueta a la vista Fixtures.
Add Groups	Se utiliza para añadir un elemento de grupo a la vista Fixtures.
Add Fixtures	Se usa para añadir los dispositivos a la vista Fixtures. Sólo disponible para dispositivos que no se han agregado a la vista.
Edit Label	Se utiliza para editar el texto en las etiquetas, el color y su tamaño.

Botón	Función
Move Items	Se utiliza para mover objetos individuales en el modo manos libres.
Delete Items	Se utiliza para eliminar los elementos de la vista Fixtures.
Arrange Linear	Se utiliza para organizar automáticamente múltiples elementos a lo largo de una línea.
Arrange Arc	Se utiliza para organizar automáticamente varios elementos en forma de un arco.
Arrange Grid	Se utiliza para organizar automáticamente varios elementos en una cuadrícula.
Arrange Circular	Se utiliza para organizar automáticamente varios elementos en forma circular.
Arrange Chessboard	Se utiliza para organizar automáticamente varios elementos como un tablero de ajedrez.

8.5.1.4. Adición de elementos a la vista Fixtures

Si desea añadir elementos a la vista de los dispositivos, pulse el **botón de la varita mágica**. Se abrirá el diálogo de acción.

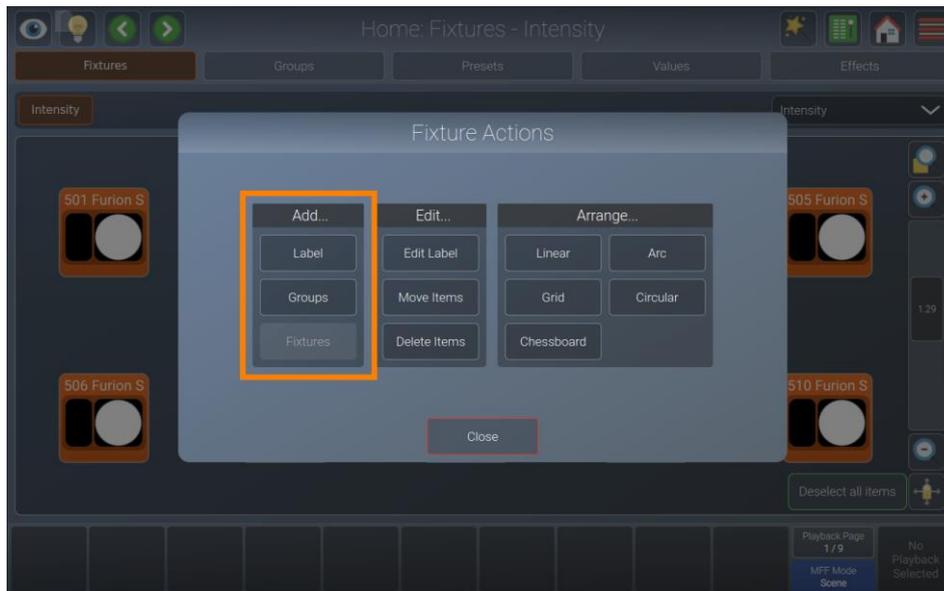


Fig. 91: Vista Fixtures - Diálogo de acción - Añadir elementos

Agregar etiquetas

Las etiquetas pueden utilizarse para la indicación visual de los diferentes elementos o para seleccionarlos rápidamente. Para añadir una etiqueta, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Clic en **Label** dentro del cuadro de grupo Add...
- 03) Dibuje un rectángulo en la pantalla presionando y arrastrando el dedo hacia donde debe ir la etiqueta.
- 04) Ahora puede hacer algunas correcciones. Puede mover la etiqueta haciendo clic y arrastrando sobre ella, y puede cambiar su tamaño usando el ícono en la esquina inferior derecha de la nueva etiqueta.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.
- 06) Se abrirá una ventana pidiéndote el texto y el color de la etiqueta.
- 07) Haga clic en **Ok**.

Agregar grupos

Para añadir un grupo a la vista Fixtures, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Clic en **Groups** dentro del cuadro de grupo Add...
- 03) Seleccione los grupos que desea añadir en la ventana que se acaba de abrir. De clic en **Ok** al terminar.
- 04) Ahora puede mover los grupos nuevos a donde deben ir. Hágalo haciendo clic y arrastrando un grupo.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.

Agregar dispositivos

Para añadir un dispositivo a la vista de dispositivos, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el cuadro de diálogo haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haz clic en **Fixtures** dentro del cuadro de grupo Add...
- 03) Seleccione los dispositivos que desea añadir desde la ventana que se acaba de abrir. Haga clic en **Ok** cuando termine.
- 04) Ahora tiene la oportunidad de seleccionar uno de los modos de disposición para colocar los dispositivos en la vista. Para más información sobre los diferentes modos de disposición, por favor vea la sección 8.5.1.7, Organizar los elementos existentes en la página 102.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha cuando termine.

Nota: No es posible agregar el mismo dispositivo dos veces. Si todos los dispositivos del archivo de espectáculo ya se encuentran en la página, el botón Fixtures del grupo Add... en el cuadro de diálogo estará deshabilitado.

8.5.1.5. Selección y deselección de los dispositivos

Podrá seleccionar / deseleccionar objetos dentro de la pantalla de dispositivos haciendo clic en ellos, o "dibujando" un rectángulo de selección, similar a mantener el cursor del ratón presionado mientras mueve el ratón para seleccionar varios elementos en el escritorio del ordenador. También puede seleccionar los elementos que están dentro de una etiqueta haciendo clic en la etiqueta.

Siempre que se seleccionan los dispositivos, se muestra el botón **Deselect all Items** en la parte inferior derecha de la pantalla para deseleccionar todos los elementos.

8.5.1.6. Edición de los elementos existentes

Si quiere editar los elementos de la vista Fixtures, pulse el **botón varita mágica**. Se abrirá el diálogo de acción.

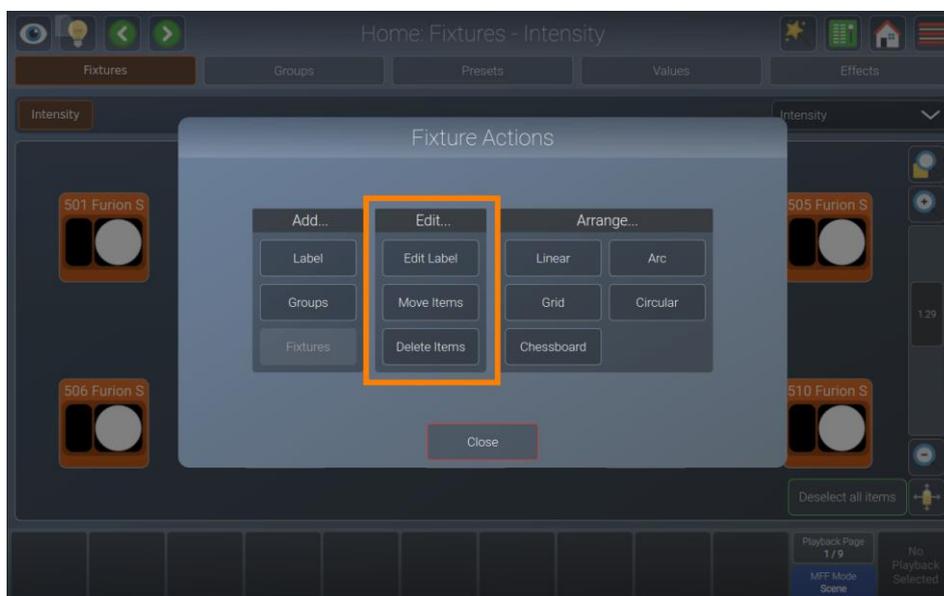


Fig. 92: Vista Fixtures - Diálogo de acción - Editar elementos

Editar etiquetas

Para cambiar la apariencia o el tamaño de las etiquetas, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el cuadro de diálogo haciendo clic en el **botón varita mágica**.

- 02) De clic en **Edit Label**.
- 03) Seleccione la etiqueta que desea editar en la vista Fixtures.
- 04) Ahora puede mover o cambiar el tamaño de la etiqueta.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.
- 06) Se abre una ventana que permite establecer el texto y el color de la etiqueta.
- 07) Haga clic en **Ok** cuando termine.

Mover los elementos

Para mover los elementos en la vista Fixtures a mano alzada, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el cuadro de diálogo haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en **Move Items**.
- 03) Seleccione y mueva los elementos mediante el método de arrastrar y soltar.
- 04) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.

Eliminar elementos

Para eliminar un elemento de la vista Fixtures, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el diálogo acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en **Delete Items**.
- 03) Seleccione los elementos que desea eliminar en la vista de dispositivos.
- 04) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.

8.5.1.7. Organizar los elementos existentes

Puede organizar los elementos de la vista Fixtures utilizando uno de los modos disponibles, pulse el **botón varita mágica**. El diálogo de acción se abrirá.

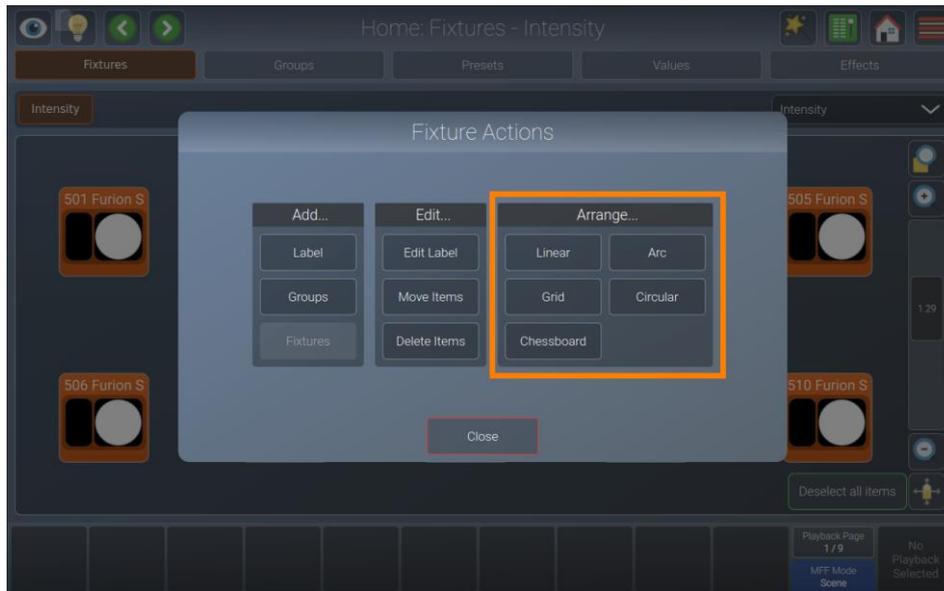


Fig. 93: Vista Fixtures - Diálogo de acción - Ordenar elementos

Organizar de forma lineal

Esta opción reordenará todos los elementos en una línea, debe especificar el primer y el último punto de la línea usando las manijas de arrastre. Para organizar los elementos de esta manera, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en **Linear**, que se encuentra en el cuadro de grupo Arrange...
- 03) Seleccione los elementos que desea organizar en la vista de dispositivos y haga clic en **Apply**.
- 04) Ajuste el punto de inicio y final del arreglo usando las manijas de arrastre.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.

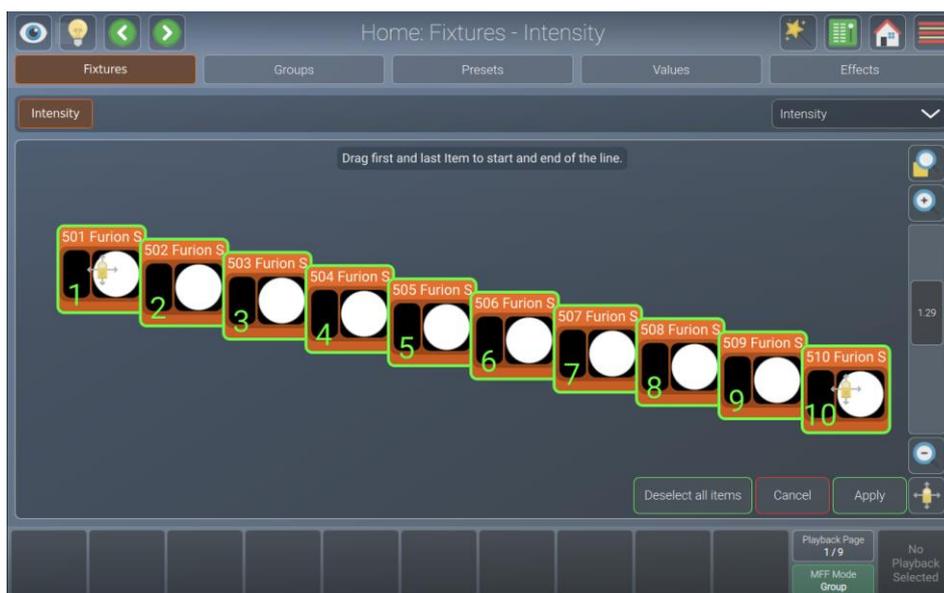


Fig. 94: Vista Fixtures - Ordenar linealmente

Organizar en forma arco

Esta opción organizará los elementos de dispositivos en un arco, debe especificar el punto de inicio, el radio y el punto final usando las manijas de arrastre.

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en el botón **Arc** que se encuentra en el cuadro de grupo de Arrange...
- 03) Seleccione los elementos que desea organizar en la vista de los dispositivos y haga clic en **Apply**.
- 04) Ajuste el punto de inicio y fin, así como el radio del arco usando las manijas de arrastre.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.



Fig. 95: Vista Fixtures – Ordenar en Arco

Organizar en cuadrícula

Esta opción organizará los elementos de dispositivos en una cuadrícula, debe especificar la posición y el tamaño de la cuadrícula usando las manijas de arrastre. El deslizador de la izquierda especifica el número de columnas.

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en el botón **Grid** que se encuentra en el cuadro de grupo Arrange...
- 03) Seleccione los elementos que desea organizar en la vista Fixtures y haga clic en **Apply**.
- 04) Ajuste el punto de inicio y final del arreglo usando las manijas de arrastre.
- 05) Ajuste el recuento de columnas con el deslizador de la izquierda.
- 06) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.



Fig. 96: Vista Fixtures - Ordenar en cuadrícula

Organizar en forma circular

Esta opción organizará los elementos de dispositivos en forma circular, debe especificar el centro y el tamaño/rotación usando las manijas de arrastre.

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en **Circular**, que se encuentra en el cuadro de grupo de Arrange...
- 03) Seleccione los elementos que desea organizar en la vista de dispositivos y haga clic en **Apply**.
- 04) Ajuste el punto de inicio y el radio/rotación del arreglo usando las manijas de arrastre.
- 05) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.



Fig. 97: Vista Fixtures – Organizar en forma circular

Organizar en tablero de ajedrez

Esta opción organizará los elementos de dispositivos en una cuadrícula estilo tablero de ajedrez, dejando un espacio entre cada elemento. Debe especificar la posición y el tamaño del tablero de ajedrez usando las manijas de arrastre. El deslizador de la izquierda especifica el número de columnas, junto al deslizador de la izquierda se encuentra un botón que sirve para invertir la disposición.

- 01) Abra el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic el botón **Chessboard** que se encuentra en el cuadro del grupo Arrange...
- 03) Seleccione los elementos que desea organizar en la vista de los dispositivos y haga clic en **Apply**.
- 04) Ajuste el inicio y el final del arreglo con las manijas de arrastre.
- 05) Ajuste el número de columnas e invierta la disposición si es necesario, usando el deslizador y el botón de la izquierda.
- 06) Haga clic en **Apply** en la esquina inferior derecha.



Fig. 98: Vista Fixtures – Organizar como tablero de ajedrez

8.5.2. La Vista Groups

Esta vista de grupos está pensada como una ayuda para la programación y son una forma rápida de acceder a grupos específicos de dispositivos. Almacenan información sobre la selección de los dispositivos y el orden de selección.

Puede abrir la pantalla de grupos haciendo clic en el **botón Inicio** de la barra de herramientas superior, o pulsando [Home] en el panel frontal varias veces o pulsando una vez y luego seleccionando **Groups** en los botones de la parte superior.

Si tiene un LAMPY DNGL conectado a la consola, también puede acceder a la vista de grupos en el monitor externo.

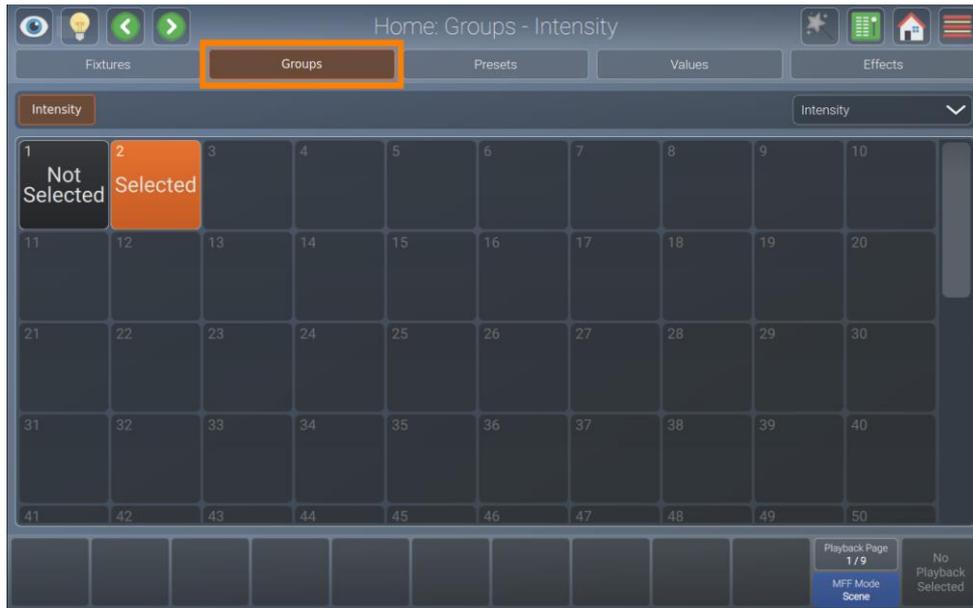
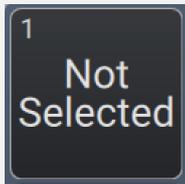
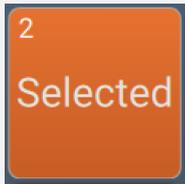
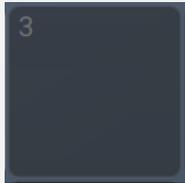


Fig. 99: Pantalla de inicio - Vista Groups

8.5.2.1. El elemento que representa un grupo

El elemento de grupo en sí mismo proporciona varias capas de información para usted:

Artículo	Significado
	Este elemento del grupo tiene el nombre "Not Selected" e indica que no está seleccionado.
	Este elemento del grupo tiene el nombre "Selected" e indica que está seleccionado (fondo naranja).
	Este grupo está vacío.

8.5.2.2. Grabar Grupos

- 01) Para grabar un grupo, cambie a la vista **Fixtures** y seleccione al menos un dispositivo. También puede seleccionar los dispositivos en la pantalla externa de la vista Fixtures. De manera alternativa, puede seleccionar los dispositivos seleccionando otros grupos o seleccionándolos en uno o más de los atenuadores multifuncionales.
- 02) Cambiar a la vista Groups.
- 03) Presione [Record]
- 04) Seleccione un elemento de grupo vacío y en la vista Groups de la pantalla interna o externa.
- 05) La consola pedirá un nombre para el nuevo grupo.
- 06) Presiona **Enter**.

Nota: Los grupos almacenan el orden en que seleccionaron los elementos. Esto puede ser útil para crear efectos, como se explica más adelante.

8.5.2.3. Nombrar grupos

- 01) Presione la tecla [Name] en el panel frontal de la consola.
- 02) Seleccione el grupo al que quiere cambiar el nombre.
- 03) Se abrirá un diálogo pidiendo el nombre.
- 04) Presione **Enter** cuando termine.

8.5.2.4. Seleccionar y deseleccionar de grupos

- 01) Para seleccionar un grupo, cambie a la vista de grupos en la pantalla de inicio o en el monitor externo.
- 02) Simplemente haga clic en el grupo que desea seleccionar o deseleccionar.

8.5.2.5. Copiar grupos

- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Seleccione el grupo que desea copiar.
- 03) Seleccione el elemento de grupo destino.

8.5.2.6. Mover grupos

- 01) Presione las teclas [Shift] y [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Seleccione el grupo que desea copiar.
- 03) Seleccione el elemento de grupo de destino.

8.5.2.7. Editar Grupos

Puede cambiar el nombre de los grupos y de los dispositivos contenidos en un grupo pulsando [Edit] en el panel frontal y seleccionando un grupo de la vista de grupos en la pantalla interna o externa.

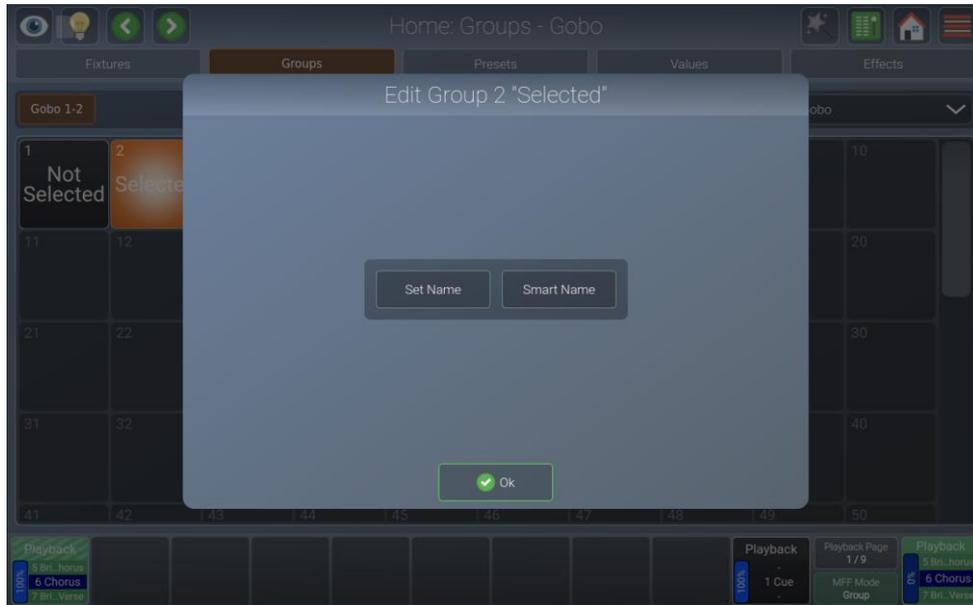


Fig. 100: Pantalla de inicio - Editar el grupo

Cambiar el nombre

- 01) También puede cambiar el nombre de un grupo desde el diálogo de edición de grupos. Pulse la tecla [Edit] del panel frontal y elija un elemento de grupo en la vista de grupos de la pantalla interna o externa.
- 02) De clic en **Set Name**.

Smart Name

- 01) Para cambiar el nombre de un grupo y todos los dispositivos que contiene desde el diálogo de edición de grupos, pulse la tecla [Edit] en el panel frontal y toque el grupo en la pantalla interna o externa de la vista Groups. Los dispositivos serán nombrados el grupo y un número en el orden de selección almacenado será añadido como sufijo.
- 02) De clic en **Smart Name**.

8.5.2.8. Retirar los dispositivos de los grupos

Para eliminar los dispositivos de un grupo existente, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione al menos un dispositivo.
- 02) Cambie a la vista **Groups**.
- 03) Presione [Record]
- 04) Seleccione el Grupo existente del que quiere eliminar la selección de la luminaria en la Vista Groups, ya sea en la pantalla interna o en la externa.
- 05) La consola le preguntará qué hacer. Seleccione **Remove Fixtures** como se muestra en la imagen de abajo.

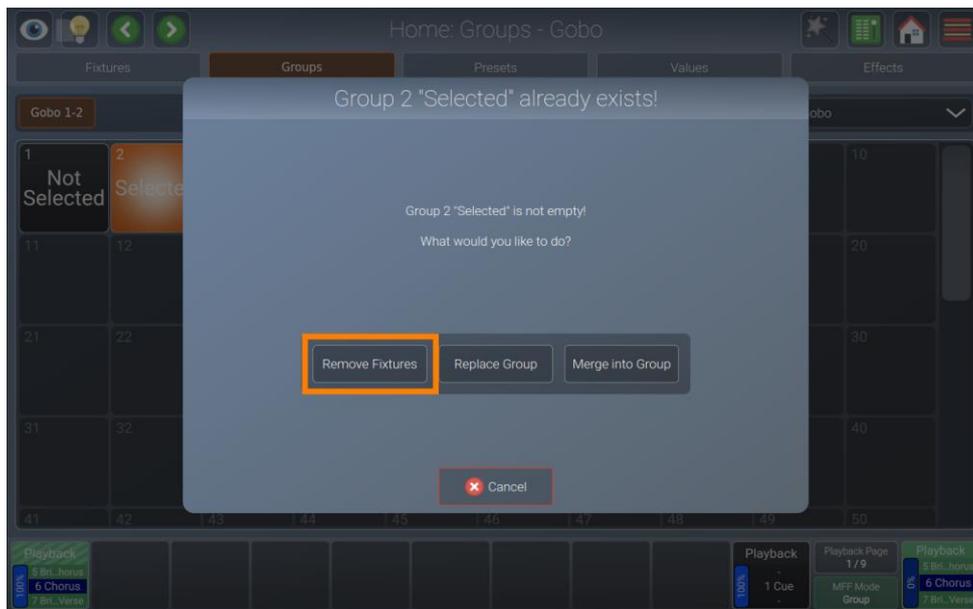


Fig. 101: Grupos – Eliminar dispositivos de un grupo

8.5.2.9. Reemplazar un grupo

Si desea reemplazar todo el contenido de un grupo, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione al menos un dispositivo.
- 02) Cambie a la vista **Groups**.
- 03) Presione [Record]
- 04) Seleccione el grupo existente que desea reemplazar en la **Vista Groups** en la pantalla interna o externa.
- 05) La consola le preguntará qué hacer. Seleccione **Replace Group** como se muestra en la imagen de abajo.

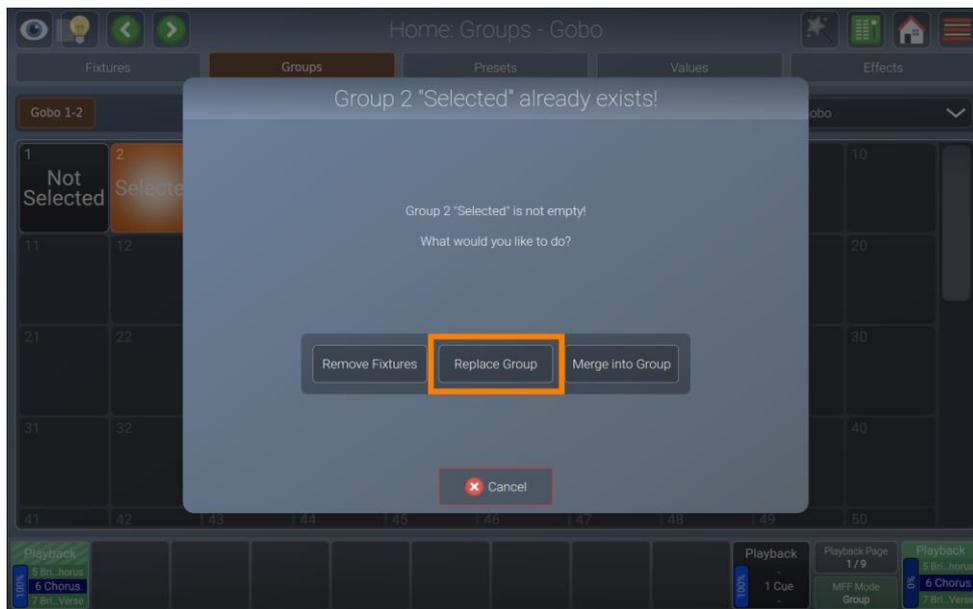


Fig. 102: Grupos – Reemplazar un grupo

8.5.2.10. Adicionar dispositivos a los grupos existentes

Para añadir los dispositivos a un grupo existente, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione al menos un dispositivo.
- 02) Cambiar a la vista **groups**.
- 03) Presione [Record]
- 04) Seleccione el grupo existente al que quiere añadir la selección de dispositivos desde la vista Groups en la pantalla interna o externa.
- 05) La consola le preguntará qué hacer. Seleccione **Merge into Group** como se muestra en la imagen de abajo.

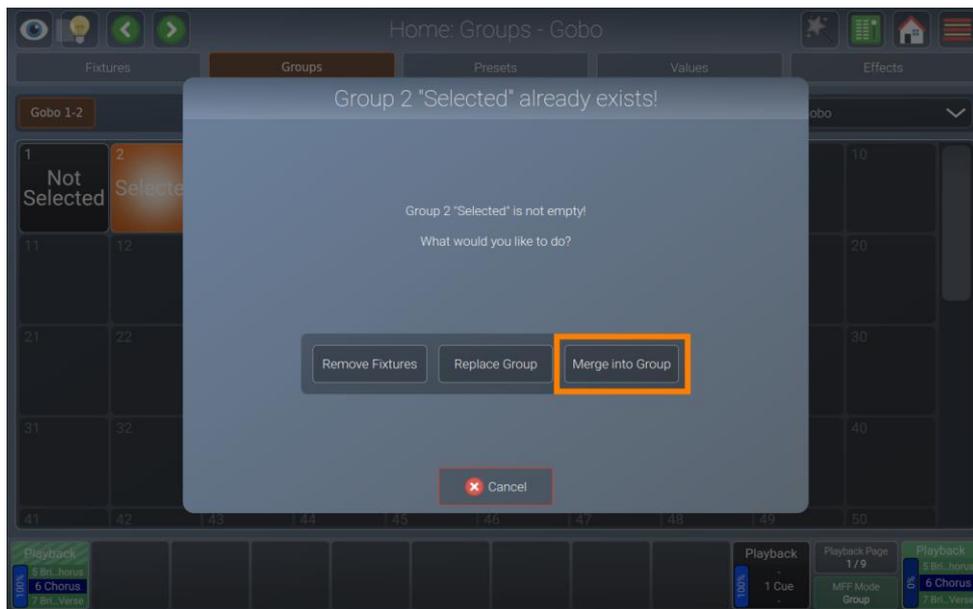


Fig. 103: Groups – Adicionar dispositivos a un grupo

Nota: Los dispositivos añadidos a un grupo se añadirán después del último dispositivo de este grupo.

8.5.2.11. Eliminar grupos

Para eliminar un grupo, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Cambie a la vista **Groups** en la pantalla interna o externa.
- 02) Pulse [Delete].
- 03) Seleccione el grupo que desea eliminar en la vista groups en la pantalla interna o externa.
- 04) La consola le pedirá confirmación.

Nota: Puede suprimir el diálogo de confirmación manteniendo pulsada la tecla [Delete] mientras selecciona el grupo de la vista.

8.5.3. La vista Presets

Los presets ayudan a simplificar el proceso de programación permitiendo crear “elementos” definidos por el usuario para luego usarlos como un set de herramientas al construir sus cues. Una vez creado un preset; como, por ejemplo, un par de luces en movimiento que apuntan a una posición particular en el escenario puede usar ese ajuste o preset en cualquier momento, y grabarlos en Playbacks o Escenas.

La mayor ventaja de utilizar los presets es que sólo se almacenan en las pistas como referencia, en lugar de almacenarse como valores a parámetros que contiene el preset. Si más tarde decide cambiar el preset, todos los estilos que han sido grabadas usando este preset también se cambian. Esto es especialmente útil si, por ejemplo, hay un cambio en la posición de una pieza en el escenario y se han programado luces móviles para iluminarlo. El preset puede actualizarse de acuerdo con el cambio, en lugar de reprogramar el cambio en cada entrada en la que se iluminaba esa pieza.

Los presets se dividen en diferentes grupos de atributos, los cuales podrá filtrar por su tipo equivalente: Por ejemplo, el grupo Color sólo almacenará atributos de color. Los grupos de atributos que se muestran están vinculados a los dispositivos seleccionados. Por lo tanto, si selecciona la opción “color” en el menú desplegable de la pantalla de inicio o pulsa el botón [Color] del panel frontal, verá el grupo de presets de color.

Los presets sólo se aplican a los dispositivos para los cuales se ha grabado el preset con valores, y, si lo requiere, podrá ser usado por todos o solo algunos de estos dispositivos. Por ejemplo, suponga que usted ha grabado un preset que contiene pan y tilt para los dispositivos del 1 al 10. Este preset no se podrá aplicar a los dispositivos 11 y 12, pero si quiere lo puede aplicar únicamente a los dispositivos 1 y 4.

De manera similar a los dispositivos y grupos, los presets se pueden encontrar dentro de la pantalla de inicio presionando el botón **Presets** en la parte superior de la pantalla.

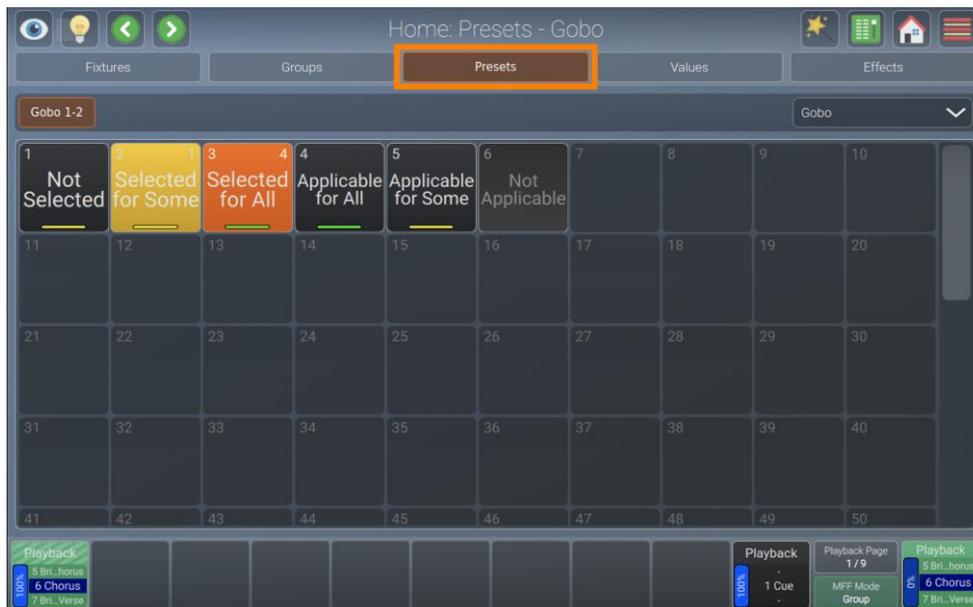
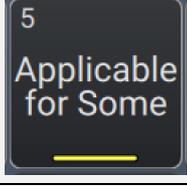
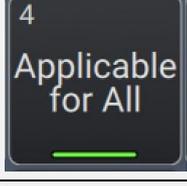
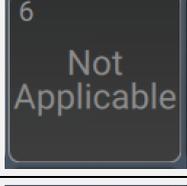
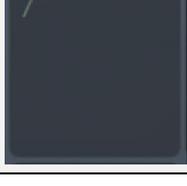


Fig. 104: Pantalla de inicio - Vista Presets

8.5.3.1. El elemento que representa un preset

El elemento preset en sí mismo proporciona varias capas de información para usted:

Artículo	Significado
	Este elemento preestablecido tiene el nombre de "Not Selected" y no está seleccionado.
	Este preset tiene el nombre de "Selected for Some" y se ha aplicado a una parte de la selección de dispositivos (fondo amarillo).
	Este preset tiene el nombre de "Selected for All" y se aplica para todos los dispositivos seleccionados (fondo naranja).
	Este preset tiene el nombre de "Applicable for Some" y puede aplicarse a algunos de los dispositivos de la selección (barra amarilla en la parte inferior).
	Este preset tiene el nombre de "Applicable for All" y puede aplicarse a todos los dispositivos de la selección (barra verde en la parte inferior).
	Este preset tiene el nombre de "Not Applicable" e indica que no puede aplicarse a ninguno de los dispositivos que están seleccionados.
	Este preset está vacío.

8.5.3.2. El Diálogo de Acción de los Presets (botón varita mágica)

El diálogo de acción de la vista Presets proporciona funciones que facilitan el trabajo. Se puede abrir pulsando el **botón de la varita mágica** desde la vista Presets en la pantalla de inicio.

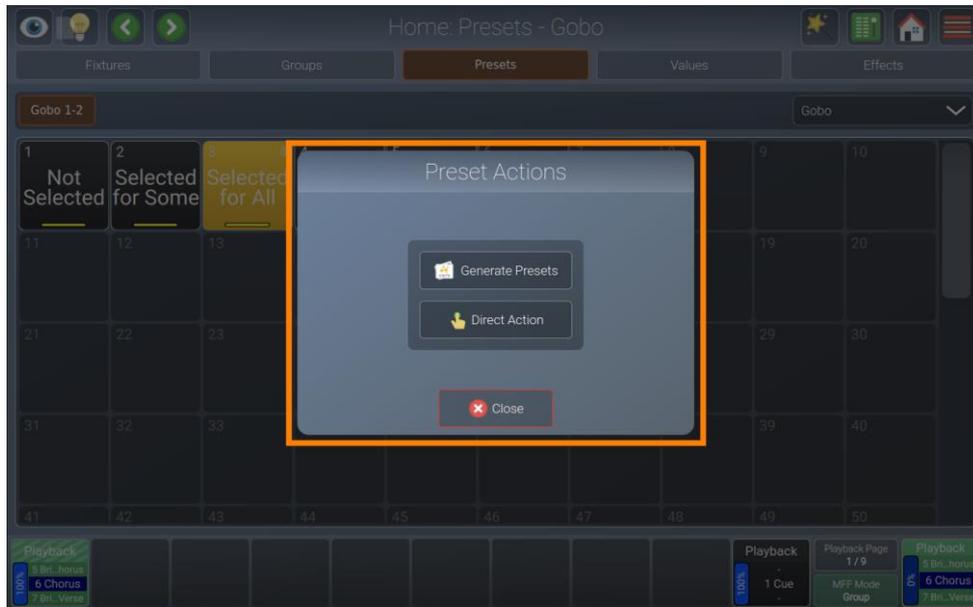


Fig. 105: Pantalla de inicio - Diálogo de acción de los presets

Generar presets

Una función muy útil es hacer que LAMPY genere Presets automáticamente, incluyendo nombres, iconos y colores. Estos se construyen usando los rangos introducidos en la biblioteca de dispositivos (fixture library).

Para crear Presets automáticamente, siga estos pasos:

- 01) Seleccione los dispositivos para los que quieres crear presets automáticamente.
- 02) Abra el grupo de presets y seleccione el grupo de atributos para los que desea generar un preset en el **menú desplegable** que se encuentra en la esquina superior derecha, debajo del botón **Effects**.
- 03) Abra el diálogo de acción pulsando el **botón varita mágica**.
- 04) Haga clic en **Generate Presets**.

Acción directa

La acción directa le permite cargar los presets asociados y almacenados a los dispositivos sin tener que seleccionarlos. Esta es una función muy útil en espectáculo en vivo.

Para habilitar o deshabilitar la acción directa, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra el diálogo de acción preestablecida pulsando el **botón varita mágica**.
- 02) Haga clic en **Direct Action** para activar la opción.

8.5.3.3. Grabar Presets

- 01) Seleccione uno o más dispositivos.
- 02) Establezca los valores para los dispositivos eligiendo el grupo de atributos y cambiando los valores para que estén activos en la vista de instalaciones.
- 03) Presione la tecla [Record].
- 04) Abra la **vista Presets** en la pantalla interna o externa.
- 05) Seleccione un preset vacío.
- 06) La consola le pedirá el nombre del preset.
- 07) Haga clic en **Enter** cuando termine.

8.5.3.4. Generar presets automáticamente

Puede hacer que la consola genere automáticamente Presets basados en los rangos definidos en la Biblioteca. Para más información, consulta la sección 8.5.3.2, El Diálogo de Acción de los Presets (botón varita mágica) en la página 115.

8.5.3.5. Nombrar Presets

Para cambiar el nombre de un preset, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Name] en el panel frontal de la consola.
- 02) En la **Vista Presets**, seleccione el preset al que quiera cambiarle el nombre.
- 03) Introduzca el nuevo nombre.
- 04) Haga clic en **Enter**.

8.5.3.6. Selección / Deselección de Presets

Para seleccionar o deseleccionar un preset, por favor siga estos pasos:

- 01) Seleccione algunos dispositivos.
- 02) Abra la **vista Presets** en la pantalla interna o externa.
- 03) Toque un preset.

Para deseleccionar un preset, simplemente toque el preset seleccionado por segunda vez.

8.5.3.7. Cargar un valor de preset en lugar de utilizarlo como referencia

Para cargar los valores de un preset en lugar de cargar el preset como referencia, por favor siga estos pasos:

- 01) Seleccione algunos dispositivos.
- 02) Abra la **vista Presets** en la pantalla interna o externa.
- 03) Pulse sin soltar la tecla [Shift] en el panel frontal mientras toca un preset.

8.5.3.8. Copiar Presets

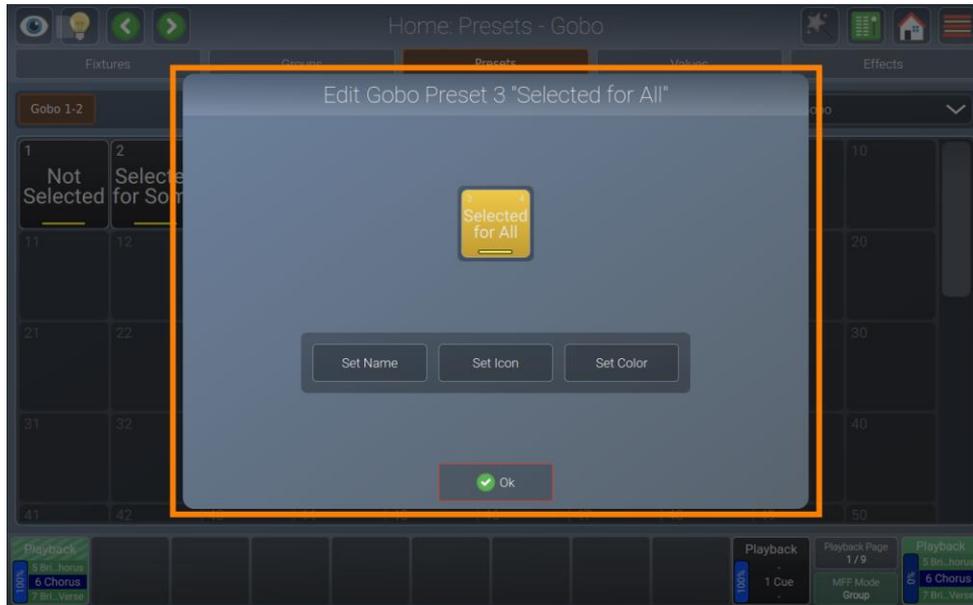
- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Seleccione el preset que quiere copiar.
- 03) Seleccione el destino.

8.5.3.9. Mover los Presets

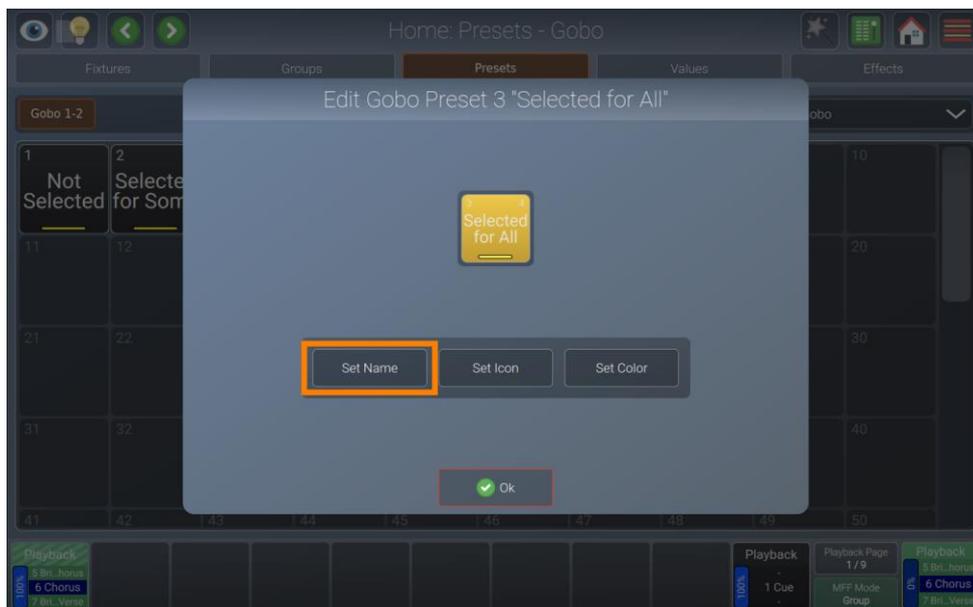
- 01) Presione la tecla [Shift] y [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Seleccione el preset que quiere mover.
- 03) Seleccione el destino.

8.5.3.10. Editar de presets

Puede cambiar el nombre de cualquier preset, ajustar su icono y color pulsando [Edit] en el panel frontal y seleccionando un preset en la vista Presets de la pantalla interna o externa.

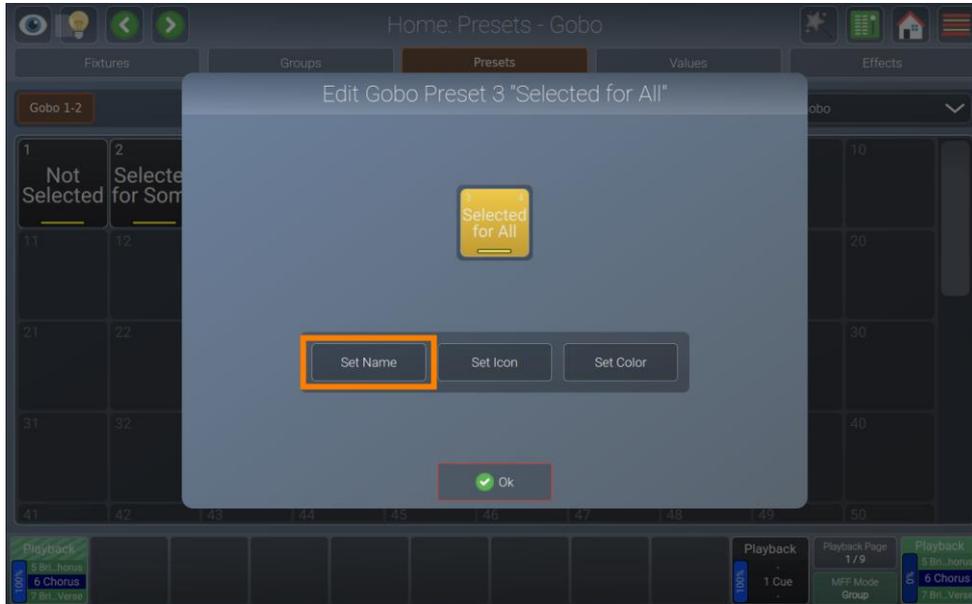
**Fig. 106: Vista Presets - Editar preset****Cambiar el nombre**

- 01) Para cambiar el nombre de un preset usando el diálogo de edición, pulse [Edit] en el panel frontal de la consola y toque en el elemento del preset.
- 02) En el cuadro de diálogo Edit Preset, haga clic en el botón **Set Name**.
- 03) Introduzca el nuevo nombre.
- 04) Haga clic en **Enter** y cierre el diálogo de edición de presets haciendo clic en **Ok**.

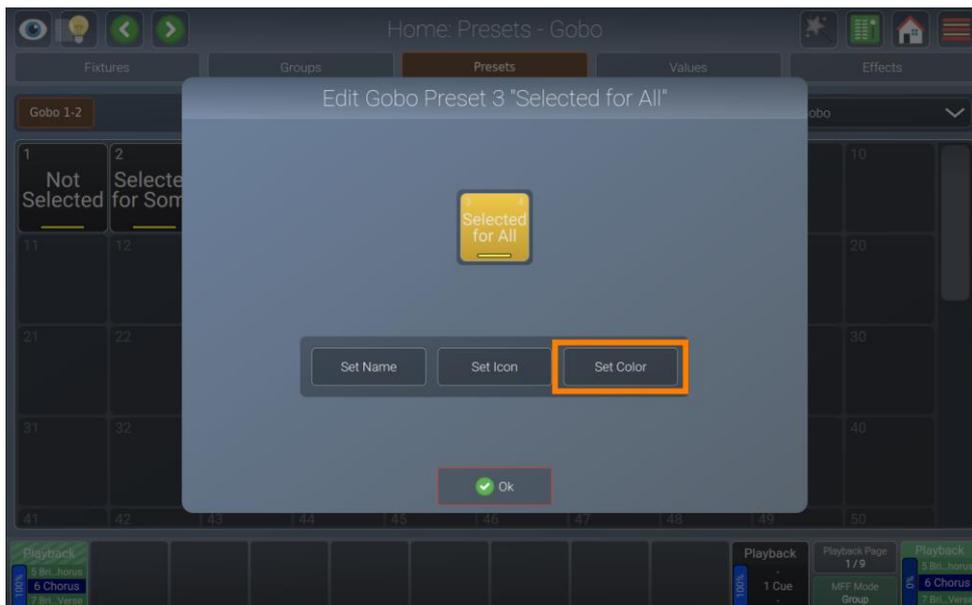
**Fig. 107: Editar preset – cambiar nombre**

Establecer un icono

- 01) Para establecer un icono para el preset, abra el diálogo de edición de presets pulsando [Edit] en el panel frontal de la consola y luego seleccione el elemento del preset.
- 02) En el diálogo de edición de presets, haga clic en el botón **Set Icon**.
- 03) Elija un icono.
- 04) Haga clic en **Ok** y cierre el diálogo de edición de presets haciendo clic en **Ok**.

**Fig. 108: Editar preset - Establecer el icono****Fijar un color**

- 01) Para establecer un icono de color para el preset, abra el diálogo de edición de presets pulsando [Edit] en el panel frontal de la consola y toque en el elemento del preset.
- 02) En el cuadro de diálogo Editar Preset, haga clic en el botón **Set Color**.
- 03) Elija un color.
- 04) Haga clic en **Ok** y cierre el diálogo de edición de presets haciendo clic en **Ok**.

**Fig. 109: Editar preset - Establecer el color**

8.5.3.11. Eliminar los valores de los presets

Para eliminar los valores de un preset existente, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione los dispositivos que quiere quitar de la lista.
- 02) Establezca algunos valores para los atributos que quiere eliminar.
- 03) Cambie a la **vista de Presets**.
- 04) Presione [Record]
- 05) Seleccione la configuración predefinida existente de la que quiere eliminar los valores en la Vista Presets, ya sea en la pantalla interna o en la externa.
- 06) La consola le preguntará qué hacer. Seleccione **Remove Values** como se muestra en la imagen de abajo.

Nota: La eliminación de los valores de un preset que se utiliza en playbacks o escenas programadas hace que estos pierdan la referencia al preset.

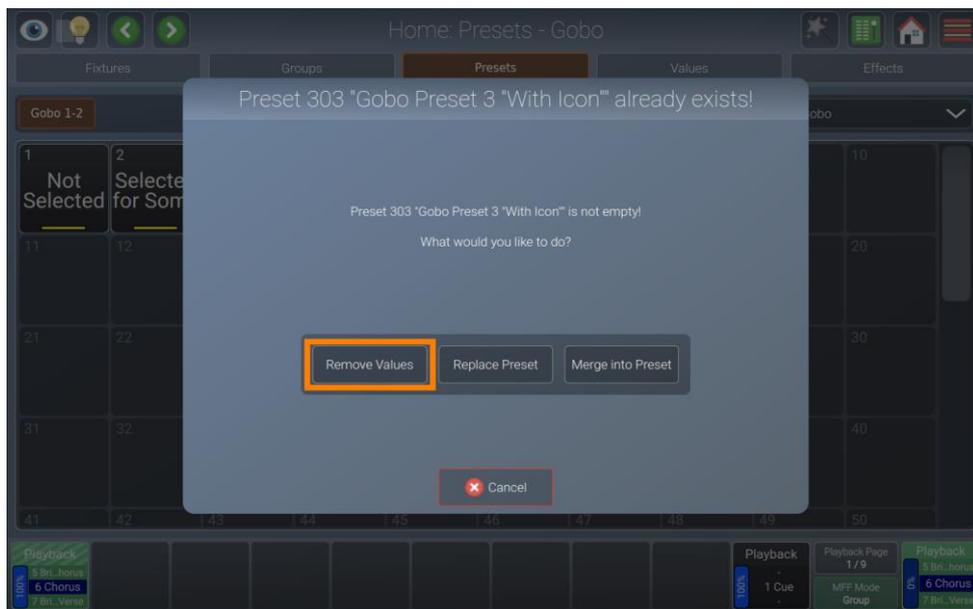


Fig. 110: Existe un preset - Eliminar

8.5.3.12. Reemplazar un preset

Si desea reemplazar todo el contenido de un preset, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos y establezca valores para ellos.
- 02) Cambie a la **vista Presets**.
- 03) Presione [Record]
- 04) Seleccione el preset existente que desea reemplazar en la **Vista Presets** en la pantalla interna o externa.
- 05) La consola le preguntará qué hacer. Pulse **Replace Preset** como se muestra en la imagen de abajo.

Nota: Si se añaden nuevos parámetros a un preset, o si se eliminan los parámetros "antiguos", esto no se traslada a los playback y escenas existentes que utilicen este preset. Sólo se actualizarán los atributos que existían cuando se programó el playback o Escena.

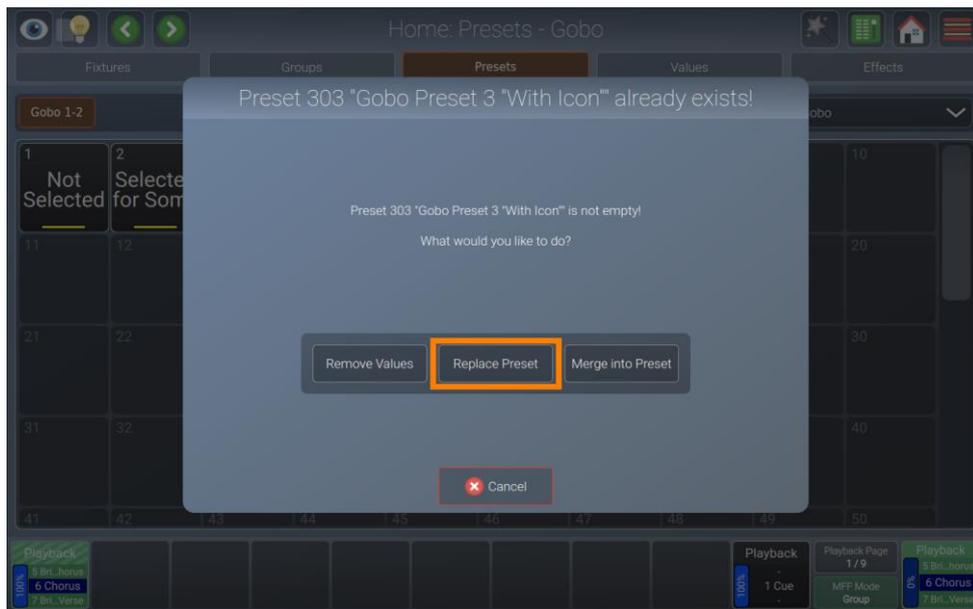


Fig. 111: Existe un preset - Reemplazar

8.5.3.13. Agregar o modificar valores en los presets existentes

Para añadir o modificar los valores de un preset existente, por favor, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos y establezca algunos valores para ellos.
- 02) Cambie a la **vista Presets**.
- 03) Presione [Record]
- 04) Seleccione la configuración predefinida existente a la que desea agregar o modificar los valores de la Vista Presets en la pantalla interna o externa.
- 05) La consola le preguntará qué hacer. Seleccione **Merge into Preset** como se muestra en la imagen de abajo.

Nota: Si ha utilizado este preset al programar escenas o playbacks, sólo se actualizarán los valores que existían cuando utilizó este preset. Los nuevos valores no se añaden automáticamente a las Playbacks y Escenas.

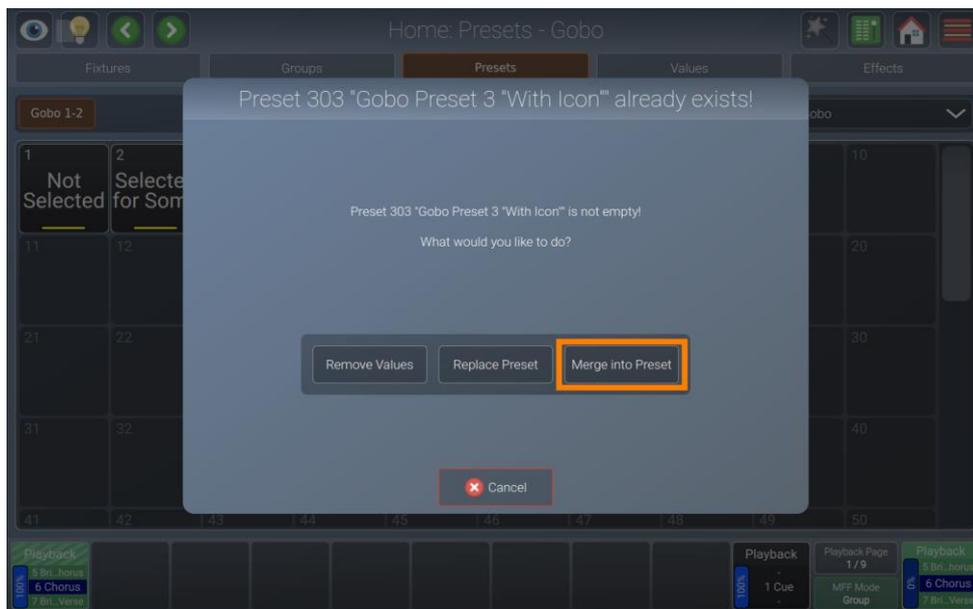


Fig. 112: Existe un preset – Agregar valores al preset

8.5.3.14. Eliminación de preselecciones

Para borrar un preset existente, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Cambie a la vista de **Presets**.
- 02) Presione [Delete] en el panel frontal de la consola.
- 03) Seleccione la configuración que desea borrar de la Vista Presets en la pantalla interna o externa.
- 04) La consola le pedirá confirmación.

Nota: Si se borra un preset que se utiliza en los playbacks o escenas programadas, estos valores pierden la referencia al preset.

Nota: Puede evitar el diálogo de confirmación manteniendo pulsada la tecla [Delete] mientras selecciona el preset de la vista.

8.5.4. La vista Values

Es mejor hacer cambios en los valores de los parámetros de los dispositivos desde la vista Values en la pantalla de inicio, pero es posible en cada vista de la pantalla de inicio usando codificadores o presets. Si cuenta con un monitor externo y LAMPY DNGL conectado, puede modificar los valores de las luminarias en cualquier momento usando los presets de la pantalla externa.

La LAMPY agrupa los atributos de los dispositivos en un sentido completo dividiéndolos en grupos de atributos separados como **Intensity**, **Position**, **Color**, **Gobo**, **Beam** y **Special** (intensidad, posición, color, gobo, rayo y especial).

Hay diferentes estados de valores que se comportan de manera diferente. Explicaremos esto en profundidad un poco más abajo.

La vista "Values", a veces también llamada "Programador", siempre tiene prioridad sobre los playbacks y escenas, de esta manera siempre puedes en cualquier momento de un espectáculo modificar la apariencia en el escenario anulando la salida de playback y escena.

Para abrir la vista "Values", haga clic en **Inicio** y seleccione **Values** la barra superior.

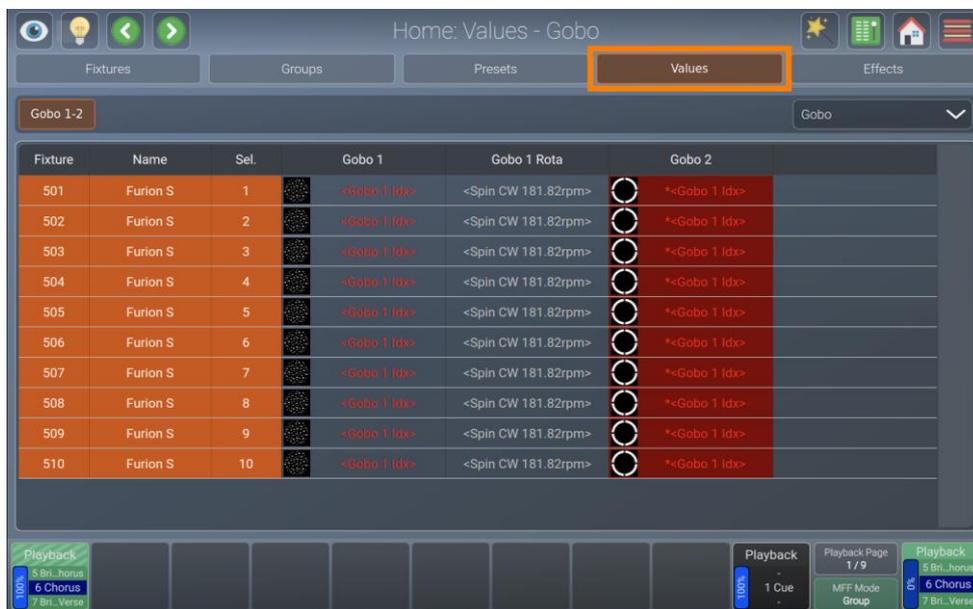


Fig. 113: Pantalla de inicio - Vista Values

8.5.4.1. Diferentes estados de valores

Fixture	Name	Sel.	Gobo 1	Gobo 1 Rot.
501	Furion S	1	<Open>	<Spin CW 181.5
502	Furion S	2	<Open>	<Spin CW 181.5
503	Furion S	3	<Open>	<Spin CW 181.5
504	Furion S	4	<Open>	<Spin CW 181.5
505	Furion S	5	<Open>	<Spin CW 181.5
506	Furion S	6	<Open>	<Spin CW 181.5
507	Furion S	7	<Open>	<Spin CW 181.5
508	Furion S	8	<Open>	<Spin CW 181.5
509	Furion S	9	<Open>	<Spin CW 181.5
510	Furion S	10	<Open>	<Spin CW 181.5

Esta imagen muestra cómo se ve el programador si tiene los dispositivos seleccionados, pero no tiene valores asignados.

Los dispositivos tienen los valores establecidos por Playbacks o sus valores por defecto que se establecen en la biblioteca.

Estos valores se muestran en color gris.

Fixture	Name	Sel.	Gobo 1	Gobo 1 Rot.
501	Furion S	1	<Open>	<Spin CW 181.5
502	Furion S	2	<Open>	<Spin CW 181.5
503	Furion S	3	<Open>	<Spin CW 181.5
504	Furion S	4	<Open>	<Spin CW 181.5
505	Furion S	5	<Open>	<Spin CW 181.5
506	Furion S	6	<Open>	<Spin CW 181.5
507	Furion S	7	<Open>	<Spin CW 181.5
508	Furion S	8	<Open>	<Spin CW 181.5
509	Furion S	9	<Open>	<Spin CW 181.5
510	Furion S	10	<Open>	<Spin CW 181.5

Esta imagen muestra cómo se ve el programador si tiene los dispositivos seleccionados, con valores asignados en el programador.

El programador siempre tiene prioridad sobre el playback y la salida de la escena para los atributos con valores.

Estos valores se indican con un color de texto rojo en el color de fondo predeterminado.

Sin embargo, estos valores no han sido grabados.

Fixture	Name	Sel.	Gobo 1	Gobo 1 Rot.
501	Furion S	1	<Open>	<Spin CW 181.5
502	Furion S	2	<Open>	<Spin CW 181.5
503	Furion S	3	<Open>	<Spin CW 181.5
504	Furion S	4	<Open>	<Spin CW 181.5
505	Furion S	5	<Open>	<Spin CW 181.5
506	Furion S	6	<Open>	<Spin CW 181.5
507	Furion S	7	<Open>	<Spin CW 181.5
508	Furion S	8	<Open>	<Spin CW 181.5
509	Furion S	9	<Open>	<Spin CW 181.5
510	Furion S	10	<Open>	<Spin CW 181.5

Esta imagen muestra cómo se ve el programador si se modifican (tocan) los valores de un atributo en el programador.

El programador tiene prioridad sobre la salida del Playback para todos los atributos con valores en el programador.

Tan pronto como se "tocan" los valores (indicados por el fondo rojo y el color de los textos de la celda correspondiente) pueden ser grabados.

8.5.4.2. Vaciar el contenido de la vista Values

Se debe vaciar el programador para que todos los playbacks recuperen el control sobre los atributos del dispositivo que estén allí. Esto ocurre al pulsar la tecla [Clear] en tres pasos.

La primera pulsación de la tecla [Clear] deseleccionará todos los valores, sin embargo, los valores siguen en el programador anulando el playback.

La segunda pulsación del botón [Clear] eliminará todos los valores del programador y los valores de playback se emitirán de nuevo.

La tercera y última pulsación deseleccionará todos los dispositivos que fueron seleccionados.

En resumen, tres veces [Clear] despejará el programador:

[Clear] [Clear] [Clear]

Si accidentalmente borra el contenido del programador, recuerde que [Shift] + [Clear] deshacerá el último comando de borrado.

8.5.4.3. Botones del programador



Fig. 114: Botones del programador

Los botones del programador proporcionan las siguientes funciones:

	Nombre	Acción	Acción sosteniendo la tecla [Shift].
	Blind	"Esconde" el contenido del programador. La segunda pulsación mostrará el contenido de nuevo.	
	Highlight	Establece los dispositivos seleccionados al valor "Highlight" definido en la biblioteca. Normalmente abre el dimmer al 100% de brillo. El segundo clic desactivará la función. Muy útil para enfocar.	
	Dispositivo anterior	Pasa a través de los dispositivos seleccionados, en dirección hacia atrás.	Se seleccionan todos los dispositivos.
	Siguiente Dispositivo	Pasa a través de los dispositivos seleccionados, en dirección hacia adelante.	Se seleccionan los dispositivos pares e impares.

Botón Blind

Con **Blind** activado, cualquier cambio realizado en el programador no se emitirá en directo. Esto le permite preparar un estilo para su uso posterior o hacer cambios en un cue diferente que aún no se ha reproducido.

Para activar **Blind**, simplemente haga clic en el botón.

Botón Highlight

Presionando este botón temporalmente establece los dispositivos seleccionados en "Completamente encendido, blanco abierto", y establecerá atributos como Gobo, o cualquier valor que se defina como el valor Highlight en la biblioteca de dispositivos.

Esta función puede ser útil cuando se necesita ver el rayo de un dispositivo en el escenario, mientras se enfocan las posiciones, por ejemplo. También puede utilizarse para construir grupos rápidamente.

Highlight sólo cambia los valores de los atributos en la salida, no en el cue actual ni en el programador.

El botón Highlight permanece activo hasta que se vuelve a pulsar el mismo. También se aplica a las sub-selecciones, lo que significa que puede utilizarlo para encontrar una luz específica pasando por los dispositivos seleccionadas utilizando el botón **Anterior** o **Siguiente** que se encuentra en la barra de herramientas superior.

Siga estos pasos para ver cómo funciona esta función:

- 01) Seleccione algunos dispositivos.
- 02) Presione el **botón Highlight** que se encuentra en la barra de herramientas superior. Las luces mantendrán su posición en el escenario, pero otros atributos pueden cambiar al valor Highlight establecido en la biblioteca de dispositivos.
- 03) Presione la tecla **Anterior** o **Siguiente** para pasar por los dispositivos.

Botón dispositivo anterior

Al pulsar el botón **anterior**, la selección actual de dispositivos se hará hacia atrás. Si no hay ningún dispositivo seleccionado, al pulsar el botón se pasarán todos los dispositivos uno por uno en dirección hacia atrás.

Presionando el botón [Shift] que se encuentra en el panel frontal de la consola al mismo tiempo, se seleccionarán todos los dispositivos en su set.

Botón dispositivo siguiente

Al pulsar el botón **siguiente**, la selección actual de dispositivos se moverá en dirección hacia adelante. Si no se han seleccionado dispositivos antes, al pulsar el botón pasará por todos los dispositivos uno a uno hacia adelante.

Presionando el botón [Shift] que se encuentra en el panel frontal de la consola al mismo tiempo, se seleccionarán todos los dispositivos pares, presionando la combinación de nuevo se seleccionarán todos los dispositivos impares en su set o si no tiene una selección de todos los dispositivos patcheados.

8.5.4.4. El Diálogo de Acción de la Vista Values

El diálogo de acción de la vista Values proporciona funciones que facilitan el trabajo con valores. Puede abrirse pulsando el **botón varita mágica** desde la vista Values en la pantalla de inicio.

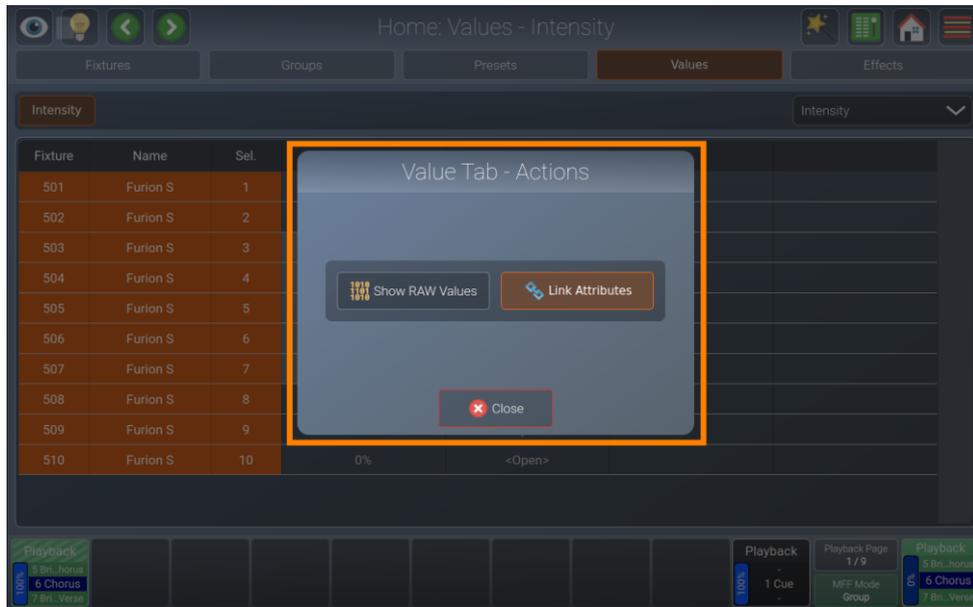


Fig. 115: Pantalla principal - Diálogo de acción de la vista values

Mostrar los valores RAW

El botón "**Show RAW Values**" mostrará los valores DMX sin procesar que se están emitiendo en lugar de los valores definidos en la biblioteca. Si tiene un preset seleccionado, se mostrará el nombre del preset.

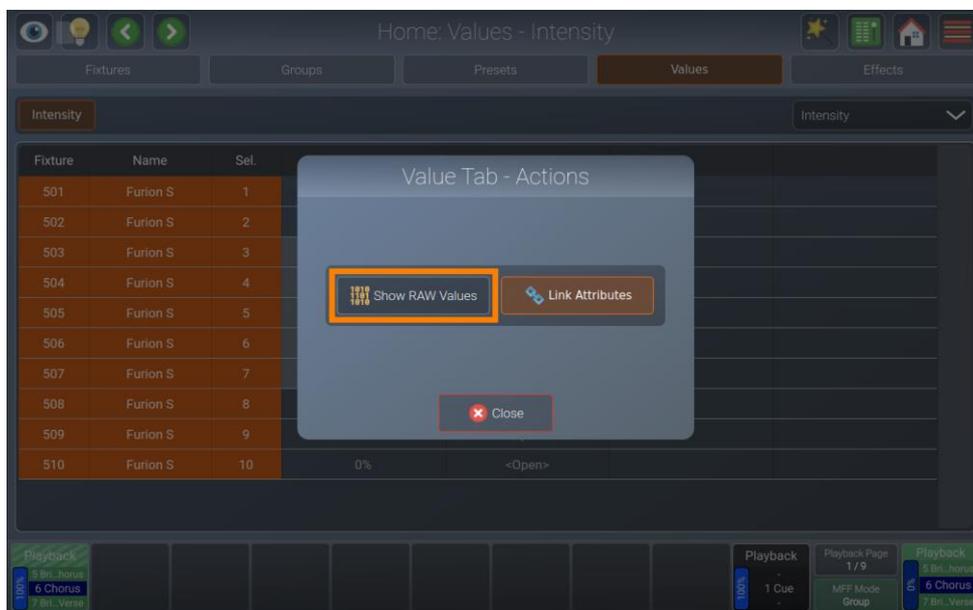


Fig. 116: Pantalla principal - Diálogo de acción vista Values - Mostrar valores RAW

Enlazar atributos

El botón **Link Attributes** es una función de conveniencia que, por defecto, tocará todos los parámetros dentro del grupo de atributos de color o posición tan pronto como se toque uno de los otros atributos del mismo grupo de atributos.

Por ejemplo: Si toca el valor del atributo Cyan, la consola automáticamente tocará Magenta y Amarillo también. Lo mismo ocurre con el Tono y la Saturación, así como con el Rojo, Verde y Azul, y con el Pan y el Tilt. Esto es para asegurarnos de que siempre "toca" cada uno de estos parámetros vinculados.

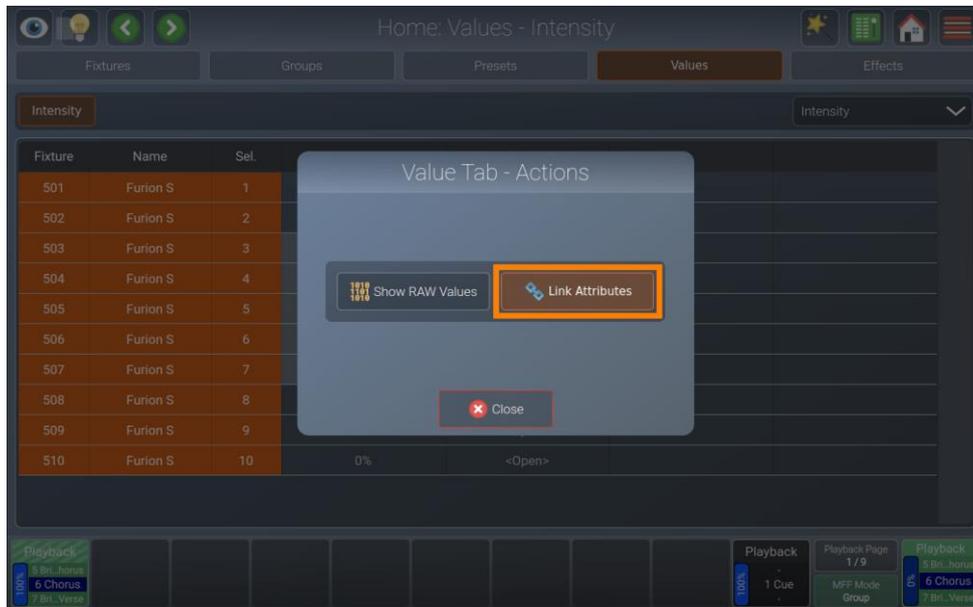


Fig. 117: Pantalla principal - Diálogo de acción vista Values – Enlace de atributos

8.5.4.5. Fijar los valores de los dispositivos

Usando los codificadores

Para poder modificar los valores de los parámetros de los dispositivos, primero hay que seleccionar algunos dispositivos.

Por ejemplo, para ajustar el nivel de atenuación o dimmer, seleccione **Intensity** pulsando la tecla [Int] en el panel frontal de la consola, o en el menú desplegable que se encuentra a la derecha de la vista Values.

Los codificadores ahora alterarán los valores de Dimmer y Shutter para los dispositivos seleccionados y en los displays OLED se leerán las características seleccionadas.

Para que los codificadores controlen diferentes características dentro del grupo seleccionado (por ejemplo, Gobo 3 y 4), simplemente presione el botón apropiado dentro de la barra de menú de las pantallas de inicio. Sólo se muestran los grupos de atributos soportados por los dispositivos patcheados.

Si presiona repetidamente cualquiera de los botones de grupos de atributos del panel frontal de la consola ([Int], [Pos], [Color], [Gobo], [Beam] o [Spec]), la consola circulará por los diferentes atributos de ese grupo de atributos.

Al pulsar la tecla [Shift] se mostrarán los valores finos y le permitirá ajustarlos utilizando los codificadores.



Fig. 118: Pantalla de inicio - Selección de atributos

Uso del diálogo de valores fijos

Para seleccionar valores directamente para todos los dispositivos seleccionados de los rangos definidos en la biblioteca de luminarias, pulse el codificador apropiado y seleccione un valor de la pantalla que aparece.

La barra de menú superior del cuadro de diálogo "Set Value" contiene algunas funciones que pueden ser útiles:

Botón	Función
Default	Se utiliza para establecer los valores de este atributo a los valores por defecto definidos en la Biblioteca de dispositivos o fixtures.
Deactivate	Se utiliza para Desactivar / Deseleccionar los valores de este atributo, para que no se registre, pero aún así se emita.
Off	Elimina los valores de este atributo.
Off FX	Establece el estado "Off-Effect" para este atributo.
Load Output	Carga los valores de salida de este atributo.
Load All Output	Carga todos los valores de salida (excluyendo los efectos).

Para establecer valores para dispositivos específicos, también puede seleccionar múltiples celdas en la tabla de valores y hacer clic con el botón derecho o un click largo para abrir el diálogo Set Value (Establecer valores) sólo para estos dispositivos.

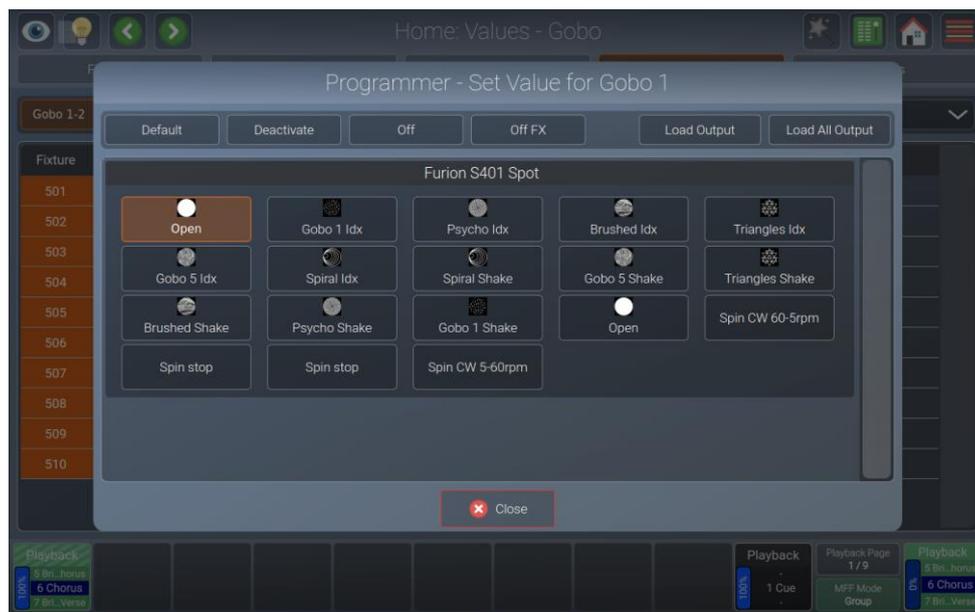


Fig. 119: Pantalla de inicio - Diálogo para establecer valores

8.5.4.6. Establecimiento de los atributos de la mezcla de colores**Modificar los valores de color usando los codificadores**

Para controlar los valores de color mediante un atributo específico del dispositivo, seleccione **Color** en el menú desplegable que se encuentra en la barra de menú de la pantalla de inicio. Alternativamente, presione el botón [Co1or] en el panel frontal de la consola. A continuación, seleccione el grupo de subatributos deseado en la barra de menú.

Ahora la pantalla OLED junto a los codificadores mostrará los atributos seleccionados y podrá usar el codificador para ajustar los valores de los dispositivos seleccionados.

Modificar los valores de color usando el selector de color

Para usar el selector de colores, elija **Color** en el menú desplegable que se encuentra en la barra de menú de la pantalla de inicio. También puede hacerlo presionando el botón [Co1or] en el panel frontal de la consola.

Seleccione **Color Picker** en la barra de menú.

Nota: El Selector de color sólo está disponible desde la pestaña de valores.

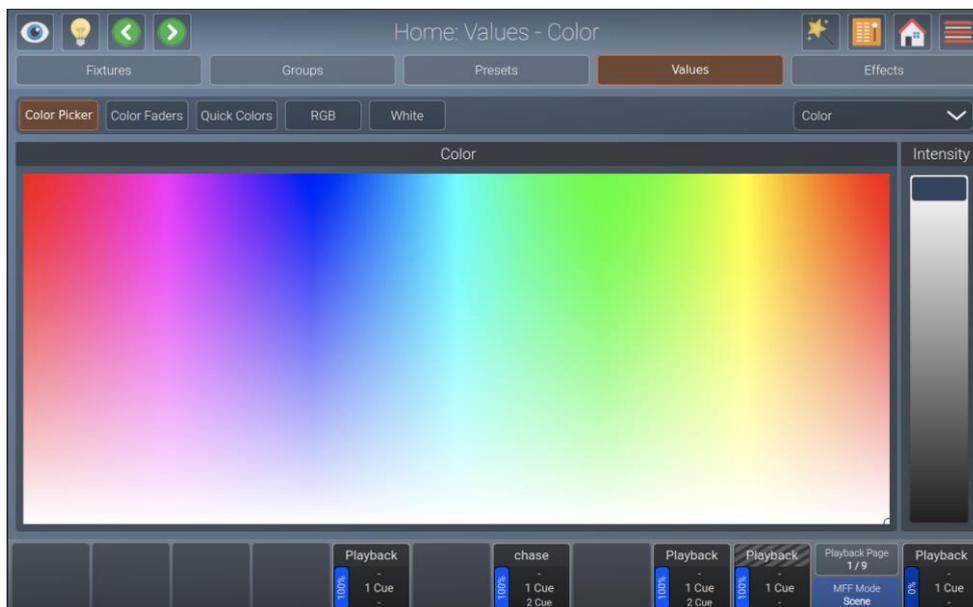


Fig. 120: Pantalla de inicio – Color Picker

Modificar los valores de color usando los atenuadores de color

Para usar los controles de color, elija **Color** en el menú desplegable que se encuentra en la barra de menú de la pantalla de inicio. También puede hacerlo presionando el botón [Color] en el panel frontal de la consola.

Seleccione **Color Faders** en la barra de menú.

Nota: Los faders de color sólo están disponibles desde la pestaña de valores.



Fig. 121: Pantalla de inicio - Color Faders

Modificar los valores de color usando colores rápidos

Para usar los colores rápidos, elija **Color** en el menú desplegable que se encuentra en la barra de menú de la pantalla de inicio. También puede hacerlo presionando el botón [Color] en el panel frontal de la consola.

Seleccione **Quick Color** en la barra de menú.

Nota: Los colores rápidos sólo están disponibles desde la pestaña de valores.



Fig. 122: Pantalla de inicio – Quick Color

8.5.4.7. Ajuste de los valores con los presets

También puede utilizar los presets para establecer los valores de los dispositivos. Para obtener más información sobre cómo utilizar los presets para establecer valores, consulta el apartado 8.5.3.6, Selección / Deselección de Presets en la página 116.

8.5.4.8. Carga de valores desde otras fuentes

Cargar todos los valores de la salida actual

Para tomar todos los valores que se están emitiendo actualmente para los dispositivos seleccionados (incluidos los valores predeterminados), pulse la tecla [Shift] y la tecla [Edit] simultáneamente.

Esto tomará todos los valores incluyendo los efectos del motor del playback de la consola, pero antes de que se calculen los atenuadores maestros de grupo (group master dimmer).

Cargar todos los valores de un grupo de atributos específico de la salida actual

Para tomar todos los valores que se están emitiendo actualmente para un grupo de atributos específico de los dispositivos seleccionados (incluidos los valores predeterminados), pulse la tecla [Edit] y pulse la tecla de grupos de atributos que desee ([Int], [Pos], [Color], [Gobo], [Beam] o [Spec]) en el panel frontal .

Esto tomará todos los valores sin efectos de los dispositivos y grupo de atributos seleccionados del motor de playback de la consola, pero antes de que se calculen los atenuadores maestros de grupo.

Cargar todos los valores sin efectos de la salida actual

Para tomar todos los valores que se están emitiendo actualmente para los dispositivos seleccionados, abra el diálogo Programmer Set Value presionando uno de los codificadores y seleccione **Load All Output (Cargar todas las salidas)** en la barra de menú de la parte superior del diálogo.

Esto tomará todos los valores del motor de reproducción de la consola, excepto los valores de los efectos.

Cargar valores de un atributo sin efectos de la salida actual

Para tomar todos los valores que se están emitiendo actualmente de un atributo determinado, en los dispositivos seleccionadas, abra el cuadro de diálogo Programmer Set Value presionando el codificador del atributo que desea cargar y seleccione **Load Output (Cargar salida)** en la barra de menú en la parte superior del cuadro de diálogo.

Esto tomará todos los valores del atributo elegido del motor de playback de la consola, excepto los valores de efectos en ejecución.

8.5.4.9. Abanicar / Difundir los valores

El abanico es una función muy útil que se utiliza para distribuir los valores a través de una serie de instalaciones.

El abanico de valores puede aplicarse a cualquier atributo de la instalación, y a la mayoría de los atributos de efecto.

Para activar la función de abanico de atributos, pulse la tecla [**F a n**] en la parte frontal de la consola. Se añadirá la palabra "Fan" a las etiquetas de los codificadores para indicar el estado de la función.

La función permanecerá activa hasta que vuelva a pulsar el botón. Sin embargo, si mantiene pulsado el botón [**F a n**] durante más tiempo, esta sólo se activará mientras siga pulsando su botón.

Tengan en cuenta que el orden de selección de los dispositivos es importante al usar esta función.

8.5.5. La vista Effects

Los efectos se aplican a los atributos mediante una tabla que aplica funciones matemáticas (como una onda senoidal o coseno) a los valores contra el tiempo. Cada uno de estos efectos se muestra como una fila dentro del Programador de Efectos.

Los efectos creados en la consola de control LAMPY se almacenan en Playbacks, Escenas o Ejecutores. Si un playback contiene múltiples pistas, los efectos serán rastreados a través del Playback de la misma manera que los valores regulares.

Si se inicia una pista con nuevos efectos, la consola LAMPY determinará todos los efectos que se están ejecutando y realizará un crossfade desde los efectos existentes hacia los nuevos y, por lo tanto, desactivará todos los efectos anteriores de pistas que se están ejecutando en el mismo atributo. Para detener definitivamente un efecto que se ejecuta en un parámetro, debe añadir un "Off Effect", que es básicamente una curva de efecto plana, sin tamaño.

Mantener los efectos en sincronía es una funcionalidad importante, especialmente cuando se combinan diferentes efectos sobre múltiples parámetros para crear un "gran" efecto y obtener el resultado deseado.

Echemos un vistazo a un efecto Fly out, que enciende la intensidad de un dispositivo a medida que el parámetro de inclinación sube, luego lo apaga y mueve la inclinación de nuevo hacia abajo en negro:

En la mayoría de las consolas tradicionales no es posible hacer que el Cue 1 contenga sólo la parte de inclinación del efecto y que el Cue 2 contenga la parte de intensidad para poder preestablecer (preset) el movimiento. LAMPY se encarga de este problema ya que sincronizará automáticamente estos efectos, por lo que siempre se ven iguales, sin importar cuándo se inicia el Cue 2; siempre y cuando ambos Cue estén en el mismo playback. Además, Move in Black tiene la capacidad de preestablecer los efectos automáticamente y mantenerlos sincronizados. Sin embargo, dos playbacks separados no mantienen sincronía.

Para abrir la vista Effects, de clic en **Inicio** y seleccione **Effects** en la barra superior.



Fig. 123: Pantalla de inicio - Vista Effects

8.5.5.1. El Diálogo de Acción de la vista Effects

El diálogo de acción de la vista Effects proporciona funciones básicas para trabajar con los efectos. Se puede abrir pulsando el **botón de la varita mágica** desde la Vista Effects en la pantalla de inicio.

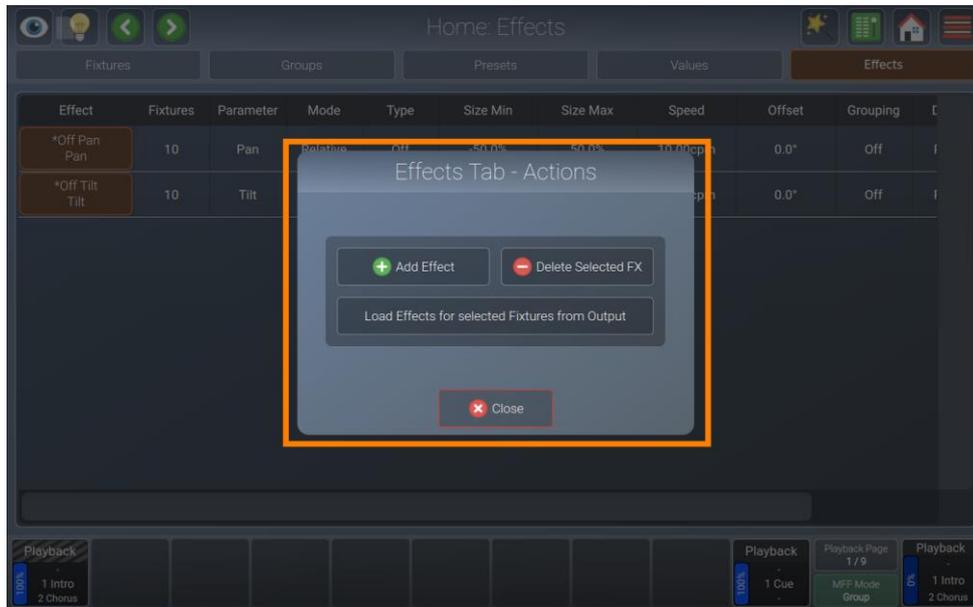


Fig. 124: Pantalla principal - Diálogo de acción la vista Effects

Agregar efecto

El botón **Add Effect** se utiliza para añadir un efecto a los dispositivos seleccionados.

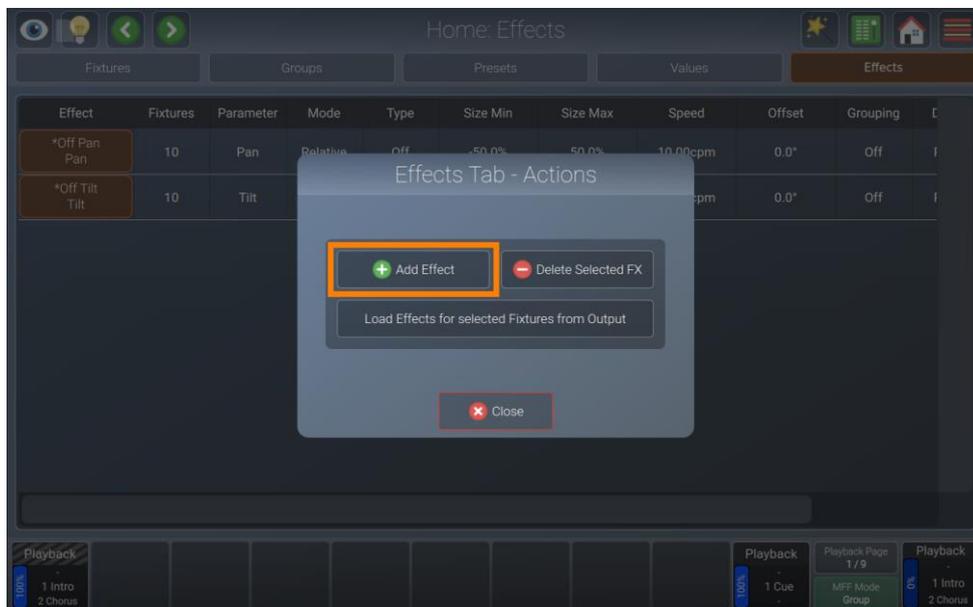


Fig. 125: Pantalla principal - Diálogo de acción la vista Effects - Agregar efecto

Borrar el efecto seleccionado

Delete Selected FX se utiliza para eliminar los efectos que están actualmente seleccionados en la Vista Effects.

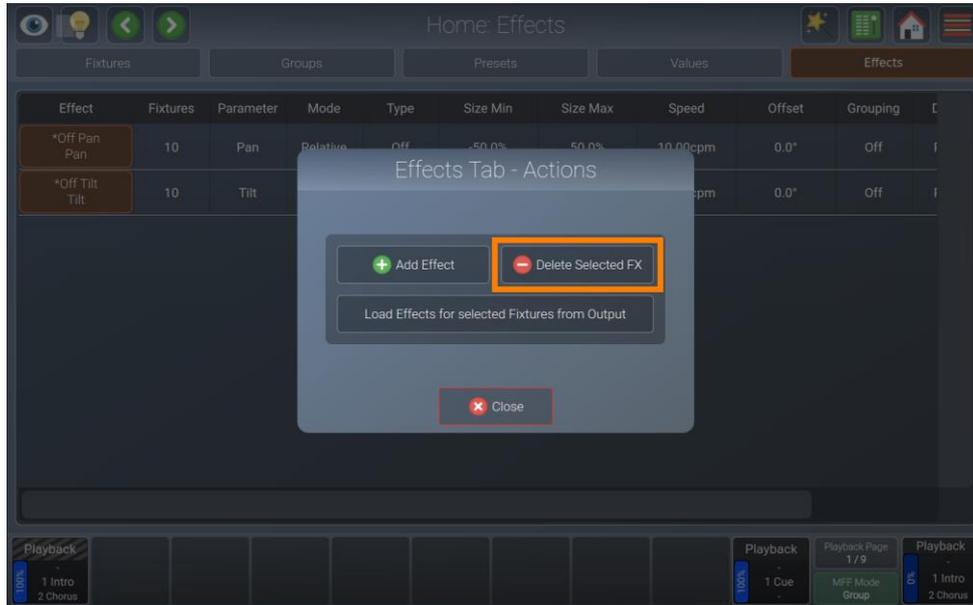


Fig. 126: Pantalla principal - Diálogo de acción de efectos - Borrar el efecto seleccionado

Cargar efectos de la salida de los dispositivos seleccionados

Load Effects for selected Fixtures from Output se utiliza para cargar todos los efectos de salida que se están ejecutando en las consolas para los dispositivos seleccionados.

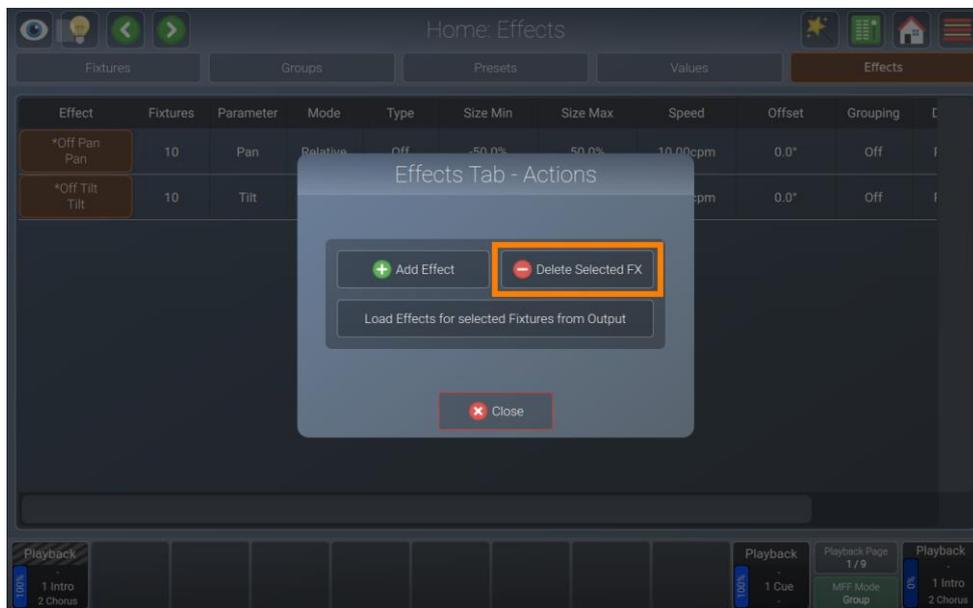


Fig. 127: Pantalla principal - Diálogo de acción de efectos - Cargar efectos de la salida de los dispositivos seleccionados.

8.5.5.2. Agregar un efecto

Para añadir un efecto, por favor proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione los dispositivos a los que quiera aplicar un efecto.
- 02) Presione el **botón de la varita mágica** desde la Vista Effects.
- 03) Haga clic en **Add Effect**.
- 04) Elija si desea crear un efecto predefinido o personalizado como se explica mas abajo.

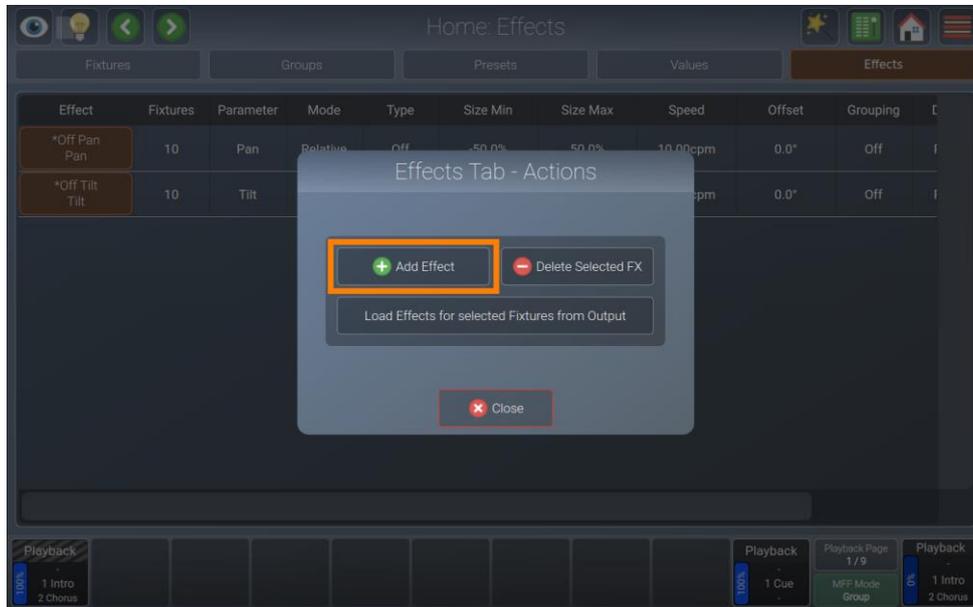


Fig. 128: Pantalla principal - Diálogo de acción de efectos - Agregar efectos

Efectos predefinidos

Efectos predefinidos ofrece una selección básica de efectos con los atributos ya configurados para su conveniencia.

Para añadir un efecto predefinido, siga los pasos descritos anteriormente y seleccione **Predefined Effects** en la ventana que se abrió. Después, seleccione el efecto deseado de la lista.

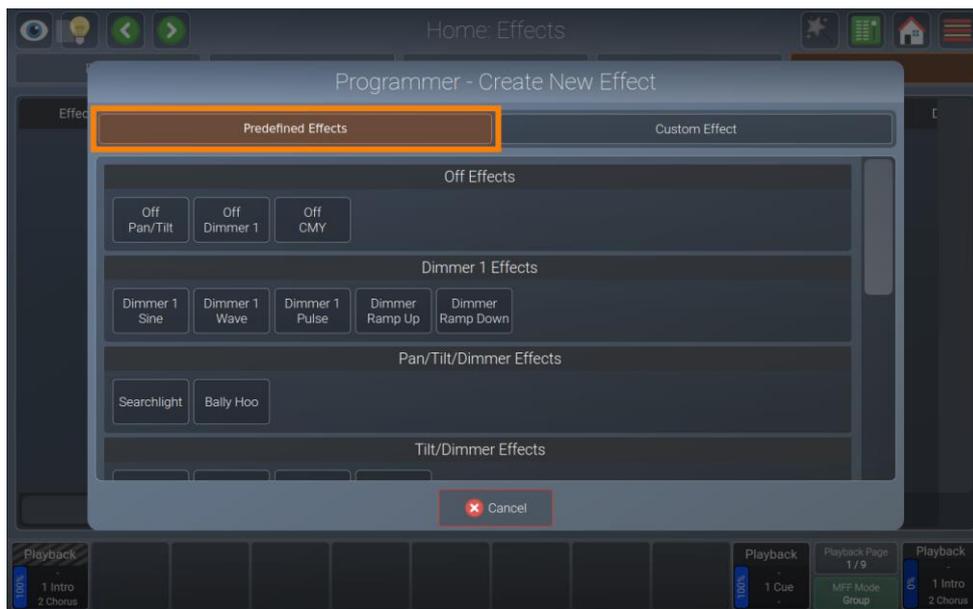


Fig. 129: Pantalla principal - Agregar efecto - Efectos predefinidos

Efectos personalizados

Los efectos personalizados son una buena base para crear efectos diferentes a los predefinidos.

Para añadir un efecto personalizado, siga los pasos descritos anteriormente y seleccione **Custom Effect** en la ventana que se abrió.

Elija el atributo deseado en **Add Effect** para terminar.

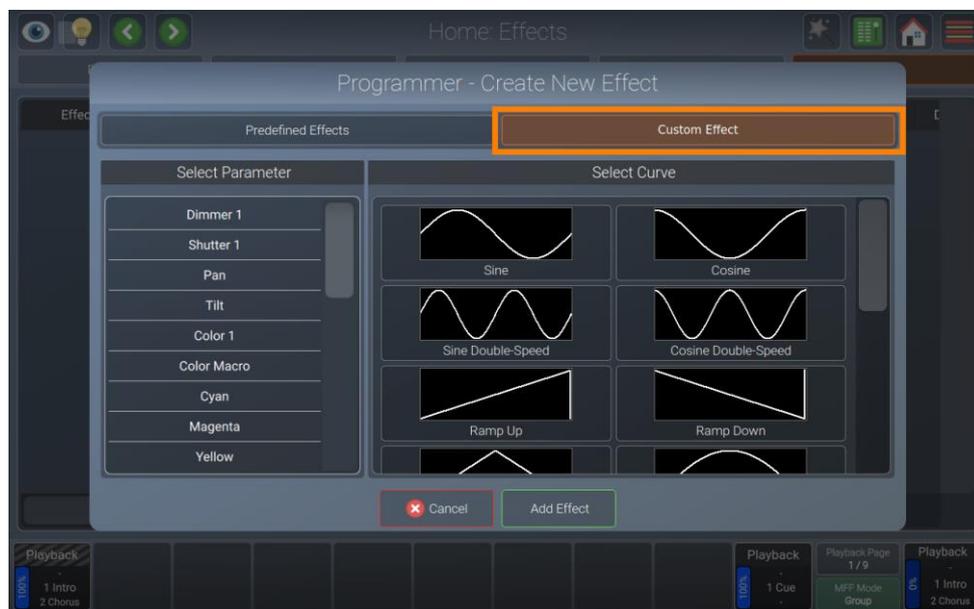


Fig. 130: Pantalla de inicio - Agregar efecto - Efecto personalizado

8.5.5.3. Modificar efectos

Para ajustar los distintos atributos que tienen los efectos mediante los codificadores, es necesario seleccionar las filas de efectos a modificar.

Puede seleccionar o deseleccionar las filas de efectos haciendo clic en el botón de la primera columna.

Después, puede usar los codificadores junto con la tecla [Fan] para cambiar el tamaño mínimo, el tamaño máximo, la velocidad y el desplazamiento.

También, sin seleccionar la fila de efectos, puede hacer doble clic en cualquiera de las celdas para cambiar los valores, excepto en la celda de la columna "Parameter".

Más información sobre los atributos individuales de los efectos se puede encontrar más adelante en la sección 8.5.5.6, Atributos del efecto página 141.

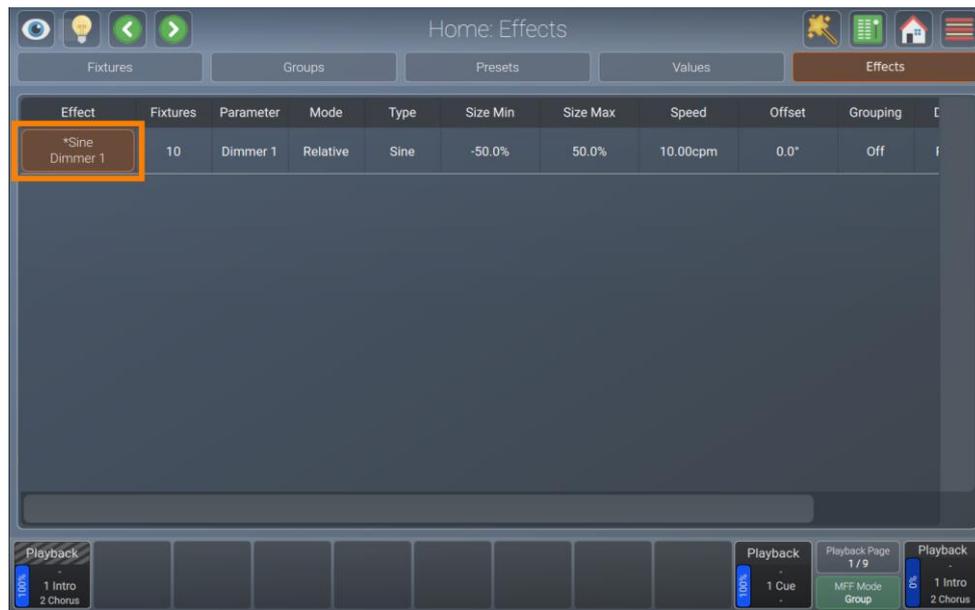


Fig. 131: Pantalla de inicio – Modificar efecto

8.5.5.4. Eliminar efectos

Para eliminar una o varias filas de efectos, es necesario seleccionarlas.

Puede seleccionar o deseleccionar las filas de efectos haciendo clic en el botón de la primera columna.

Con las filas seleccionadas, de clic en el **botón varita mágica** y elija **Delete selected FX (Eliminar efectos especiales seleccionados)** en el diálogo de acción.

Por favor, tenga en cuenta que borrar un efecto no significa detenerlo si ya se está reproduciendo en el playback. Así que, por ejemplo:

Si acaba de crear un efecto y lo graba en el Cue 1 de un playback, borrar el efecto en el editor y almacenarlo en el Cue 2 del mismo playback, no detiene el efecto. Mejor agregue un Off-Effect para los parámetros en el Cue 2, como se describe a continuación.

8.5.5.5. Detener efectos en reproducción

Para detener uno o varios efectos en un Cue, debe añadir una fila de efectos para cada uno de los parámetros que desee detener en el editor con una curva Off-Effect.

Esto puede hacerse en cualquier momento, sin importar si el efecto que desea detener se reproduce o no.

Si el efecto que desea detener se sigue mostrando en la Vista Effects, sólo tiene que cambiar la curva de efecto en la fila apropiada a **Off**.

De lo contrario, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione los dispositivos para los que quiere detener un efecto.
- 02) Presione el **botón de la varita mágica** desde la Vista Effects.
- 03) Haga clic en **Add Effect**.
- 04) Si el parámetro deseado aparece en la sección Predefined Effects, opción Off, haga clic en él.

De lo contrario, seleccione **Custom Effects** y seleccione el **Parámetro y la Curva Off** y haga clic en **Add Effect**.

8.5.5.6. Atributos del efecto

La LAMPY ofrece los siguientes atributos de efecto. Más abajo se puede encontrar más información sobre los atributos individuales:

Columna / Atributo	Función
Effect	Se utiliza para seleccionar o deseleccionar la fila y posteriormente modificarla con los codificadores, o eliminarla utilizando el diálogo de acción.
Fixtures	Indica y establece los dispositivos en esta línea de efecto.
Parameter	Indica el atributo con el que se está ejecutando este efecto.
Curve	Indica y establece la curva que se está ejecutando en este efecto.
Mode	Se utiliza para indicar y alternar entre "Relative" y "Absolute" (relativo y absoluto).
Size Min	Se utiliza para indicar y establecer el tamaño mínimo del efecto.
Size Max	Se utiliza para indicar y establecer el tamaño máximo del efecto.
Speed	Se utiliza para indicar y establecer la velocidad del efecto.
Offset	Se utiliza para indicar y establecer el offset de cada elemento del efecto.
Duty Cycle	Se utiliza para indicar y establecer el duty cycle (ciclo de trabajo) de cada elemento del efecto.
Grouping	Se utiliza para indicar y establecer la agrupación de los dispositivos en el efecto.
Symmetric	Se utiliza para indicar y establecer si este efecto es simétrico.
Direction	Se utiliza para indicar y establecer la dirección del efecto.
Shots	Se utiliza para indicar y establecer la cantidad de veces que se debe ejecutar este efecto.

Columna Fixtures

La columna Fixtures muestra el número de dispositivos que están asignados a esta línea de efecto. Haciendo doble clic, clic derecho o una pulsación prolongada en esta celda se abre el cuadro de diálogo "Programmer – Set Effect Fixtures" que permite seleccionar los dispositivos asignados a esta línea de efectos o actualizarlos.

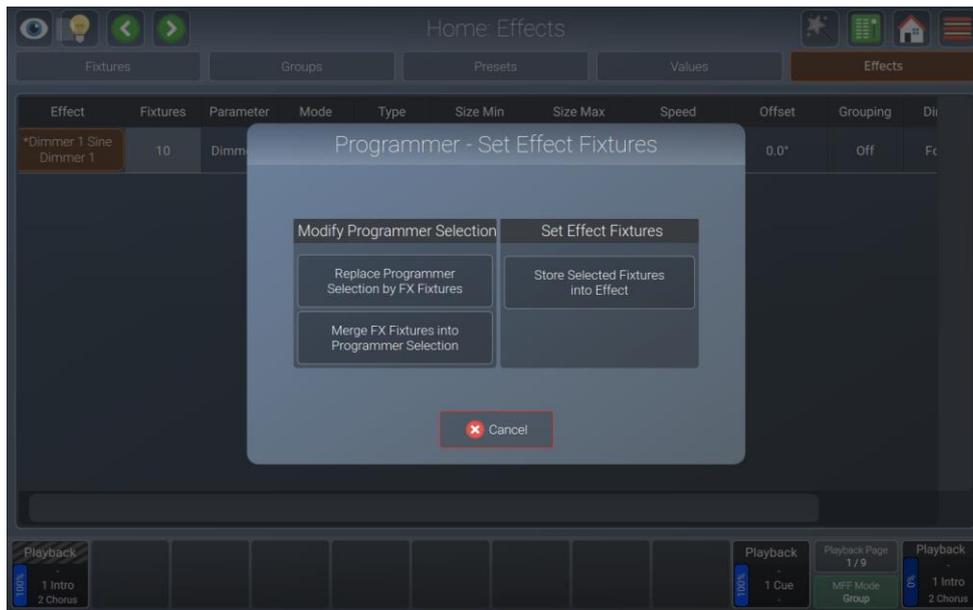


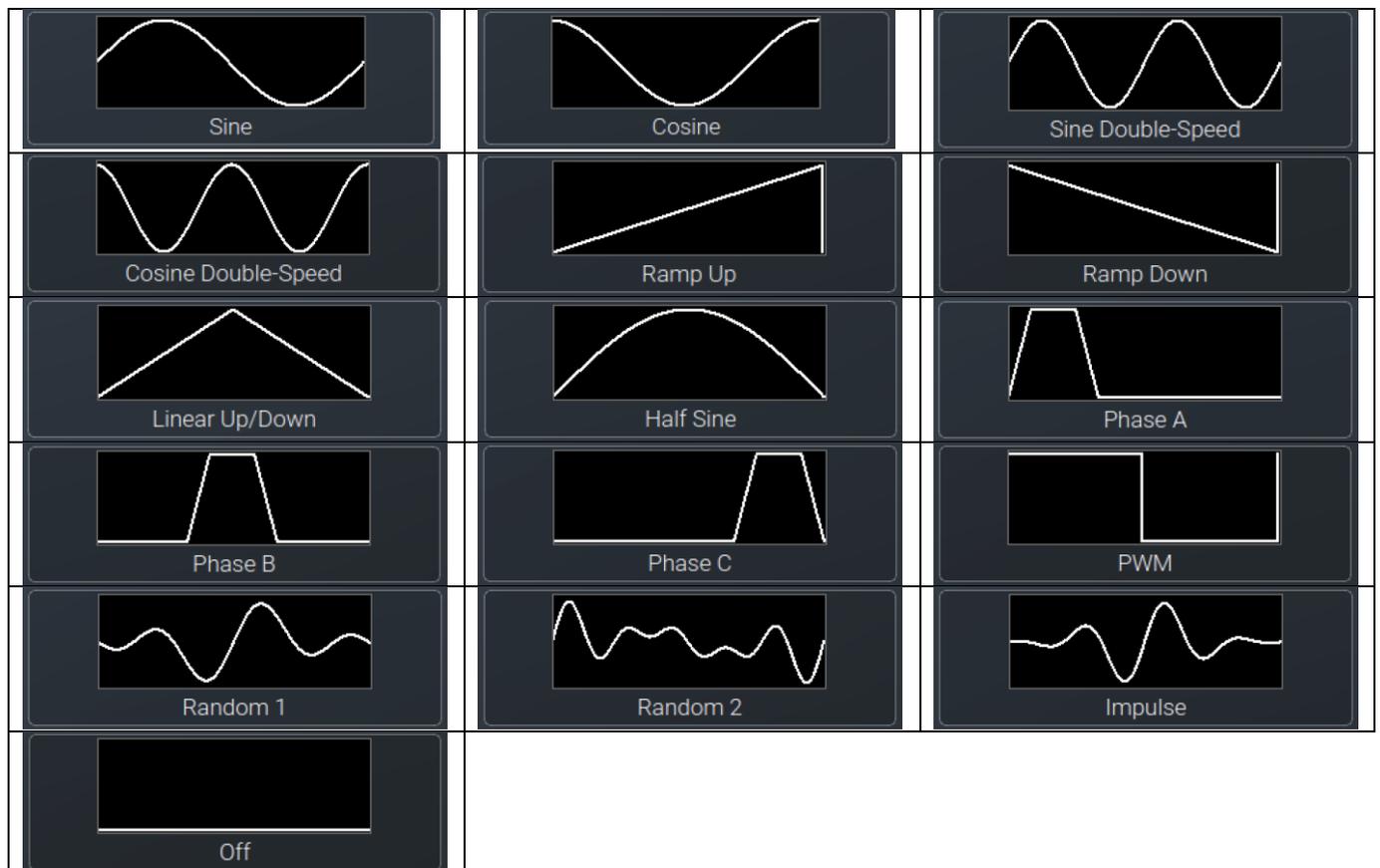
Fig. 132: Pantalla de inicio -Effects – Dispositivos asignados al efecto

Columna Parameter

La columna Parameter muestra el atributo al que se asigna un efecto.

Columna Curve

Aquí se muestran las diferentes formas o curvas de efectos que soporta la consola LAMPY. Puede cambiar la curva por cada línea de efecto haciendo doble clic, clic derecho o clic sostenido en la celda de **Curve**.



Columna Mode

Esta columna muestra el modo de esta línea de efecto. Haciendo doble clic, clic derecho o una pulsación prolongada se cambia el modo entre "Relative" y "Absolute" (Relativo y Absoluto).

Relative

Los efectos relativos aplican una función matemática alrededor del valor base actual del atributo seleccionado. Por ejemplo: Un efecto en el canal de Dimmer que tiene un valor de 50% y un tamaño de -25% y +25% alternará entre el valor de 25% y 75%.

Si el valor base en la vista Fixtures o la salida está en el 75%, el efecto alternará entre el 50% y el 100%.

Absolute

Los efectos absolutos aplican una función matemática desde el valor mínimo de tamaño hasta el valor máximo. En este caso, también es posible utilizar los presets para los valores de tamaño mínimo y máximo. Por ejemplo:

El tamaño mínimo se establece en 25% y el máximo en 25% - entonces el efecto aparecerá "congelado" en 25%.

Si el Tamaño Mínimo se establece en 25% y el Tamaño Máximo en 75%, entonces el efecto se alternará entre 25% y 75%.

Columna Size Min

La función de esta columna depende del modo establecido. Si el modo se establece en "Absolute", también puede elegir un preset para este valor.

Puede ser cambiado con doble clic, clic derecho o clic prolongado en una celda de la columna Size Min. Por favor, vea la descripción de la columna Mode, arriba, para más información.

También puede ser configurado para abanicar usando la tecla [Fan] del panel frontal, o desde el diálogo que se abre al hacer doble clic, clic derecho o clic sostenido.

Columna Size Max

La función de la columna Size Max depende del modo establecido. Si el modo está ajustado a "Absolute", también puede elegir un preset para este valor.

Puede ser cambiado con doble clic, clic derecho o clic prolongado en una celda de tamaño máximo. Por favor, vea la descripción de la columna de Mode arriba para más información.

También se puede configurar para que se abanique usando la tecla [Fan] - del panel frontal, o desde el diálogo que se abre al hacer doble clic, clic derecho o clic prolongado.

Columna Speed

La columna Speed define la velocidad del efecto. La medida está en ciclos por minuto, o CPM que equivale al número de pasadas completas del ciclo de efecto completo por minuto.

Puede ser cambiado o abanicado usando los codificadores en conjunto con la tecla [Fan] -que se encuentra en el panel frontal, o dando doble clic, clic derecho o clic sostenido en una celda de la columna Speed.

Columna Offset

La columna Offset define el offset inicial del efecto para cada dispositivo. Se introduce en Grados. 0 a 360 grados significa que el desplazamiento se abanica, y la primera luminaria comienza en 0 grados, mientras que las otras luminarias en esta fila de efecto se "retrasan" para tener un tipo de efecto escalonado. Esto es útil para los efectos de onda.

Puede ser cambiado o abanicado usando los codificadores en conjunto con la tecla [Fan] que se encuentra en el panel frontal, o haciendo doble clic, clic derecho o clic prolongado en una celda de la columna Offset.

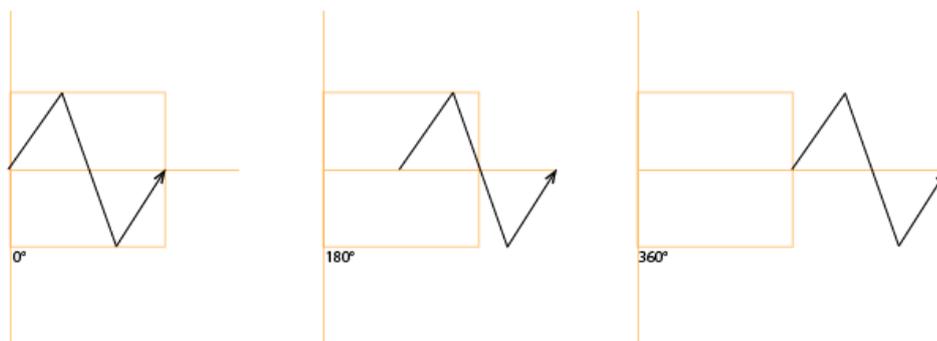


Fig. 133: Atributo de efecto offset

Columna Duty Cycle

El atributo "Duty Cycle" define que tan larga es la duración del efecto en un ciclo. Se asigna en forma porcentual.

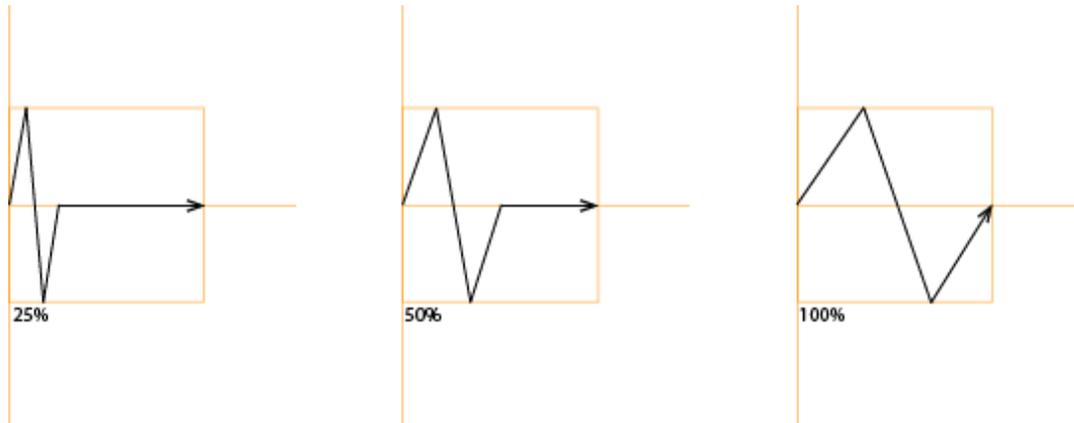


Fig. 134: Atributo de efecto "Duty Cycle"

Se puede usar para construir chases y más. La mejor manera de ver cómo funciona es seleccionar unas cuantas luces, añadir el efecto predefinido de Dimmer Wave y jugar con el duty cycle.

Columna Grouping

El atributo Grouping o agrupación divide los dispositivos que ejecutan un efecto en grupos. El valor especificado definirá el número de dispositivos agrupados.

Por ejemplo, una onda de inclinación que incluye 8 dispositivos sin agrupación se verá así:



Fig. 135: Atributo de agrupación - Sin agrupación

Al agrupar (grouping) en un valor de 4, el efecto se verá así:



Fig. 136: Atributo de agrupación - Valor de 4

Como pueden ver, los dispositivos 1 y 5 tienen los mismos valores, los dispositivos 2 y 6 también, y así sucesivamente.

Puede ser cambiado haciendo doble clic, clic derecho o clic prolongado en una celda de la columna agrupación.

Columna Symmetric

Cuando el valor en Symmetric se establece en sí, el efecto de esta línea se reflejará entre todos los dispositivos. El Pan también se invertirá, para poder crear efectos que sean totalmente simétricos.

Puede ser cambiado con un doble clic, clic derecho o clic largo en la celda de la columna Symmetric.

Columna Direction

Esta columna muestra la dirección del efecto. Se puede cambiar haciendo doble clic, clic derecho o clic sostenido en la celda de la columna dirección y eligiendo la opción deseada en el cuadro de diálogo "Set Effect Direction".

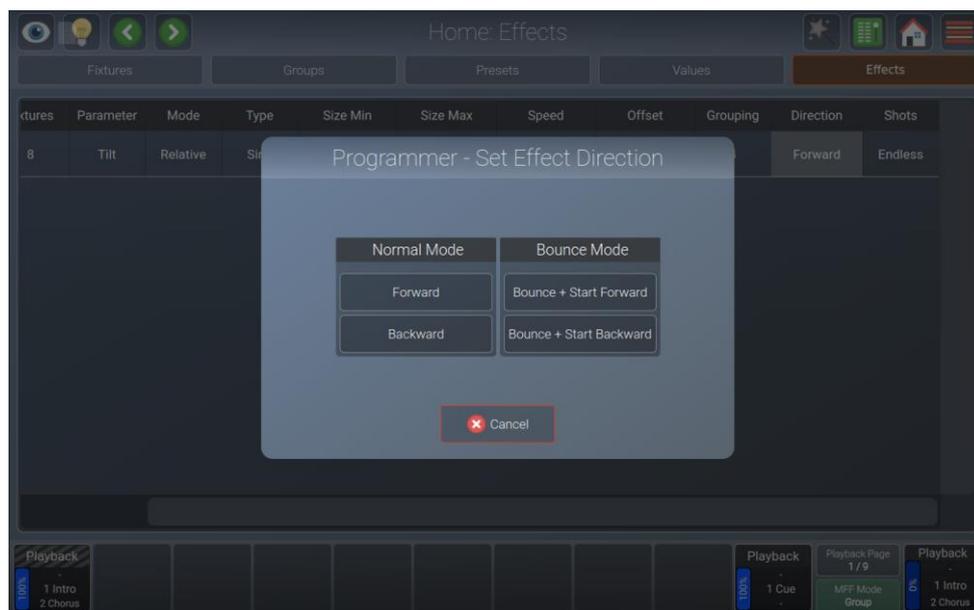


Fig. 137: Pantalla de inicio -Efecto - Establecer la dirección del efecto

Columna Shots

La Columna Shots define cuántas veces se debe ejecutar un efecto antes de finalizar. Si el número de shots (disparos) se establece como infinito, el efecto se ejecutará hasta que sea detenido por otro efecto o hasta que finalice el playback o la escena.

Si el número de disparos se ajusta a 1, el efecto se ejecutará una vez.

Puede ser cambiado haciendo doble clic, clic derecho o clic prolongado en una celda de la columna Shots

8.6. Usando los Playback Faders

Los 10 Playback Faders bajo la pantalla táctil interna son la columna vertebral de su programación y espectáculo. Pueden contener una o más cues, y cada cue puede tener diferentes tiempos y valores almacenados; también pueden ser paginables.

Cada playback tiene sus propios ajustes que definen su comportamiento y que puede configurarse desde la ventana del mismo usando el **botón de la varita mágica**.

Toda la edición de los faders de reproducción se realiza mediante la ventana Playback-Fader-Window, que se puede abrir presionando la etiqueta del **fader** que se muestra en la parte inferior de la pantalla táctil, encima del fader físico.

Alternativamente, la ventana Playback-Fader-Window puede abrirse pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola, y el botón que se encuentra debajo del atenuador de reproducción.

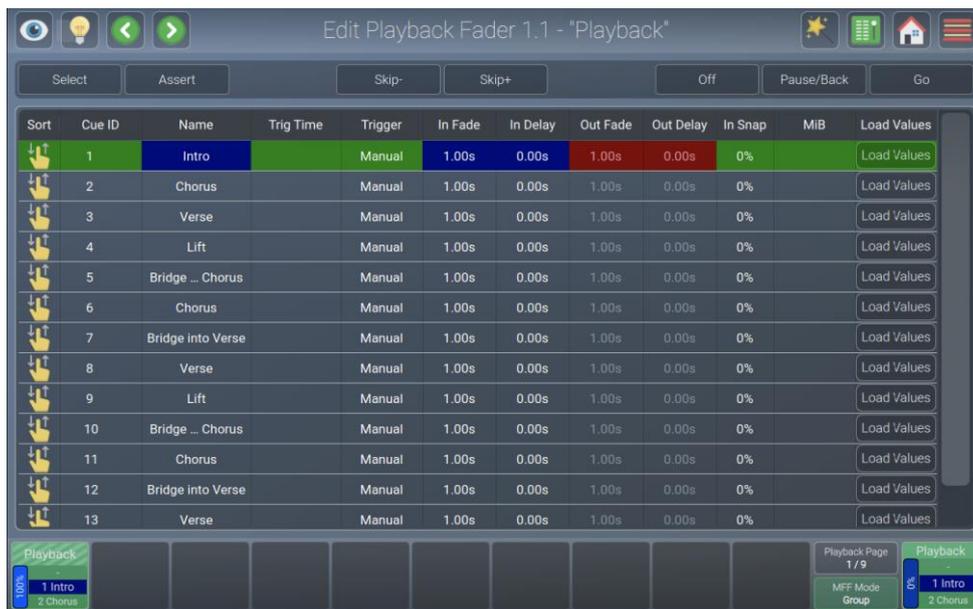
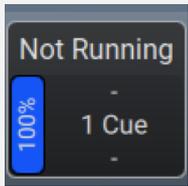


Fig. 138: Reproducción Vista Fader - Cuelist

8.6.1. Las etiquetas del Playback Fader

La etiqueta de Fader en sí misma tiene varias capas de información para usted:

Artículo	Significado
	Este playback tiene el nombre de "Not Running" y no se está reproduciendo.
	Este playback tiene el nombre de "Selected" y está seleccionado, pero no en marcha.
	Este playback tiene el nombre de "Running" y está encendida y funcionando.
	Este playback tiene el nombre de "Paused" y está en pausa.
	Este playback tiene el nombre de "Outfading" y está actualmente en "out fading" (ajuste de "Off-Time" cuando está apagado).
	Este playback está vacío.

8.6.2. El color de fondo de la etiqueta de entrada

El color de fondo del indicador de estado del cue indica los diferentes estados del playback:

Color de fondo del cue	Estado
	El playback está en marcha
	El playback está en un estado de pausa
	El playback se ha apagado y se está desvaneciendo
	El playback está en el modo de aprendizaje Timing / Timecode o Manual X-Fade
	El playback no está funcionando

8.6.3. Páginas del Playback Fader

Puedes cambiar entre las páginas de reproducción 1 a 9 en cualquier momento haciendo clic en el botón **Playback Page 1/9** entre la etiqueta del fader 10 y la etiqueta del fader maestro.



Fig. 139: Botón de la página del Playback

Si se mantiene pulsada la tecla [Shift] mientras se pulsa el botón **Playback Page 1/9**, se abrirá el directorio de las páginas de playback, y página de template (plantilla); aquí podrá cambiar entre las páginas, saber los contenidos que están disponibles en cualquier otra página, o nombrar y mover las páginas.

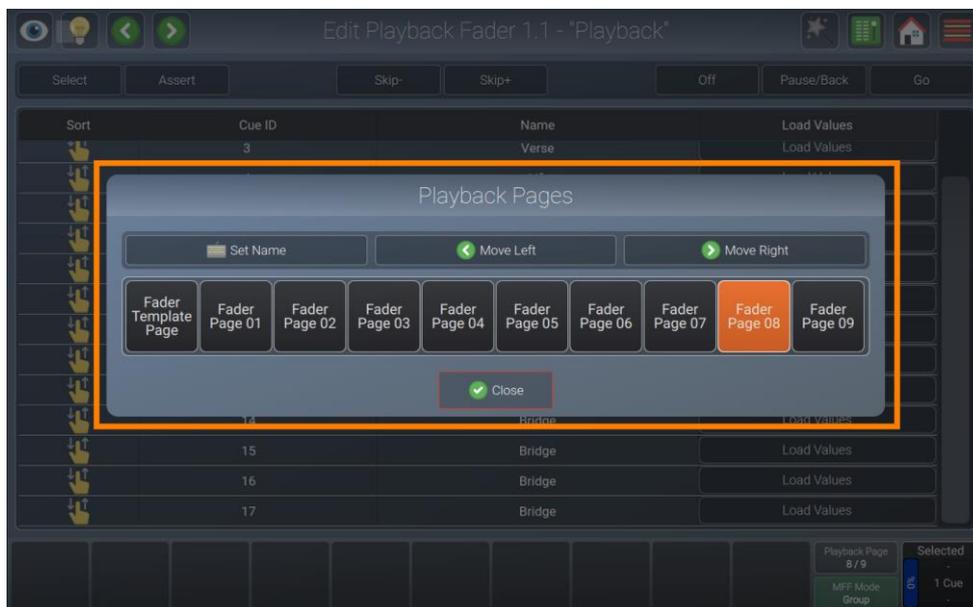


Fig. 140: Directorio de páginas del playback

8.6.4. Vista del Playback- Sección de control directo

La sección de control directo de la vista del Playback contiene varios botones para controlar el Playback abierto actualmente. Al hacer clic en **Select**, por ejemplo, se seleccionará el playback y se pondrá a disposición del Fader/Atenuador Maestro.



Fig. 141: Vista de la página del playback - Control directo

8.6.5. Columnas de la vista del Playback

A continuación, se presenta una lista de las columnas que se encuentran en la vista del playback y sus funciones asociadas.

En cuanto se abra el Playback (puede hacerlo haciendo clic en la etiqueta del fader), seleccione la celda con el valor que desea cambiar y haga doble clic, clic derecho o clic largo en ella.

Usted podrá seleccionar varias celdas (de diferentes filas) de la misma columna, pero no seleccionar varias columnas al mismo tiempo.

Columna	Función
Sort	Se usa para mover las señales en el Cuelist, simplemente arrastre, mueva y suelte.
Cue ID	Indica el número de Cue.
Name	Indica y establece el nombre de la entrada.
Trig Time	Indica y establece el tiempo después de que esta señal se inicie.
Trigger	Indica y establece el tipo de disparador para esta señal. Más información puede encontrarse a continuación de esta tabla.
In Fade	Indica y establece el tiempo para desvanecer en este cue.
In Delay	Indica y establece el tiempo de demora que este cue esperará para desvanecerse después de ser iniciado.
Out Fade	Indica y establece el tiempo en el que los dimmer que reducen sus valores se desvanecerán.
Out Delay	Indica y establece el tiempo en el que los dimmer que reducen sus valores esperarán hasta desvanecerse.
In Snap	Indica y establece el porcentaje del desvanecimiento en el que los valores de "Snap" se ajustarán al nuevo valor.
MiB	Indica y establece si este cue debe ser preestablecido por la función de MiB de la LAMPY.
Load Values	Se usa para cargar los valores de un cue en el programador.

Columna Sort

Esta columna permite reordenar los Cues arrastrando y soltando el icono de la mano. No es posible subir los Cues antes del Cue 1. Si lo necesita, puede en su lugar reordenar el Cue 1.

Columna Cue ID

Esta columna identifica el Cue asignando un número. Por favor, tenga en cuenta que estos números se asignan y reasignan automáticamente así que no puede cambiar los números manualmente.

Columna Name

La columna Name indica el nombre del Cue. Se puede cambiar en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda. Alternativamente, puede presionar la tecla [Name] en el panel frontal y seleccionar el Cue que desea renombrar en la vista dl playback.

Columna Trig Time

Este es el tiempo que debe pasar hasta que se inicie este cue, su uso sin embargo depende del detonador o trigger seleccionado para este cue. A continuación, encontrará más información sobre los

diferentes tipos de trigger. Puede cambiarse en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda.

Columna Trigger

Cada Cue puede tener diferentes detonantes que afectan la forma en que se utiliza la columna Trig Time. Puede cambiar el trigger por cada entrada haciendo clic derecho, doble clic o clic largo en la celda.

Estos son los tipos de detonantes o trigger que están disponibles:

Manual Go

Este Cue no se reproducirá automáticamente. La columna Trig Time no se utiliza.

Wait

Este Cue esperará el tiempo definido en la columna Trig Time para ejecutarse automáticamente, una vez el Cue anterior inicie.

Follow

Este Cue comenzará tan pronto se completen todos los tiempos del Cue anterior. La columna Trig Time puede utilizarse para introducir un tiempo positivo o negativo y así retrasar o adelantar el inicio de esta señal.

Time Code

Esto puede ser usado para que el Cue sea reproducido por Timecode. La celda Trig Time para este Cue se convertirá en el tiempo del Timecode.

Columna In Fade

Esta es la duración del crossfade para todos los dispositivos que aumentan los valores de dimmer. Se puede cambiar en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda.

Columna In Delay

Este es el retraso que debe haber para que este Cue empiece a desvanecerse una vez ha sido iniciado. Se puede cambiar en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda.

Columna Out Fade

Esta es la duración del crossfade para todos los dispositivos que tienen valores de atenuación decrecientes. Por defecto, el fundido de salida es equivalente al fundido de entrada. Se puede cambiar en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda.

Columna Out Delay

Este es el retraso que debe pasar para que este Cue empiece a desvanecerse después de haber sido iniciado. Se puede cambiar en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda.

Columna In Snap

Este es el porcentaje del tiempo total de entrada después del cual los parámetros que están configurados para ser un "Snap-Channel" (en la biblioteca de dispositivos) se ajustarán a su nuevo valor. Se puede cambiar en cualquier momento haciendo doble clic, clic derecho o clic largo en la celda.

Columna MiB

MiB (Move In Black) con esta función la consola tendrá en cuenta los movimientos futuros en una cue list y se adelanta a los parámetros en que los dispositivos elevan el valor del dimmer desde cero, para prevenir automáticamente transiciones "no deseables" en las que normalmente se vería el dispositivo moverse según los atributos de posición, mientras se está desvaneciendo.

Puedes activar o desactivar MiB con un doble o largo clic en la celda MiB.

MiB se habilita Cue por Cue, dando un valor a la propiedad MIB se le dice a la consola cuándo adelantarse para el Cue en el que se ha definido este valor de MIB.

Para que MiB funcione, el dispositivo debe ser programado con un valor de atenuación de 0% antes del Cue de movimiento en negro. Y Además, los atributos que deben ser preestablecidos (preset) tienen que ser programados con "Mark" o "Mark Zero" en la biblioteca de dispositivos.

Aquí hay un rápido ejemplo de cómo funciona MIB:

Cue	Dimmer	Color	Gobo	Ajuste de MiB
#1: Intensidad	100%			
#2: Intensidad y color	80%	Rojo		Early
#3: Intensidad	0%			
#4: Gobo y Color	100%	Azul	Gobo 1	Early

En el Cue 2 MiB está programado como early, pero MiB no se ejecutará porque el valor del regulador en el Cue 1 no ha sido programado en cero.

La entrada 4 tiene el MiB programado para antes también. Como en el Cue 3 el valor del regulador está fijado en 0%, el gobo y la rueda de color ya estarán pre ajustados en el gobo 1, de modo que cuando la luz se encienda en el Cue 4, el gobo y el color no se desvanecerán ni saltarán visiblemente.

Columna Load Values

Para cargar los valores de nuevo en el programador para su edición, simplemente haga clic en el botón **Load Values**.

8.6.6. Grabando y modificando las pistas

8.6.6.1. Grabación de pistas para una reproducción

Para grabar su primer Cue en un Playback, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca los valores de estos dispositivos`
- 03) Presione la tecla [Record] seguida del [Botón] de los faders

Recuerde, sólo se registrarán los valores que se toquen y estén activos.

8.6.6.2. Grabación de un segundo Cue en un Playback

- 01) Para guardar otro Cue en el mismo Playback simplemente pulse la tecla [Record] de nuevo, seguida del [Botón] del Playback al que desea añadir el Cue.
- 02) Si el Playback sólo contiene un Cue, aparecerá una ventana preguntándole qué hacer.
- 03) Seleccione "**Append as New Cue**".

8.6.6.3. Eliminar los valores de un Cue en un Playback

Para eliminar los valores de un Cue en un Playback, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca algunos valores para los atributos que desea eliminar para los dispositivos seleccionados
- 03) Abra el Playback haciendo clic en la etiqueta del fader de Playback.
- 04) Presione la tecla [Record] seguida de un toque en el Cue apropiado.
- 05) Seleccione **Remove from Cue** en el diálogo que se muestra.

Recuerde, sólo los valores que se toquen y estén activos serán eliminados del Cue seleccionado.

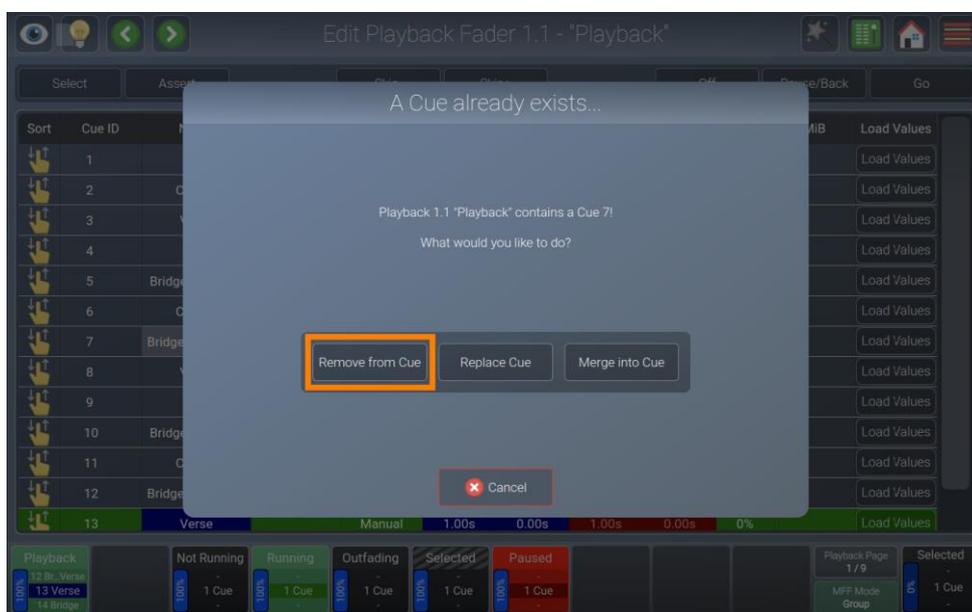


Fig. 142: Editar el fader de reproducción - Eliminar los valores de un Cue

8.6.6.4. Reemplazar todos los valores en un Cue en un Playback

Para reemplazar un Cue en un Playback, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca algunos valores para los dispositivos seleccionados
- 03) Abra el Playback haciendo clic en la etiqueta del fader de Playback.
- 04) Presione la tecla [Record] seguida de un toque en el Cue apropiado.
- 05) Seleccione **Replace Cue** en el diálogo que se muestra.

Recuerde, sólo los valores que se toquen y estén activos se almacenarán en el Cue seleccionado.

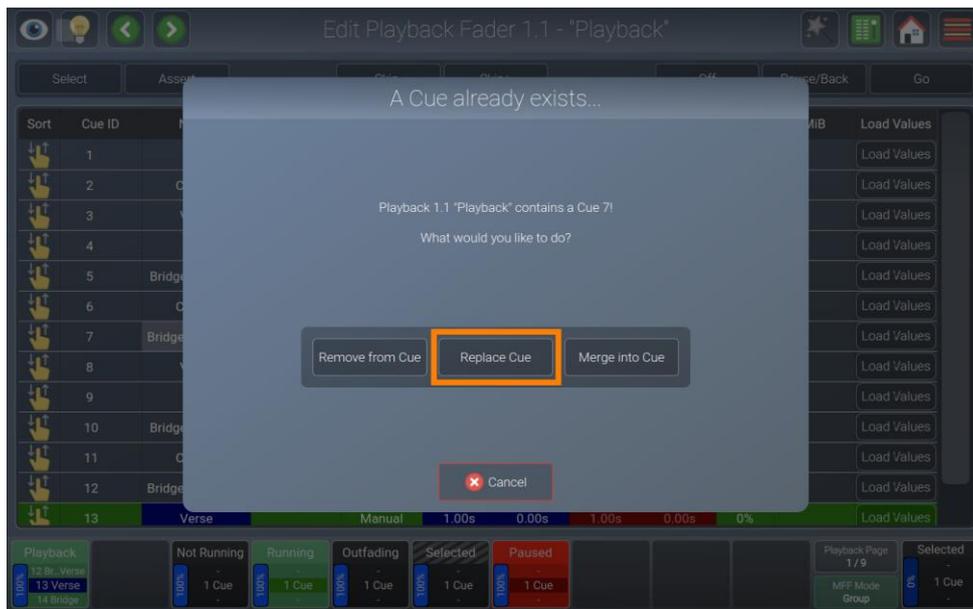


Fig. 143: Editar el fader de reproducción - Reemplazar los valores en el Cue

8.6.6.5. Añadir o cambiar los valores de un Cue en un Playback

Para añadir o modificar los valores de un Cue en un Playback, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca los valores de estos dispositivos
- 03) Abra el Playback haciendo clic en la etiqueta del fader de Playback.
- 04) Presione la tecla [Record] seguida de un toque en el Cue apropiado.
- 05) Seleccione **Merge into Cue** en el diálogo que se abrió.

Recuerde que sólo se registrarán los valores que se toquen y estén activos, y que no se eliminará ningún valor con la función merge.

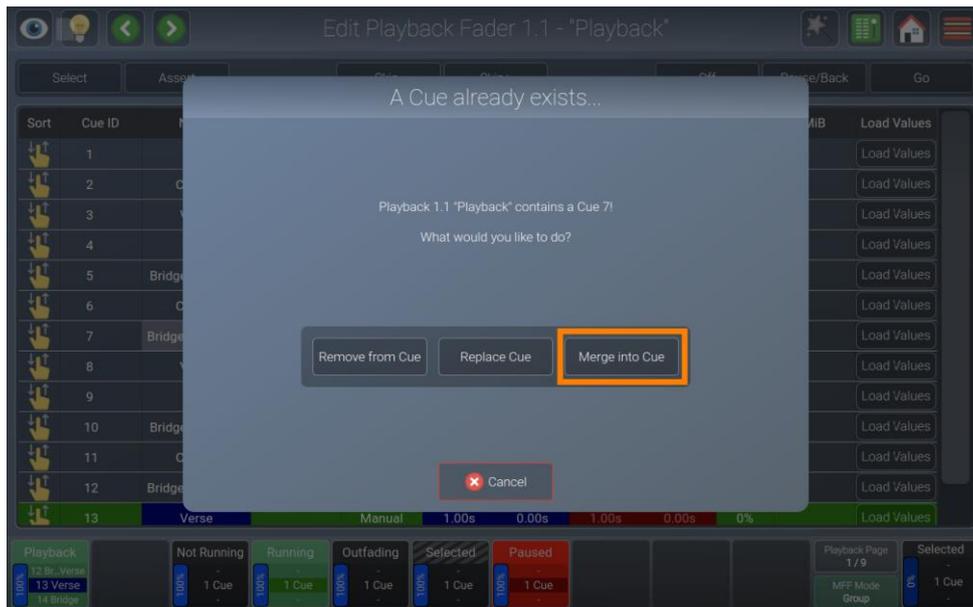


Fig. 144: Editar el fader de reproducción - Añadir valores en el Cue

8.6.6.6. Borrar un Cue en un Playback

Para borrar un Cue en un Playback, proceda de la siguiente manera:

- 01) Abra la vista del Playback haciendo clic en la etiqueta del fader de Playback.
- 02) Presione la tecla [Delete] seguida de un toque en el Cue a borrar.
- 03) Confirme la eliminación del Cue.

8.6.6.7. Copiar un Cue en un Playback

Puedes copiar las pistas haciendo clic en ellas:

- 01) Abra la vista del Playback, donde se encuentra el Cue a copiar, haciendo clic en la etiqueta del fader de Playback.
- 02) Presione la tecla [Copy] seguida de un toque en el Cue a copiar.
- 03) Se creará una nueva copia del Cue al final del Cuelist. Si quiere mover el Cue a otro lugar, por favor use la columna Sort.

8.6.7. Copiar un Playback

Puede copiar Playbacks de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Pulse sobre el botón del Playback a copiar.
- 03) Pulse sobre el botón de Playback destino.

Nota: Puede copiar Playbacks a Playbacks y Escenas y Ejecutores a Playbacks, pero no es posible copiar un Playback a un Ejecutor o Escena.

8.6.8. Mover un Playback

Puede mover los Playbacks de la siguiente manera:

- 01) Presione [Shift] y la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Toque el botón del Playback a mover.
- 03) Pulse sobre el botón de Playback destino.

Nota: Puede copiar Playbacks a Playbacks y Escenas y Ejecutores a Playbacks, pero no es posible copiar un Playback a un Ejecutor o Escena.

8.6.9. Ajuste de la configuración de Playbacks

El diálogo de acción del Playback Fader proporciona todos los ajustes para el Playback abierto en la ventana. Se puede abrir el diálogo de acción haciendo clic en el **botón varita mágica**.

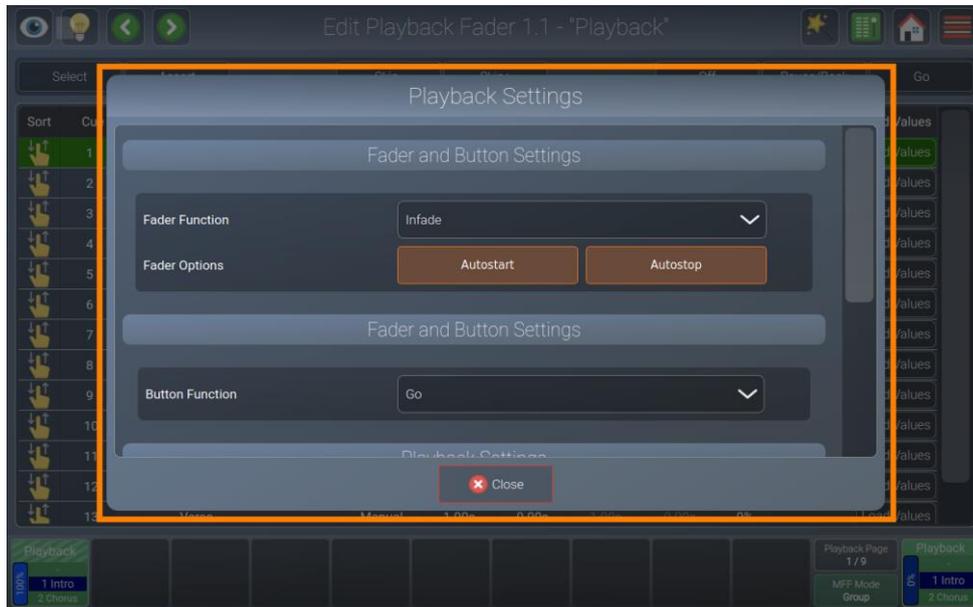


Fig. 145: Editar el Playback Fader - diálogo de acción

8.6.9.1. Personalizando la función Fader

Para personalizar la función y el comportamiento de los faders para el Playback en curso, abra el diálogo de configuración del Playback pulsando el **botón varita mágica**.

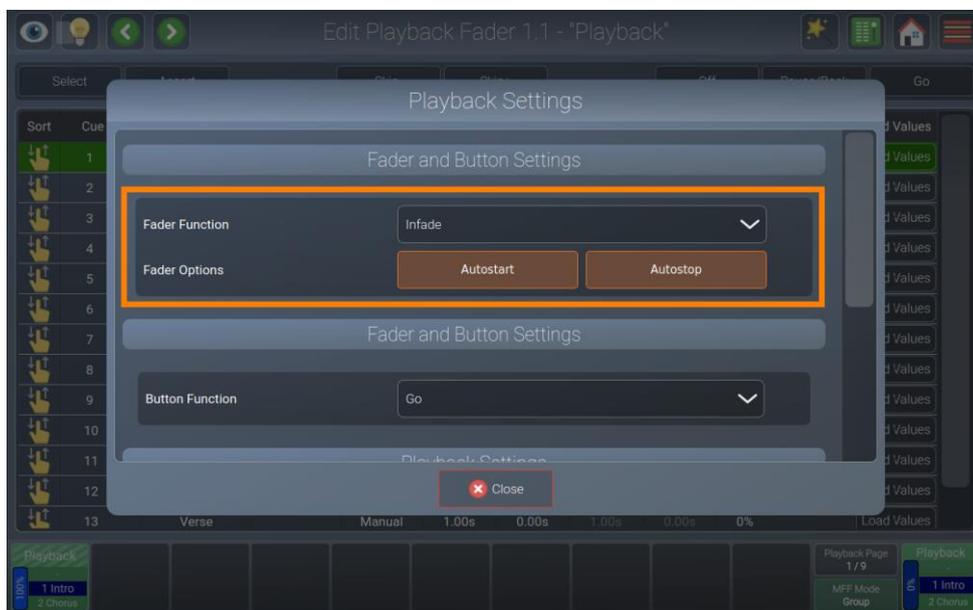


Fig. 146: Ajustes de reproducción - Ajustes del regulador

Fader Function

El desplegable de la opción Fader Funtion define lo que el fader `debe hacer. Las opciones posibles son:

Configuración	Función
Disabled	El Fader no tiene ninguna función.
Dimmer	El Fader actúa como un atenuador maestro para el contenido de la Cuelist. Sólo los canales de Dimmer son afectados.
Speed	El Fader controla la velocidad de Cuelist (Next, Fade y Snap Timings) y la velocidad de efecto del Cuelist contenido. El 100% es equivalente a la velocidad programada.
Infade	El Fader desvanecerá todos los parámetros contenidos en el Cuelist, incluso los canales ajustados a Snap dentro de la biblioteca de dispositivos.
X-Fade	El Fader hará un crossfade entre el actual y el siguiente Cue, lo que permitirá hacer crossfades manuales.
Effect Size	El Fader controla la el tamaño de los efectos contenidos en sus Cues.
Effect Speed	El Fader controla la velocidad de los efectos contenidos en sus Cues.

Opciones de Fader

Autostart

El Autostart hará que el Cuelist se inicie cuando el fader se levante del 0%.

AutoStop

La parada automática hará que el Cuelist se detenga tan pronto como el fader alcance el valor de 0%.

8.6.9.2. Personalizar la función del botón

Para personalizar la función y el comportamiento de los botones de este Playback, abra el cuadro de diálogo de configuración del Playback pulsando el **botón varita mágica** y desplácese hasta la sección Fader and Button Settings.

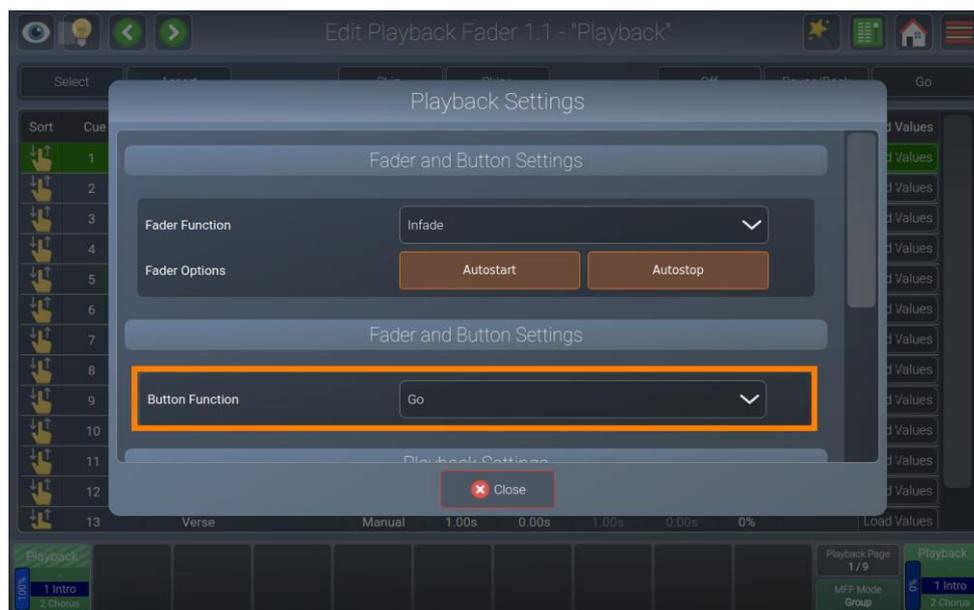


Fig. 147: Ajustes del Playback - Ajustes de los botones

Configuración	Función
Disabled	El botón no tiene ninguna función.
Select Fader	Selecciona el Fader. Cuando se selecciona, el Fader aparece en el Atenuador Maestro y en la vista de Playback de la pantalla externa
Toggle On / Off	La primera pulsación del botón iniciará el Playback, la segunda lo apagará.
Go	Emite un comando Go para iniciar el Playback, o, si ya está en marcha, avanza a través de los diferentes Cues del Playback.
Pause / Back	La primera pulsación del botón detendrá el Playback incluyendo todos los desvanecimientos en curso. La segunda pulsación avanzará por el Playback en orden inverso.
Skip+	Salta al siguiente Cue en el Playback sin encenderlo. Si la reproducción está en marcha, saltará al siguiente Cue, ignorando todos los tiempos de desvanecimiento.
Skip-	Salta al Cue anterior en el Playback sin encenderlo. Si la reproducción se está ejecutando, saltará al Cue anterior, ignorando todos los tiempos de desvanecimiento.
Flash	Mostrará el valor del desvanecimiento del maestro al 100% sin activar o desactivar el Playback.
Flash + Go	Mostrará el valor del desvanecimiento del maestro al 100% y activará el Playback. el Playback permanece "encendido" después de soltar el botón.
Flash + Off	El valor del Fader maestro se mostrará al 100% y se apagará el Playback cuando se suelte el botón. No iniciará el Playback.
Flash + Go + Off	Mostrará el valor del desvanecimiento del maestro al 100% y activará el Playback. el Playback se apagará al soltar el botón.
Go + Off	Activará el Playback al pulsar el botón. El Playback se apagará al soltar el botón.
Off	Apaga el Playback de acuerdo con el tiempo de apagado (Off Time) asignado para desvanecerse en las opciones del Playback.
Instant Off	Desactiva el Playback ignorando el tiempo de apagado (Off Time) establecido en las opciones del Playback.
Assert	Traerá el Playback de primero en la pila de prioridad pero no avanzará a través del Playback.
Tap Sync (Chaser)	Si este Playback está ajustada al modo "Chaser" y no está vinculada a un Speed Master, este botón puede usarse para "aprender" (controlar) la velocidad del Chase.

8.6.9.3. Ajuste del modo Playback

Para ajustar el modo de este Playback, abra el diálogo de ajustes de Playback pulsando el **botón de la varita mágica** y desplácese hacia abajo hasta la sección "Playback Settings".

Las reproducciones se pueden configurar en dos modos diferentes, **Cuelist** o **Chase**.

Los Chases ofrecen una funcionalidad y comportamiento diferente en algunos casos, en comparación con los Playbacks. Todos los tiempos serán reemplazados por Fade y Snap Timings globales que forman parte de las opciones de configuración del Chaser. Los Chases también desactivan la selección del trigger dependiente del Cue, en su lugar se usarán las opciones de trigger del Chaser global definidas en el diálogo de configuración del Playback.

El ajuste del crossfade del chase también se muestra en la vista del playback para el chase abierto.

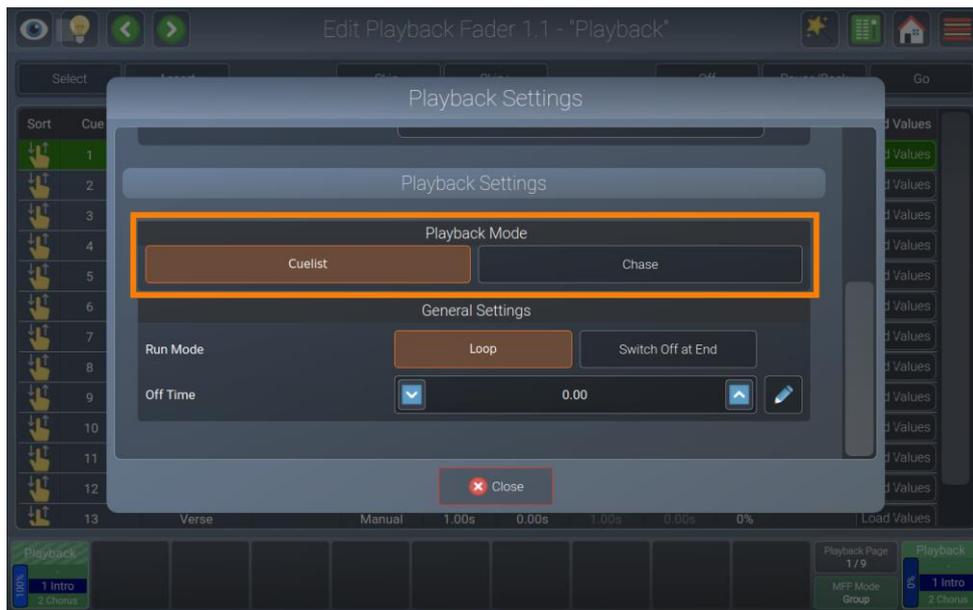


Fig. 148: Ajustes del Playback - Ajustes de los botones

Opciones Cuelist

Si se selecciona un Cuelist en el grupo del modo de Playback, habrá disponible una sección adicional que contiene los siguientes ajustes:

Auto-Off other Effects (Auto-apagado otros efectos)

Con Auto-Off other Effects activado, los efectos reproducidos por otros playbacks o escenas se detendrán automáticamente para los atributos almacenados en este playback cuando se inicie.

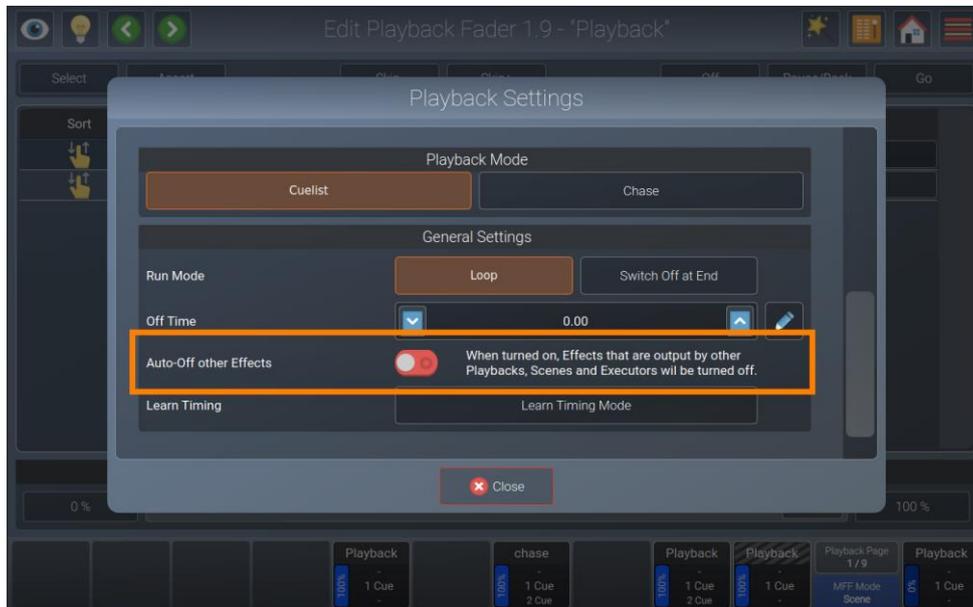


Fig. 149: Ajustes del Playback – Auto-Off other Effects

Learn Timing

El botón **Learn Timing** es muy útil si necesita aprender el o los siguientes tiempos de timecode de un determinado Cuelist.

Cuando el Cuelist está en el modo Learn Timing, el color del Cue actual tendrá un fondo magenta, y cada vez que se presione el botón Go causará que el Cuelist agregue el tiempo transcurrido entre el inicio de este cue y el comando Go para iniciar el siguiente Cue en el campo Trig Time.

Si el cuelist está configurado en Timecode, ajustará el tiempo de Cue al Timecode que se recibió durante la pulsación del botón Go.

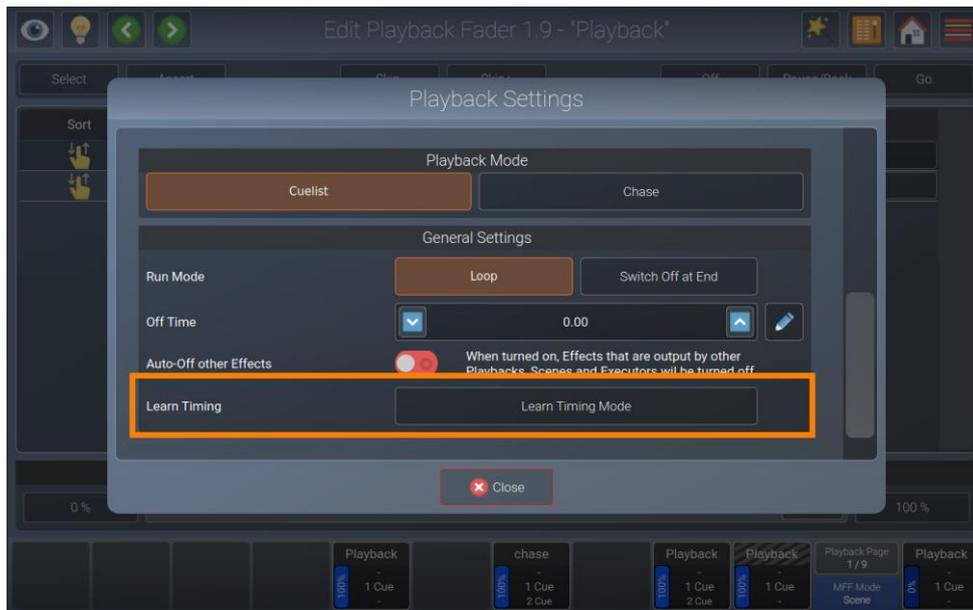


Fig. 150: Ajustes del Playback – Botón Learn Timing

Opciones del Chaser

Si se selecciona **Chaser** en el cuadro de grupo Playback Mode, estará disponible una sección adicional con ajustes que contiene las siguientes opciones:

Chaser Trigger

El ajuste de este define la fuente de tiempo usada por este Chaser. Se puede configurar en una de las siguientes opciones:

Configuración	Función
Chase Master	El chaser está sincronizado con el maestro de la velocidad del chaser global en la pantalla virtual del Playback.
Local Tap sync	El chaser se sincroniza a la velocidad que se determine al presionar el botón de modo "Tap Sync"
Sound Input Bass	El chaser está sincronizado con la sección de bajos de la entrada de audio de la consola.
Sound Input Mid	El chaser está sincronizado con la sección de medios de la entrada de audio de la consola.
Sound Input High	El chaser está sincronizado con la sección de altos de la entrada de audio de la consola.

Puede encontrar más información sobre la entrada de audio en la sección 8.4.2.9, Habilitar y configurar la entrada de sonido en la página 65.

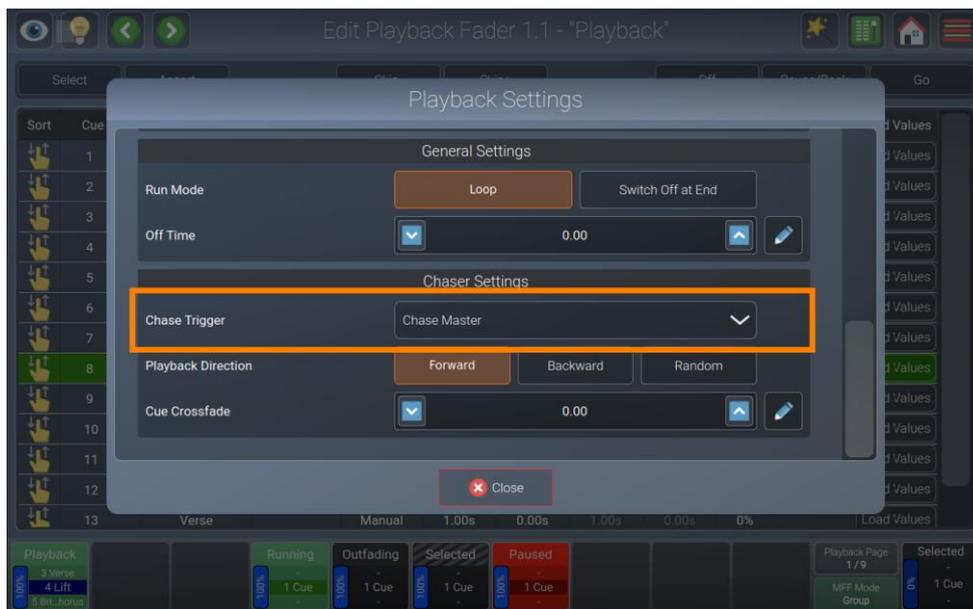


Fig. 151: Ajustes del Playback - Ajustes del trigger para el chaser

Playback Direction

Define el orden en el que se van a reproducir los Cues de este chaser.

Las posibles opciones son: **Forward**, **Backward** y **Random**.



Fig. 152: Ajustes del Playback - Dirección del playback

Cue Crossfade

Define el tiempo de crossfade entre pasos en el chaser en porcentaje. 0% significa que los valores se ajustarán, 100% significa que los valores se desvanecerán durante toda la duración del Cue.

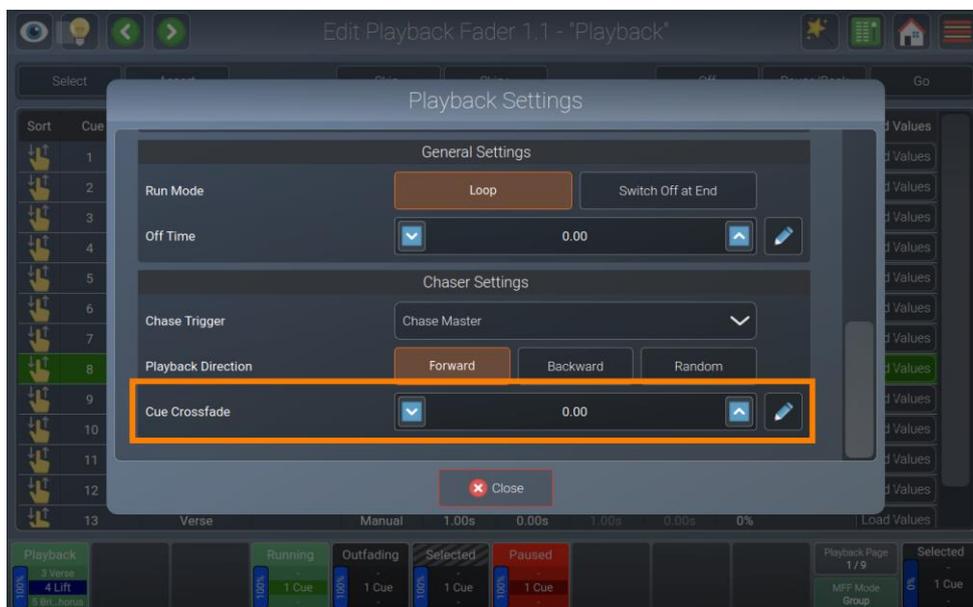


Fig. 153: Ajustes del Playback - Cue Crossfade

8.6.9.4. Ajuste el modo de ejecución del Playback

Para definir si el playback debe estar en bucle se debe apagar al final, abra el cuadro de diálogo Playback Settings pulsando el **botón Varita mágica** y desplácese hacia abajo hasta la sección General Settings.

Los playbacks se pueden configurar en dos modos de ejecución diferentes, **Loop** o **Switch Off at End**.

Si se configura para apagarse al final, se apagará automáticamente después de haber completado todos los tiempos del último Cue.

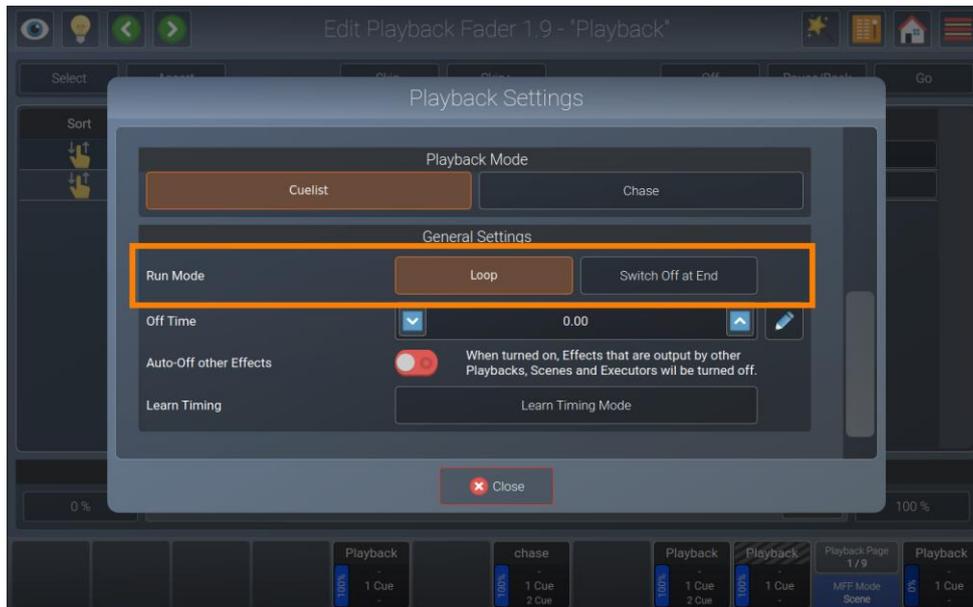


Fig. 154: Ajustes del Playback - Ajustes del modo de ejecución

8.6.9.5. Ajustar la hora de apagado del Playback

Para definir si el playback debe apagarse instantáneamente o desvanecerse cuando se está apagando, abra el diálogo de configuración del Playback pulsando el **botón de la Varita Mágica** y desplácese hacia abajo hasta la sección General Settings.

Ajuste el valor en la casilla "**Off-Time**" para establecer un tiempo de desvanecimiento.

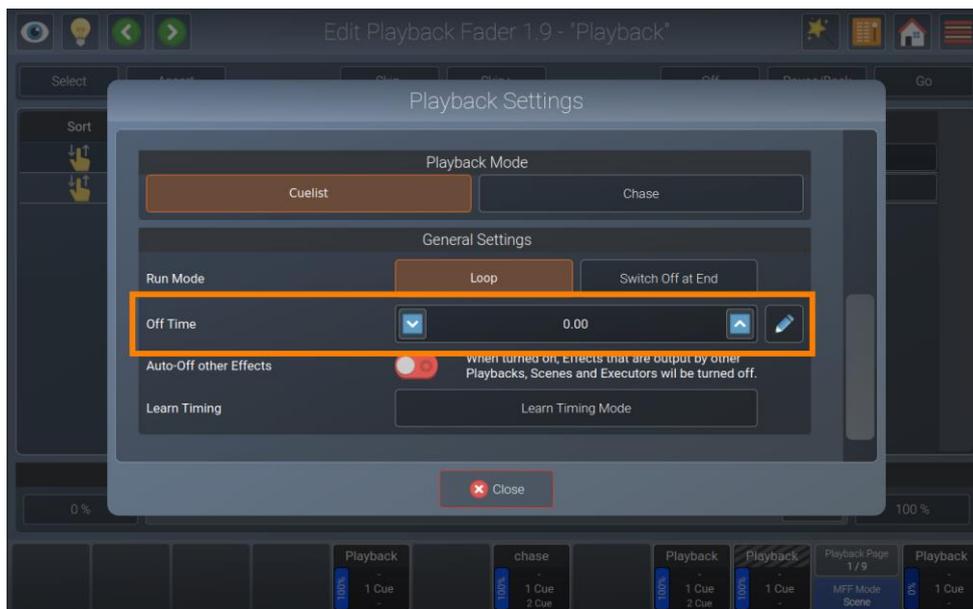


Fig. 155: Ajustes del Playback - Ajustes del modo de ejecución

8.7. Usando los Faders Multifuncionales

Los faders multifuncionales ofrecen acceso directo a los dispositivos, grupos y escenas. Estos se dividen en tres modos diferentes, que pueden ser cambiados haciendo clic en el botón de **MFF Mode** que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla táctil.

Los modos se pueden seleccionar directamente pulsando [Shift] mientras se pulsa el botón de **MFF Mode**.

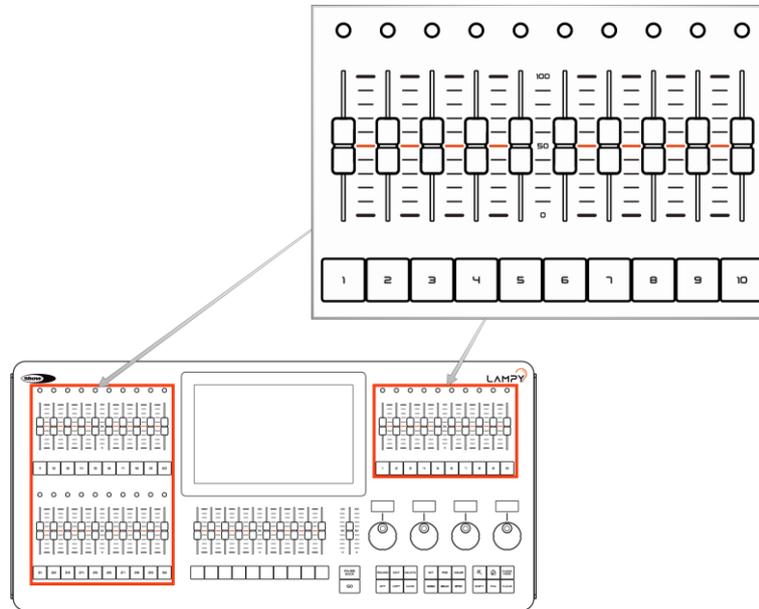


Fig. 156: Ventana del ejecutor virtual



Fig. 157: Botón MFF Mode

Para facilitar la identificación del modo del fader multifuncional se utiliza un código de colores en las etiquetas de los fader que se encuentran en la ventana de resumen o en la pantalla externa, en los LED que se encuentran encima de los faders y en todos los botones y diálogos de selección del modo de fader.

Los colores utilizados son los siguientes:

Color de fondo	Escriba
Naranja	Faders de los dispositivos
Verde	Faders de grupo
Azul	Faders de escena

8.7.1. Modo dispositivo (Naranja)

En el modo "Fixture" los Faders siempre escribirán el valor del dimmer del dispositivo en el programador, lo que hace que este modo sea perfecto para gente menos experimentada, o para una programación ultra rápida. Los botones se usan siempre para seleccionar o deseleccionar los dispositivos.

Si los faders estén en una posición física diferente al valor tendrán su LED parpadeando como indicador. Los valores previos de los faders se recuerdan y hay que mover el fader físicamente a esta posición.

Los LEDs en este modo se iluminan en naranja pero se pueden configurar para que imiten el color de salida del dispositivo en el menú de ajustes. Para las luminarias seleccionadas, el LED será más brillante.

8.7.1.1. Asignar dispositivos a un MFF de dispositivos

Para conectar uno o más dispositivos a uno o más de los Faders:

- 01) Asegúrese de que el Modo Multi Fader esté configurado como **Fixture**.
- 02) Seleccione uno o varios dispositivos
- 03) Presione la tecla [Record].
- 04) Presione el botón del primer Deslizador Multifunción que quiera usar.

Los dispositivos seleccionados se asignarán consecutivamente al fader seleccionado.

8.7.1.2. Eliminar los dispositivos de los Faders del MFF

Para eliminar una conexión de los dispositivos con el MFF, proceda de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Delete].
- 02) Presione el botón MFF del dispositivo que quiere borrar.

8.7.1.3. Copiar un MFF de dispositivo

Puede copiar los MFF de los dispositivos de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Pulse el botón del MFF a ser copiado.
- 03) Pulse el botón de MFF destino.

Nota: No se puede copiar los MFFs de los dispositivos a los ejecutores, escenas o playbacks

8.7.1.4. Mover un MFF de dispositivo

Puede mover los MFF de los dispositivos de la siguiente manera:

- 01) Presione [Shift] y la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Pulse el botón del MFF para moverse.
- 03) Pulse el botón del MFF de destino.

Nota: No puede mover los MFFs de los equipos a los ejecutores, escenas o playbacks

8.7.1.5. Nombrar un MFF de dispositivo

Puede nombrar los MFF de los dispositivos de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Name] en el panel frontal de la consola.
- 02) Pulse el botón del MFF.
- 03) Introduzca el nuevo nombre en el teclado de la pantalla o con un teclado USB.

8.7.2. Modo grupo (Verde)

En el modo grupo los Faders siempre actuarán como un regulador maestro, atenuando los valores programados o los valores en el programador para los dispositivos contenidos en el grupo.

En caso de que los faders estén en una posición física diferente al valor, los que sean diferentes al valor real tendrán su LED parpadeando como indicador. Los valores de los faders previos se recuerdan y hay que mover el fader físicamente a esta posición.

Los botones siempre se usan para seleccionar o deseleccionar grupos.

Los LEDs en este modo se iluminan en verde. Para los grupos seleccionados, el LED se mostrará más brillante.

8.7.2.1. Asignar grupos a MFF de grupos

Para conectar uno o más grupos a uno o más de los Faders:

- 01) Asegúrese de que el Modo Multi Fader esté configurado en **Group**.
- 02) Seleccione uno o varios dispositivos
- 03) Presione la tecla [Record].
- 04) Presione el botón del primer Deslizador Multi-función que quiera usar.
- 05) Se mostrará una ventana que le preguntará si desea crear un nuevo grupo con los dispositivos seleccionados o si desea asignar un grupo existente.
- 06) Si elige "Existing Group", ahora puede seleccionar un grupo.

8.7.2.2. Eliminar grupos de los Faders del MFF

Para eliminar una conexión de grupo con el MFF, proceda de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Delete].
- 02) Presione el botón MFF del grupo que desea borrar.

8.7.2.3. Copiar un MFF de grupo

Puede copiar los MFF de grupo de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Pulse el botón del MFF para ser copiado.
- 03) Pulse el botón de destino MFF.

Nota: No se puede copiar un MFF de grupo a los ejecutores, escenas o playbacks

8.7.2.4. Mover un MFF de grupo

Puede mover los MFF del grupo de la siguiente manera:

- 01) Presione [Shift] y la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Pulse el botón del MFF para moverse.
- 03) Pulse el botón MFF de destino.

Nota: No puedes mover MFF de grupo a ejecutores, escenas o playbacks

8.7.2.5. Nombrar MFF de grupo

Puede nombrar a los MFF de grupo de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Name] en el panel frontal de la consola.

- 02) Pulse el botón del MFF.
- 03) Introduzca el nuevo nombre en el teclado de la pantalla o con un teclado USB.

8.7.3. Modo escena (Azul)

En el modo escena, la función del deslizador del fader y del botón son definibles por el usuario. Las escenas en sí son comparables a los playbacks o a los ejecutores, pero sólo contienen un Cue.

En caso que los faders estén en una posición física diferente al valor, su LED estará parpadeando como indicador. Los valores previos de los faders se recuerdan y hay que mover el fader físicamente a esta posición.

Los LEDs en este modo se iluminan en azul. Para las escenas en curso, el LED se mostrará más brillante.

8.7.3.1. Grabar un MFF de escena

Para grabar su primer Cue en un MFF de escena, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca los valores de estos dispositivos
- 03) Presione la tecla [Record] seguida del botón del MFF.

Recuerde, sólo se registrarán los valores que se toquen y estén activos.

8.7.3.2. Eliminar valores de un MFF de escena

Para eliminar los valores de un MFF de escena, proceda de la siguiente manera:

- 04) Seleccione algunos dispositivos
- 05) Establezca algunos valores para los atributos que desea eliminar de la escena.
- 06) Presiona la tecla [Record] seguida de un toque en el botón del MFF.
- 07) Seleccione **Remove** del diálogo que se muestra.

Recuerde, sólo los valores que se toquen y estén activos serán eliminados del ejecutor seleccionado.

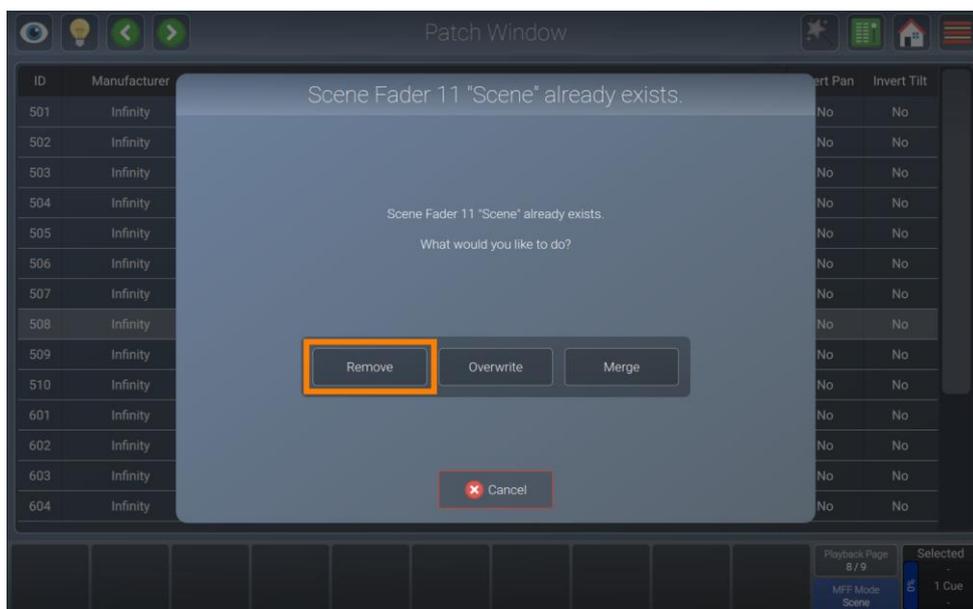


Fig. 158: Escena - Eliminar valores

8.7.3.3. Reemplazar todos los valores de un MFF de escena

Para reemplazar una escena, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca algunos valores para los dispositivos seleccionados
- 03) Presiona la tecla [Record] seguida de un toque en el botón de MFF.
- 04) Seleccione **Overwrite** en el cuadro de diálogo que se muestra.

Recuerde, sólo los valores que se toquen y estén activos se almacenarán en el ejecutor seleccionado.

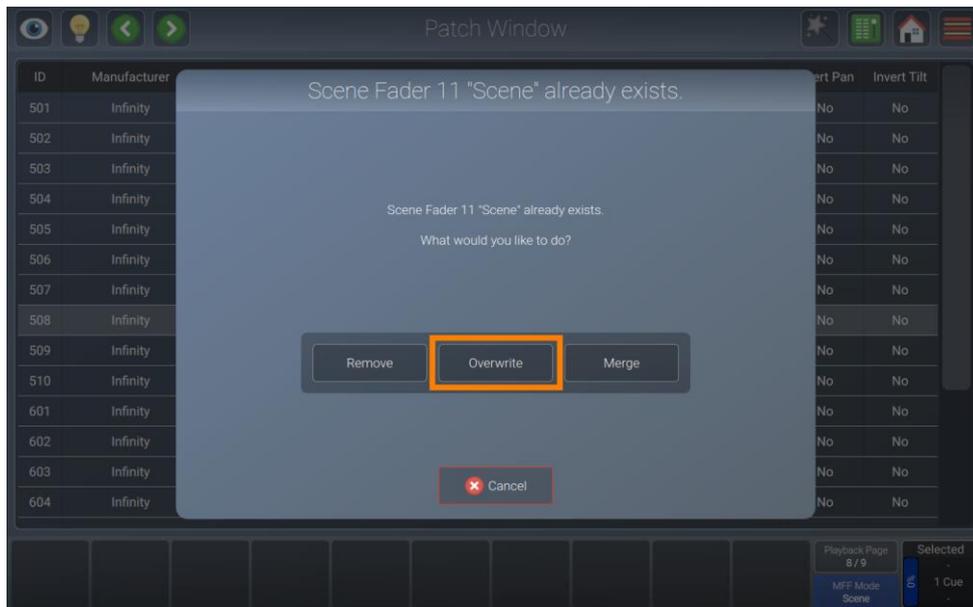


Fig. 159: Escena - Sobrescribir

8.7.3.4. Agregar o cambiar valores en una escena

Para añadir o modificar valores en /a una escena, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca los valores de estos dispositivos
- 03) Presione la tecla [Record] seguida de un toque en el botón MFF.
- 04) Seleccione **Merge** en el diálogo que se abrió.

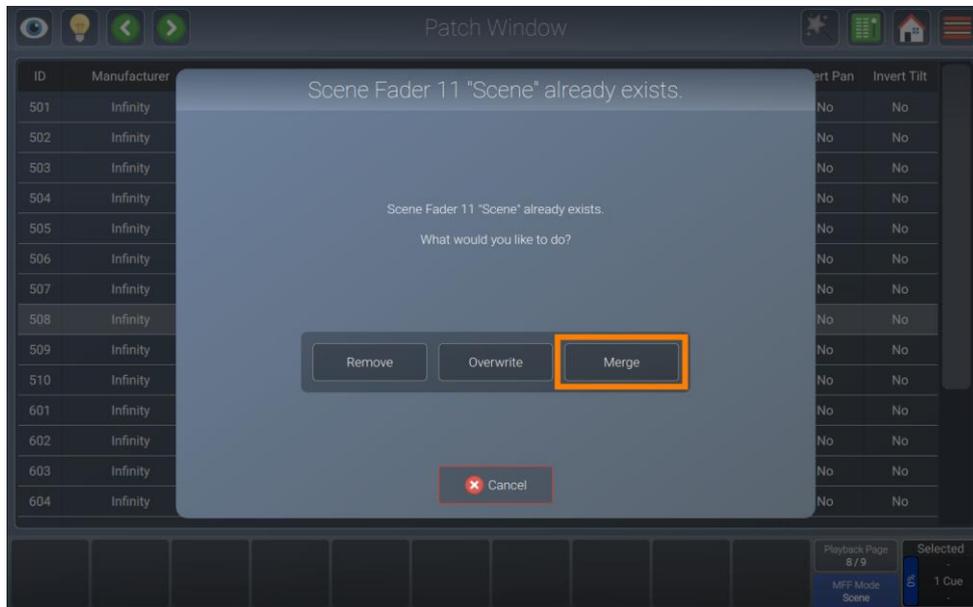


Fig. 160: Escena – Agregar o cambiar valores

8.7.3.5. Borrar una escena

Para eliminar un MFF de la escena, proceda de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Delete].
- 02) Pulse el botón de la escena.
- 03) Confirme la eliminación de la escena.

8.7.3.6. Copiar una escena

Puede copiar una escena de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Pulse el botón de la escena de origen.
- 03) Pulse el botón de la escena de destino.

Nota: Puede copiar las escenas a los ejecutores y playbacks virtuales

8.7.3.7. Mover una escena

Puede mover las escenas de la siguiente manera:

- 01) Presione [Shift] y la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Pulse el botón de la escena de origen.
- 03) Pulse el botón de la escena de destino.

Nota: Puede mover las escenas virtuales a los ejecutores y a los playbacks

8.7.3.8. Ajuste de la configuración de las escenas

Para cambiar el botón y la función de fader así como el tiempo de atenuación de cada escena de manera individual, pulse la tecla [Edit]- y pulse el botón de la escena.

Cambiar la función del deslizador del fader de las escenas

Abra el diálogo de edición de escenas pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola y pulse el botón de la escena.

El comportamiento del botón se puede seleccionar en la sección de ajustes del fader en la ventana que se acaba de abrir.

Configuración	Función
Disabled	El Fader esta deshabilitado y no tiene ninguna función.
Dimmer	El Fader solo hará crossfade con los valores dimmer que se almacenan en esta escena.
Infade	El Fader hará crossfade con todos los valores que se almacenan en esta escena.
Effect Size	El Fader controlará el tamaño de cualquier efecto almacenado en esta escena.
Effect Speed	El Fader controlará la velocidad de cualquier efecto almacenado en esta escena.

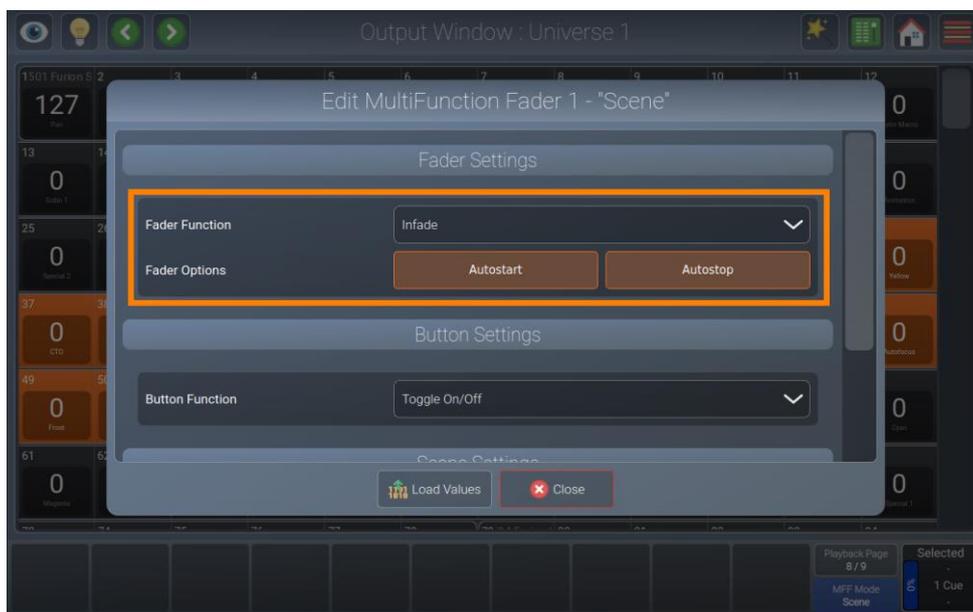


Fig. 161: Editar escena - Cambiar la función del control deslizante

Cambio de la función del botón de escenas

Abra el diálogo de edición de escenas pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola y pulse el botón de la escena.

El comportamiento del botón puede ser seleccionado en la sección de **Button Settings** en la ventana que se acaba de abrir.

Configuración	Función
Toggle On / Off	La primera pulsación del botón enciende la escena, la segunda la apaga.
Flash	Una pulsación del Botón hará que el valor del fader parpadee al 100%, al soltar el Botón, el valor vuelve al valor del fader.
Flash + Go + Off	Si se pulsa el botón, el valor del desvanecimiento parpadeará al 100% y se iniciará la escena, si se suelta el botón, el valor se ajustará al valor del fader y la escena se apagará.
Go + Off	Si se presiona el botón, se inicia la escena y si se suelta el botón, se apaga la escena.

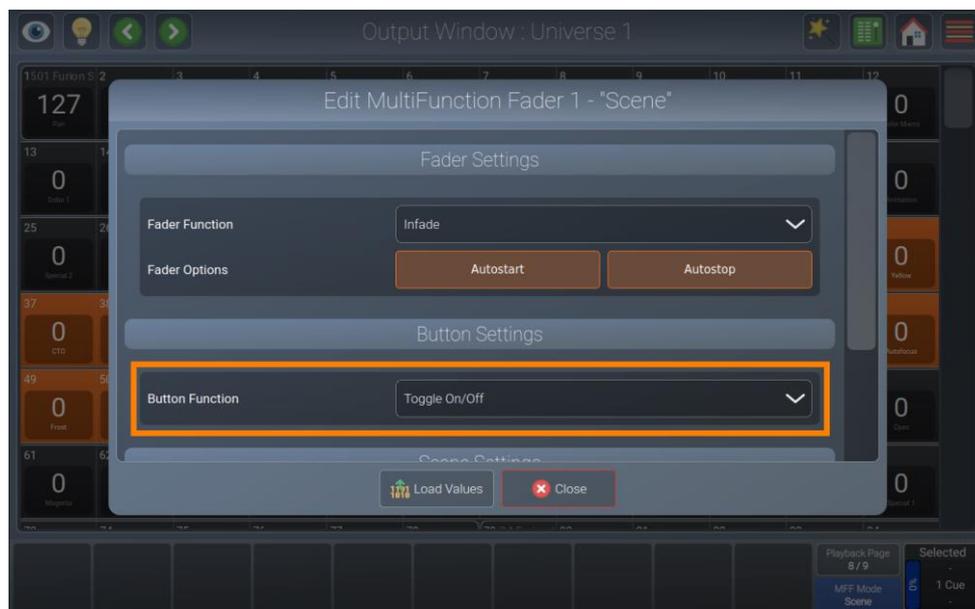


Fig. 162: Editar escena - Cambiar la función del botón

8.7.3.9. Cambiar un Fade de Escena y el tiempo Off-Fade

Abra el diálogo de edición de escenas pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola y el botón de la escena.

El tiempo de entrada y salida de la escena puede seleccionarse en la sección **Scene Settings**.

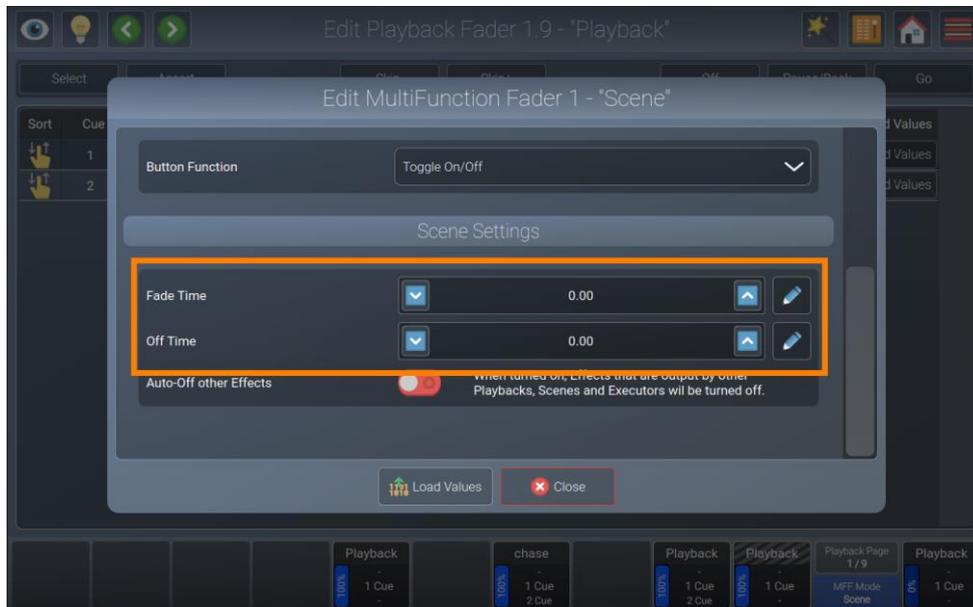


Fig. 163: Editar la escena - Cambiar el tiempo de desvanecimiento

8.7.3.10. Auto-Off other Effects (Auto-apagado otros efectos)

Con Auto-Off other Effects activado, los efectos reproducidos por otros playbacks o escenas se detendrán automáticamente para los atributos almacenados en este playback cuando se inicie.

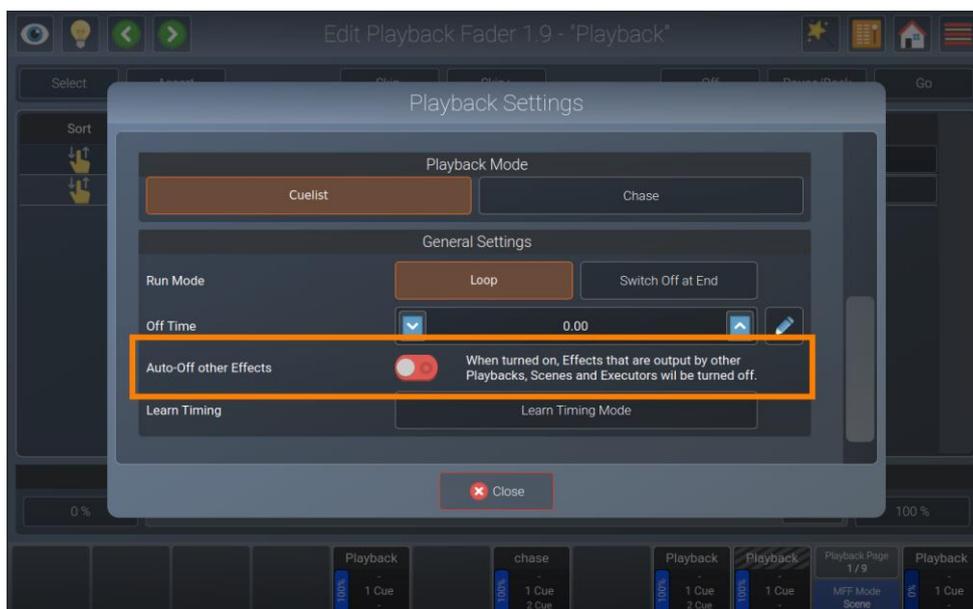


Fig. 164: Ajustes del Playback – Auto-Off other Effects

8.7.3.11. Cargar los valores de una escena en el programador

Abra el diálogo de edición de escenas pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola y el botón de la escena.

Pulse el botón **Load Values** que se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

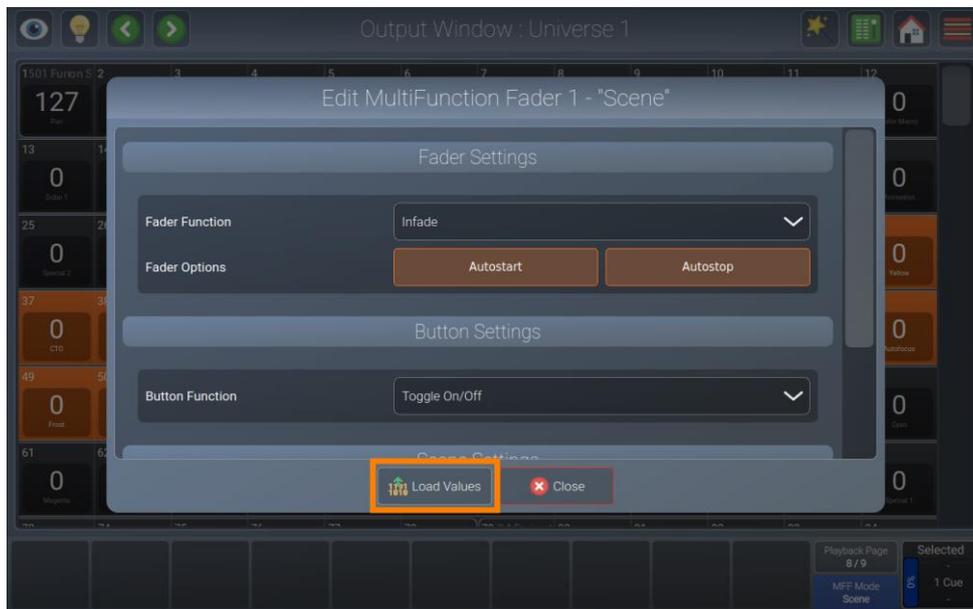


Fig. 165: Editar la escena - Cargar valores

8.8. La ventana del ejecutor virtual

La ventana del ejecutor virtual contiene un total de 40 botones ejecutores distribuidos en 5 filas. Cada fila puede ser configurada para permitir sólo un playback activo (vinculado) a la vez. Puede hacerlo pulsando el **botón de la varita mágica** desde la ventana del ejecutor virtual. Las filas enlazadas se indican con un color de fondo naranja.

Los ejecutores virtuales sólo pueden contener un Cue. Pueden ser controlados usando OSC o Midi. Por favor, consulte la sección sobre OSC y MIDI en el apéndice del Manual de Usuario.

Además, la ventana del ejecutor virtual contiene faders globales de velocidad (Speed Faders) que afectan a los ejecutores, playbacks y escenas. También contiene un Grand Master Fader, que disminuye globalmente el brillo de todas las escenas.

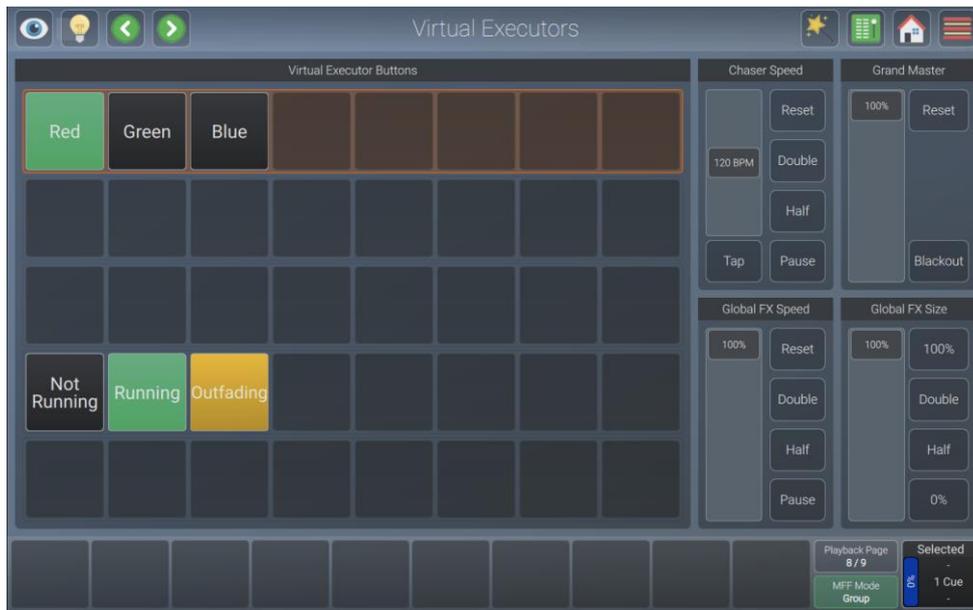


Fig. 166: Ventana del ejecutor virtual

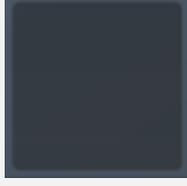
El botón de la ventana del ejecutor virtual también indica si uno de los maestros dentro de la ventana está activo:

Las funciones y los nombres de los botones son los siguientes:

	Acción
	Cambia a la vista del Ejecutor Virtual.
	Si uno de los maestros virtuales está activo, el Icono se mostrará en color Naranja.
	Si el Gran Maestro o cualquiera de los Speed Masters está en 0%, el botón se volverá rojo.

8.8.1. Las etiquetas del ejecutor virtual

La etiqueta de Fader en sí misma proporciona varias capas de información para usted:

Artículo	Significado
	Este ejecutor virtual tiene el nombre de "Not Running" y no está en reproducción.
	Este ejecutor virtual tiene el nombre de "Running" y está encendido y funcionando o en reproducción.
	Este ejecutor virtual tiene el nombre de "Outfading" y está actualmente en "out fading" (configuración de "Off-Time" cuando está apagado).
	Este ejecutor virtual está vacío.

8.8.2. Ajuste del enlace de fila (Permitir un ejecutor por fila)

Los Playbacks Virtuales permiten que cada fila esté "enlazada", lo que significa que sólo un Ejecutor a la vez dentro de una fila puede estar activo.

Puede acceder a esta configuración pulsando el **botón de la varita mágica** desde la ventana del ejecutor virtual.

Entonces, desde el diálogo que se abrió, seleccione las filas que le gustaría "enlazar".

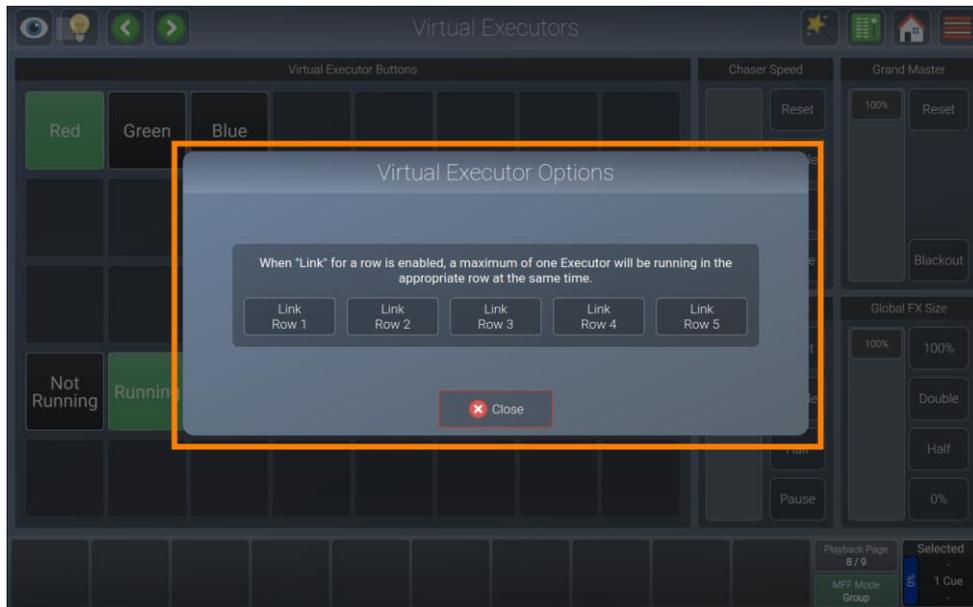


Fig. 167: Ventana del ejecutor virtual - Diálogo de acción

8.8.3. Grabar y modificar los ejecutores virtuales

8.8.3.1. Grabar un ejecutor virtual

Para grabar su primera entrada en un ejecutor virtual, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca los valores de estos dispositivos
- 03) Presione la tecla [Record] seguida del botón del ejecutor virtual en la pantalla.

Recuerde, sólo se registrarán los valores que se toquen y estén activos.

8.8.3.2. Eliminar los valores de un ejecutor virtual

Para eliminar los valores de un ejecutor virtual, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca algunos valores para los atributos que desea eliminar del ejecutor en los dispositivos seleccionadas
- 03) Presiona la tecla [Record] seguida de un toque en el botón del ejecutor virtual en la pantalla.
- 04) Seleccione **Remove** del diálogo que se muestra.

Recuerde, sólo los valores que se toquen y estén activos serán eliminados del ejecutor seleccionado.

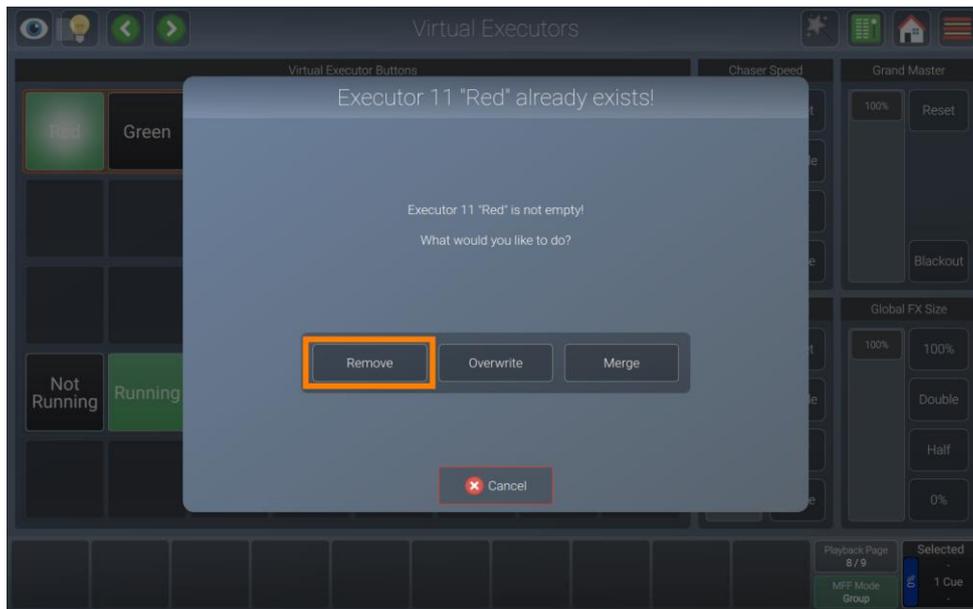


Fig. 168: Editar el Ejecutor Virtual - Eliminar valores

8.8.3.3. Reemplazar todos los valores de un ejecutor virtual

Para reemplazar un ejecutor virtual, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca algunos valores para los dispositivos seleccionados
- 03) Presione la tecla [Record] seguida de un toque en el botón del ejecutor virtual en la pantalla.
- 04) Seleccione **Overwrite** en el cuadro de diálogo que se muestra.

Recuerde, sólo los valores que se toquen y estén activos se almacenarán en el ejecutor seleccionado.

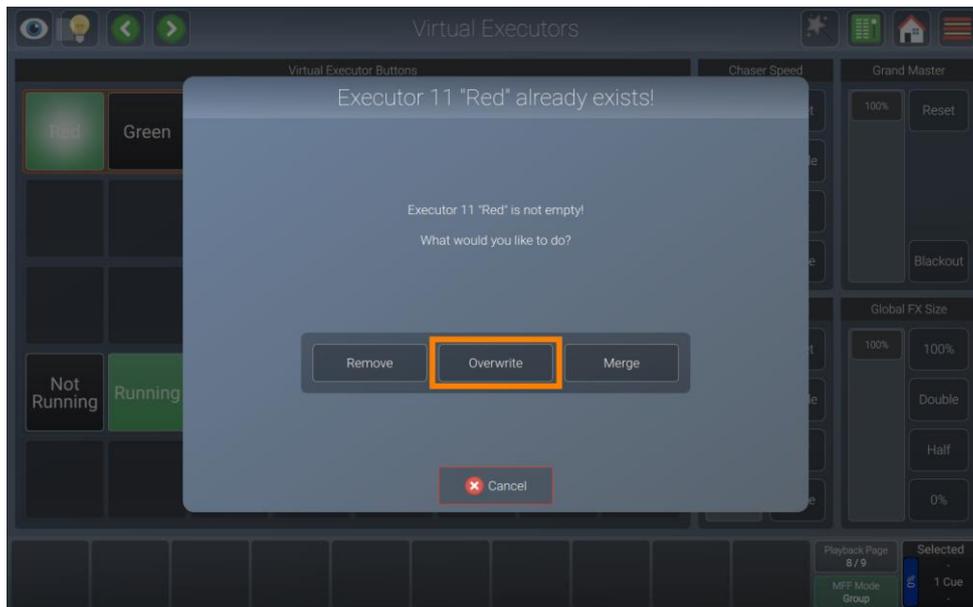


Fig. 169: Editar el Ejecutor Virtual - Reemplazar valores

8.8.3.4. Añadir o cambiar valores en un ejecutor virtual

Para añadir o modificar valores en / a un ejecutor virtual, proceda de la siguiente manera:

- 01) Seleccione algunos dispositivos
- 02) Establezca los valores de estos dispositivos
- 03) Presione la tecla [Record] seguida de un toque en el botón del ejecutor virtual en la pantalla.
- 04) Seleccione **Merge** en el diálogo que se abrió.

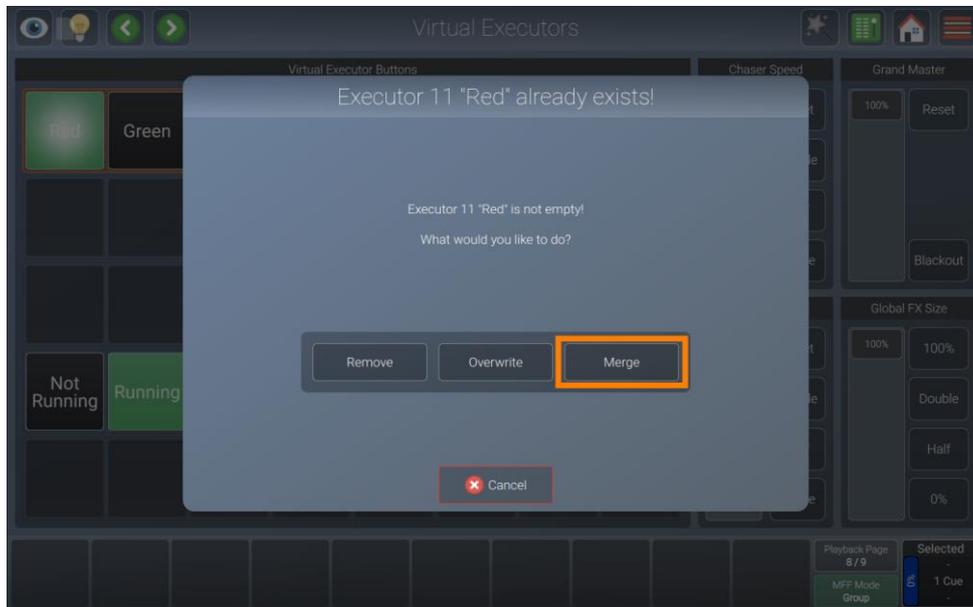


Fig. 170: Editar el Ejecutor Virtual – Añadir o cambiar valores

8.8.3.5. Eliminar un ejecutor virtual

Para eliminar un Ejecutor virtual, proceda de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Delete] seguida de un toque en el botón del ejecutor virtual en la pantalla.
- 02) Confirme la eliminación del ejecutor.

8.8.4. Copiar un ejecutor virtual

Puede copiar los ejecutores virtuales de la siguiente manera:

- 01) Presione la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola.
- 02) Pulse sobre el ejecutor virtual a ser copiado.
- 03) Pulse sobre el ejecutor virtual de destino

Nota: Puede copiar los ejecutores virtuales a las escenas y playbacks

8.8.5. Mover un ejecutor virtual

Puede mover a los ejecutores virtuales de la siguiente manera:

- 01) Presiona [Shift] y la tecla [Copy] en el panel frontal de la consola al mismo tiempo.
- 02) Pulse sobre el ejecutor virtual a ser movido.
- 03) Pulse sobre el ejecutor virtual de destino

Nota: Puede mover los ejecutores virtuales a las escenas y playbacks

8.8.6. Ajustar la configuración de un ejecutor virtual

Para cambiar la función del botón y el tiempo de desvanecimiento de cada ejecutor virtual, pulse la tecla [Edit] y seleccione el botón del ejecutor virtual.

8.8.6.1. Cambiar la función del botón de los ejecutores virtuales

Abra el diálogo Editar el ejecutor virtual pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola, y luego pulse sobre el ejecutor virtual que desea cambiar.

El comportamiento de tocar el ejecutor Virtual puede ser seleccionado ahora desde la sección de la función de los botones en la ventana que se acaba de abrir.

Configuración	Función
Toggle On / Off	La primera pulsación del botón enciende el ejecutor, la segunda lo apaga.
Flash	El ejecutor se enciende cuando se presiona el botón y se apaga cuando se suelta el botón.

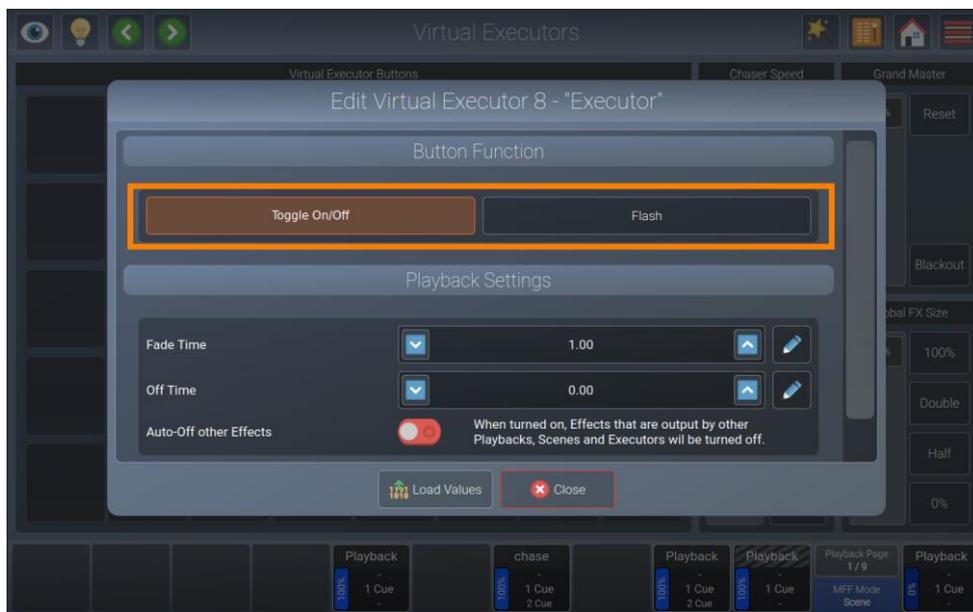


Fig. 171: Editar el ejecutor virtual - Cambiar la función del botón

8.8.6.2. Cambiar el tiempo de desvanecimiento y el tiempo Off-fade de los ejecutores virtuales

Abra el diálogo Editar el ejecutor virtual pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola, y luego pulse sobre el ejecutor virtual que desea cambiar.

El tiempo de entrada y salida del ejecutor virtual puede seleccionarse ahora en la sección Playback Settings de la ventana que se acaba de abrir.

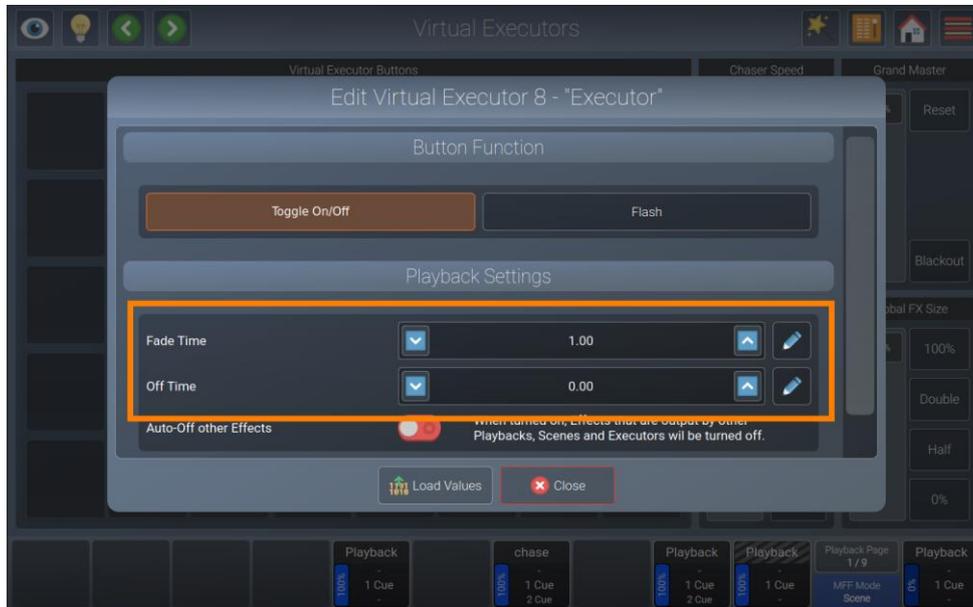


Fig. 172: Editar el ejecutor - Cambiar la función del botón

8.8.6.3. Auto-Off other Effects (Auto-apagado otros efectos)

Con Auto-Off other Effects activado, los efectos reproducidos por otros playbacks o escenas se detendrán automáticamente para los atributos almacenados en este playback cuando se inicie.

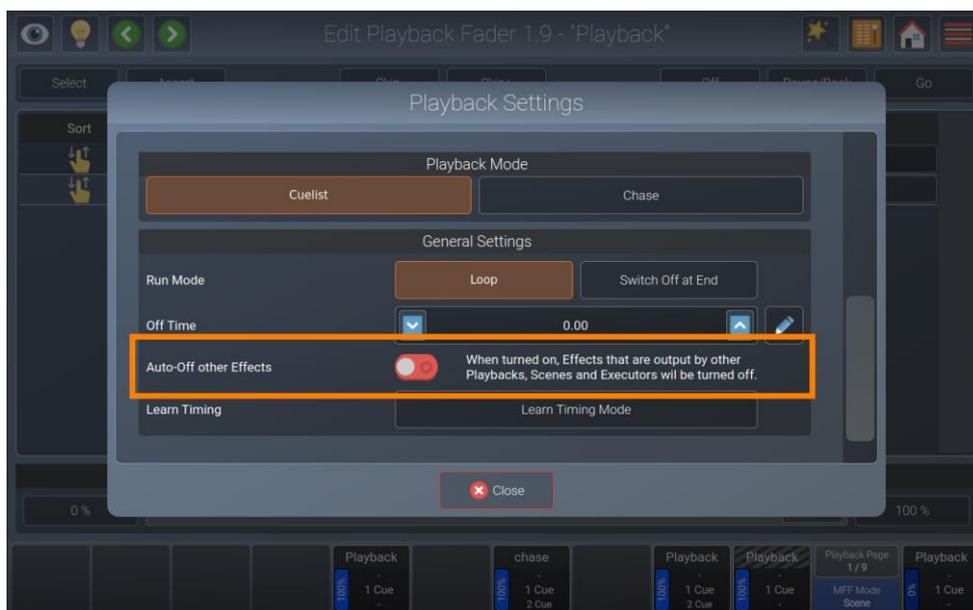


Fig. 173: Ajustes del Playback – Auto-Off other Effects

8.8.6.4. Cargar valores de un ejecutor

Abra el diálogo Editar del ejecutor virtual pulsando la tecla [Edit] en el panel frontal de la consola, y luego pulse sobre el ejecutor virtual que desea cambiar. Toque el botón Load Values que se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

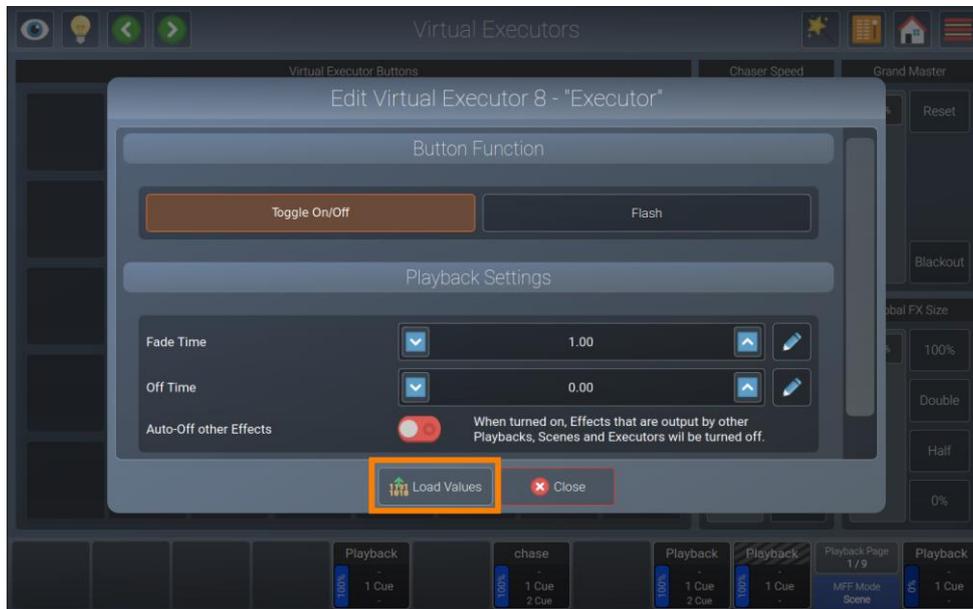


Fig. 174: Editar el Ejecutor Virtual - Cargar valores

8.8.7. Chaser Speed

El fader y los botones de Chaser Speed que se encuentran en la ventana del ejecutor virtual se utilizan como maestro de velocidad global para todos los chases que no están asignados a un Chaser Tap o entrada de sonido local.

El Botón **Reset** reestablecerá el Fader de velocidad del chaser a su valor por defecto. Los botones **Double** y **Half** multiplican o dividen el valor actual por 2. El botón **Pause** hará una pausa en todos los Chases y una segunda pulsación restablecerá el valor que estaba activo cuando se detuvo el Chaser Speed.

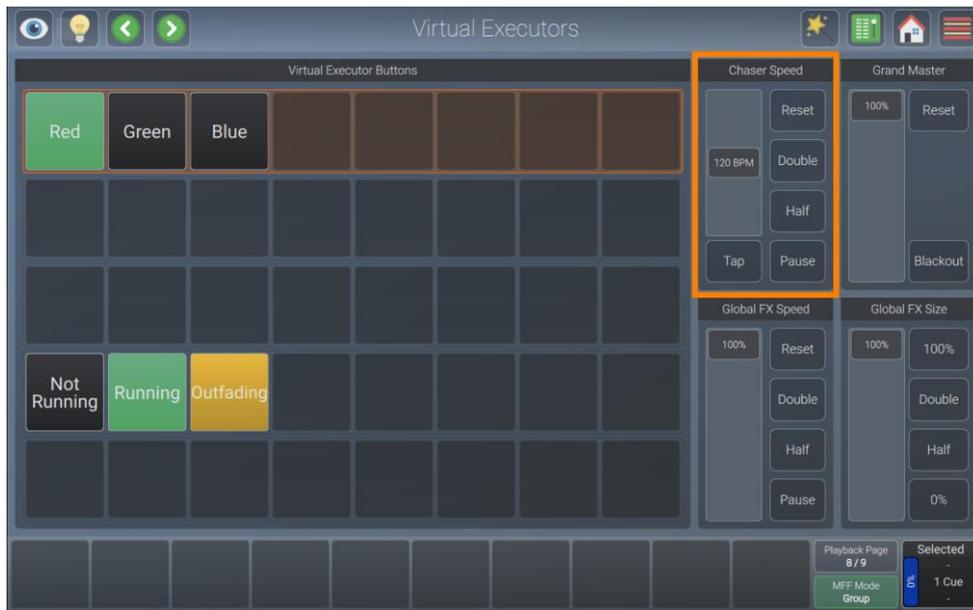


Fig. 175: Ventana del ejecutor virtual – Chaser Speed

8.8.8. Grand Master

El Grand Master actúa como un atenuador maestro para todos los dispositivos que se conectan a la consola. El botón **Reset** reestablecerá el fader al 100%, mientras que el botón **Blackout** pondrá el fader al 0%.

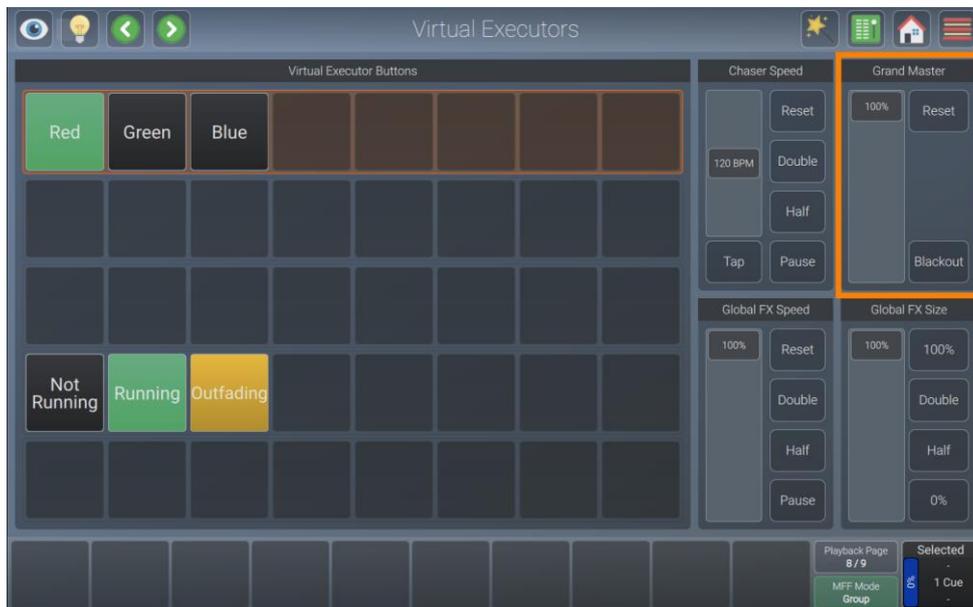


Fig. 176: Pantalla del Ejecutor Virtual - Grand Master

8.8.9. Global FX Speed

El fader Global FX Speed y los botones que se encuentran en la ventana se utilizan como un maestro de velocidad global para todos los efectos que se ejecutan en cualquier playback, escena o ejecutor.

El botón **Reset** restablecerá el Fader a su valor predeterminado. Los botones **Double** y **Half** multiplican o dividen el valor actual por 2. El botón **Pause** hará una pausa en todos los efectos y una segunda pulsación restablecerá el valor que estaba activo cuando el Global FX Speed Master estaba en pausa.

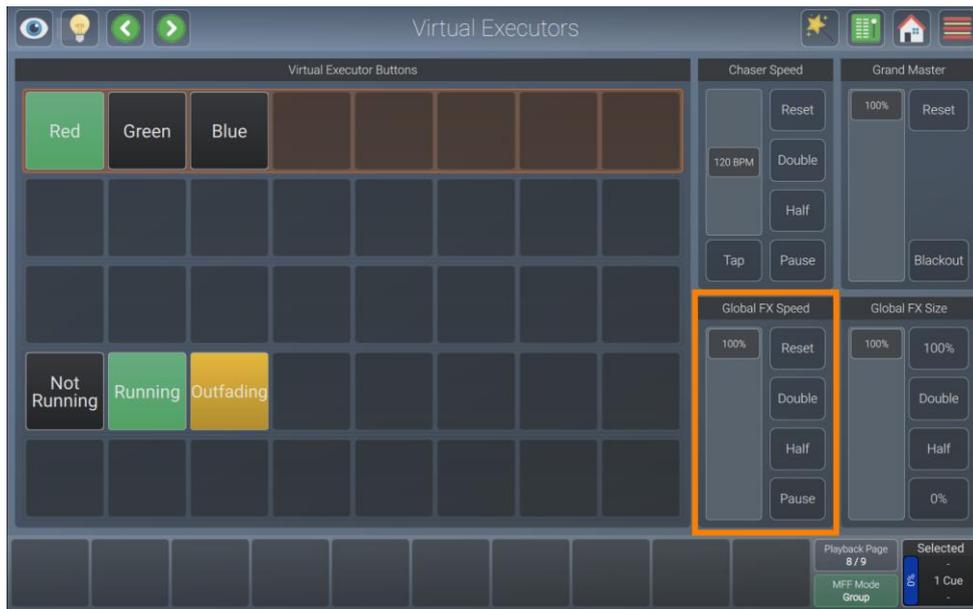


Fig. 177: Pantalla del Ejecutor Virtual - Global FX Speed

8.8.10. Global FX Size

El fader Global FX Size y los botones que se encuentran en la ventana se utilizan como un master de tamaño global para todos los efectos que se ejecutan en cualquier playback, escena o ejecutor.

El Botón **100%** reestablecerá el Fader a su valor predeterminado. Los botones **Double** y **Half** multiplican o dividen el valor actual por 2. El botón **0%** ajustará todos los efectos a un tamaño de 0%.

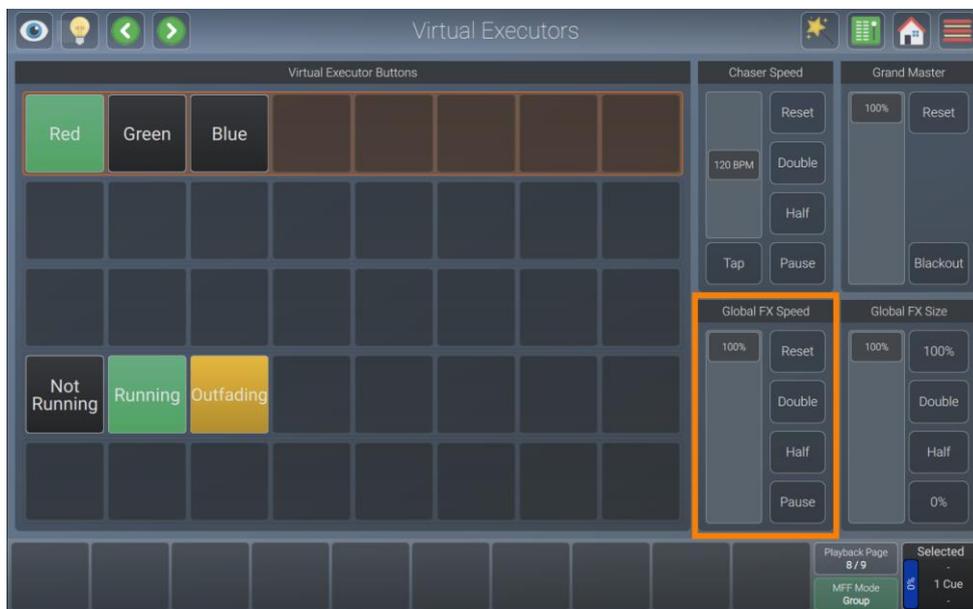


Fig. 178: Pantalla del Ejecutor Virtual - Global FX Size

8.9. Ventana de vista general del Fader

El resumen de los faders da una visión general de los faders multifuncionales. Esto incluye las etiquetas de los faders que contienen el nombre, el número de la memoria, el valor del fader y el estado.

Puede abrir la ventana de vista general de los faders haciendo clic en el **botón de Menú** y en **Fader Overview**.



Fig. 179: Menú lateral - Visión general del fader



Fig. 180: Ventana vista general del fader

8.10.1. Ajustes de la ventana de salida DMX

Puede acceder a los ajustes pulsando el **botón de la varita mágica** desde la ventana de salida DMX.

El diálogo le presentará los siguientes ajustes:

Configuración	Función
Universe Drop-Down	Se usa para seleccionar el Universo que se muestra en la Ventana DMX
Show Live Data	Indica y define si se muestran los valores DMX actuales.
Link Fixture Selection	Indica y define si los dispositivos dentro de la vista de la salida DMX son seleccionables y si lo son, se resaltarán con un color de fondo naranja.

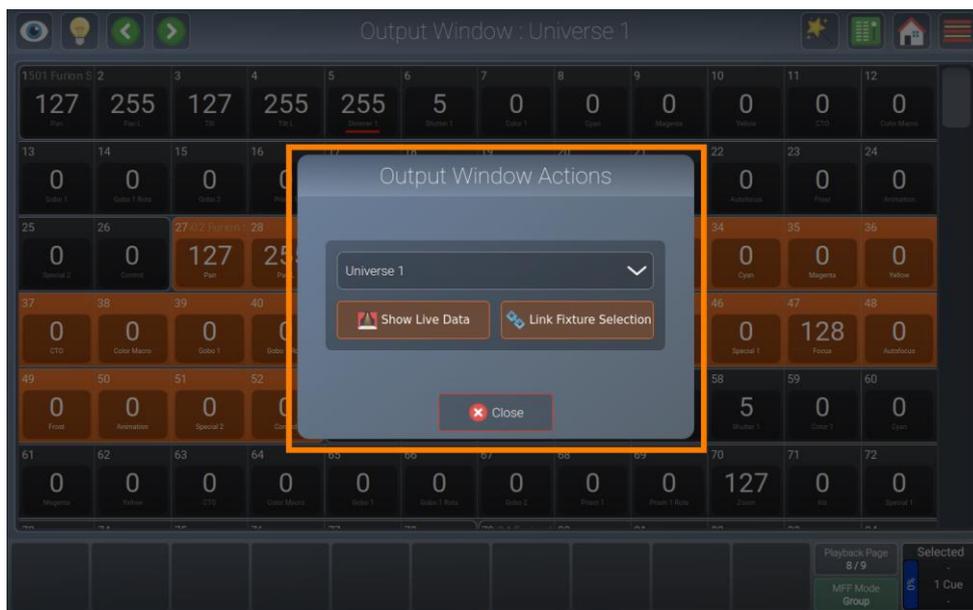


Fig. 183: Ventana de salida - Diálogo de acción

8.11. Bloqueo de la consola

Puede bloquear la consola para evitar el acceso no autorizado haciendo clic en el botón de **Menú** y en el **botón del candado**.

El código PIN predeterminado es "0000", pero el PIN puede cambiarse desde el menú de ajustes.



Fig. 184: Menú lateral - Consola de bloqueo

8.12. Apagar o reiniciar la consola

Puede cerrar el programa, apagar o reiniciar la consola haciendo clic en el botón de **Menú** y luego en el **botón de Encendido**.



Fig. 185: Menú lateral - Consola de reinicio y apagado

9. Especificaciones del protocolo

9.1. Open Sound Control (OSC)

9.1.1. ¿Qué es OSC

Open Sound Control (OSC) es un moderno protocolo de comunicación basado en red que puede ser usado para enviar una variedad de mensajes de control entre los dispositivos habilitados para OSC. La entrada del OSC es compatible con todos los productos de la serie LAMPY.

OSC le permite utilizar controladores habilitados para OSC, como un sintetizador, instrumentos musicales electrónicos, software de audio de producción y aplicaciones para teléfonos móviles como Touch OSC para controlar remotamente su consola.

9.1.2. OSC a través de la LAN inalámbrica

El envío y la recepción de OSC a través de WIFI es compatible con el uso de routers inalámbricos de terceros, sin embargo, no recomendamos el uso de OSC a través de Wi-Fi para mostrar las tareas críticas por varias razones:

- **Fiabilidad:** La OSC utiliza el UDP (User Datagram Protocol), que no incluye la comprobación de errores. Esto significa que la LAMPY no puede verificar que los mensajes OSC enviados por la consola serán recibidos por los clientes móviles y viceversa.
- **Interferencia:** Los enrutadores inalámbricos que funcionan en el espectro de radio de 2,4 GHz están sujetos a grandes cantidades de interferencias debido a la popularidad de la banda de radio de 2,4 GHz para los dispositivos inalámbricos de consumo. Por lo tanto, si mucha gente asiste a su espectáculo, es posible que el Wi-Fi funcione correctamente o que la velocidad disminuya.

9.1.3. Cómo configurar el OSC

Para obtener información sobre cómo configurar el OSC, consulte la sección 8.4.2.8, Activar la Habilitar la entrada del control de sonido abierto (Open Sound Control - OSC) en la página 64.

9.1.4. La aplicación TouchOSC

Para simplificar la configuración del OSC, proporcionamos archivos de ejemplo para la aplicación TouchOSC Mobile. Los ejemplos se pueden encontrar en el sitio web de Highlite.com dentro de la pestaña de descargas de la consola LAMPY, sin embargo, no hay restricciones en el OSC en toda la serie de productos.

Puede encontrar más información sobre la aplicación TouchOSC en www.hexler.net.

9.1.5. Especificación del comando OSC

Ruta de commando del OSC			Dato		
/lampy	/pbf (Playback Fader)	/1-10	/flash	0 = liberar, 1 = presionar	
			/value	0 < 1000 valor de fader	
			/name	[string]	
		/page	/next	0 = liberar, 1 = presionar	
			/previous	0 = liberar, 1 = presionar	
			/template	0 = liberar, 1 = presionar	
			/name	[string]	
	/mff	/1-30	/flash	0 = liberar, 1 = presionar	
			/value	0 < 1000 valor de fader	
			/name	[string]	
		/mode	/name	[string]	
			/mode_button	0 = liberar, 1 = presionar	
			/fixture	0 = liberar, 1 = presionar	
			/group	0 = liberar, 1 = presionar	
	/virtual_executor	/1-40	/flash	0 = liberar, 1 = presionar	
			/name	[string]	
	/virtual_fader	/grand_master	/value	0 < 1000 valor de fader	
			/reset	0 = liberar, 1 = presionar	
			/blackout	0 = liberar, 1 = presionar	
		/chase_speed	/value	/value	0 < 1000 valor de fader
				/reset	0 = liberar, 1 = presionar
				/double	0 = liberar, 1 = presionar
				/half	0 = liberar, 1 = presionar
				/pause	0 = liberar, 1 = presionar
				/tap_speed	0 = liberar, 1 = presionar
		/global_fx_size	/value	/value	0 < 1000 valor de fader
				/reset	0 = liberar, 1 = presionar
/double				0 = liberar, 1 = presionar	
/half				0 = liberar, 1 = presionar	
/zero				0 = liberar, 1 = presionar	
/global_fx_speed		/value	/value	0 < 1000 valor de fader	
	/reset		0 = liberar, 1 = presionar		
	/double		0 = liberar, 1 = presionar		

Ruta de comando del OSC				Dato	
/lampy	/programmer	/global_fx_speed	/half	0 = liberar, 1 = presionar	
			/pause	0 = liberar, 1 = presionar	
		/record		0 = liberar, 1 = presionar	
		/edit		0 = liberar, 1 = presionar	
		/delete		0 = liberar, 1 = presionar	
		/copy		0 = liberar, 1 = presionar	
		/name		0 = liberar, 1 = presionar	
		/shift		0 = liberar, 1 = presionar	
		/magic		0 = liberar, 1 = presionar	
		/home		0 = liberar, 1 = presionar	
		/fader_mode		0 = liberar, 1 = presionar	
		/pan_tilt		0 < 1 Valor XY	
		/blind		/btn	0 = liberar, 1 = presionar
				/led	0 = led off, 1 = led on
		/highlight		/btn	0 = liberar, 1 = presionar
				/led	0 = led off, 1 = led on
		/fan		/btn	0 = liberar, 1 = presionar
				/led	0 = led off, 1 = led on
		/select		/all_none	0 = liberar, 1 = presionar
				/next	0 = liberar, 1 = presionar
				/previous	0 = liberar, 1 = presionar
				/even_odd	0 = liberar, 1 = presionar
				/first_second_half	0 = liberar, 1 = presionar
		/feature_direct	/pan	/inc	-5 < 5 valor variable
				/value	0 < 1000 valor
			/tilt	/inc	-5 < 5 valor variable
				/value	0 < 1000 valor
			... and so on ...		0 = liberar, 1 = presionar
		/clear		/btn	0 = liberar, 1 = presionar
				/led	0 = led off, 1 = led on
		/commandline		/content	[string]
				/error_led	0 = led off, 1 = led on
		/encoder	/1-4	/btn	0 = liberar, 1 = presionar
/inc	-5 < 5 valor variable				
/text1	[string]				
/encoder	/1-4	/text2	[string]		

Ruta de commando del OSC			Dato
/lampy	/programmer	/intensity	0 = liberar, 1 = presionar
		/position	0 = liberar, 1 = presionar
		/color	0 = liberar, 1 = presionar
		/gobo	0 = liberar, 1 = presionar
		/beam	0 = liberar, 1 = presionar
		/special	0 = liberar, 1 = presionar
	/use_accel		0 = liberar, 1 = presionar
	/sync		0 = liberar, 1 = presionar

9.2. Entrada MIDI

9.2.1. Cómo configurar el MIDI

Para más información sobre cómo configurar el MIDI, por favor vea la sección 8.4.2.11., Habilitar la entrada MIDI en la página 68.

9.2.2. Especificación del comando MIDI

9.2.2.1. Nota MIDI On /Off Command Mapping

Nota	Escriba	Acción
0 - 9	Playback Fader 1 - 10 en la página 1	Presione el botón
10 - 19	Playback Fader 1 - 10 en la página 2	Presione el botón
20 - 29	Playback Fader 1 - 10 en la página 3	Presione el botón
30 - 39	Fader de Escena 1 - 10	Presione el botón
40 - 49	Fader de Escena 11 - 20 (sólo LAMPY 40)	Presione el botón
50 - 59	Fader de Escena 21 - 30 (sólo LAMPY 40)	Presione el botón
60 - 99	Ejecutor Virtual 1 - 40	Presione el botón
100	Dimmer Maestro	Apagado On / Off
101	Chaser Speed	Tap sync Tap
102	Chaser Speed	Half
103	Chaser Speed	Double
104	Chaser Speed	Pause
105	Chaser Speed	Reset
106	Global FX Size	100 %
107	Global FX Size	Half
108	Global FX Size	Double
109	Global FX Size	Cero
110	Global FX Speed	Reset
111	Global FX Speed	Double
112	Global FX Speed	Half
113	Global FX Speed	Pause

9.2.2.2. Mapeo de cambio de control MIDI

Cambio de control (CC)	Escriba	Acción
0 - 9	Playback Fader 1 - 10 en la página 1	Valor del Fader
10 - 19	Playback Fader 1 - 10 en la página 2	Valor del Fader
20 - 29	Playback Fader 1 - 10 en la página 3	Valor del Fader
30 - 39	Fader de Escena 1 - 10	Valor del Fader
40 - 49	Fader de Escena 11 - 20 (sólo LAMPY 40)	Valor del Fader

Cambio de control (CC)	Escriba	Acción
50 - 59	Escena Fader 21 - 30 (sólo LAMPY 40)	Valor del Fader
60	Dimmer Maestro	Valor del Fader
61	Chaser Speed	Valor del Fader
62	Global FX Size	Valor del Fader
63	Global FX Speed	Valor del Fader

10. Atajos del teclado / Shortcuts

Aquí hay una lista de atajos que pueden ayudar a programar:

[Edit] + [AttributeGroup]- Carga todos los valores del grupo de atributos correspondiente sin efectos en el programador.

[Shift] + [AttributeGroup]- Abre la ventana de presets para el grupo de atributos respectivo.

[Shift] + [Varita Mágica]- del panel frontal. Si los sostiene durante 2s ejecuta la calibración de la pantalla interna.

[Shift] + [Home]- La tecla en el panel frontal, durante 2s reinicia la interfaz de usuario.

[Shift] + **MFF Mode** Botón abre la venta del modo fader.

[Shift] + [Clear] recupera el último contenido del programador.

[Shift] + [Fan] abre el programador de efectos.

[Shift] + [Copy] corresponde a "Mover" (mover un elemento).

[Shift] + [Off] apaga todos los playbacks, escenas y ejecutores en curso.

[Shift] + **Close Show / Shutdown / Reboot** desencadena la acción respectiva sin salvar el espectáculo.

[Shift] en el programador (Vista Fixtures) y en el editor de la biblioteca muestra valores DMX finos y aumenta la resolución del codificador.

[Shift] en la vista Fixtures permite mover la vista y un gesto de pellizco para hacer zoom.

[Shift] + **Preset** carga el valor almacenado en la preselección en lugar de una referencia a este preset..

11. Mantenimiento

11.1. Instrucciones de seguridad para el mantenimiento



PELIGRO
Choque eléctrico causado por peligroso voltaje en el interior

Desconecte la fuente de alimentación antes de realizar el mantenimiento o la limpieza.



ADVERTENCIA
Riesgo de quemaduras debido a la superficie caliente

Deje que el dispositivo se enfríe durante al menos 15 minutos antes de revisarlo o limpiarlo.

11.2. Mantenimiento preventivo



Atención
Antes de cada uso, examine el dispositivo visualmente para detectar cualquier defecto.

Asegúrese de lo siguiente:

- Todos los tornillos utilizados para instalar el dispositivo o partes de este están bien sujetos y no están corroídos.
- Los dispositivos de seguridad no están dañados.
- No hay deformaciones en las carcavas, en las fijaciones ni en los puntos de instalación.
- El lente no está agrietado ni dañado.
- Los cables de alimentación no están dañados y no muestran ninguna fatiga material.

11.2.1. Instrucciones básicas de limpieza

La pantalla del dispositivo debe limpiarse periódicamente. El programa de limpieza depende de las condiciones del lugar donde se instala el dispositivo. Cuando se utilizan máquinas de humo o niebla en el lugar, el dispositivo necesitará una limpieza más frecuente. Por otro lado, si el dispositivo se instala en un área bien ventilada, necesitará una limpieza menos frecuente. Para establecer un programa de limpieza, examine el dispositivo a intervalos regulares durante las primeras 100 horas de funcionamiento.

Para limpiar el dispositivo, siga los siguientes pasos:

- 01) Desconecte el dispositivo del suministro de energía eléctrica.
- 02) Deje que el dispositivo se enfríe durante al menos 15 minutos.
- 03) Elimine el polvo acumulado en la superficie externa con aire comprimido seco y un cepillo suave.
- 04) Limpie las pantallas con un paño húmedo. Use una solución de detergente suave.
- 05) Seque las pantallas cuidadosamente con un paño sin pelusas.
- 06) Limpie el DMX y otras conexiones con un paño húmedo.



Atención

- No sumerja el dispositivo en líquido.
- No use alcohol o disolventes.
- Asegúrese de que las conexiones estén completamente secas antes de conectar el dispositivo a la fuente de alimentación y a otros dispositivos.

11.3. Mantenimiento correctivo

El dispositivo no contiene piezas que puedan ser reparadas por el usuario. No abra el dispositivo y no lo modifique.

Remita las reparaciones y el servicio a personas instruidas o capacitadas. Póngase en contacto con su distribuidor de Highlite International para obtener más información.

12. Desinstalación, transporte y almacenamiento

12.1. Instrucciones para la desinstalación



ADVERTENCIA

La desinstalación incorrecta puede causar graves lesiones y daños a la propiedad.

- Deje que el dispositivo se enfríe antes de desmontarlo.
- Desconecte la fuente de alimentación antes de la desinstalación.
- Observe siempre los reglamentos nacionales y específicos del lugar durante la desinstalación y la puesta en marcha del dispositivo.
- Use equipo de protección personal de acuerdo con los reglamentos nacionales y específicos del lugar.

12.2. Instrucciones para el transporte

- Utilice el embalaje original para transportar el dispositivo, si es posible.
- Observe siempre las instrucciones de manipulación impresas en la caja de cartón exterior, por ejemplo: "Manipular con cuidado", "Este lado hacia arriba", "Frágil".

12.3. Almacenamiento

- Limpie el dispositivo antes de guardarlo. Siga las instrucciones de limpieza que se encuentran arriba.
- Guarde el dispositivo en el embalaje original, si es posible.

13. Eliminación

Eliminación correcta de este producto



Desechos de equipos eléctricos y electrónicos

Este símbolo en el producto, en su embalaje o en los documentos indica que el producto no se tratará como basura doméstica. Deseche este producto entregándolo en el punto de recogida correspondiente para el reciclaje de dispositivos eléctricos y electrónicos. Esto es para evitar daños ambientales o lesiones personales debido a la eliminación incontrolada de residuos. Para obtener información más detallada sobre el reciclaje de este producto, póngase en contacto con las autoridades locales o con el distribuidor autorizado.

14. Aprobación



Consulte la página del producto correspondiente en el sitio web de Highlite International (www.highlite.com) para obtener una declaración de conformidad disponible.



©2020 Showtec