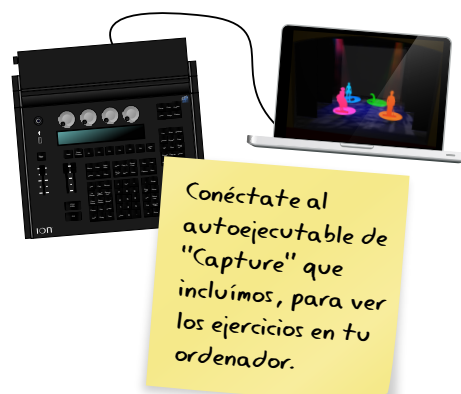


TEA BREAK TUTORIALS

Para el software de la Familia EOS versión 2.2

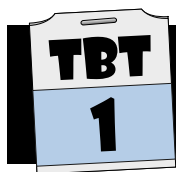
- 1 Encendido y Navegación de la Consola
- 2 Como Patchear Focos Convencionales
- 3 Control Manual y Grabación
- 4 Playback y Edición
- 5 Introducción a Magic Sheets (Hojas Mágicas)
- 6 Grupos
- 7 "Follow", "Hang", "Link" y "Loop"
- 8 "Select Last", "Select Active" y "Select Manual"
- 9 Modos Flexi
- 10 Channel Check y Park
- 11 Sneak
- 12 Part Cues (Cues divididas en Partes)
- 13 Tracking
- 14 Assert y Trace
- 15 Submasters
- 16 Intensity Palettes (Paletas de Intensidad)
- 17 Como Patchear Scrollers/Cambios de Color
- 18 Control Manual de Scrollers/Cambios de Color
- 19 Como Patchear LEDs
- 20 Color Palettes (Paletas de Color)
- 21 Automark
- 22 Como Patchear Focos Móviles
- 23 Focus Palettes (Paletas Focus)
- 24 Beam Palettes (Paletas Beam)
- 25 Paletas "Absolute", "Locked", y "By-Type"
- 26 Actualización de Cues con Paletas FCB
- 27 Presets
- 28 Intensity Blocks y Tiempo "Discrete" (Específico)
- 29 Referenced Marks ("Mark" con Referencia)
- 30 Efectos
- 31 Highlight
- 32 Query
- 33 Capture
- 34 Macros



familia
eos



teabreaktutorials.com



Encendido y Navegación de la Consola



Encendido

Primary

Pulsa el botón de encendido en el panel frontal. La consola se iniciará. Dependiendo de como esté configurada la consola, puede que tengas que pulsar el botón de "Primary" para comenzar. La zona por encima del teclado (en un monitor externo en ION) se llama CIA (Central Information Area).

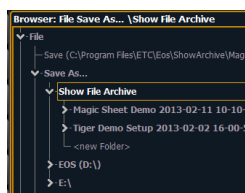
Save



Activamos el Explorador, con el cual podemos ir a algunas zonas de la consola que no tienen botones específicos. Para navegar utiliza las flechas y [Select].

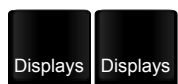


Con este icono puedes identificar el Explorador como favorito, por defecto será nuestra ventana en CIA.



- Usa la rueda de nivel o **[Page Up]** / **[Page Down]** para desplazarte hasta **Fichero**
- Con la tecla de **[Page Right]** puedes abrir los submenús para llegar a **Guardar Como| Archivo de ficheros de espectáculo**. Con **[Select]** guarda este archivo y llámale "Tutorial Backup" (guardado en el disco duro).
- Re-selecciona el explorador. Con la tecla **[Page Left]** desplázate hasta **Fichero | Nuevo**. Con el botón de **{OK}** abres un archivo nuevo.

Abrimos el archivo base de espectáculo, "Base Showfile"



Activa de nuevo el navegador y vete a **Fichero | Abrir | (tu llave USB)**, y abre **Eos Family TBT 01 Power-on and Navigation.esf** (Eos-Family Show File, Archivo para consolas EOS) para este tutorial. Para las siguientes tutoriales te indicaremos el numero de archivo a abrir, con el icono que aparece a la derecha.



Navegación de "Tabs" (Pestañas)



Estamos en modo Live - este es el modo normal para controlar tus canales. Live tab está ahora activa en un monitor externo - "Live Channel" aparece en un recuadro en dorado. "Tabs" o pestañas en EOS funcionan de forma muy parecida a como funcionan en un navegador o en un móvil.

1 Live Channel 2 P



Pulsa **[Format]**. Muchas de las ventanas tienen varios formatos. En la ventana de Live tenemos 2 formatos: "Live Channel" y "Live Table". Colócate en "Live Channel".



Pulsa **[Tab]**. Hemos activado la pestaña de "Playback Status" (tiene un marco dorado). Esta ventana tiene 3 posibles formatos.



Al pulsar **[Live]** volvemos al modo Live.



En "Channel Displays", con la tecla de **[Page Up]** y **[Page Down]** cambiamos de página.



Si activamos **[Scroll Lock]** utilizaremos esas mismas teclas para movernos dentro de cada página.



Pulsa **[Sub]** dos veces seguidas. Al pulsar un botón de "record target" 2 veces seguidas, aparece un listado de ese record target y su editor - en este caso un listado de submasters - en una tab nueva, la pestaña número **15**.



Ahora tienes un listado de los grupos en una pestaña nueva, la número **17**.



Al pulsar **[Live]** volvemos al modo Live (tab **1**).



La ventana de Patch se nos muestra en la tab **12**.



Si mantienes pulsado **[Tab]** y un número, irás directamente a esa pestaña.



De nuevo hemos seleccionado el editor/listado de submasters. Esta pestaña ya estaba abierta (aunque no estaba activa, hasta que la hemos seleccionado de nuevo).



Mantén pulsado **[Tab]** y desplázate con las flechas por las diferentes tabs.



Ahora tienes un listado de "Focus Palettes".



Ahora te aparecerán un listado de "Color Palettes".



Al pulsar "Escape" se cierran todas las Tabs abiertas excepto Live/Blind y Playback Status (tabs **1** y **2**).



Como cada tab (pestaña) tiene su número específico, puedes mantener pulsado **[Tab]** y a continuación su número, para seleccionar una tab específica.



Si mantienes pulsado **[Format]** puedes usar la rueda de niveles para hacer zoom sobre la ventana que tengas seleccionada.



Manteniendo pulsado **[Help]** y pulsando cualquier otra tecla, tendrás un mensaje en CIA describiendo las funciones y sintaxis para este comando.

Navegación de "Tabs" (Pestañas) Avanzada

1 Live Channel 2 Playback Status Toca o Haz Click en una Tab para activarla.

2 Playback Status Haz un doble click (o pulsa el botón derecho del ratón) en una tab (pestaña) para obtener las opciones adicionales de configuración de Tabs como **Close Tab**, **Replace Tab**, **Close All Tabs But This**, y **Close All Tabs**.

us + Haz click en la pestaña de "+" para abrir una nueva pestaña. Se nos mostrarán varias opciones de **Displays** y **Controls**.

Workspaces y Frames


1 2 3 En la parte superior de cada monitor tenemos 3 iconos que nos permiten seleccionar 3 "Workspace" virtuales. Un "Workspace" es un conjunto de tabs o pestañas.

2 Selecciona Workspace 2. Ahora se nos muestran varias opciones de configuración de esa ventana: **Displays**, **Controls** y **Layout**.

Si seleccionas una visualización con varias ventanas posibles en un mismo monitor (opciones de Layout), cada ventana individual ofrece varias opciones de configuración: **Displays** y **Controls**.

En la parte superior de cada monitor también aparece este icono que te permite cambiar de dimensiones y ajustar cada ventana individual que forma parte de una pantalla, además de otras opciones.

Selecciona el icono de "Resize Frames" (Ajustar tamaño de ventana). Este icono te permite reajustar las dimensiones de cada ventana. Para salir de aquí, haz click o toca en cualquier otro lado que no sean estos iconos.



Configura el Workspace 3 con las ventanas que te mostramos a continuación.

Tab de "Live Channel" Tab de "Playback Status" Tab de "Listado de Grupos"	
(Ventana Vacía)	Tab de "Live Channel".

☑ = Ahora es tu turno!
Con estos ejercicios se pretende que entiendas bien esta lección.

En el menú de la parte inferior derecha de la ventana (⚙) selecciona la opción "Open New Tabs In This Frame".

Al seleccionarlo, el icono se pone en color dorado.

Sub Sub Acabamos de abrir un listado de Submasters.

Tab & Page Page La tecla de [Tab] junto con las teclas de izquierda / derecha, mueven la ventana seleccionada de posición.

Tab & Page Page Mantén pulsado [Tab] y con [Page Up] y [Page Down] puedes desplazarte por los monitores y seleccionar la ventana adecuada. Vuelve a seleccionar el Workspace 3.

☑ Pulsa el icono de menú de (⚙), para bloquear esta ventana. Se te mostrará el siguiente icono una vez que la hayas bloqueado: 🔒. Mueve el listado de submasters y comprueba su resultado.

☑ Selecciona una tab en la ventana que tengas varias pestañas. Con [Shift]&[Tab] puedes cerrar todas las pestañas que no estén bloqueadas. Con [Shift]&[Tab][Tab] puedes cerrar todas las ventanas, incluso las que estén bloqueadas [excepto las ventanas 1 (Channel Display) y 2 (Playback Display) que siempre están abiertas].

Tabs de Control

25 En la ventana vacía que hemos creado antes en Workspace 3, abre una pestaña de "Direct Select (x25)".

En la misma ventana, añade una pestaña de "Virtual Faders".

1 Live Channel 2 Playback Status En la ventana superior, activa la pestaña 2 (Playback Status) de nuevo.

4 Direct Selects 28 Virtual Faders Si tocas o haces click en las pestañas que tienen "Controles" (pestañas en color morado) las pestañas se visualizan, pero mantenemos el "Foco" en la pestaña anteriormente seleccionada. Si realmente quieres trabajar sobre una pestaña morada, debes de hacer doble click en ella.

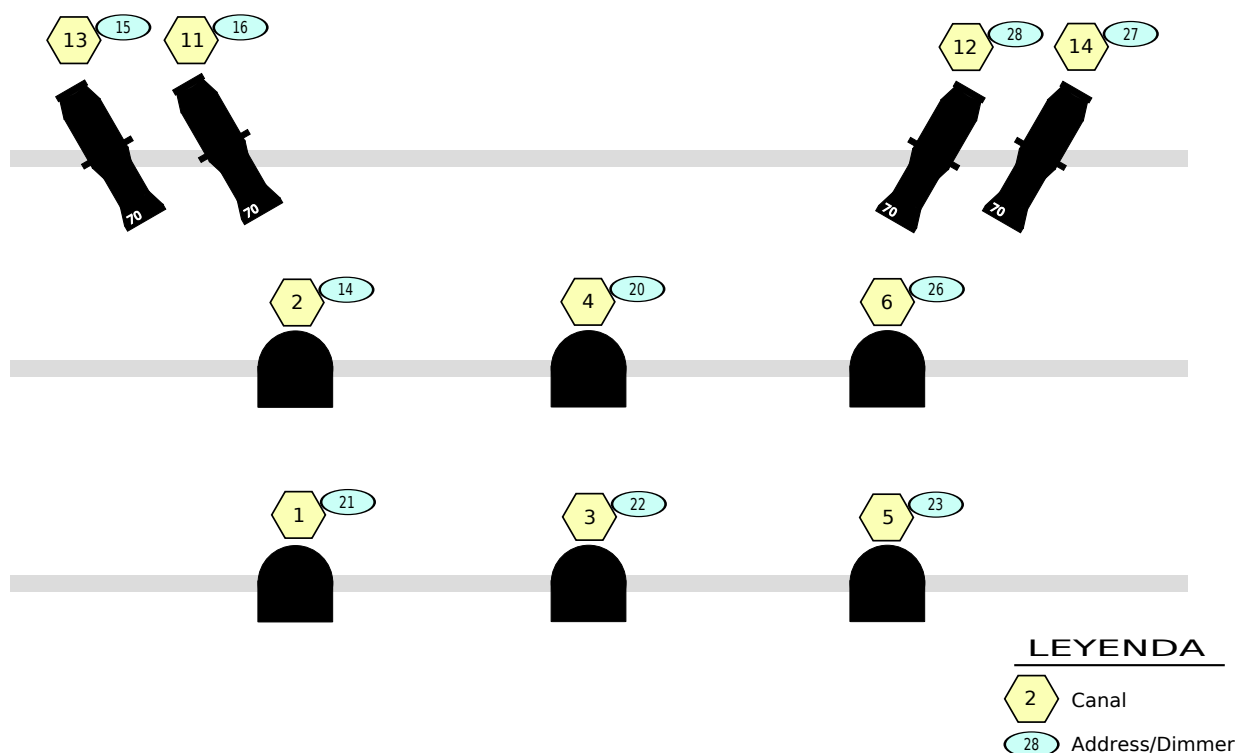
Introducción

Patchear es el proceso por el cual asignamos un canal/fader para que controle un dimer o dimers. Puedes trabajar con una patch 1-a-1 (el canal y el dimer son el mismo), pero a menudo es más sencillo organizar los canales de una forma lógica que te sea más fácil recordar. Por ejemplo, puedes organizar por un lado los cenitales, por otro los punta de vara, los cálidos y los contras, etc.

No olvides
cargar el
archivo de
espectáculo.

En la ventana de patch puedes elegir entre dos formatos diferentes - por canal o por address (dimer). Esto te permite encontrar rápidamente la información que necesites y también patchear con el número de canal primero, o con el número de dimer. A un canal le podemos asignar uno o varios dimers, cada uno de los cuales se le colocará en una nueva "part" (parte) de su patch. Por el contrario, un dimer sólo puede ser llamado desde un canal. Todos los dimers que sean asignados al mismo canal tendrán el mismo nivel en Live.

A continuación te mostramos un ejemplo de montaje de Iluminación. En él contamos con 6 PAR Source Four y 4 Recortes Source Four de 70°.



Cada foco cuenta con una número de Dimer (probablemente el circuito que esté más cercano a él) y un número de Canal: 1-6 para la cubierta general, 11-14 para los recortes.

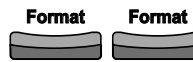
Aunque tengamos canales sin patchear (y por lo tanto, sin dimer asignado), podrían grabarse si quisieramos en Live. Por el contrario, los canales que hayamos borrado no están disponibles en Live. Algunos operadores primero borran todos los canales y luego patchean sólo los canales con los que cuentan.

Nota: Hemos asumido que en este montaje cada circuito de Vara está conectado directamente a un dimer, es decir, no existe un Patch de Potencia. Si tuvieramos un Patch de Potencia, la forma de realizar el Patch Digital en la mesa es idéntico. En ese caso simplemente tenemos que tener en consideración en que circuito está conectado cada foco, y desde que dimer lo alimentamos.

Patcheando Focos Convencionales



Pulsa **[Displays]** y después la softkey (tecla virtual) **{Patch}**. En la siguiente ventana te aparecerá el patch digital (qué canales controlan qué dimers). También puedes pulsar 2 veces la tecla de **[Address]**.



Pulsa el botón de **[Format]**. La mayoría de las ventanas tienen varios formatos (formas diferentes de ver los datos). En Patch puedes escoger entre: Address (dimer) ó Channel. Déjalo en formato Channel.



Patcheamos CH. 2 a DMX address 14. Automáticamente se le asigna el tipo "dimmer".



Patcheamos CH. 4 a address 20.



CH. 6 a address 26.



Patcheamos CH. 22-24 a 3 dimers consecutivos: 17, 18, y 19.



En este patcheo hemos dado un **[Offset]** de 2 (patcheamos los canales a dimers impares consecutivos).



Ahora cambiamos el formato de tal forma que aparece Address en la primera columna, y CH. en la segunda. También cambiamos la sintaxis, lo primero que introducimos es el número de address, después el número de canal.



Patcheamos Address 1 al Canal 11 (hemos cambiado el orden de introducción de datos).



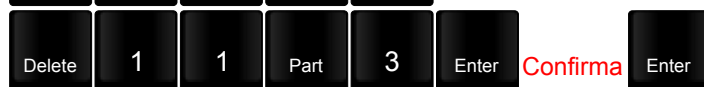
Patcheamos Address 2 también al Canal 11. Ahora en el Canal 11 tenemos 2 partes, una por cada dimer/address.



Volvemos al formato anterior, primero canal y luego address.



Patcheamos Address 3 al CH. 11. Canal 11 ahora tiene 3 partes (no se eliminan ninguna de las partes anteriores). Address 3 is also patched to channel 11.



Hemos eliminado Address 3 del CH. 11 (este canal ahora sólo tiene 2 partes). En este caso, para borrar necesitas confirmación.



Eliminamos Address 2 del canal 11, el cual tiene ahora sólo una parte.



Patcheamos canal 11 a address 16 en vez de a la 3. Aquí hemos utilizado **{Replace}** en lugar de **[At]**.



Patcheamos CH. 71 a address 204 en el universo 3 de DMX/ACN. Es necesario contar con un Nodo/Gateway de NET3 para que tengamos salida a este universo.



CH. 72 a address 1232 (address 208 del universo 3).



Con **PgUp** y **PgDown** puedes desplazarte por las pag. de Patch.



Con **[Scroll Lock]** - puedes escoger desplazarte de pag. a pag. o dentro de una página.



Si pulsas una vez **[Data]** se muestran las direcciones en formato largo.



Si pulsas de nuevo, las direcciones se muestran en formato (Port/Offset).



Si pulsas una tercera vez las direcciones se muestran tal como las haya introducido.



El comando **[At][Enter]** significa "eliminar datos". Hemos despatcheado los Canales 71 y 72, pero se mantiene el tipo de aparato.



Borramos CH. del 7 al 10. Si borramos un canal lo eliminamos completamente de la consola en este archivo, y no aparecerá en Live/ Blind, ni en las Cues que estuvieran grabadas.



Con **{Swap}** intercambiamos el patch entre 2 canales. Usamos la siguiente sintaxis: **[X]{Swap}[Y][Enter]**. Prueba también a utilizar la tecla virtual de **{Unpatch}** para ver como se diferencia de **[At][Enter]**.

Estructura de los Comandos

La línea de comandos es fundamental para el funcionamiento de las consolas Eos. Su estructura es la siguiente:

Qué Canales	Qué Parámetros	Hacen Qué	A Cuanto/En donde	Enter
-------------	----------------	-----------	-------------------	-------

En algunos casos no necesitamos todos los componentes. Por ejemplo:

1 Thru 5		At	50	Enter
11 Thru 14		Record	Sub 33	Enter
		Record	Cue 7	Enter
22 Thru 25	Color	Recall From	21	Enter
Group 4		Level		
Canales Seleccionados		Flash		

La mayoría de los comandos se forman siguiendo este orden.

Grabación "Selective" ó "Full"

Esencialmente existen 2 tipos de Grabacion - **Selective** (Selectiva) y **Full** (Total).

En la grabacion selectiva aportamos un listado de canales antes del comando **[Record]**. Este tipo de grabacion se puede utilizar para grabar submasters, palettes, grupos, etc.; los valores de canales incluidos en el listado se substituyen por los nuevos valores, pero los canales no incluidos en el listado permanecen con los niveles grabados anteriormente.

En una grabacion total no se menciona un grupo de canales antes del comando **[Record]**. Hay unas reglas simples para saber que canal o canales se incluyen en esa grabacion:

- Canales que tienen un valor por encima de 0
- Canales que se acaban de colocar en 0
- Canales que estan arrastrando (tracking) un valor de 0
- Canales con informacion manual

Por regla general grabamos lo que vemos. Cuando en la pantalla aparece el simbolo (◆), estamos dando fin a la orden de **[Record]** (al pulsar Enter).

Auto Playback al Grabar

Las consolas de la familia Eos están configuradas para que ocurra "Auto Playback al Grabar", es decir al grabar una cue ésta se carga directamente en el playback.

Esto sólo ocurre con un "Full Record" (Grabación Total), en una grabación selectiva los valores grabados no se colocan por defecto en el playback.

Control Manual

Live

Vayamos al modo Live.

1

At

Full

Enter

2

+

3

At

3


Enter

At

3

3


Enter



Shift

&

+



Shift

&

+

4

At

At

5

Thru

6

At

5

Enter

1

1

Thru

1

4

-

1

3

At

0

5

Enter

6

Out

Canal 1 a Full. (Para ejecutar el comando de **[Full]** debemos de terminarlo con **[Enter]**).

Canales 2 y 3 al 30%.

2 y 3 (lo último que has seleccionado, todavía en la línea de comandos) al 33%.

2 y 3 al 43%, y después al 53% (el porcentaje que incrementa se puede configurar en Setup).

4 a Full. Con **[At][At]** no necesitamos pulsar **[Enter]**. Este nivel es configurable y puede cambiarse en el menú de Setup (es el nivel de "Level").

5 y 6 al 50%.

Del 11 al 12 y también 14 al 5%.

6 a 0%.

EOS

GIO

+

%

+

%

EOS

GIO

Level

Grabación

1

Thru

2

Record

Group

1

Enter

Record

Cue

1

Enter

Cue

1

Time

3

Enter

5

Thru

6

At

1

Enter

2

+

3

Recall From

1

Enter

Record

2

Time

3

Enter

Time

4

Time

8

Enter

Record

Sub

2

Enter

Grabamos canales 1 y 2 en el Grupo 1. Esto es "selective record", ya que estamos incluyendo un listado de canales antes de **[Record]**.

Grabamos Cue 1 con un tiempo de 5 segundos (tiempo por defecto). Esto es una grabación total "Full Record". La Cue 1 se activa en el playback principal.

Hemos cambiado el tiempo de la Cue 1 a 3 segundos. No necesitaríamos escribir **[Cue][1]**, ya que esta cue está todavía activa.

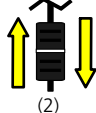
5 y 6 al 10%.

2 y 3 a Full, que es el nivel del Canal 1. También puedes copiar niveles de otras cues: **[Recall From] [Cue] [x]**. Si pulsas 2 veces **[Recall From]** es como si escribiéramos **[Recall From] [Cue]** en la línea de comandos.

Grabamos la Cue 2 con un tiempo de 3 seg. Ahora esta cue está activada en el playback.

Cambiamos el tiempo de la Cue 2, 4 segundos upfade (entrada), y 8 segundos downfade (salida). También podemos escribir **[Time] [4] [/] [8] [Enter]**.

Grabamos Submaster 2. Ahora vamos a cargarlo (load) en el fader 2. (ver diagrama de la derecha).



(2)

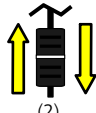
Sube el Sub 2 a full, y luego bájalo de nuevo a 0. Como los submasters son HTP no verás ningún cambio en escena - al bajar el fader se mantienen el nivel que aporta la Cue 2 (cue activa).

Go To Cue

0

Enter

Ahora el playback principal se coloca en 0, no hay cues activas.



(2)

Sube de nuevo el Sub 2 a full. Ahora si verás cambios de intensidades ya que no hay ninguna cue activa.

EOS

Load

Select

Bump

EOS Ti GIO

Load

2

Select

Bump

ION

Fader Wing

Select

Load

Bump



Limpia la línea de comandos y prueba a cargar el Submaster 2 en diferentes faders. Con las teclas de **[Shift]&[Load]** vacías el submaster cargado en un fader. Graba algún sub más, puedes optar entre Grabación "Selective" o "Full"

Go To Cue

Puedes tener un máximo de 999 cue lists (listados de cues), con 999 cues cada uno (y sus puntos intermedios). Las cues se pueden numerar de 0.01 a 999.99. Cada vez que pulsas [Go], se ejecuta la siguiente cue en el listado. En general, en los espectáculos más comunes de teatro, sólo se utilizará un cue list (listado de cues) donde incluiremos todas nuestras cues. Es interesante que conozcas el concepto de Cue 0. Cue 0 es el principio de cualquier cue list. Con los comandos **[Go To Cue] [0] [Enter]** te colocarás en este punto, de tal forma que la siguiente cue sería la primera grabada en ese listado de cues. Cue 0 es un oscuro, no tiene grabado ningún nivel. Además de poder ir a la Cue 0 utilizando el comando **[Go To Cue]**, también puedes ir a cualquier otra cue, por ejemplo: **[Go To Cue] [3] [Enter]**. Para configurar el tiempo que tarda en entrar la cue que llamamos con [Go To Cue], debes de ir a "Go To Cue Time" en el menú de Setup, el tiempo que tenga grabada la cue no influye. Si quieres que la cue entre con su tiempo, utiliza: **[Go To Cue] [2] [Time] [Enter]**. Si quieres temporalmente anular el tiempo configurado de "Go To Cue Time", puedes dar un tiempo específico para esa acción: **[Go To Cue] [2] [Time] [1] [Enter]**.

Stop/Back

Te habrás dado cuenta de que hay un sólo botón para dos funciones: "Stop" y "Back". Si hay una cue que está entrando, al pulsar el botón una vez pararemos el fundido, la segunda vez que lo pulsamos volveremos hacia atrás.

Si no estamos ejecutando una transición entre cues, al pulsarlo una vez iremos atrás una cue.

Edición

Una de las operaciones más comunes al programar la Iluminación es editar cues ya grabadas.

Es importante que sepas que los cambios que haces en Live son valores manuales. Si quieres guardar estos cambios, tienes que actualizar con "Update" - esto hará que los cambios se incluyan en la cue activa y se arrastren (tracking) a cues futuras. Si prefieres que no haya "tracking", actualiza con **[Update] [Cue Only] [Enter]**. Hablaremos de tracking en profundidad en Tutorial 13.

Los cambios que hagas en Blind se actualizan automáticamente (incluido el tracking), no hay necesidad de que pulses [Update]. Si no quieres que estos cambios se arrastren a futuras cues, o quizás no estás seguro de que debas hacerlo, en Blind también puedes utilizar el comando [Cue Only]. Por ejemplo: **[1] [At] [2] [5] [Cue Only] [Enter]**.

Blind Spreadsheet Format (Formato "Spreadsheet" en Blind)

En modo Blind hay un tercer formato que se llama "Spreadsheet". Este formato te permite ver los niveles y tracking en varias cues a la vez, y te puede ser útil para ver cuando un canal entra o cambia de nivel.

"Go", "Stop/Back", y "Go To Cue" en Blind

Existe un grupo de comandos que se ejecutarán en "Live" incluso si estás en modo "Blind".

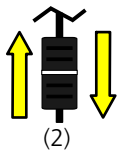
- Go
- Stop/Back
- Go To Cue

Un error habitual es usar en Blind el botón de **[Go To Cue]** para moverte a otra cue. Si haces esto, la cue a la que te quieres mover se ejecutará en "Live". Si quieres ir a otras cues en Blind utiliza los comandos **[Cue] [x] [Enter]**, o también **[Next]** y **[Last]**.

Playback



Ponemos el playback principal a 0, y preparado para la primera cue.



Sube y baja el submaster 2. Los niveles que suben y bajan están en **amarillo**

Niveles en Rojo indica valores manual, que todavía no han sido grabados

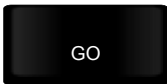
Niveles en Azul los niveles han subido con respecto a la cue anterior

Niveles en Verde los niveles han bajado con respecto a la cue anterior

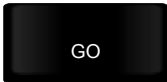
Niveles en Magenta los niveles son iguales que en la cue anterior y trackean

Niveles en Blanco los niveles son iguales que en la cue anterior pero no trackean (existe un "Block")

Amarillo Submasters
Azul Sube de anterior
Verde Baja de anterior
Magenta Igual a anterior
Rojo Valor Manual



Entra la Cue 1 en 3 segundos.



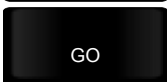
Entra la Cue 2, con 4 segundos de entrada y 8 segundos de salida.



Entra la Cue 1 en un segundo, que es el Back Time por defecto en Setup.



Entra la Cue 0 en 1 segundo (nos vamos al principio), 1 segundo es el Back Time por defecto en Setup.



Comienza a entrar la Cue 1 y después se para.



Continúa entrando la Cue 1, y después entra la Cue 2 sobre ella.

Edición en Live



Vamos a Live.



El Canal 1 se pone al 10%.



2 y 3 se ponen al 53%. **[At][Enter]** significa "eliminar información", lo cual hace que estos canales se pongan a los niveles de la cue anterior (modo track).



Se actualizan los canales 1, 2 y 3 a estos niveles en la Cue 2.

Edición en Blind



Entras en Blind. El fondo de pantalla cambia para recordarte que estás en este modo; los cambios que hacemos no afectan a los niveles que salen a escena. Cualquier cambio se edita automáticamente, sin necesidad de record/update.



Cue 1 es la cue a editar.



Ahora seleccionamos la Cue 2 para ser editada.



CH. 4 al 50% en Cue 2. No necesitas pero tampoco puedes usar record/update.



Volvemos a editar la Cue 1.



2 se pone a Full en Cues 1 y 2. Esto es porque nuestra consola está en modo "tracking" - Si un canal está al mismo nivel en 2 cues consecutivas y cambias el nivel de ese canal en la primera cue, trackeará los niveles a la segunda cue (o hasta que encuentre un nivel diferente o una orden de block).



CH. 3 se pone a Full en la Cue 1, pero no se ha trackeado a la Cue 2 por el comando **[Cue Only]** - 3 sigue estando al 53% en la Cue 2 (este nivel aparece en verde, ya que es un nivel inferior al de la cue anterior).



Vuelve al modo "Live" y edita las cues, practica usando diferentes estructuras de comandos. Una vez realizado los cambios, actualiza las cues.

También realiza algunos cambios en "Blind", recuerda utilizar **[Next]**, **[Last]**, y **[Cue] [x]** para moverte entre cues.

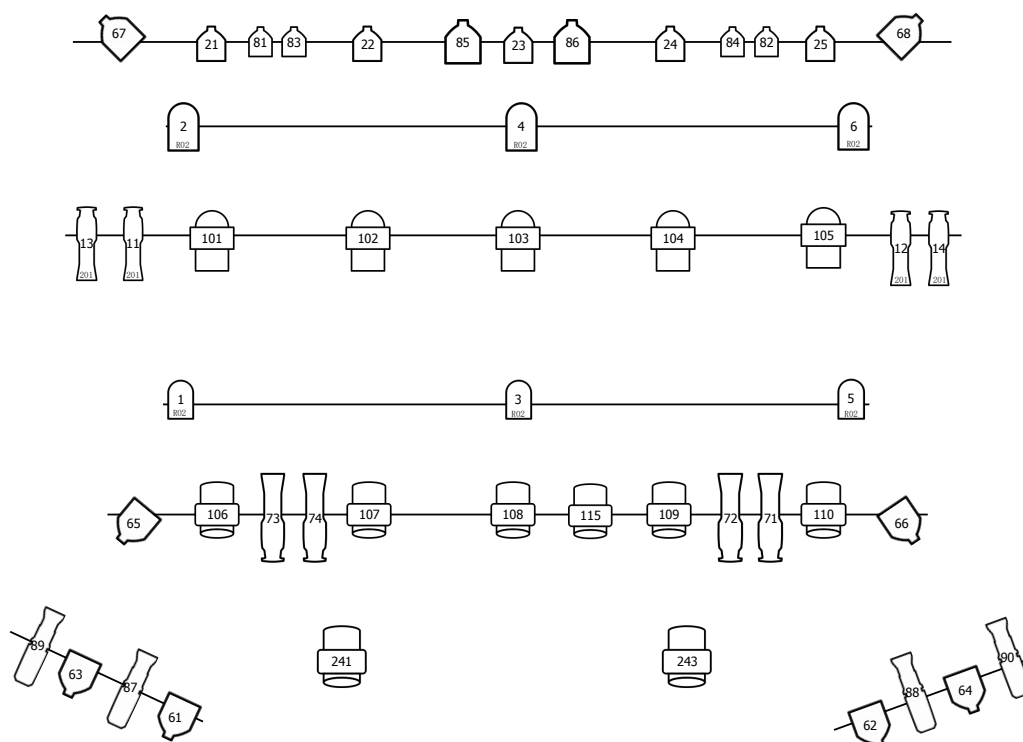


"Magic Sheet" (Hoja Mágica)

El concepto de "Magic Sheet" (Hoja Mágica) viene de los topográficos o planos simplificados que algunos iluminadores solían hacer. En lugar de utilizar el plano de iluminación, algunos diseñadores creaban una hoja con referencias topográficas, donde aparecían exclusivamente los números de los canales divididos por zonas. De esta forma, era más fácil llamar a los canales (comunicarse de una forma rápida con el programador de iluminación).

Especialmente, en montajes con un gran número de focos, el plano de autocad de nuestra producción es una hoja demasiado voluminosa que puede ser reemplazada por una simplificación que el diseñador crea.

Las Magic Sheets de las consolas EOS, son una representación virtual interactiva de este concepto de Hoja Mágica. Es el usuario, o el programador, él que elige como quiere representar/mostrar los aparatos. Puede ser tan sencillo como una transpolación del propio plano, o en todo caso puede ser una simplificación de éste.

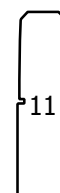


El Concepto

Las Magic Sheets de EOS funcionan de una forma muy sencilla: colocas objetos en la pantalla, y asignas cada objeto a un "Record Target" (Canales, Dimers, Grupos, Paletas, etc.). Existen también varias herramientas que te ayudan a crear tu diseño (copiar/pegar, agrupar en matrix, alinear). El modo de dibujar objetos en "Magic Sheets" es muy similar al de otros programas de dibujo como autocad, sketchup, etc.

Cada objeto puede tener varios campos dinámicos asociados. Por ejemplo, un icono de recorte podría tener asociados los siguientes campos: número de canal, nivel de intensidad, etiqueta (label), campo de data 1 en patch. Cuando diferentes cues se ejecutan, y alguno de estos campos cambia, ese cambio se actualiza automáticamente en la Magic Sheet y se nos muestra la información de esa cue.

La mejor forma de entender como funciona Magic Sheets es crear una.



Como crear una "Magic Sheet" (Hoja Mágica)



Abre una Magic Sheet nueva en una ventana a tamaño completo.



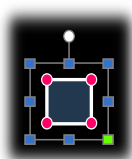
Usa el icono de "New Magic Sheet".



Automáticamente entras en modo edición. Para entrar o salir del modo edición pulsa la flecha de la derecha.



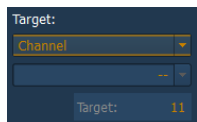
Inserta una forma sencilla como un cuadrado, haciendo click primero en la forma y luego click en la zona donde quieres insertarlo.



Ahora el objeto puede ser editado, de tal forma que puedes cambiar su forma, tamaño y giro.



Experimenta con las posibilidades de cambio de los objetos, para ver como puedes girarlos, cambiar el tamaño o cambiar su forma. Comprueba también que puedes cambiar el color y grosor de su línea.



Selecciona el objeto y usa el editor de propiedades para asignarle el canal 11.



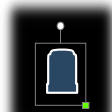
Cierra el editor de la "Magic Sheet".



Haz click en el icono que hemos creado. Al hacerlo el canal 11 se ha seleccionado en "Live".



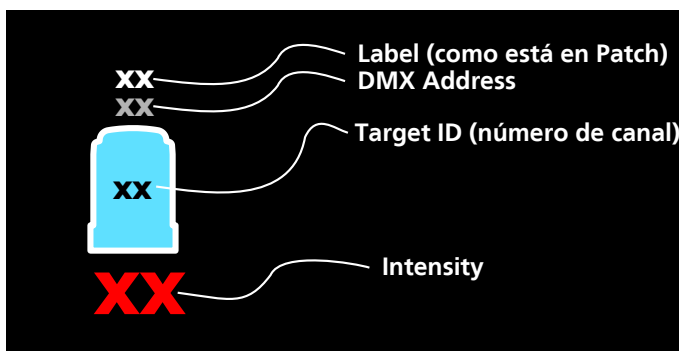
Abre de nuevo el editor de Magic Sheets.



Haz click en el icono que muestra los diferentes símbolos de posibles aparatos. Inserta el icono de Fresnel. En este objeto sólo podemos modificar tamaño y giro. Automáticamente se le asigna un canal.



Cambia los campos de este aparato para mostrar esta información:



Usa un teclado externo e introduce los comandos de Ctrl-C (Copiar) y Ctrl-V (Pegar) para copiar el objeto que acabamos de crear. Automáticamente se le asigna el siguiente canal.



Experimenta con los modos siguientes:



Normal Mode



Quick Layout Mode



Quick Number Mode



Cambia el color de fondo de los modos de Live / Blind. En modo Live coloca un Ambar, y en modo Blind configura el fondo en Azul Oscuro.



Inserta el objeto de "Group", parte del listado de "Objetos Especiales". Estos objetos especiales (C, G, P, etc.) tienen campos similares a los objetos de aparatos que antes hemos utilizado.



Grupos

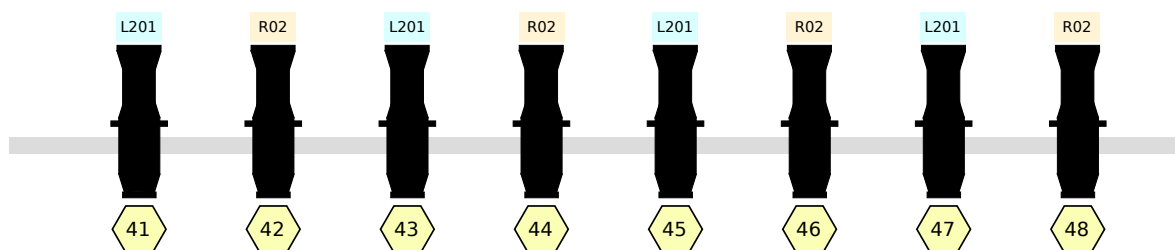
Los Grupos en la consolas de la familia Eos no son más que un conjunto de canales - no podemos guardar niveles en ellos. Son una forma de selección, pero no los podemos usar como herramienta de referencia.

A continuación te mostramos una serie de grupos:

Grupo 1 Generales	1 > 6
Grupo 2 Recortes	11 > 14
Grupo 3 Scrollers de Contra	21 > 25
Grupo 4 Especiales	71 > 74
Grupo 5 Seladors del Ciclorama	31 > 46

Como has visto no hay niveles, sólo canales.

Después de que hayamos grabado un grupo en cues o subs, si hacemos algunos cambios en ese grupo, los cambios no se implementan en las cues/subs ya grabados, es decir, no existe referencia (no funcionan como las Palettes o Los Presets). Los Grupos se graban en el orden en el que han sido creados. Esto puede servirnos de ayuda a la hora de comprobar nuestro equipo, o incluso cuando queremos grabar algún efecto. Si hemos organizado nuestros grupos de forma ordenada, podemos utilizarlos más fácilmente. Fijate en el ejemplo que te ponemos a continuación:



Grupo 41	LX1 Fríos	41 43 45 47
Grupo 42	LX1 Cálidos	42 44 46 48
Grupo 43	LX1 Comprobar Equipo	41 > 48
Grupo 44	LX1 Grupo Efecto	41 43 45 47 42 44 46 48

Target Groups (Grupos Target)

Existe otra forma de crear grupos, los llamados "Target Groups" (Grupos Target), es decir, creamos un grupo a partir de los canales incluidos en un submaster, en una cue, en una paleta, en un efecto, etc. En definitiva, utilizamos los canales de un "Record Target" y creamos temporalmente un Grupo.

Por ejemplo, queremos utilizar los canales que están grabados en el Submaster 36 pero sin los niveles con los que han sido guardados. En vez llamar a los canales uno a uno, podemos crear un grupo temporal con el siguiente comando:

[Group] [Sub] [3][6] [Enter]

De esta forma seleccionaremos todos los canales del Sub 36, que estarán disponibles en control manual.

También podemos seleccionar los canales utilizados en una cue:

[Group] [Cue] [1][1] [Thru] [1][5] [Enter]

Aquí estaremos seleccionando los canales de la Cue 11 que tengan un nivel que no sea 0. Como hemos dicho antes, sólo seleccionamos canales, no incluimos sus niveles.

Como Crear Grupos

Live Entra en modo Live.

3 **Thru** **6** **Record** **Group** **2** **Enter** Grabamos Grupo 2 con Canales 3, 4, 5 y 6. Los grupos no tienen niveles, son simplemente una selección de canales.

Group **Group** Abre un listado de grupos. Grupo 2 está seleccionado.

Last **Next** Nos movemos al grupo anterior y volvemos de nuevo al Grupo 2.

- **6** **Enter** Eliminamos el Canal 6 del Grupo 2.

+ **6** **Enter** Volvemos a incluir el Canal 6 en el Grupo 2.

Group **2** **5** **Enter** Se ha creado el Grupo 25, aunque está vacío.

1 **1** **Thru** **1** **4** **Enter** Se añaden los Canales del 11 al 14 al Grupo 25.

Label Note **Breakup** **Enter** Ponemos la etiqueta de "Breakup" al Grupo 25. Puedes utilizar el teclado virtual en pantalla o un teclado externo conectado por USB.

Group **2** **6** **Enter** Hemos creado el Grupo 26, aunque está vacío.

1 **+** **3** **+** **5** **+** **2** **+** **4** **+** **6** **Enter** Ahora se ha creado un grupo con canales 1-6, pero en el orden en el que han sido escritos.



Selecciona un rango de canales y después pulsa la tecla virtual de **{Offset}**. Experimenta con las diferentes opciones para crear diferentes tipos de grupos. Graba unos grupos nuevos. También puedes utilizar el comando de **[Shift]&[/]** para introducir subgrupos.

Grupos en Direct Selects



Coloca una ventana de "Direct Select" (DS-x25). Puedes utilizar los botones **[+25]** y **[-25]** para añadir más bloques.



Estos botones que te mostramos a continuación están dentro del bloque de "Direct Select".

Select **Groups** Hemos seleccionado "Grupos" para que se muestren en el bloque de Direct Select.

Page 1 **Page 2** También puedes pulsar diferentes teclas de página de bancos de Direct Select.

Flexi Modo Flexi (en el tutorial 9 hablaremos más en profundidad de Flexi) condensa las celdas para mostrarte sólo aquellas que tienen contenido, dejando siempre un espacio entre las celdas que no son consecutivas.

Live **Group 1** El botón de Grupo 1 aparece sombreado. Seleccionamos canales 1 y 2 en Live.

Group 2 El botón de Grupo 2 aparece sombreado. Los canales del 1 al 6 (Grupos 1 y 2) están seleccionados en Live.

Group 1 **Group 1** Ahora sólo seleccionamos el Grupo 1 (canales 1 y 2).

At **6** **5** **Enter** Canales 1 y 2 al 65%. Estos son niveles manuales.

Group 2 **At** **5** **Enter** Canales del 3 al 6 al 50%.

Clear **Sneak** **Enter** Todos los valores manuales desaparecen y volvemos al estado de la cue por defecto.



Carga canales en "Direct Selects" para ver como se comportan. Selecciona canales 1,3, y 5 y grábalos en un grupo nuevo usando los controles de Direct Select. Verás que también puedes utilizar la tecla de **[Record]** en "Direct Selects".



Crea una Magic Sheet (Hoja Mágica) con objetos que sean Grupos. Verás que esos objetos interactúan con las teclas de "Groups" en Direct Select.

Follow

Si añadimos un "Follow" a una cue, al ejecutar esa cue estaremos también disparando la siguiente (aunque podemos determinar un tiempo de espera para esa segunda cue). Podemos utilizar "Follow" para:

- Estructuras complejas de cues sucesivas, que sería complicado llamar individualmente
- Cues que están preparando parámetros de focos móviles en oscuro
- Entradas muy rápidas en sucesión, muy difíciles de realizar manualmente
- Cues que entran automáticamente, de tal forma que no tengamos que dispararlas individualmente

El comando "Follow" se aplica a la cue que dispara, es decir, si queremos que la Cue 6 se ejecute automáticamente al dar el "Go" a la Cue 5, aplicamos el "Follow" a la Cue 5:

[Cue] [5] [Follow] [5] [Enter]

Con esta orden la Cue 6 se ejecuta 5 segundos después de que hayamos disparado la Cue 5. Recuerda que si tienes un "auto-follow" (Cue 6 se ejecuta después de que Cue 5 se haya completado), si cambias el tiempo de la Cue 5 debes de cambiar también el tiempo de "Follow":

[Cue] [5] [Time] [3] [Enter] [Follow] [3] [Enter]

Hang

"Hang" es similar a "Follow", pero en "Hang" el tiempo cuenta una vez que se ha completado la Cue. Por ejemplo:

[Cue] [5] [Hang] [2] [Enter]

La Cue 6 se disparará 2 segundos después de que la Cue 5 se haya completado.

Podemos utilizar la orden de **[Hang][0]** como un "auto-follow" - de esta forma si se cambia el tiempo de la cue, el "autofollow" se sigue ejecutando de la misma manera. También puedes hacer un "Hang" con valores negativos:

[Hang] [-] [1] [Enter] ejecutará Cue 6 un segundo antes de que se complete Cue 5.

Link

En circunstancias normales queremos que la secuencia se ejecute en su orden, pero puede ser que alguna vez necesitemos cambiar ese orden. Con el comando de "Link" podemos no ejecutar partes de la secuencia. Por ejemplo, momentos antes del estreno se decide eliminar una escena, habrá cues que no se ejecuten. Por lo tanto pasaremos de la Cue 33 a la 38, y no ejecutaremos las cues que están entre ellas (la escena eliminada):

[Cue] [33] [Link/Loop] [38] [Enter]

Con esta orden después de ejecutar la Cue 33, tendremos en espera la Cue 38 - nos saltaremos 34, 35, 36 y 37.

Loop

"Loop" te permite realizar un link, un número determinado de veces. Por ejemplo, puede que tengas un número musical con una secuencia que se repite - Cues 6-9 se ejecutan 3 veces, y después vamos a Cue 10. Para realizar esto, ponemos un "link" de la Cue 9 a la Cue 6 y hacemos que ese "link" ocurra 2 veces (con lo que la sucesión de Cue 6-9 se ejecutará en realidad 3 veces):

[Cue] [9] {Link/Loop} [6] {Link/Loop} {Link/Loop} [2] [Enter]


La Cue 10 será lo que llamamos "recovery cue" - una vez que el "Loop" se ha completado, entrará esta cue. Si no quieres que se produzca "tracking" de la Cue 9 a Cue 6, tienes que poner un comando de "Assert" en Cue 6.


Follow y Hang

Live	Al pulsar [Live] nos ponemos en el modo Live.				Go To Cue	2	Enter	Ejecutamos la Cue 2 en 5 segundos (a menos que ya estemos en ella).
Group	2	5	At	7	Rem Dim	Enter	Grupo 25 (con la etiqueta de "Breakup") se pone al 70%. Los otros Canales se ponen a 0.	
Record	3	Time	2	Enter	Se graba una nueva cue (Cue 3), con un tiempo de 2 segundos.			
1	Thru	2	Full	Full	1 y 2 a full.			
Record	4	Time	2	Enter	Grabamos la Cue 4, con un tiempo de 2 segundos			
3	Thru	4	Full	Full	3 y 4 a full.			
Record	Next	Time	2	Enter	Se graba una nueva cue, Cue 5, con un tiempo de 2 segundos.			
5	Thru	6	Full	Full	5 y 6 a full.			
Record	Next	Time	2	Enter	Grabamos la Cue 6, con un tiempo de 2 segundos.			
Cue	3	S 2 Fw/Hg	2	Enter	Follow en Cue 3 de 2 segundos. Esto significa que cuando comienza a ejecutarse la Cue 3, se cuentan 2 segundos e inmediatamente después se ejecuta la siguiente Cue (4).			
Go To Cue	2	Enter	La Cue 2 entra en 5 segundos.		GO	Cue 3 entra en 2 seg., al mismo tiempo aparece un contador de Follow en la ventana de playback status. Después de 2 seg. de que se haya iniciado la Cue 3, Cue 4 entra automáticamente.		
Cue	3	S 2 Fw/Hg	S 2 Fw/Hg	0	Enter	la Cue 3 tiene un tiempo 0 de Hang. Esto significa que una vez completada la Cue 3, la siguiente cue (Cue 4), entra automáticamente.		
Go To Cue	2	Enter	La Cue 2 entra en 5 segundos.		GO	Cue 3 entra en 2 seg., al mismo tiempo aparece un contador de Hang en el display de playback status. Después de 2 seg. de que se haya iniciado la Cue 3, Cue 4 entra automáticamente.		
Cue	3	S 2 Fw/Hg	Enter	la Cue 3 ya no tiene un Follow o un Hang. Para insertar un Follow puedes usar también las teclas [Shift]&[Delay] .				

Link y Loop

Cue	6	S 4 Link/Loop	4	Enter	Hemos linkeado la Cue 6 con la 4. De esta manera, después de que ejecutemos la Cue 6, la siguiente cue será la 4.			
GO	GO	GO	Tal como hemos hecho el link, las Cue 6 y 4 seguirán ejecutándose una después de la otra indefinidamente.					
Go To Cue	6	Enter	Ejecutamos la Cue 6.					
Clear	Select Active	Out	Todos los canales a 0.					
Record	7	Time	2	Enter	Grabamos la Cue 7, un oscuro, con un tiempo de 2 segundos.			
Cue	6	S 4 Link/Loop	S 4 Link/Loop	2	Enter	Después de la ejecución de la Cue 6, volveremos 2 veces a la Cue 4. Por lo tanto las Cues 4 y 6 se ejecutarán 3 veces, y después iremos a la Cue 7.		
Go To Cue	3	Enter	Ejecutamos la Cue 3.		GO	Pulsa [Go] hasta que hayamos acabado el "loop". El número de las vueltas que nos quedan para acabar aparecerá entre paréntesis. Los niveles de la Cue 6 están siendo arrastrados a la Cue 4.		
Cue	4	Assert	Enter	Ponemos un "Assert" en la Cue 4. Así cuando ejecutemos el "loop", no arrastraremos niveles (tracking) de la Cue 6 a la 4.				
Go To Cue	3	Enter	Ejecutamos la Cue 3.		GO	Pulsa [Go] hasta que hayamos acabado el "loop". Al tener un "Assert" en la Cue 4, los niveles de la Cue 6 no se trackean.		





Shift

&

Select Last

Select Active
S1



More SK

Assert
S4



"Select Last" , "Select Manual" y "Select Active"



Select Last (Selecciona lo Ultimo)

Como hemos visto anteriormente, después de efectuar una grabación con **"Record"**, los canales que tuvieramos seleccionados dejan de estarlo. Muchas veces necesitamos recuperar lo que teníamos seleccionado antes de la grabación, para ello utilizamos el comando **"Select Last"**; con esta orden volvemos a capturar los canales que teníamos previamente seleccionados. Te recordamos las reglas que determinan los canales que se incluyen en una grabación normal:

- Canales que tienen un valor por encima de 0
- Canales que se acaban de colocar en 0
- Canales que están arrastrando (tracking) un valor de 0
- Canales con información manual

Select Manual (Selecciona valores Manuales)

Muchas veces necesitas capturar los canales en los que acabas de hacer algún cambio (canales en rojo, o canales con valores manuales). Por ejemplo, en este caso queremos seleccionar todos los canales del 1 al 20 que hayan sido modificados, y ponerlos a la mitad del valor en el que están ahora:

[1] [Thru] [2][0] [Select Manual] [At] [/] [5][0] [Enter].

Select Active (Selecciona Activos)

También a veces queremos seleccionar todos los canales que tengan algún valor. Por ejemplo, si queremos crear un oscuro en escena:

[Select Active] [Out]



También podemos utilizar este comando con un rango determinado. Por ejemplo, queremos apagar todos los focos de sala (canales del 1 al 40):

[1] [Thru] [4][0] [Select Active] [Out]

Si queremos por ejemplo seleccionar y apagar todos los canales que están activos, exceptuando los que procedan de los submasters (y así no apagar las guardias, atriles de la orquesta, máquinas de humo, etc.), podemos utilizar la siguiente orden:

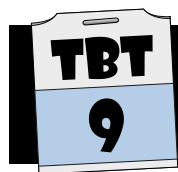
[Select Active] [Select Active] [Out]

Select Last, Select Manual y Select Active

Live	Nos vamos al modo Live.					
Go To Cue	1	Enter	Ejecutamos la Cue 1 en 5 segundos.			
1	At	1	Enter	Canal 1 al 10%.		
2	At	5	Enter	Canal 2 al 50%		
Update	Enter	Actualizamos la Cue 1 con los nuevos niveles (incluido tracking).				
Select Last	At	Full	Enter	Hemos seleccionado el canal 2 y lo hemos colocado a full - éste fué el último canal (o conjunto de canales) seleccionado antes de actualizar.		
Record	1	■	5	Enter	Grabamos la Cue 1.5 (entre la 1 y la 2). Hemos cambiado el nivel de CH. 2, ahora está a full. Este canal arrastrará sus valores a la siguiente cue, y por lo tanto también estará a full en Cue 2.	
3	+	Next	At	8	Enter	Canales 3 y 4 al 80%.
1	At	5	Enter	Canal 1 al 50%.		
Select Manual	Seleccionamos CH. 1, 3 y 4, canales con valores manuales (en rojo). Esta es una forma rápida de seleccionar todos los canales nuevos o que han tenido algún cambio.					
At	6	Enter	Canales 1, 3 y 4 al 60%.			
Update	Q Only Track	Enter	Actualizamos la Cue 1.5, pero evitamos que los valores actualizados se arrastren (no tracking).			
Select Active	Seleccionamos todos los canales con valores que no sean 0 (canales activos).					
Out	Ponemos todos los canales activos a 0. Esta es la mejor forma y la más rápida para conseguir un oscuro.					
Record	1	■	7	Q Only Track	Enter	Grabamos una Cue 1.7 (entre la 1.5 y la 2). Para evitar que algún valor tracking de la cue anterior se meta en el oscuro, utilizamos el comando "Q Only" (sin tracking).
Block	Enter	Ponemos un "Block" en la Cue 1.7, y así evitamos también posibles problemas de tracking que puedan estropear nuestro oscuro. Poner un "Block" en los oscuros es una práctica habitual en las consola tracking.				
GO	GO	Ejecutamos la Cue 2 y después la Cue 3.				
Group	Sub	2	At	8	Enter	Utilizamos los canales del Submaster 2 y los convertimos temporalmente en un grupo, los ponemos al 80%. Cualquier "record target" (Subs, Cues, Presets, Palettes) puede ser seleccionado como grupo.
Select Last	Rem Dim	Enter	Los canales que no estén activos en el Sub 2 se van a 0, (en este caso el canal 13).			
Clear	Sneak	Enter	Todos los canales vuelven a los niveles a como están grabados en la cue activa (Cue 3).			



Utiliza **[Select Active]** y **[Select Manual]** con un grupo de canales y selecciona sólo alguno de ellos dentro de ese rango.



Modos Flexi en Live y Blind

El comando **[Format]** nos permite cambiar el formato en el que vemos la información. En modo Live, con **[Format]** podemos elegir entre el formato "Summary" y el formato "Table". Pero existe otro modo de seleccionar qué información queremos ver.

Con el comando **[Flexi]** (diminutivo de Flexichannel) elegiremos que canales vamos a ver en pantalla. Pulsando **[Flexi]** pasas al siguiente tipo de estado, y si mantienes pulsada la tecla, aparecerán varias opciones en "softkeys".

La consola tiene definidos 6 estados Flexi, y la posibilidad de que el usuario defina un séptimo:

All Channels	Todos los canales en pantalla.
Patched Channels	Canales que están patcheados. Esto puede ayudarte a identificar rápidamente canales que no estás usando.
Manual Channels	Canales que han sido modificados manualmente. Estos canales se verían afectados por una actualización.
Show Channels	Canales que se han grabado en Cues o en Submasters. De esta forma puedes ver si existen canales que no estás utilizando en este espectáculo.
Active Channels	Canales con un valor superior a 0, o que se acaban de ponerse en 0. Esta información puede ser útil al diseñador, ya que no muestra los canales que arrastran valores tracking a 0.
Selected Channels	Canales que están seleccionados.
View Channels	Esta pantalla se puede definir por el usuario para que se muestren los canales que él decida. Por ejemplo, puedes decidir que se muestren sólo los canales usados en el Acto I, o sólo focos móviles y scrollers, o solo los canales de sala, etc.

Cuando utilizamos **[Thru]** dentro de una pantalla de Flexi, sólo se seleccionan los aparatos que están dentro de esa pantalla. Si quieres seleccionar todos los canales, incluso los que no están en el modo flexi seleccionado, utiliza **[Thru]** **[Thru]**.

Modos Flexi



Pulsando **[Live]** te colocas en el modo Live.



2

Enter

Ejecutamos la Cue 2.

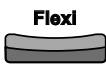
1

At

9

Enter

Canal 1 al 90%.



Flexi

Ahora verás un texto en la esquina superior derecha de la pantalla de Live que muestra que estás en el modo Flexi de Patched Channels. Sólo verás canales que están patcheados. Hay barras verticales indicando la separación de canales no patcheados - por ejemplo entre canales 6 y 11.

Patched Channels	
71	72
42	92



Flexi

Ahora estás en el modo Flexi de Manual Channels. Este modo sólo muestra canales manuales (con niveles en rojo). Si usaras "Update" estos serían los canales que se actualizarían.



Flexi

Ahora estás en el modo flexi de Show Channels. Este modo te muestra sólo canales que son parte de una cue o un submaster en el espectáculo en el que estás trabajando.



Flexi

Active Channels te muestra sólo los canales que tienen algún nivel y aquellos que acaban de ponerse en 0. En la pantalla de Blind Palette/Preset, Active Channels sólo mostrará los canales que tienen información grabada para esa Paleta o Preset.



Flexi

Ahora estás en el modo flexi de Selected Channels. Se mostrarán solamente los canales seleccionados (puede utilizarse para comparar canales que no están en la misma página). La pantalla está vacía ya que no tienes nada seleccionado.



+

4

+

6

Enter

Ahora ves los canales 2, 4, y 6.



Flexi

Has vuelto al modo All Channels - no aparece ningún texto en este modo.



+

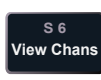
4

+

6



&



Has creado una nueva selección con los canales 2, 4 y 6. Al pulsar "Flexi" a la vez que "View Chans", creas un modo Flexi temporal.



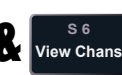
&



Si presionas a la vez "Flexi" y un modo de Flexi (en una softkey), irás directamente a ese modo.



Ya no tienes canales seleccionados.



Ahora vuelves al modo View Channels, y verás en pantalla los canales 2, 4, y 6.



Cue

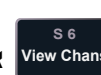
3

Thru

5



&



Seleccionamos los canales activos en cues 3, 4 y 5, y se crea una pantalla flexi de View Channels. Sólo se muestran los canales 1-4 y 11-14. Esto puede usarse para ver exclusivamente los canales que se utilizan en un grupo de cues.



+

6

Enter

Aunque los canales 5 y 6 no están en este modo Flexi, los verás si los seleccionas.



Thru

6

Enter

El canal 1 está en el modo Flexi activo, pero no el 6. Por eso sólo aparecerán como seleccionados los canales 1-4.



Thru

Thru

6

Enter

El comando **[Thru] [Thru]** fuerza a que se seleccionen todos los canales, incluso los canales que no pertenecen al modo Flexi en el que estás.



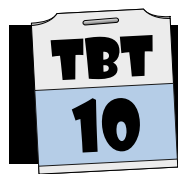
Blind

Vamos al modo Blind. Live y Blind pueden tener modos Flexi diferentes. Por ejemplo, puedes mantener el modo "Selected Channels" en Blind, y tener el modo "Show Channels" en Live. Con la tecla [Flexi] siempre puedes cambiar el modo Flexi tanto en Live como en Blind.



En Live, crea un nuevo Modo Flexi: "View Channels" con los canales 1-6 y 21-25.

Después colócate en Modo Flexi: "Patched Channels" para continuar los siguientes ejercicios.



Channel Check (Comprobación de Canales)

"Channel Check" es un modo de la consola que te sirve para comprobar rápidamente tus focos. Seleccionando un canal y dándole un determinado nivel, puedes ir desplazándote a los diferentes aparatos de tu montaje para verificar que todos funcionan.

[1] [At] [8] {Chan Check} [Enter], subimos el canal 1 al 80%. Con **[Next]** pasamos al canal 2 y lo subimos al 80%, el canal 1 vuelve a su valor original. Sólo los canales con una address en Patch se podrán utilizar en el modo "Channel Check". Si pulsas cualquier otra tecla que no sea **[Next]** ó **[Last]**, saldrás de este modo.

Park

A veces necesitas mantener un canal o dimer a un determinado nivel, pero sin necesidad de grabarlo en una cue, submaster, etc. Ejemplos de cuando puedes necesitar esta función:

- Durante los ensayos, queremos poner las luces de sala al 20%
- Un foco móvil tiene un problema, queremos dejarlo en home hasta que podamos resetearlo en el Descanso
- Los circuitos de corriente para focos móviles, que necesitan estar siempre a full
- Fijar un cambio de color que no funciona bien, en un color que no de problemas

Los canales y los dimers se pueden Parkear desde el modo Live o en la ventana de Park. Cuando entras en la ventana de Park, por defecto estaremos en modo "Channel Check".

Puedes hacer también un parqueo proporcional. Por ejemplo, los comandos de **[6] [At] [/] [9] [Enter]** cuando estás en la pantalla de Park, harán que el canal 6 salga a escena en un 90% del valor que le pedimos (por ejemplo, si en una cue está grabado a full, la intensidad real de salida del canal será del 90%, si está grabado al 50%, la intensidad será del 45%). El status de Park no está configurado por defecto cuando cargas un "show" (espetáculo) nuevo.

Channel Check en Live

	Al pulsar [Live] entramos en modo Live.										
			Todos los canales van a 0 y el listado de cues se coloca al principio.								
				Canal 1 se pone a Full.							
	Seleccionamos el canal 2, el canal 1 permanece a Full.										
			Todos los canales con valores manuales vuelven al nivel en el que están grabados en la cue activa. Si no realizas ninguna selección específica, [Sneak] afecta a todos los canales con valores manuales.								
						Canal 1 se pone a full. Ahora estamos en modo Channel Check, que será cancelado si pulsas cualquier otra tecla que no sea [Next] ó [Last] .					
	Canal 2 se pone a full, canal 1 vuelve a 0.			Canal 3 se pone a full, canal 2 vuelve a 0.			Canal 2 se pone a full, canal 3 vuelve a 0.			Todos los canales se ponen a 0, salimos del modo Channel Check.	

Park



Parkeamos Canal 1 a full. No verás FL en rojo, sino una P pequeña. Además, verás el mensaje "Parked Channels" en la parte superior de la pantalla, el botón de Park tendrá su LED verde encendido.



Se abre un nuevo tab que muestra canales y addresses parkeados. Verás que el canal 1 está parkeado a Full.



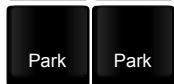
Canal 2 queda parkeado al 50%. Este es el nivel con el que saldrá a escena.



El canal 2 aparece en pantalla al 70%. Este es el nivel al que será grabado y actualizado, pero todavía permanece parkeado al 50%, que es el nivel con el que está saliendo a escena.



Colocamos el canal 2 al mismo nivel al que está parkeado (50%). Este comando no desparkea el canal, solamente lo iguala a su nivel parkeado.



Volvemos a la pantalla de Park.



Desparkeamos el canal 1 (recuerda que **[At][Enter]** significa "quitar").



Parkeamos address (direccionamiento) 26 a Full. Como este dimmer está patcheado al Canal 6, lo hemos parkeado también. **[Address]** existe como tecla en Eos/Gio.



Desparkeamos todos los canales. Addresses que estaban parkeadas siguen parkeadas.



Ahora también hemos desparkeado los addresses.

Sneak

El comando "Sneak" te permite restaurar un canal al nivel al que está grabado (o a su nivel original), o llevarlo a un nuevo estado.

Si seleccionamos uno o más canales, con **[Sneak] [Enter]** hacemos que esos canales vuelvan a los niveles que están grabados en cue o en submasters, en el tiempo de "Sneak Time" (por defecto 5 segundos). **[Sneak] [2] [Enter]** hará lo mismo pero en 2 segundos en vez de en 5. **[At] [5] [Sneak] [Enter]** colocará el canal o canales al 50% en 5 segundos.

Si pulsas **[Sneak] [Enter]** sin seleccionar ningún canal, hará que todos los canales vuelvan a su nivel original.

Te damos algunos ejemplos en los que puedes usar **[Sneak] [Enter]**, en vez de aplicar un nivel manualmente:

- En el caso de que se modifiquen manualmente algunos canales pero el diseñador finalmente decida revertir esos cambios, podemos ponerlos a cero y regrabar, o podemos utilizar "Sneak" (volvemos al estado original de la cue), de tal forma que no influiremos sobre el "tracking" de esos canales.
- Has cambiado el color y el nivel de intensidad de un scroller. Después, el diseñador te pide volver al color original aunque manteniendo el nuevo nivel de intensidad. Puedes utilizar **[Color] [Sneak] [Enter]** para volver al color anterior manteniendo el nuevo nivel.
- Durante un Ensayo General el diseñador está todavía realizando algunos cambios en la Iluminación. Para que esos cambios no se noten en la ejecución del Ensayo, podemos ir a Setup y cambiar "Sneak Time" a 10 segundos. De esta forma, cuando hagas un cambio en vez de llamarlo directamente, puedes ejecutarlo con "Sneak" y el cambio se producirá en 10 segundos, por ejemplo **[Group] [2] [At] [Full] [Sneak] [Enter]**. Después, si te gusta el cambio, simplemente actualiza.
- También podemos utilizar el comando de Sneak en un Submaster. Por ejemplo, si tenemos que subir el submaster de las luces de sala en 30 segundos, en vez de realizarlo manualmente podríamos utilizar los comandos **[Sub] [9] [At] [Full] [Sneak] [3] [0] [Enter]**.

[Shift] & [Sneak] después de una selección de canales evita que esos canales se consideren como valores manuales, de tal forma que no serán incluidos en una grabación selectiva: Update, Record Only, ni tampoco se incluirán en un Sneak.



Sneak

Live	Al pulsar [Live] entras en modo Live.							
Go To Cue	6	Enter	Ejecutamos la Cue 6.					
1	Thru	6	At	5	Enter	Los Canales del 1 al 6 se colocan al 50%. Como siempre, el color rojo indica que son valores manuales.		
Group	2	5	At	Full	Enter	Los Canales del 11 al 14 se ponen a Full.		
Sneak	Enter	Canales del 11 al 14 (los canales que están seleccionados) vuelven al valor que tienen en la Cue 6, 70%. Esto se ejecuta en 5 segundos, el tiempo de sneak por defecto.						
Group	2	5	At	8	Enter	Los Canales del 11 al 14 suben al 80%.		
Clear	Sneak	Enter	Todos los canales vuelven a la intensidad que tienen en la cue. Si no existe una selección, [Sneak] actua sobre lo canales que tienen valores manuales.					
1	Thru	4	At	2	Enter	Los Canales del 1 al 4 bajan al 20%.		
3	Thru	4	Sneak	Enter	Sneak sólo afecta a los canales 3 y 4. Todos los otros valores manuales permanecen a su nivel presente.			
2	Sneak	1	0	Enter	Sneak afecta al Canal 2 y se produce en 10 segundos. Podrías usar [Time] después de Sneak - pero no es necesario, se asume que 10 es una referencia de tiempo.			
1	Thru	4	At	9	Sneak	2	Enter	Los Canales del 1 al 4 se ponen al 90% en 2 segundos.
Clear	-	3	Sneak	Enter	Hacemos un sneak de todos los canales excepto el 3.			
At	4	Aparece un error en la línea de comandos - no puedes poner niveles cuando haces una selección negativa (Canal - 3). Esto está diseñado para protegerte y evitar que pongas casi todos los canales a un nivel concreto.						
Undo	Con una línea de comandos sin terminar (como la nuestra que tiene un error), [Undo] limpia completamente la línea de comandos pero no nos muestra "undo history".							
Go To Cue	0	Enter	Todos los canales bajan a 0 y el listado de cues vuelve al principio.					
Sub	2	At	5	Enter	El Sub 2 se pone al 50%. En Eos/Gio verás un fader motorizado moverse, asumiendo que estás en una página de faders que contenga el Sub 2. En un Expansor, el LED del fader indicará nivel.			
Sub	2	At	8	Sneak	5	Enter	El Submaster 2 se pone al 80% en 5 segundos. En Eos/Gio el fader motorizado se moverá al instante.	
Sub	2	Home	Sneak	1	Enter	Hacemos un "home" para el Sub 2 (0% en subs aditivos) en un segundo.		
Recall From	Cue	2	Sneak	Enter	Los canales activos de la Cue 2 se muestran en escena, convirtiéndose en valores manuales.			
Clear	Sneak	Enter	De nuevo, todos los canales se ponen a 0.					



Practica haciendo Sneak a algunos canales y a algunos submasters. Practica también utilizando Shift-Sneak.

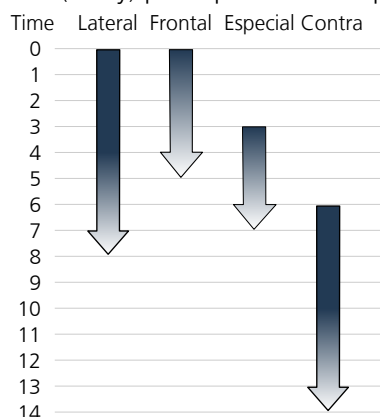
Part Cues (Cues divididas en Partes)

Con "Part Cues" puedes crear cues que tengan tiempos múltiples. Se puede dividir una cue en 2 partes de tal forma que cada una tenga un tiempo diferente. De esta forma algunos canales entrarán con un tiempo, mientras que otros lo harán con un tiempo totalmente diferente. La herramienta "Part Cues" te ofrece la posibilidad de tener un control más preciso sobre el resultado de una cue. Una cue puede tener hasta 20 partes diferentes, cada una de ellas con su tiempo y delay específico. Cada canal será asignado a una de estas partes, y esto se puede hacer tanto en Live como en Blind.

A continuación te ponemos un ejemplo. En la cue que vamos a crear queremos que las luces laterales entren en 7 segundos, pero también queremos que el frontal entre en 4 segundos (hay un personaje que se está colocando para la escena y necesita luz), también tenemos un especial que va sobre un practicable que se posiciona para esta nueva escena, (le vamos a dar un delay de 3 segundos, y un tiempo de entrada de 4 segundos) y por último, tenemos también unos contras que necesitan esperar 6 segundos (delay) para que suba una pieza de escenografía, y su tiempo de entrada será de 8 segundos.

Estas son las partes que crearemos para la cue:

Part	Delay	Time	Canales
1	-	7	Lateral
2	-	4	Frontal
3	3	4	Especial
4	6	8	Contra



También podemos usar "Part cues" para crear "Chase" sencillos que no necesiten repetición (se ejecutan sólo una vez):

Part	Delay	Time	Canales
1	-	1	1
2	1	1	2
3	2	1	3
4	3	1	4
5	4	1	5
6	5	1	6

En próximas tutoriales veremos que también podemos crear "Chase" con Efectos, de una manera muy sencilla. Pero también puedes utilizar "Part Cues" para:

- Si quieres dar un tiempo diferente en una cue a los parámetros de Focus/Color/Beam
- Si quieres aplicar un tiempo específico a un especial que se nota demasiado y necesita un control más sutil
- Para seleccionar un grupo de focos que cambian de intensidad en un número musical de forma independiente al resto de la cue
- Para modificar el color de los scrollers de forma gradual (no todos a la vez, sino por partes)
- Si queremos mantener en un oscuro el especial de un actor durante más tiempo

Grabación de Part Cues en Live

Live Vamos al modo Live.

Go To Cue **0** **Enter** Nos colocamos al principio de nuestra "cue list".

Delete **Cue** **1** **Thru** **Enter** **Enter** Borramos todas las cues.

Group **1** **Thru** **2** **At** **5** **Enter** Ponemos los generales al 50%.

Record **1** **Part** **1** **Time** **4** **Enter** Grabamos Cue 1 Parte 1 con un tiempo de 4 segundos.

Group **2** **5** **At** **Full** **Enter** Ponemos los Recortes a Full.

Record **Part** **2** **Time** **2** **Enter** **Enter** Grabamos Cue 1 Parte 2 con un tiempo de 2 segundos.

7 **2** **At** **7** **Enter** Colocamos el Canal 72 al 70%.

Record **Part** **3** **Time** **0** **Delay** **4** **Enter** **Enter** Grabamos Cue 1 Parte 3 con un tiempo de 0 seconds, y un "delay" de 4.

STOP BACK Volvemos al principio de la cue list. **GO** Los canales se ejecutan como dicta su parte. El punto de comienzo de "time" y "delay" es el **[GO]** inicial.

"Part Cues" en Blind

Select Active **Out** Comenzamos con un oscuro.

Record **2** **Block** **Enter** Grabamos la Cue 2 con un Block.

Recall From **Cue** **1** **Enter** Llamamos a los niveles de la Cue 1. **Record** **3** **Time** **4** **Enter** Grabamos la Cue 3, es igual que la Cue 1 (pero sin partes)

Blind Entramos en modo Blind para editar esta cue. **Format** **Format** Cambiamos el formato a "Spreadsheet" para ver varias cues a la vez, aunque con pocos canales.

Flexi **S 3 Show** Pasa a modo Flexi "Show Channels".

1 **1** **Thru** **1** **4** **Part** **2** **Enter** **Enter** Creamos Cue 3 Parte 2 con CH. 11-14. Los canales que estaban originalmente en la Cue, ahora formarán Parte 1.

Part **2** **Time** **2** **Enter** Damos a Cue 3 Part 2 un tiempo de 2 segundos.

7 **2** **Part** **3** **Time** **0** **Delay** **4** **Enter** **Enter** Grabamos Cue 3 Part 3 con su propio tiempo. Los canales no incluidos en la parte se muestran en gris.

Live **STOP BACK** **GO** Volviendo al modo Live, al ejecutar la Cue 3 vemos que es igual a la Cue 1.



Prueba a mover canales de una parte a otra, y verás como cambian el color de los textos. Utiliza **[At]** **[Enter]** para algunos canales en una parte para ver que ocurre.

Introducción

Las consolas de la familia Eos son consolas "tracking". Para algunos usuarios éste será un termino totalmente nuevo, por ello este tutorial va a explicar los conceptos y las técnicas utilizadas en las consolas "tracking".

Las mesas digitales de Iluminación se han utilizado durante los últimos 30 años; en este tiempo se han consolidado 2 formas-tipo de entender su funcionamiento:

Consolas "Preset" "Preparación" o "Cue-Only", este tipo de consola se suele basar en el modelo de dos preparaciones o escenas (2 líneas de faders), por ejemplo las consolas Strand Galaxy, Strand Gemini, ETC Express, y ETC Expression.

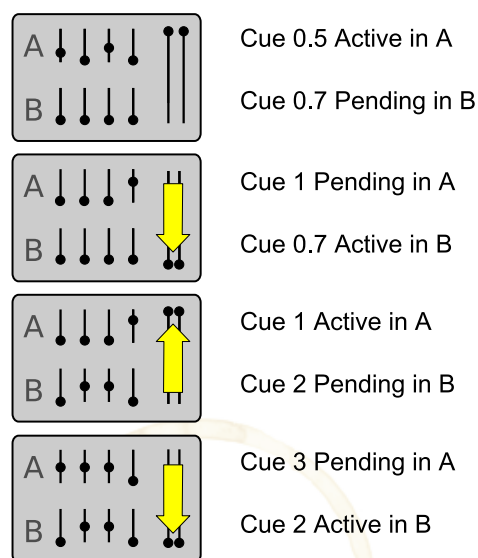
Consolas "Tracking", estas consolas sólo cuentan con una línea de faders, por ejemplo las consolas Strand Light Palette 90, ETC Obsession, Whole Hog, GrandMA.

Ninguno de los 2 tipos de consolas es mejor o peor, más bien debes de escoger que tipo de consola usar dependiendo del tamaño y el montaje para él que la utilices. En general las consolas "tracking" son más adecuadas para montajes con un número considerable de focos móviles, ya que te facilitan el manejo de los parámetros de no-intensidad (todos los parámetros menos el de "dimer").

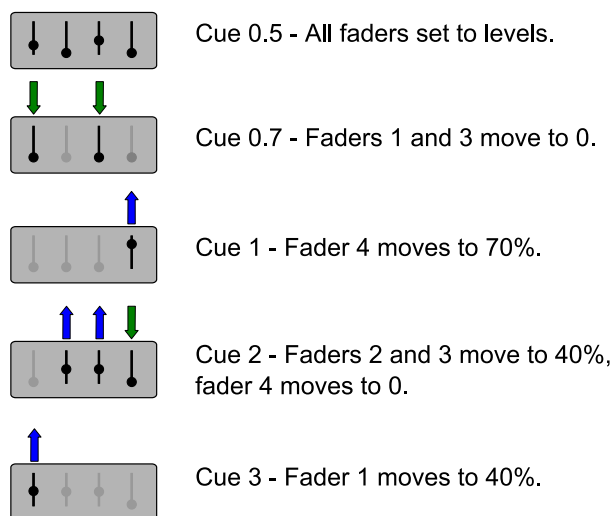
¿Cuál es la diferencia?

La diferencia esencial entre los 2 tipos de consola se aprecia a la hora de efectuar la grabación de una cue:

Una consola **"Cue-only"** cuando graba una cue, está grabando todos los niveles que salen a escena en ese preciso momento. Cada cue contiene todos los valores de intensidad y además todos los parámetros o atributos de cada foco presente. A continuación te mostramos un ejemplo en una consola de dos preparaciones:



Una consola **"Tracking"** sólo graba los cambios que ocurren desde la cue anterior. De esta manera cada cue sólo contiene los niveles o parámetros que cambian, lo que llamamos "move instructions" (órdenes que contienen movimiento). Te mostramos el siguiente ejemplo en una consola que cuenta con una única línea de faders:



Al ejecutar las cues encontramos otra diferencia:

Las consolas **Cue-only** tienden a ejecutar el paso entre cues como si fueran cross-fades puros, todos los canales participan en el cross-fade aunque no cambien de una a otra cue.

Las consola **Tracking** tienden a operar como "move-fade", sólo valores que cambian participan en el paso entre cues.

Ejemplo

Tenemos un montaje en el que hemos configurado varios grupos: Generales, Recortes con Gobo, Contras y Especiales. Te vamos a mostrar como grabarían las mismas cues 2 consolas-tipo diferentes:

Mesa "Cue-Only":

Cue	Time	Down	Breakup	Back	Special	
0.5	5	20	0	40	0	Entrada Público
0.7	4	0	0	0	0	Oscuro
1	2	0	0	0	70	Especial en Embocadura
2	3	0	40	40	0	Comienza la Escena, Gobos y Contras
3	2	40	40	40	0	Añadimos Generales
4	2	0	40	40	0	Final de Escena, sólo Gobos y Contras
5	1	0	0	20	70	Especial en actor
6	2	0	0	0	0	Oscuro
7	3	70	25	35	0	Nueva Escena
7.5	12	40	0	15	60	Bajan niveles, Especial en bailarín
8	4	0	0	0	60	Cambio de escena, mantenemos Especial en bailarín
9	2	20	10	70	0	Nueva Escena, quitamos Especial

Mesa "Tracking":

Cue	Time	Down	Breakup	Back	Special	
0.5	5	20		40		Entrada Público
0.7	4	0		0		Oscuro
1	2				70	Especial en Embocadura
2	3		40	40	0	Comienza la Escena, Gobos y Contras
3	2	40				Añadimos Generales
4	2	0				Final de Escena, sólo Gobos y Contras
5	1		0	20	70	Especial en actor
6	2			0	0	Oscuro
7	3	70	25	35		Nueva Escena
7.5	12	40	0	15	60	Bajan niveles, Especial en bailarín
8	4	0		0		Cambio de escena, mantenemos Especial en bailarín
9	2	20	10	70	0	Nueva Escena, quitamos Especial

Aunque el resultado de la ejecución de la secuencia de cues es igual en las 2 consolas, la consola "tracking" ha grabado en cada cue muchos menos datos que la otra consola. Por ejemplo, en la cue 1 sólo hay un cambio de niveles con respecto a la cue anterior. La mesa "tracking" refleja ese único cambio, mientras que la consola "cue-only" graba todos los niveles aunque no exista más que un cambio. Esta forma diferente de ver los cambios es realmente importante cuando manejamos muchos canales con gran cantidad de parámetros.

¿Es esto tan importante?

Independientemente de que grabemos con una consola "tracking" o "cue-only", lo que sale a escena es lo mismo. Pues entonces sí el resultado es igual ¿Por qué estamos perdiendo el tiempo con este tutorial? La realidad es que el tipo de consola afecta en gran medida a como editamos (actualización de cues, cues borradas o añadidas al "show").

En una mesa "cue-only" los cambios sólo afectan a la cue en la que operas, la siguiente cue tiene grabado un estado completo de iluminación y se ejecutará como fué grabada originalmente. En una consola "tracking" los cambios se arrastran hacia adelante hasta que se encuentren con una "move instruction". Esto significa, por ejemplo, que si actualizamos la Cue 2 en las 2 mesas, y regrabamos la Contra al 60% (en vez de al 40%), las 2 mesas ejecutarán esa Cue 2 de la misma manera, pero se comportarán de forma diferente en la siguiente cue. En la consola "cue-only", las luces de Contra volverán al 40% en la Cue 3, mientras que en la consola "tracking" la Contra permanecerá al 60% hasta la Cue 5 (donde tenemos grabado ese canal al 20%).

Tracking no es simplemente una función avanzada o un método de trabajo, es en realidad una forma de pensar.

Como parar "Tracking"

En una consola "tracking" a veces quieres que este "tracking" no se produzca. En general, necesitamos que los canales arrastren sus valores durante una escena, pero a veces incluso sólo durante unas pocas cues (tenemos que tener en consideración que cualquier nuevo valor grabado en ese canal en cues posteriores bloqueará el tracking).

Generalmente es una buena idea colocar puntos de bloqueo (Block) en lugares estratégicos de la secuencia, en los que se pararía cualquier "tracking". Un buen lugar suelen ser los oscuros. En este ejemplo, sería bueno colocar un "Block" en la Cue 6, de tal forma que si posteriormente añadimos algunos valores en cues anteriores, no aparezcan de repente en nuestro oscuro (se arrastren al no encontrar "move instructions"):

Cue	Time	Down	Breakup	Back	Special	
0.5	5	20		40		Entrada Público
0.7	B 4	0		0		Oscuro
1	2				70	Especial en Embocadura
2	3		40	40	0	Comienza la Escena, Gobos y Contrás
3	2	40				Añadimos Generales
4	2	0				Final de Escena, sólo Gobos y Contrás
5	1		0	20	70	Especial en actor
6	B 2			0	0	Oscuro
7	3	70	25	35		Nueva Escena
7.5	12	40	0	15	60	Bajan niveles, Especial en bailarín
8	b 4	0		0		Cambio de escena, mantenemos Especial en bailarín
9	B 2	20	10	70	0	Nueva Escena, quitamos Especial

En el ejemplo hemos puesto una línea para marcar donde paramos "tracking". En la consola no se muestran estas líneas, aquí las hemos dibujado para ayudarte a comprender como funciona "Block".

Actualización "Cue-Only"

A pesar de que las consolas de la familia Eos son consolas "tracking", puedes decidir no arrastrar valores al actualizar una cue. Si hacemos esto, convertiremos todos los valores que estén siendo arrastrados de cues anteriores en "move instructions", de manera que ya no se trackean. Por ejemplo, si queremos añadir un poco de Luz General en la Cue 1 pero sin afectar las cues siguientes, utilizamos el comando [Cue Only]:

Actualización de Cue 1, modo "Tracking"

0.5	20
0.7	0
1	20
2	
3	40
4	0

Actualización de Cue 1, modo "Cue Only"

0.5	20
0.7	0
1	20
2	0
3	40
4	0

Grabación "Cue Only"

Si queremos insertar una nueva cue (1.5) entre las Cues 1 y 2 (añadiendo 35% de Luz General), grabándola con o sin **[Cue Only]** producirá un resultado muy diferente:

Record 1.5

0.5	20
0.7	0
1	20
1.5	35
2	
3	40
4	0

Record 1.5 Cue Only

0.5	20
0.7	0
1	20
1.5	35
2	0
3	40
4	0

Utilizando Cue-Only convertimos el valor tracking en un 0 (que es a su vez "move instruction").

Blocking Parcial

A veces es más apropiado bloquear sólo algunos canales. En el ejemplo anterior vemos que tenemos un especial para un bailarín que entra en la Cue 7.5, mientras el resto de la escena está a muy baja intensidad.

Queremos mantener el tracking de este canal entre las Cues 7.5 y 8 (de tal forma que si decidimos cambiar el nivel de este especial al 50% en la Cue 7.5, este nivel se arrastre a la Cue 8). Pero a la vez queremos evitar que otros cambios que hagamos en la Cue 7.5, se arrastren a la 8 y modifiquen el oscuro que tenemos (exceptuando el especial en el bailarín). En este caso podemos hacer una Block Parcial, bloqueando todos los canales aparte de este especial - en Eos/lon, **[-][channel][Block][Enter]**. El Block Parcial se indica con una b minúscula.

Algunos programadores prefieren bloquear toda la cue, y si quieren que algunos valores se arrastren a pesar del "Block", grabarían estos valores manualmente. Todo depende de tí, puedes utilizar cualquiera de los 2 métodos.

"System-Blocks" o "Auto-Blocks"

Como medida de seguridad, a veces la propia consola colocará "Blocks" en algunos canales. A esto le llamamos "System-Blocks" o "Auto-Blocks".

Por ejemplo, la consola producirá un "Auto-Block" cuando al modificar un nivel en una cue, lo igualas al de la cue posterior. Por ejemplo, si añades los generales al 40% en la Cue 2 (vemos que también están al 40% en la Cue 3), la consola bloqueará automáticamente este canal en la Cue 3 para evitar que si de nuevo realizas un cambio en la Cue 2, este valor modifique también la Cue 3. Estamos evitando un "tracking" no deseado.

Pudiera ser que has igualado los niveles de este canal en ambas cues porque si quieres que ocurra el "tracking". Si es así, sólo tienes que eliminar el "Auto-Block" con los comandos **[At] [Enter]**, de tal forma que permites que este nivel se arrastre.

Actualización de Cues en Tracking

Live Go To Cue 2 Enter En modo Live ejecutamos la Cue 2. Estas cues son diferentes a las que hemos visto en tutoriales anteriores.

Group 3 At 6 Enter Cambiamos el nivel del Grupo 3 (contra) del 40% al 60%.

Update Enter Actualizamos la Cue 2. Este grupo estaba trackeando al 40%, ahora lo hará al 60%.

Go To Cue 4 Enter Group 1 At 2 Enter Update Enter Actualizamos el Grupo 1 (general) al 20% en la Cue 4. Estos valores también se arrastrarán.

GO GO Al pulsar **[Go]** dos veces nos colocamos en la Cue 6. Debería ser un oscuro, pero el Grupo 1 se ha trackeado al 20% como consecuencia de la actualización que acabamos de hacer.

Undo Page ▲ Enter Enter Pulsamos **[Undo]** y se nos muestra un listado de los últimos comandos, el último está al final de la lista. Con **[PgUp]** situate sobre la orden de "Update". Hemos convertido los valores de nuevo en manuales.

Cue 6 Block Enter Coloca un Block en la Cue 6. Así, los valores que vienen trackeados no afectarán esta cue.

Cue 0 ■ 7 Block Enter Como esta cue es otro oscuro, también la bloqueamos.

Go To Cue 4 Enter Group 1 At 2 Enter Update Enter Actualizamos de nuevo el Grupo 1 al 20% con tracking.

GO GO Vamos a la Cue 6. Esta vez el Grupo 1 no aparece (por causa del Block). Los valores, que son iguales que en la cue anterior, se muestran ahora en blanco en lugar de magenta.

Go To Cue 1 Enter Group 1 At 2 Enter Update Enter Añadimos el Grupo 1 al 20%, y actualizamos la Cue 1.

GO Al ejecutar la Cue 2 nos damos cuenta de que estamos arrastrando el Grupo 1. Esta vez no utilizaremos **[Undo]**, resolveremos el problema de otra manera.

Group 1 Out Quitamos el Grupo 1.

Update Enter Actualizamos la Cue 2. Blind Blind Next Estos cambios no afectan a la Cue 3, ya que cuenta con valores ("move instructions") grabados para los Canales 1-6.

Blind Blind Al pulsar dos veces Blind, te colocas en modo Blind en la misma cue que estás ejecutando en Live.

Group 1 At Enter Al usar los comandos **[At][Enter]** quitamos el block, y por tanto los niveles de la cue anterior (en este caso 0) se arrastran.

Cue 7 ■ 5 Enter Seleccionamos la Cue 7.5. Format Format Con **[Format]** elegimos el formato "spreadsheet".

Group 3 At Enter Al utilizar **[At][Enter]** en el Grupo 3, hacemos que adopten los niveles trackeados de la cue anterior. Ahora están trackeando al 35%.

Grabación de Cues en Tracking

Live Go To Cue 1 Enter Ejecutamos la Cue 1 en modo Live.

7 3 At 7 Enter El Canal 73 al 70%.

Record 1 ■ 5 Time 2 Enter Grabamos la Cue 1.5 con este nivel.

GO Ejecutamos la Cue 2. El Canal 73 ha trackeado al 70% en esta cue. En vez de colocarlo a 0%, utiliza el comando **[Undo]**.

Undo Page ▲ Enter Enter STOP BACK 7 3 At 7 Enter Rehacemos la grabación de la Cue 1.5.

Record 1 . 5 Time 2 Q Only Track Enter Esta vez al grabar añadimos el comando **[Cue Only]**. Esto hará que no se arrastren los niveles del Canal 73.

GO Comprobamos que lo hemos grabado de forma correcta, y que la Cue 2 se ejecuta como queremos. Recuerda que el comando **[Cue Only]** sólo evita tracking en la grabación de una cue específica, el resto sigue funcionando igual.

Last Label Note Lara Enter Ponemos una etiqueta (label) a la Cue 1.5.

Como Eliminar Cues con Tracking

Blind Cue 2 Enter Seleccionamos la Cue 2 para ser editada en Blind.

Format Format . . . Con el comando de **[Format]** nos ponemos en formato "Blind Channel".

Delete Cue Enter Enter Eliminamos la Cue 2. Nos posicionamos automáticamente en la cue anterior (Cue 1.5).

Next Seleccionamos la Cue 3. Veremos que los valores que estaban trackeando de la cue anterior han desaparecido, y que los Canales 72 y 73 han reaparecido ¿Por qué? Cue 2 era la que marcaba estos niveles, y ahora ya no existe.

Ten cuidado al eliminar cues en modo tracking, esto puede afectar a cues posteriores.

Undo Page ▲ Enter Enter Con **[Undo]** Deshace "delete" de la Cue 2. Last De nuevo tienes seleccionada la Cue 2.

Delete Cue Q Only Track Enter Enter Vamos a eliminar la Cue 2 de nuevo, pero esta vez utilizaremos "Cue Only". Esto hará que permanezcan los valores que se trakeaban a la Cue 3, y se conviertan en "move intructions". De esta forma mantenemos los niveles de esta cue sin cambios.

Next Comprueba que la Cue 3 permanece con los mismos valores aunque ahora algunos sean "move instructions".

Cue 1 . 5 Enter Seleccionamos la Cue 1.5 para poder verla y editarla.

Delete Cue Enter Enter Comprobamos que eliminar la Cue 1.5 no nos causará problemas de tracking y la eliminamos.

Cue 3 Enter Seleccionamos la Cue 3 para poder verla y editarla.

7 3 At Enter Con **[At][Enter]** hemos eliminado el nivel 0% del Canal 73. Aunque esta acción no tiene un resultado apreciable al ejecutar la cue, es parte de la limpieza que es aconsejable realizar en las cues de nuestro archivo de espectáculo.



Practica la actualización y grabación de cues con y sin tracking. Puedes utilizar el formato de "SpreadSheet" (Hoja de Excel) para ver como trackean los canales en sucesivas cues.

A la hora de actualizar una cue es importante tener claro que pasaría si la actualizamos manteniendo el tracking o no.

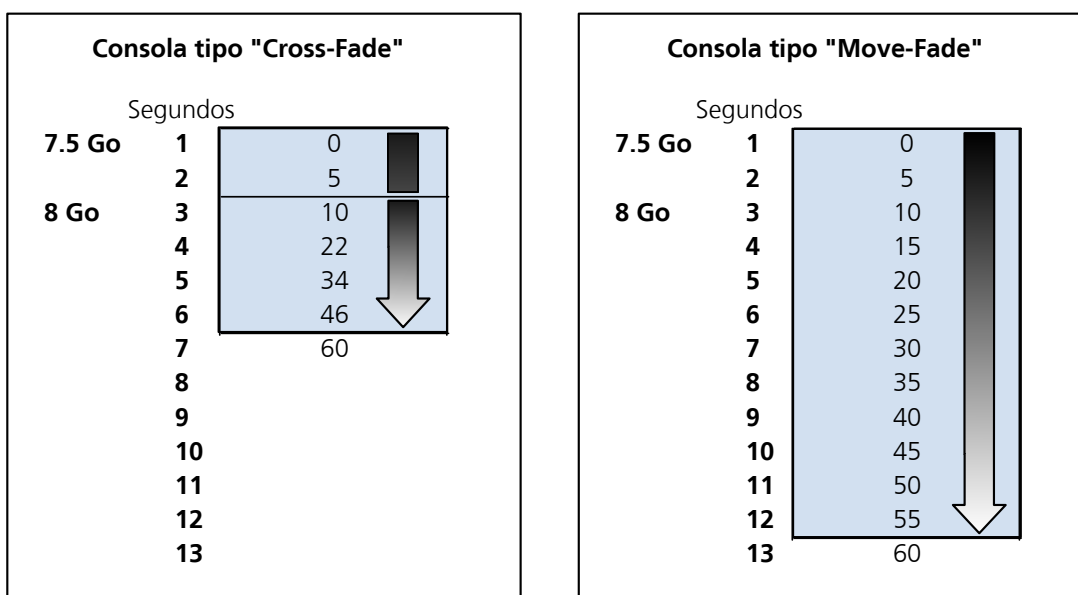


Assert

Como dijimos en Tutorial 13:

- las **consolas Cue-only** tienden a ejecutar cues en modo "cross-fade", todos los niveles se graban aunque permanezcan igual que en la cue anterior.
- las **consolas Tracking**, por el contrario, tienden a ejecutar cada movimiento en modo "move-fade", sólo los niveles que cambian se graban.

Podemos ver la diferencia claramente si ejecutamos la Cue 8 antes de que se acabe la ejecución de la Cue 7.5 (12 segundos). En este ejemplo imaginemos que disparamos la Cue 8, 2 segundos después de que empieza la Cue 7.5. Cuando comenzamos la Cue 8, en una mesa "cross-fade" el foco entra al 60% en 4 segundos, tal y como ha sido grabado en la Cue 8. Pero en una mesa "move-fade", el foco continua entrando otros 10 segundos, ya que no tiene ninguna orden en esa cue y continua ejecutando los niveles y tiempos de la Cue 7.5.



Este comportamiento de las mesas "Move-Fade" puede anularse utilizando el comando **assert**. Si aplicamos "Assert" en una cue, haremos que todos los niveles en ella se comporten como si fueran "move instructions", aunque sean valores trackeados. En este caso, el resultado es que la cue se ejecutará como en una consola tipo "cross-fade". También puedes utilizar "Assert" exclusivamente con un canal o canales.

Es siempre una buena práctica incluir un "Assert" en un oscuro, de esta forma nos aseguramos un cross-fade total (además, si incluimos un comando de "Block" evitamos que se arrastren valores indeseados). También es aconsejable incluir "Assert" después de varias cues que se montan, y necesitamos que la última cue entre obviando a las anteriores (así bloqueamos niveles de alguna cue anterior que pudieran estar todavía ejecutándose).

Trace

"Trace" es una función que te permite reconstruir "tracking" hacia atrás. Al actualizar una cue que tiene valores trackeados, pudiera ser que estés rompiendo el "tracking" que viene de cues anteriores. Con "Trace", al actualizar una cue el tracking se mantiene con los nuevos valores, para ello simplemente utiliza los comandos **[Update][Trace]**.

"Trace" funciona hacia atrás (con las cues anteriores), aunque si estás en modo tracking, los valores trackeados también se actualizarán hacia adelante. Si lo necesitas puedes también combinarlo con **[Cue Only]**, de tal forma que evitaremos el tracking hacia adelante de esa actualización.

Assert

Live **Go To Cue** **7** **Enter** Ejecutamos la Cue 7 en modo Live.

GO **GO** La Cue 7.5 comienza a entrar, y después entra la Cue 8 (completada en 4 segundos). Aunque la Cue 8 ya ha terminado de entrar, los CH. 71 y 11-14 siguen todavía entrando como parte de la Cue 7.5 ("time" 12 segundos). la Cue 7.5 todavía está entrando (color rojo en PSD).

Cue **8** **Assert** **Enter** Ponemos "Assert" en la Cue 8. Esto hará que sus valores se ejecuten en el tiempo de la cue. **ION** **More SK** **S4** **Assert**

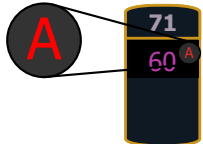
Go To Cue **7** **Enter** **GO** **GO** Ejecutamos primero la Cue 7.5 y después la 8. Esta vez los Canales 71 y 11-14 entran en el tiempo marcado por cue 8, (gracias al comando "Assert").

Cue **Assert** **Enter** Quitamos "Assert" de la Cue 8.

7 **1** **Assert** **Enter** Ponemos "Assert" en el Canal 71 (a esto lo llamamos "Assert Parcial"). En la casilla del Canal 71 aparece una "A".

Update **Enter** Para grabar este "assert" necesitamos actualizar la cue. La "A" ahora se vuelve azul, y aparece una "a" en la columna correspondiente de PSD.

Go To Cue **7** **Enter** **GO** **GO** Ahora sólo el Canal 71 tiene "Assert" y por lo tanto entra con el tiempo de la Cue 8. Los Canales 11-14 continúan entrando con su tiempo de 12 segundos (no tienen "Assert").



Assert en Oscuros

Go To Cue **5** **Enter** Ejecutamos la Cue 5.

GO **GO** Nuestra intención es que la Cue 6 nos lleve a un oscuro aunque todavía se estuviera ejecutando la Cue 5.5, pero esto no ha ocurrido.

Cue **Assert** **Enter** Ponemos un "Assert" en la Cue 6. **Go To Cue** **5** **Enter** **GO** **GO** Con este "Assert" forzamos que haya un oscuro en la cue.

Trace

Go To Cue **1** **2** **Enter** Llamamos a la Cue 12. **Group** **6** **At** **6** **Enter** Todos los especiales se ponen al 60%.

Update **Trace** **Enter** Actualizamos la Cue 12 con estos canales al 60%, guardando ese nivel en las cues anteriores hasta el origen de su "tracking" (cues 9, 10 y 11). **ION** **More SK** **S2** **Trace**

Blind Vamos a Blind. **Format** **Format** Con **[Format]** elegimos el formato "spreadsheet". **Page** **Page** Puede que tengas que pulsar la tecla de "Pag. Right" para ver canales del 71 al 74.

Last **Last** **Last** Verás que el nivel de los especiales se mantiene al 60% en estas 3 cues. También verás que El Canal 71 tiene un "autoblock" en Cue 9.

Block **Enter** **Block** **Enter** Para quitar este "autoblock", primero pon un "Block" en toda la cue y después quítalo. También si sólo quieres eliminar el block de un canal, selecciónalo (CH. 71) y pulsa **[Block][Enter]**.

Cue **7** **5** **Enter** Nos posicionamos en la Cue 7.5.

Group **3** **At** **4** **Trace** **Enter** Hemos modificado los contras (al 40%) en esta cue, y este nivel se arrastra hacia atrás hasta el principio de la escena. En Blind no necesitamos pulsar "Update".

Last **Last** El trackeo hacia atrás ("Trace") no se aplica a la Cue 6, ya que aquí si había un nivel grabado (0%). "Trace" sólo modificará niveles que pertenezcan a un mismo origen "tracking".

Submasters

Como hemos visto en lecciones anteriores, los Submasters te permiten asignar un grupo de canales a un fader. La interacción entre submasters y cues es por defecto de nivel HTP ó Highest-Takes-Precedence (El más alto tiene prioridad), aunque el control manual a través del teclado tiene mayor prioridad.

Los Submasters pueden crearse tanto desde Live como desde Blind. Para modificar un submaster puedes utilizar "Update" en Live o simplemente editarlo en Blind.

Por defecto, los Submasters no tienen tiempo asociado (en realidad el tiempo asociado es de 0 segundos). Esto significa que al presionar el botón de "bump" que está debajo del fader de un Submaster, haremos un "flash" a Full por el tiempo que lo mantengamos pulsado (a esto lo llamamos "dwell time" Manual), y volverá a 0 al dejar de pulsar (en un tiempo de 0 segundos). Los faders no son submasters por defecto, tienen que ser asignados para que lo sean.

Tiempos de Subs

Podemos dar tres tipos diferentes de tiempos a los submasters: "Up", "Dwell" y "Down":

Up: El tiempo que tarda en ponerse a Full desde que lo ejecutamos

Dwell: El tiempo que se mantiene a Full cuando lo ejecutamos. Si tiene un tiempo **Manual** se mantendrá encendido mientras se encuentra presionado. Con un tiempo de **Hold**, el sub permanecerá a Full hasta que pulsemos una segunda vez.

Down: El tiempo que tarda un sub en volver a 0.

Subs "Exclusive" (Exclusivos)

Podemos configurar Submasters para que estén en modo Exclusive. Un submaster en modo exclusivo será ignorado cuando grabemos, a menos que convirtamos sus valores en valores manuales. Esto se puede utilizar para canales especiales que quieres controlar manualmente (y no quieres grabar en secuencia), por ejemplo: luces de sala, las guardias, las luces de trabajo, los atriles de la orquesta, etc.

Subs "Shielded" (Blindados)

Este tipo de Submasters tiene prioridad muy alta, ningún otro playback o control manual puede anularle (sólo la función de Park tiene prioridad más alta que un Sub Shielded (Blindado). En algunas consolas también se le llama Submaster Independiente.

Aún así, puedes grabar en una cue los canales que pertenecen a un Sub Shielded, aunque no se ejecutarán hasta que no se levante la prioridad de ese submaster blindado.

Subs "Inhibitive" (Inhibidores)

Los Submasters Inhibidores evitan que ciertos canales salgan a escena a menos que se levante este submaster. Los canales que contiene un Submaster Inhibidor que se encuentra en este momento a 0, no podrán subirse por encima de 0. Esta misma norma se aplica a cualquier otro nivel, no solamente 0.

Algunos ejemplos del uso que le puedes dar a este tipo de submaster:

- Inhibidor de Humo - muy útil cuando estás probando cosas durante los ensayos. Al bajar este sub paramos las máquinas de humo (evitamos que se disparen por error).
- Inhibidor de Sala - lo podemos utilizar cuando cae el telón y tenemos metida una cue con frontales.
- Inhibidor de Cegadoras - cuando las cegadoras son demasiado molestas, tenemos un recurso para quitarlas rápidamente.
- Máquinas de Nieve, Cañones de Confeti, Telones Kabuki, Efectos Varios, etc. - cuando estamos comprobando nuestros focos sería aconsejable habilitar el inhibidor de estos subs para evitar que los activemos accidentalmente. Después, podemos deshabilitar su Inhibidor momentos antes de que se ejecuten en la secuencia.

Grabación de Subs en Live

Live Vamos a modo Live. **Go To Cue** **Out** **Enter** Volvemos al principio de nuestra cue list, y ponemos todos nuestros canales a 0. Queremos asegurarnos de que grabamos desde un oscuro.

1 **Thru** **6** **Full** **Full** Ponemos los Cenitales a Full.

Select Last **Record** **Sub** **1** **Label Note** **Cenit.** **Enter** Grabamos el Submaster 1 con la etiqueta "Cenit.".

(Load) ó **(Load)** ó **(Load)** Carga el sub en un fader. Ahora el LED del Sub 1 se pone en verde y se modifica el "display" sobre el fader.

Sub 1 al 50%. **Record** **0** **.** **2** **Enter** Al pulsar "Record" estamos grabando esos niveles.

STOP BACK **Record** **0** **.** **2** **Enter** **Enter** Esta vez no hemos grabado esos niveles.

Clear **Sneak** **Enter** De nuevo ponemos los canales a 0.

Sub **1** **S 4 Exclusive** **Enter** "Exclusive" significa excluido de la grabación.

Sub 1 a 0.

Graba y Carga otros tres Subs:

- Sub 2 11-14 al 70% "Bkup"
- Sub 3 21-25 al 50% "Scrls"
- Sub 4 71-74 al 90% "Spec"

Subs "Shielded" (Blindados)

Blind **Sub** **1** **0** **Enter** **Label Note** **Trabajo** **Enter** **2** **0** **0** **Full** **Full** Creamos un Sub 10, con CH. 200 a Full.

Sub **S 6 Priority** **S 6 Priority** **Enter** Un "Shield" con prioridad significa que esos canales no podrán controlarse desde otro lado (ni siquiera con un control manual). Aparece el símbolo de "Exclusive".

Live Volvemos a Live. Verás una "S" en CH. 200, "Shielded" (Blindado). **2** **0** **0** **Full** **Full** No podemos actuar sobre un canal Blindado.

(Load) / **(Load)** / **(Load)** Carga Sub 10 en un fader.

(10) Al mover el fader del Sub 10 si modificamos su nivel.

Como crear Subs "Inhibitive" (Inhibidores) en Blind

Go To Cue **0** **.** **2** **Enter** **Sub** **1** **S 1 Mode** **Enter**

Hemos convertido Sub 1 en un Inhibidor - cuando está a 0, sus canales no podrán salir a escena desde un playback, otro sub, o control manual. Se muestra una "I" en Live. Al convertir un fader en inhibidor, se coloca automáticamente a Full (si no fuera así, esos canales irían a 0%). En faders qe no estén motorizados, el led del fader flasheará para indicar que debes de subirlo a su nivel (100%).

(1) Baja el fader del Sub 1. Los canales inhibidos se modifican en relación al porcentaje de bajada de ese fader.

Sub **1** **S 1 Mode** **S 1 Mode** **Enter** Ahora el Sub 1 vuelve a estar en modo "Additive", el modo normal.

Tiempos en Submasters

Go To Cue **Out** **Enter** Ponemos las cues a 0.

Sub **2** **S 5 Hold** **Enter** Sub 2 tiene un "Hold". **(2)** Al pulsar "bump" en el Sub 2 se pone a Full.

Sub **3** **Time** **2** **Time** **2** **Time** **2** **Enter** **(3)** Al pulsar el "bump" 3, el Sub se pone a Full en 2 segundos, se mantiene 2 segundos a Full, y se coloca de nuevo a 0 en 2 segundos.

Sub **4** **Time** **0** **Time** **0** **Time** **2** **Enter** **(4)** Sub 4 se pondrá a Full en 0 segundos, y a 0 en 2 segundos.

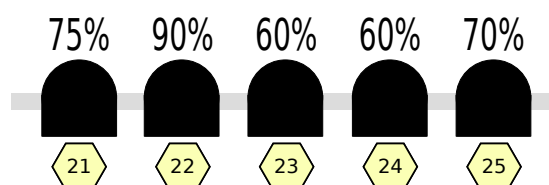
Modifica los tiempos del Sub 4 para que sea "Manual". Para hacerlo, pulsa **[Sub]** y aparecerá en pantalla un listado de los subs. Puedes utilizar **[Thru]** para seleccionar varios submasters a la vez y cambiar su modo y tiempo.

Intensity Palettes (Paletas de Intensidad)

Con "Intensity Palettes" creas un estado de intensidades que más tarde puedes reutilizar cuantas veces quieras. Si necesitas cambiar este estado, los cambios se actualizarán en donde quiera que se haya utilizado la paleta. El nombre de "Palette" procede de "Paleta" de pintor. Un pintor trabaja en su paleta mezclando los colores que más tarde utilizará en el lienzo. Cuando el pintor necesita un naranja para la puesta de sol no tiene que mezclarlo en ese preciso momento, sino que utiliza el que ya tiene hecho en su paleta. Si decide modificar alguna tonalidad, el pintor siempre puede corregir estos colores en la paleta, y aplicar las correcciones sobre el lienzo.

Aunque una vez que la pintura está sobre el lienzo, se rompe la conexión con la paleta. Por el contrario, esto no ocurre en las consolas de la familia Eos, si cambiamos los colores en la paleta, estos cambios se traspasan a los colores aplicados al lienzo (a las cues donde se utiliza esa paleta); aquí si mantenemos la conexión. Como ejemplo, si tenemos una fila de Pares de contra y cada uno de ellos tiene una lámpara con una luz particular, (algunas lámparas son más nuevas, otras tienen un filtro quemado, otras tienen polvo), al poner todos los pares al mismo nivel no conseguimos un contra balanceado. Para conseguirlo ajustamos intensidades individualmente en cada foco.

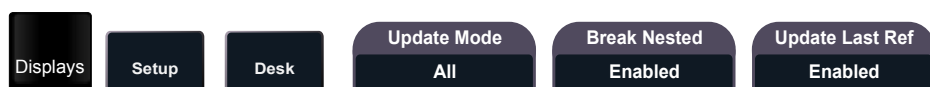
Una vez que hemos creado una paleta de intensidad con el contra equilibrado, podemos incluirla en las cues que queramos. Si cambiamos una lámpara, o ponemos filtros nuevos y necesitamos rehacer nuestra paleta, estos cambios se actualizarán en las cues que la utilicen. También es posible usar la paleta como punto de inicio, para más tarde modificar estos niveles. Si modificamos los niveles de una paleta en una cue concreta, los estamos convirtiendo en valores absolutos, y no serán afectados al actualizar la paleta de la que provienen. También puedes pulsar la tecla virtual (softkey) de **[Make Absolute]**, que hará que los valores seleccionados se transformen en absolutos y pierdan la referencia a la paleta de la que provienen.



Configuración de las Opciones de Actualización

En el menú de **Setup (Configuración)**, debajo de **Desk Settings (Ajustes de Consola)**, hay 3 opciones para actualizar.

Update Mode (Modo de Actualización) te permite elegir como serán por defecto las actualizaciones, ya que al actualizar una cue o un submaster puedes también actualizar los Presets o Paletas incluidos en la misma, o no. Configura el modo de actualización a **All (Todo)**, para que este sea tu modo de actualización por defecto.



Al utilizar Paletas existen algunos riesgos que tenemos que tener en consideración. Si utilizas valores absolutos en una cue, puedes estar totalmente seguro que cualquier actualización sin "tracking" no afectará a otras cues. Por el contrario, si utilizas Intensity Palettes tienes que tener un poco de cuidado. Si en una cue modificas un canal que pertenece a una Paleta de Intensidad (o como veremos después, cualquier otro tipo de paleta), actualizar la cue modificaría la paleta también. Por ello debes de tener en cuenta los resultados de cualquier "Update", y escoger si fuera necesario la opción de "no" actualizar la paleta.


Otros Ejemplos

Te damos algunos ejemplos en los que puedes usar Intensity Palettes:

- Graba las Luces de Sala en una Intensity Palette a la que pondremos el nombre de "Sala". Usa esta paleta para grabar la sala en las cues. Si nos aparece en nuestra pantalla la referencia "Sala" en una cue en donde no debiera estar, esto nos alertará y podremos borrar a tiempo esos canales.
- También podemos utilizar una Intensity Palette para grabar el canal que hace girar la bola de espejos. Si lo etiquetamos como "Bola de Espejos", cuando veamos esta etiqueta en una cue sabremos que la bola está girando, aunque no podamos verla desde donde estemos.

Como usar Intensity Palettes en Live


Live **Go To Cue** 9 **Enter** 2 1 **Thru** 2 5 **At** 8 **Enter** Ponemos CH. 21-25 al 80% en Cue 9.

2 1  Reajusta los niveles de estos canales siguiendo la tabla que tienes a la derecha.

2 1 **Thru** 2 5 **Record** **Int Palette** 1 **Enter** Grabamos esos canales en una Paleta de Intensidad. Ahora en estos canales aparece "IP1" en vez de sus niveles.

Update **Enter** Actualizamos la Cue 9 con esta Paleta que acabamos de grabar.

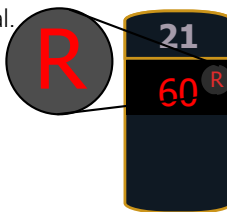
Go To Cue 7 **Enter** 2 1 **Thru** 2 5 **Int Palette** 1 **Enter** Aplicamos esta misma Paleta a esos mismos canales en la Cue 7.

 **Data** Al mantener pulsado **[Data]** puedes ver los valores absolutos de la referencia (IP1). **Update** **Enter** Actualizamos la Cue 7 con esta Paleta.


2 1 **At** 6 **Enter** Ajusta CH. 21 al 60%. Se te muestra una **"R"** al lado del nivel del canal. Esta **"R"** nos advierte que hemos modificado el valor de un canal que tiene referencia (en IP1, en este caso), convirtiendolo en manual.

Update **Enter** Actualiza la Cue 7. De nuevo CH. 21 muestra "IP1", no el nivel "60".

Ch	%
21	65
22	75
23	60
24	55
25	80



"Update" por defecto actualiza la referencia, en este caso ha actualizado Intensity Palette 1.

Go To Cue 9 **Enter**  **Data** Hemos actualizado IP1, y esta actualización ha modificado los niveles en todas las cues que estaban utilizando la Paleta de Intensidad 1.

2 2 **At** 6 **Enter** Cambia el nivel de CH. 22 - de nuevo tienes la advertencia **"R"** al lado del nivel.

S 2 **Make Abs** **Enter** Hemos convertido los valores del CH. 22 en Absolutos. Ya no tienen como referencia IP1, y **"R"** desaparece. **Update** **Enter** Actualizamos la Cue 9 con CH. 22 al 60%, pero esta vez al ser un valor absoluto no hemos modificado IP1.

Intensity Palettes en Blind

Blind **Blind** Entramos en modo Blind. Al pulsar 2 veces "Blind" nos colocamos en la misma cue que estamos en "Live". **Format** **Format** Con **[Format]** nos desplazamos hasta el formato "spreadsheet".


Cue 3 **Enter** Seleccionamos la Cue 3. **Group** 3 **Int Palette** 1 **Enter** Colocamos este grupo en IP1.


At 7 **Enter** Cambiamos el nivel de este grupo. **Int Palette** 1 **Enter** Aplicamos IP1 al Grupo 3.


Edición de Intensity Palettes en Blind

Int Palette **Int Palette** Al pulsar 2 veces "Int Palette" se nos muestra una lista. **S 6** **Edit** Pulsando **[Edit]** podemos editar la Intensity Palette seleccionada en Blind. **Format** Pasamos al formato de "Summary".

2 3 **At** 7 **Enter** Todo cambio que hagamos en Blind se actualiza automáticamente, no necesitamos pulsar "Update".

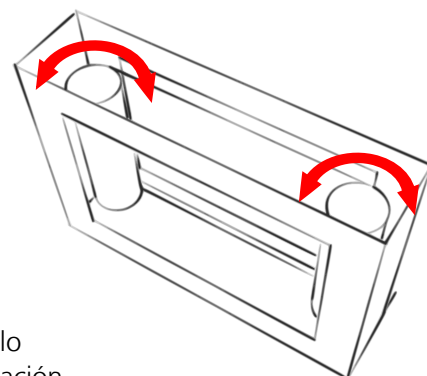
Blind **Blind** Al pulsar 2 veces "Blind" nos colocamos en la misma cue que estamos en "Live".  **Data** Al pulsar **"Data"** en esta cue, vemos el nuevo nivel de CH. 23 al 70%.

Live  **Data** Volviendo a Live vemos que CH. 23 está todavía al 60%. Si realizamos un cambio en Blind sobre un canal que está activo en Live, la modificación no aparece inmediatamente.

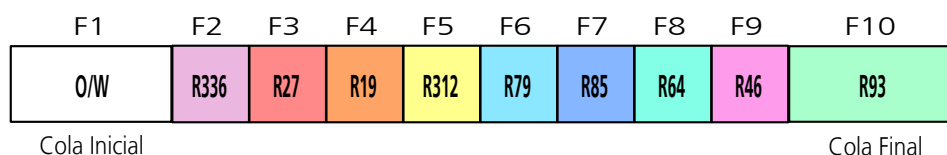
Go To Cue **Enter**  **Data** Ahora si se ha refrescado la información y CH. 23 se coloca al 70%.

Scrollers / Cambios de Color

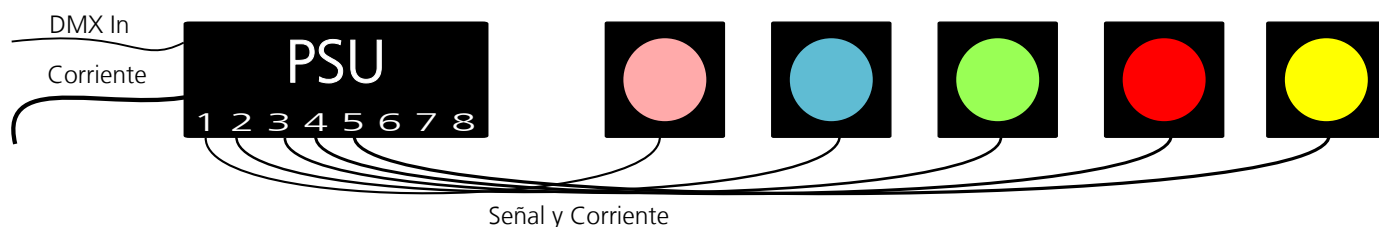
Los Scrollers o Cambios de Color son aparatos que te permiten disponer de varios colores para un mismo foco. Existen varios fabricantes y modelos diferentes pero el modo de funcionamiento es el mismo para todos. Dentro del cuerpo del scroller hay 2 ejes (uno a cada extremo) que giran de tal manera que desplazan el rollo donde están contenidos los filtros, y así podemos seleccionar que color se coloca delante de la boca del foco.



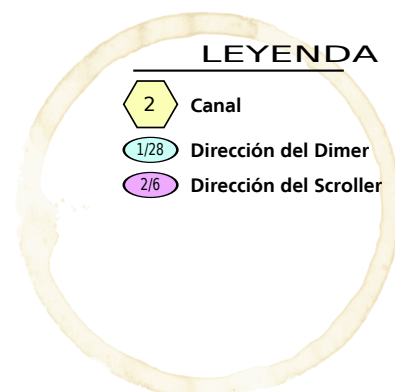
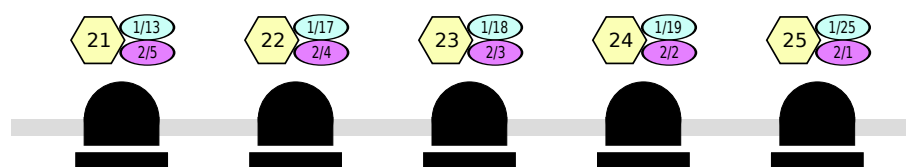
El rollo contiene un conjunto de colores que están pegados entre sí formando una tira. En un extremo tenemos la "cola de inicio", una gelatina más larga (y generalmente sin color), que se acopla a uno de los ejes. Al otro extremo del rollo tenemos la "cola final" (también más larga) que se acopla al otro eje. A continuación te mostramos un ejemplo de lo que podría ser un scroller de 10 frames.



Para alimentar los scrollers en algunos modelos se utiliza una fuente de alimentación externa, que recibe señal de la consola de iluminación y alimenta individualmente los scrollers (tanto de señal como de corriente). A cada scroller le debemos asignar una dirección de DMX (algunos modelos utilizan varios canales). Por lo general, un DMX con valor de 0 hará que el scroller se posicione al principio, y con un valor de Full el scroller se posicionará en el último color.



Para operar un scroller en conjunción con el foco al que está unido, utilizamos un sólo canal y 2 direcciones de DMX. Esto es lo que llamamos "canal agrupado". Así nuestro canal tendrá 2 partes, normalmente la parte 1 es "dimmer address", y la parte 2 es "scroller address". A continuación te mostramos un ejemplo de configuración:



Patcheando Scrollers / Cambios de Color

Displays

S 3 Patch

Entramos en la ventana de Patch.

2

1

Enter

21 ya está patcheado a address 13 (type Dimmer).

2

1

Part

2

Type

Manfctr

>>

>>

Generic

Scroller

El Canal 21 ahora tiene 2 partes - parte 1 es el Dimer, parte 2 es el Scroller. Por defecto se presume que el scroll (rollo) tiene 11 frames o colores. Más abajo te enseñaremos como customizar este rollo.

At

2

/

5

Enter

CH 21 parte 2 (el scroller) está patcheado a 2/5 - address 5 del universo 2.

2

2

Part

2

Type

Favorites

Scroller

El Canal 22 también tiene 2 partes, dimmer y scroller. Una vez que hemos usado un tipo de aparato (en este caso: Scroller) aparecerá en nuestro listado de "existing devices" en {Favorites}.

✓

Ahora patchea el resto de los scrollers con las direcciones que te damos a continuación:

Canales	Dim Add	Scr Add
21	1/13	2/5
22	1/17	2/4
23	1/18	2/3
24	1/19	2/2
25	1/25	2/1

Como crear tus propios "Scrolls" (Rolos)

2

1

Thru

2

5

Enter

Seleccionamos los Canales 21-25.

S 3 Attributes

Scroller

Entra en "Channel Attributes". Desde aquí puedes seleccionar algún otro scroll (rollo) que hayas hecho antes. En este caso comenzaremos con uno nuevo.

New

Hemos creado un scroll nuevo que está vacío Su nombre es: "New Wheel (1)".

Label

Label

TBT

Enter

Le ponemos el nombre de "TBT". Si pulsamos [Label] 2 veces, limpiamos el nombre anterior.

#	Name	Calib	C/G
	New	0	

Selecciona el primer cuadro gris en la columna de C/G. Se te mostrará una ventana en la que puedes elegir fabricante de filtro y subcategoría.

Open Frame

Selecciona {Open Frame} ya que nuestros rolos tiene un filtro sin color en el frame 1.

Frame	Name	C/G
	Generic open open	0
	New	

Selecciona el siguiente cuadro. De nuevo tienes la opción de elegir fabricante y subcategoría.

Rosco

Roscolux 5

R336

El fabricante es Rosco, la subcategoría es Roscolux. Con las flechas de navegación desplázate hasta R336 y selecciónalo.

Existe un número debajo de cada categoría de filtros, por ejemplo 3 para Lee y 5 para Roscolux. Puedes utilizar este número para identificar que categoría de filtros quieres seleccionar. Por ejemplo:

New

5

/

2

7

Enter

Ahora hemos asignado el filtro Roscolux 27 al frame "New".

✓

Continúa de esta forma hasta crear los 10 frames con los 10 colores:

Frame	Color	Frame	Color	Frame	Color
1	No Color, O/W	4	R19 Fire	7	R85 Deep Blue
2	R336 Billington Pink	5	R312 Canary	8	R64 Light Steel Blue
3	R27 Medium Red	6	R79 Bright Blue	9	R46 Magenta
				10	R93 Blue Green

Done

Si pulsas {Done} (Hecho), sales del modo de Edición.

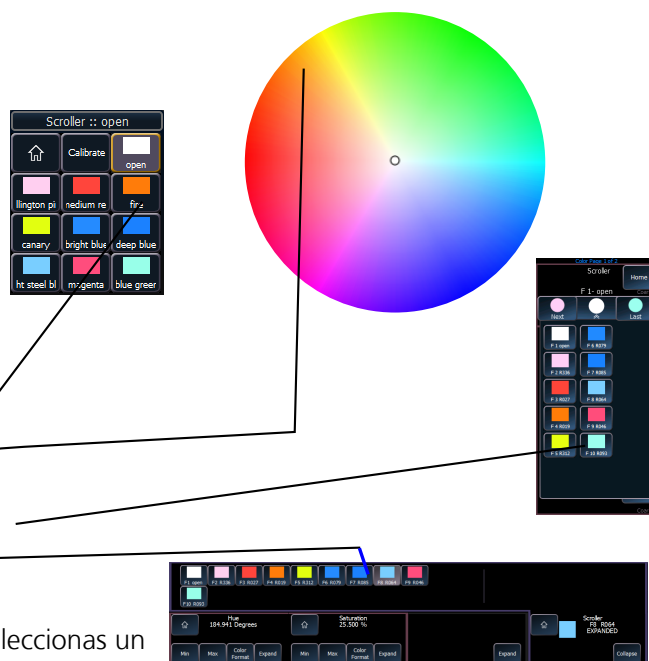
Control Manual de Scrollers / Cambios de Color

Hay varios métodos para controlar un cambio de color, tantos como formas en las que un diseñador de iluminación puede pedirte un color en un scroller. Por ejemplo:

- "Pon el canal 21 en el color 4"
- "Pon el 21 en el siguiente color"
- "Quiero el canal 21 en R19"
- "Ponlo en naranja mientras me voy a tomar un café"

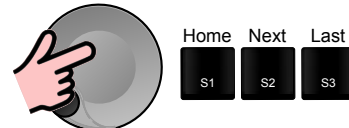
Para facilitarte el trabajo, las consolas de La Familia Eos te permiten usar cualquiera de estas formas:

- Línea de Comandos 21 Scroller 4 Enter
- Línea de Comandos 21 Scroller **{Next}** Enter
- ML Controls 21, haz click en la casilla "fire"
- Color Picker 21, haz click en la zona naranja
- Encoder 21, gira el encoder
- Pantalla Encoder en Eos 21, pulsa **{Next}**, **{Last}**
- Pantalla Encoder en Gio 21, pulsa **{Next}**, **{Last}**, o expande el cuadro



Te habrás dado cuenta que en Eos y Gio, tan pronto como seleccionas un canal que tiene cambio de color, la pantalla LCD de los encoders mostrará los colores de ese aparato tal como los creamos en Lección 17 (puede que tengas que pulsar **[Color]** para ir a la categoría de color). Puedes seleccionar directamente cada color, o utilizar los botones de **{Next}**, **{Last}**, y **{Home}**.

Ion no tiene pantalla LCD para los encoders, pero aún así puedes utilizar las opciones de **{Next}**, **{Last}**, y **{Home}** si mantienes presionado el encoder del cambio de color y pulsas la softkey (tecla virtual) debida.



HTP y LTP

Recuerda que entre un submaster y una cue hay normalmente una relación HTP "Highest Takes Precedence" (El valor más alto tiene prioridad). HTP significa que la fuente que tenga el valor más alto es la que se ejecuta. Si una memoria da un nivel del 20% para la luz del telón, pero subimos un submaster que pone ese mismo foco al 50%, entonces es el valor del submaster el que se ejecuta con un valor del 50%.

Nosotros llamamos a un scroller "Non-Intensity Parameter", o NP (Parámetro sin intensidad). Otras consolas pueden llamarle Atributo, Parámetro, Función, etc. Estos son nombres que quieren decir que hay partes de un canal que ni suben ni bajan de intensidad. El concepto HTP ya no nos sirve. Si una memoria le está diciendo a un scroller que debe posicionarse en el color R312 (amarillo) pero un sub le dice que debe ir al R46 (magenta), ¿A quién hacemos caso? No porque R46 está en un frame del scroller con un valor de DMX más alto debemos darle prioridad. La respuesta a este dilema es LTP "Latest Takes Precedence" (El último valor tiene prioridad). En el ejemplo anterior, si ejecutamos primero la memoria con la orden de ir al R312, y después levantamos el sub, entonces ejecutaremos el color del sub (R46). Si después ejecutamos de nuevo la memoria, volveremos al color R312.

Home

Cada NP tiene un valor "Home" - el valor al que irá si no se le da ninguna orden. En el caso de un cambio de color este valor suele ser 0, y suele coincidir con el primer frame donde se colocará un filtro "No Colour" (Open White).

Cuando estamos comprobando nuestros scrollers nos será útil disponer de un "Home" para ellos, especialmente cuando tenemos un montaje con muchos cambios de color. Por esta razón, existe la opción de **{Home}** en la pantalla LCD de los encoders en Eos/Gio, y nos aparecerá una tecla virtual al mantener pulsado el encoder en Ion.

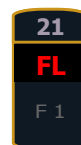
Control Manual de Scrollers/Cambios de Color



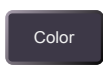
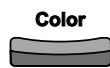
El playback principal vuelve a su estado inicial. Todas las intensidades manuales se ponen a 0, y todos los NP (parámetros sin intensidad, p. ej. scrollers) se ponen en posición home.



Canal 21 a Full. La casilla del canal 21 es un poco más grande que la de un canal convencional, y la categoría de color se muestra con una F1 en gris, lo que significa que está en la posición Home. Recuerda que un valor en rojo (FL = Full) es un valor manual que aún no ha sido grabado.



EOS GIO ION



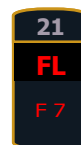
Los controles NP de la consola están conformados en diferentes categorías - en este caso seleccionamos la categoría de Color. Dependiendo de como esté hecho el patch para este aparato, puede que tengas que presionar el botón de **[Color]** varias veces.



Gira el encoder que está al lado del display que muestra "Scroller". El número de "Frame" que antes estaba en gris (posición de Home) ahora está en rojo.

EOS GIO

Al girar el encoder te darás cuenta de que tiene cierta tensión, y también notarás unos pasos. Gracias a esto puedes controlar el paso de los colores con mayor facilidad. Al girar el encoder los colores irán pasando, y el número de frame que aparece en la casilla de ese canal identificará en que color estás. Mantén pulsado **[Shift]** para cambiar a modo fino y tener un control más preciso con el encoder.

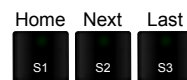


También puedes usar **{Next}** y **{Last}** para desplazarte, o incluso seleccionar el color directamente del listado.



ION

Al girar el encoder los colores se desplazan; si mantienes pulsado el encoder, aparecen los botones de **{Next}** y **{Last}** para acceder directamente.



Si la gelatina no está centrada y se ve parte del color anterior o posterior, en la pantalla de Live y el display de Scrollers aparecerá el número de frame con un símbolo de "+" or "-". Usando las teclas de **{Next}/{Last}** te posicionas con el color totalmente centrado.

EOS GIO

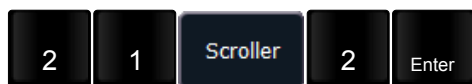


Recuerda que muchas de las ventanas tienen varios formatos. Ahora estás en formato "Live Table". Mantén pulsado **[Params]** y selecciona **{Color}** para expandir la categoría de color. El canal 21 debería mantenerse en el mismo color.

ION



Recuerda que muchas de las ventanas tienen varios formatos. Ahora estás en formato "Live Table". Mantén pulsado **[Data]** y selecciona **{Color}** para expandir la categoría de color. El canal 21 debería mantenerse en el mismo color.



Puedes ir directamente a los colores desde la pantalla CIA, y el menú **[Scroller]**. El canal 21 se colocará ahora en el "frame" 2.

ION: Si pulsas el encoder, se escribe "Scroller" en la línea de comandos.



El scroller vuelve al frame 1, y mostrará en gris la información de num. de frame. Esto quiere decir que este parámetro está ahora en su valor por defecto (Home). Recuerda que si todos los parámetros de un canal tienen valores por defecto, el canal no se grabará (a menos que lo añadamos especialmente en una grabación selectiva).



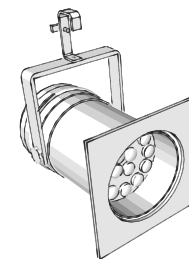
Usa ML Controls para colocar los scrollers 21-25 en varios colores y también en **{Home}**. Si eliges un color a través de Color Picker, el scroller se irá al filtro más aproximado a tú elección. También puedes usar el comando Sneak para posicionarte con un tiempo determinado en ese color, por ejemplo: **[2] [1] [Sneak] [8] {fire}**.



En una hoja Mágica dibuja 5 iconos de foco PAR asignados a los canales 21-25. En "Property Editor" haz click en la opción de "Scroller". En esta hoja mágica aparecerá el filtro/frame en el que está posicionado el cambio de color.

LEDS

Una de las últimas tecnologías que se han introducido en el mundo del espectáculo han sido los aparatos LEDS con cambio de color. Generalmente estos aparatos LED consumen mucha menos energía, aportando más flujo luminoso que una luminaria convencional. De todos ellos, el tipo RGB es el más sencillo y utilizado. Estos aparatos se basan en que RGB (red, blue y green) son los colores primarios, y que combinándolos puedes en teoría conseguir cualquier color. En la práctica el número de colores que se pueden obtener es limitado, y no dan buenos resultados con colores poco saturados.



Como controlar LEDS

La mayoría de los aparatos LED se controlan a través de DMX (un canal de DMX para cada color). Muchos de ellos también cuentan con un cuarto canal para intensidad. Esta intensidad virtual te permite obtener un color aportando intensidades individuales de R, G y B, y más tarde elegir una intensidad total sin tener que retocar los niveles RGB. Este cuarto canal aporta la intensidad, y si está a 0% el aparato no producirá luz.

Muchos aparatos LED tienen además canales "macro", que pueden ser de ayuda cuando utilizas consolas muy sencillas que no tienen las funciones de las consolas de la familia Eos. En el cuadro de la derecha un ejemplo de los canales DMX de un RGB Led "FabuColour 300", y a su derecha los 4 únicos canales de un aparato genérico en la Librería de Eos. En algunos casos, es preferible prescindir de los canales "macro" y operar exclusivamente con los 4 primeros.

FabuColour 300

- 1 Red
- 2 Green
- 3 Blue
- 4 Dimer
- 5 Colour Chase
- 6 Colour Fade
- 7 Estrobo

Eos Generic RGBI

- 1 Red
- 2 Green
- 3 Blue
- 4 Intensidad

Existen algunos aparatos RGB que no cuentan con el cuarto canal de intensidad. Aún así, cuando utilizas Eos e Ion, puedes crear un canal extra de intensidad virtual que funcionará como te hemos explicado anteriormente - puedes crear un color ajustando la intensidad individual de RGB, y después dar un intensidad global. En la pantalla de la consola podrás ver la intensidad individual de los 3 canales de color, independientemente de la intensidad que se aporte.

Avances del RGB

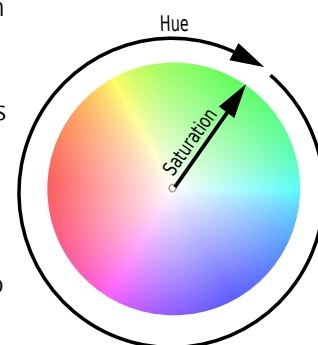
Como te hemos contado antes, los aparatos LED de RGB no reproducen una gran gama de colores. Para intentar solucionar este problema se han creado aparatos con un circuito extra en blanco, LED (RGBW), o incluso en ambar, LED (RGBA).

ETC tiene una gama de aparatos LED avanzados, la serie Selador. Estos focos tienen 7 tipos de leds de colores, en vez de solamente los 3 habituales. Además, se ha optimizado el canal de intensidad para que regulen de forma similar al de los focos convencionales con lámpara de tungsteno.

Hue and Saturation (Tono y Saturación)

Hoy en día podemos encontrarnos con un montaje en el tengamos aparatos que obtienen el color de varias formas (CMY, RGB, Selador x7, y cambios de color). En las consolas de la familia Eos puedes además utilizar el sistema de Hue y Saturation (Tono y Saturación) para conseguir un color. Aunque este método no está definido por parámetros específicos de color, si que es un buen método para elegir color cuando utilizamos diversos aparatos y necesitamos un método que unifique la selección de color.

Como ves en el diagrama de la derecha, "Hue" es un círculo de 360° en el que seleccionamos un color, y "Saturation" es un nivel de 0-100% con el que decimos cuanto queremos de ese color. Cuando tenemos un 0% de "Saturation", "Hue" es irrelevante.

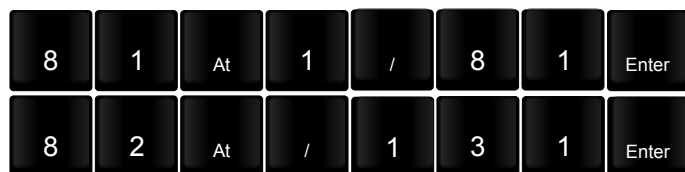


Con algunos aparatos es mejor utilizar la mezcla de color propia de ese aparato (como por ejemplo con Selador x7). Por ello se incluye un botón de **[Color Format]**, de tal manera que nos aseguramos que el aparato mezcla el color de una forma más apropiada a su diseño. En el menú de Setup puedes también realizar configuraciones para forzar la mezcla de color original de cada aparato.

Como Patchear los LEDS Selador Desire de ETC




Los aparatos que tienen varios modos de operación se muestran en azul, para indicar que hay otra capa de información detrás. Por ejemplo, este aparato (D40 Fire), lo hemos patcheado en modo "Direct Str". Al hacer click en el aparato puedes ver los diferentes modos.



El canal 81 se patchea a la dirección 81 del universo 1.

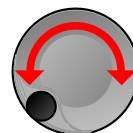
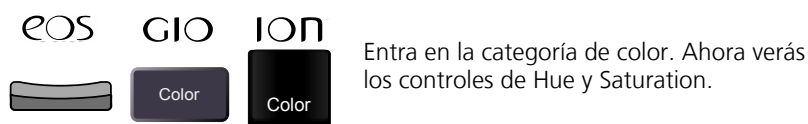
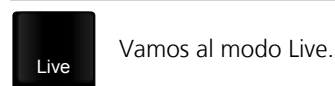
El canal 82 se patchea a la dirección 131 del universo 1.



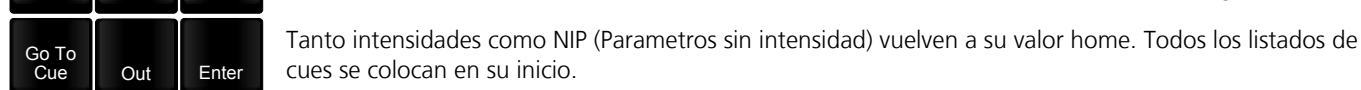
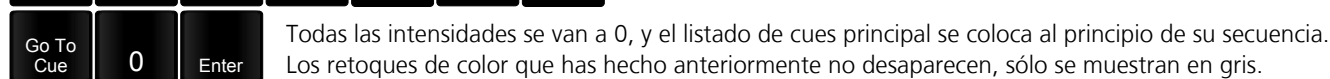
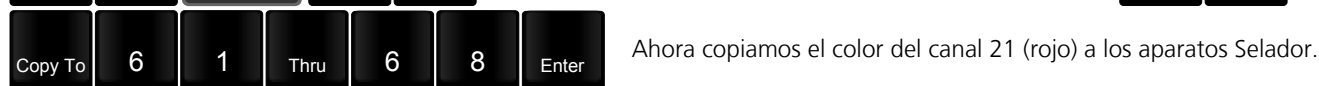
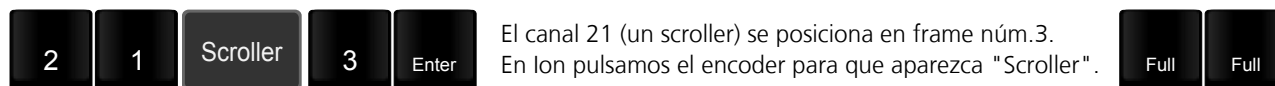
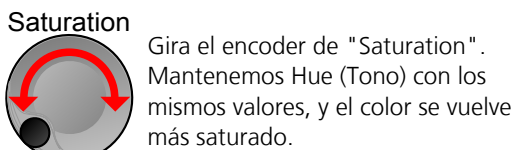
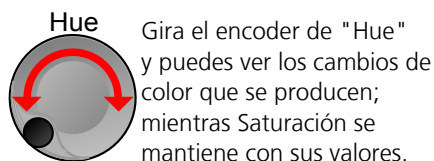
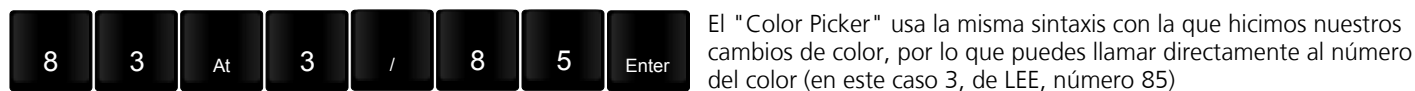
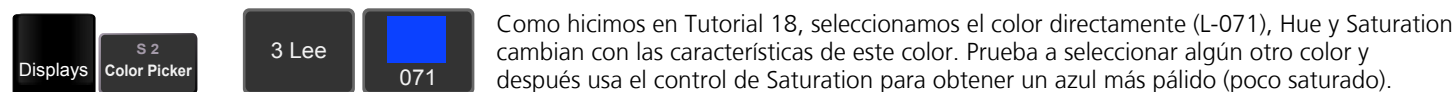
Patchea el resto de nuestros LEDS:

Channel	Tipo	Modo	Address
83-84	Selador Desire D40 Ice	Direct+Strobe	1/91, 1/121
61-64	Selador Desire D40 Lustr+	Direct+Strobe	2/471, (10 canales de DMX de separación)
65-66	Selador Desire D40 Vivid	Direct+Strobe	2/11, (10 canales de DMX de separación)
67-68	Selador Desire D40 Vivid	Direct+Strobe	1/301, (canales de DMX de separación)

Como controlar LEDS en Live



Gira los encoders de Hue/Sat y comprueba el resultado. Pulsa **[Home]** para volver a valores de Hue/Sat de 0/0.



Color Palettes (Paletas de Color)

En Tutorial 16 aprendimos que usamos "Intensity Palettes" para grabar un rango de intensidades que pueden facilmente usarse en cues, cualquier modificación que hagamos en una paleta se actualiza en la cue de forma automática.

Color Palettes (Paletas de Color) tienen el mismo principio - son una forma de guardar parámetros de color (y sólo se pueden guardar parámetros de color) para usarse más tarde. Por ejemplo, si quieres todos tus cambios de color en el frame 4 puedes hacerlo manualmente, pero probablemente es mejor si grabas un Color Palette, porque:

- Puedes hacer una modificación en el scroller, y después actualizar la paleta (sin tener que actualizar cada cue)
- Puede que tengas que cambiar físicamente el scroller por otro con un orden distinto de frames. Actualizas y listo.
- También puedes incluir en esta paleta LEDS y Móviles con mezcla de color.
- Si grabas un botón Direct Select con una paleta, será más rápido de acceder que usando la categoría de color.
- Puedes usar **[Recall From][CP]** para llamar a todos los aparatos que tengan referencias a esta paleta.

Grabación

Cuando grabamos cues, normalmente usamos **Full Record** (ver lección 4) ya que grabamos la totalidad de los focos que están en uso. Cuando grabamos Palettes, es más habitual usar **Selective Record** - introducimos primero un listado de canales y después le damos la orden de grabar, por ejemplo: **[2][1] [Thru] [2][5] [Record] [Color Palette] [4] [Enter]**.

Con **[Record Only]** seleccionas automáticamente canales con valores manuales (en rojo), es decir, valores que han sido modificados. De esta forma, si estás en una cue determinada y cambias el color de un aparato (o un grupo de aparatos), puedes grabar con **[Record Only] [Color Palette] [x] [Enter]** y así sólo grabas en la paleta los canales que has modificado (y no todo todos los canales con parámetro de color). Si cometes algún error en la grabación de paletas, siempre puedes corregirlo con **[At][Enter]** en Palette Blind editor (Editor en Ciego de Paletas).

Diferentes formas de organizar la numeración de Paletas

Puedes numerar CP (Color Palettes) hasta el número 9999 (incluyendo 2 decimales, es decir, puedes tener Color Palettes desde la 0.01 hasta la 9999.99). Para escoger que número darles, a continuación te damos varias sugerencias.

CP # = Gel

CP 1	Sin Color
CP 2	Rosco 02
CP 19	Rosco 19
CP 79	Rosco 79
CP 201	Lee 201

Ventajas

- Muy fácil de escribir desde el teclado, especialmente en lon
- Similar a la función "@ Text" de Strand
- Llamamos directamente por el color
- No necesitamos poner nombre a cada CP (Color Palette)

Desventajas

- No es tan fácil usar Direct Selects
- No facilita la comprobación de focos y cambios de color
- Un mismo número puede ser de Rosco o de Lee, Es confuso. Tendrías que usar: CP x.1, x.2

CP # = Frame

CP 1	Frame 1
CP 2	Frame 2
CP 3	Frame 3
CP 4	Frame 4
CP 5	Frame 5

Ventajas

- Facilita la comprobación de cambios de color
- Es fácil usar Direct Selects, y su grabación es muy rápida
- El diseñador los pide por num. de frame

Desventajas

- Más trabajoso para llamarlos desde el teclado
- Funciona mejor si sólo tenemos un tipo de rollo

CP # = Scr (Rollo).Frame

CP 1.02	Scr 1, Fr 2
CP 1.14	Scr 1, Fr 14
CP 2.01	Scr 2, Fr 1

Ventajas

- Facilita la comprobación de cambios de color
- Es fácil usar Direct Selects,

Desventajas

- Lento para hacer Direct Selects
- Lento para llamarlos desde el teclado
- Tienes que recordar el num. de rollo

También puedes grabar las paletas usando la segunda opción (**CP# = Frame#**), y después moverlas/convertirlas tal como aparece en la primera opción (**CP# = Gel#**). Al mover las paletas, las cues o submasters en las que están grabadas actualizan la nueva ubicación.

Como crear Color Palettes en Live

Live 2 1 Thru 2 5 At 3 Enter Los scrollers están ahora al 30%. "F1 open" aparece en gris en la casilla del canal.

Select Last Scroller 1 Enter Utiliza esta manera o cualquier otra aprendida en Lección 18, para llevar los scrollers al frame 1. "F1 open" aparece ahora en rojo. Al seleccionar este frame, hemos forzado a que el scroller tenga valores manuales, y al pulsar **[Record Only]** grabaremos esta información.

Record Only Color Palette 1 Label Note o/w Enter Grabamos del 21 al 25 en Frame 1, en CP1 y lo llamamos "OW" (Open White).

Select Last Scroller 2 Enter Los scrollers están en Frame 2, R336. Record Only Color Palette 2 Label Note r336 Enter Grabamos una nueva paleta, CP 2, y la llamamos r336.

6 1 Thru 6 8 Recall From 2 1 Enter Los LEDS Selador D40 están al 30%, en el color R336.

Full Full Seladors a Full. Sat Cambia Saturation de los LEDS al 40%.

Select Last Record Color Palette 2 Enter Enter Grabamos también los LEDS en CP2. Hemos usado "Selective Record" en vez de **[Record Only]**, ya que queríamos grabar sólo canales 61-68.

Group 3 Scroller 3 Enter Record Color Palette 3 Enter Aunque sólo queríamos grabar los scrollers en CP3, hemos grabado más aparatos. Solucionaremos esto en "Blind".

Color Palette Color Palette Abrimos un listado de Color Palettes en una pestaña. usa **[Next]** y **[Last]** para navegar. S 6 Edit Abrimos Color Palette 3 en Blind. Este es un atajo, otra forma de hacerlo sería **[Blind][Color Palette][3][Enter]**.

Como editar Color Palettes en Blind

6 1 Thru 6 8 At Enter Eliminamos los LEDS de Color Palette 3 - **[At][Enter]** borra la información. Como estamos en un Editor en Blind (Ciego), puedes introducir nuevos valores.

Recall From 2 1 Enter Los LEDS han copiado los datos de Hue/Saturation del CH. 21, un scroller. Puede que tengas que volver a Live para comprobar y ajustar el color, pero ésta es una buena forma de empezar.

Color Palette 4 Label Note r19 Enter Creamos Palette 4 aunque está vacía. Group 3 Scroller 4 Enter Añadimos los cambios de color (en frame 4) a CP4.



Haz otras Color Palettes con los frames 1-5 de los scrollers. Añade también los Seladors 61-68 en estas paletas creadas. Puedes testar en Live las CP que has hecho con **[Clear] [Recall From] [CP]**.

Como usar Color Palettes en Cues

Live Go To Cue 1 4 Enter Group 3 Full Enter Color Palette 3 Enter Modificamos Cue 14 para incluir scrollers en CP3/R312.

Select Last Rem Dim Enter Como sólo queremos los cambios de color en esta cue, usa Rem Dim para eliminar el resto.

6 1 Thru Next Full Enter Color Palette 4 Enter 2 5 Out LEDS 61-62 están en CP4/R19. Quitamos CH. 25, aunque su color permanece en la CP.

Record 1 5 Label Note Colours! Enter Grabamos Cue 15 con los scrollers y Seladors en paletas de colores diferentes.

2 1 + 2 3 Color Palette 2 Enter Update Enter Actualizamos Cue 15 con 2 scrollers en CP2/R336.



Crea una Hoja Mágica "Magic Sheet" con varias Color Palettes y Canales. El color de relleno de cada icono de canal (si perteneciera a una paleta de color) debe de estar linkeado al color de la paleta en la que está en ese momento ese foco.

Como utilizar "Mark"

El concepto de "Mark", explicado de una forma sencilla, se refiere a la acción de preparar los parámetros NIP de un foco (todos aquellos parámetros que no tienen intensidad) en oscuro, justo antes de que abramos el dimer del aparato (parámetro que sí tiene intensidad). Este concepto también se llama MIB (Move in Black), Pre-Posicionamiento, etc, aunque siempre se refiere a lo mismo: primero colocamos el foco, color, gobo, lente, etc., y luego abrimos el dimmer.

¿Por qué hacemos esto? Todos hemos visto alguna vez una transición de un foco móvil en el que a la vez que el dimer se abre, los colores van cambiando hasta llegar al seleccionado, a la vez que la rueda de gobos gira hasta llegar al gobo marcado, y el foco se mueve hasta llegar a la posición marcada. Si esto es premeditado porque estamos creando un efecto quizás esté bien, pero si ocurre fruto de que no hemos grabado correctamente, el resultado puede ser simplemente "horrible". Sólo hay 2 cosas que cualquier espectador identificará como fallos de Iluminación:

1. Un cañon de seguimiento que no sigue a los personajes.
2. Movimientos raros de color, gobo, pan y tilt en los focos móviles.

No hay mucho que la consola pueda hacer para solucionar el primer problema pero, con respecto al segundo, tenemos algunas opciones:

- Colocar "Mark" manualmente (preset) para Parámetros ML (de Focos Móviles)

Si en Cue 15 un aparato se enciende y a la vez cambia de color, graba el cambio de color en la memoria anterior (o en la cue 13, o incluso 12). La gran desventaja de este método es que si por alguna razón cambias el color en Cue 15 (o el gobo, posición, etc.), debes de recordar actualizar la Cue (14, o 13, o etc.) donde preparaste ese parámetro, porque sino podría ocurrir que el resultado de la ejecución de la Cue 15 no es el que tu esperabas.

- Usa "Automark" para Parámetros ML (de Focos Móviles)

La mayoría de las consolas modernas tienen la posibilidad de utilizar automark. Le pueden dar otros nombre como: move in black, go in B, pero lo que hacen es básicamente lo mismo: si un aparato está a 0, y en la próxima cue se abre su dimer y también cambia alguno de sus otros parámetros (NIP), es mejor moverlo en esta cue.

En las consolas de la Familia Eos puedes habilitar/deshabilitar Automark en el menú de Setup, estando deshabilitado por defecto. Automark se ejecutará con el tiempo de la cue, a menos que especifiques un "Mark Time" en el menú de Setup. Aunque tengas habilitado Automark, puedes individualmente deshabilitarlo para cues específicas, cuando quieres que alguna transición de parámetros se haga a vista. Por ejemplo, si quieres fundir unos LEDS a 0%, y a la vez ver como cambian de azul a rojo.

- "Referenced Marks"

Existe una herramienta de "Mark" más sofisticada que las anteriores. Se llama "Referenced Marks" y la veremos en otra tutorial. Esta herramienta permite utilizar "Mark" sólo en determinados canales o parámetros, y en cues específicas.

Banderas (Iconos) de Automark en PSD

En PSD, verás una columna llamada "M" dentro de la sección de Flags (Banderas o Iconos), donde podrás ver información sobre marking.

Una bandera "M" significa que al menos un parámetro de algún canal está en "Automark" en esa cue. Una bandera "D" significa que se ha deshabilitado Automark para esa cue.

Automark en Live

Live **Go To Cue** **Out** **Enter** Todos las intensidades se ponen a 0, y todos los parámetros van a sus valores Home.

Go To Cue **1** **3** **Enter** Activamos la Cue 13 en el Crossfader principal. Canales 21-24 y 61-62 están a 0 y en la Paleta de Color 1 (Open White).

GO **GO** En la transición a las Cue 14 y 15 - los scrollers van de O/W a sus colores, y los canales 61-62 (Selador LEDs) van de O/W a CP4 (Paleta de Color 4) a la vez que entran desde 0.

Displays **S 4 Setup** **S 1 Show** **Show Settings** **Auto-Mark Enabled** Habilitamos Automark. Esto hará que los parámetros que no sean dimer (NP), se preparen en la cue anterior.

Live En PSD, la Cue 14 tiene un símbolo en "M". Esto indica que al menos un canal tiene automark en esta cue.

STOP BACK **STOP BACK** Volvemos a la Cue 13.

GO Canales 21-24 tienen "Q15" en su casilla - esto indica que estos aparatos están preparados para Cue 15.

GO Al estar los NP preparados de la cue anterior, no hay movimientos a vista.

6 **1** **Thru** **6** **8** **Full** **Color** **3** **/** **1** **0** **1** **Rem Dim** **Enter** Los LEDS van a Full en amarillo.

Record **Next** **Enter** Grabamos la Cue 16. La Cue 15 tiene ahora un símbolo "M".

STOP BACK **STOP BACK** **GO** **GO** los aparatos Selador preparan el color antes de abrir el dimer. ** CH. 61 y 62 no pueden prepararse en oscuro puesto que ya tienen nivel.

6 **1** **Thru** **6** **8** **S 5 Offset** **2** **Color** **3** **/** **1** **9** **Enter** La mitad de los Seladors están ahora en naranja.

Update **Enter** **STOP BACK** **STOP BACK** **GO** Ahora los Seladors tiene un automark para este nuevo color, y se preparan en la cue anterior. Mantén presionado [Data] para ver el color.

GO **2** **1** **Thru** **2** **4** **At** **5** **Enter** **Color Palette** **5** **Enter** Los scrollers van al frame 5, y se ponen al 50%.

Displays **S 4 Setup** **S 1 Show** **Show Settings** **Mark Time 1** El tiempo de Automark es ahora 1 seg. Ahora la acción de mark ocurrirá en 1 seg. en vez de en el tiempo de la cue.

Record **Next** **Time** **2** **Enter** **STOP BACK** **STOP BACK** **GO** CH. 21 y 23 esperan hasta que su dimer sea 0 para realizar automark.

Live **GO**



** Como no hemos utilizado antes los canales 63-68, no hay símbolo MK en Cue 15. Para forzar que aparezca el símbolo MK, debes de grabar estos canales en una cue anterior a la Cue 16. Entra en Blind y grábalos a 0% en la Cue 15, ahora reproduce la Cue de nuevo en Live con la orden **[Go To Cue][Enter]**.

Deshabilitar Automark

2 **5** **Full** **Full** **Color Palette** **4** **Enter** Ponemos scroller 25 a full en una nueva Paleta de Color.

Record **Next** **Time** **3** **Enter** Grabamos la Cue 18 con un tiempo de 3. Aparece un símbolo en la columna de M en la Cue 17.

STOP BACK **STOP BACK** **GO** CH 25 se prepara para Cue 18. Por alguna razón quieres que el color se prepare a vista.

STOP BACK

Cue **1** **8** **S 6 AutoMarkOff** **Enter** Si pones una bandera de "Automark Off" para la Cue 18, no habrá automark en la Cue 17, y verás que el color del CH. 25 se prepara en vivo.

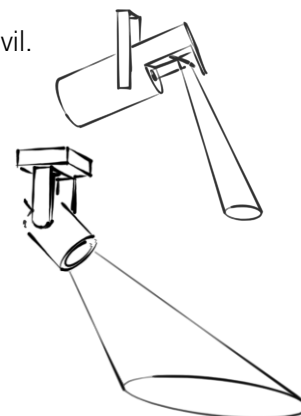
GO **GO** Ahora verás la transición de color sin "Automark".

Focos Móviles

"Focos Móviles" es un término genérico para aparatos que tienen más parámetros además del de intensidad y color. En general podemos considerar un foco móvil todo aquel que tenga parámetros de focus (Pan y Tilt).

La mayoría de los focos móviles pertenecen a uno de estos 2 grupos: Espejo, o Cabeza Móvil. Los móviles de espejo (scanners) tienen un pequeño espejo móvil que direcciona el haz de luz, mientras que el cuerpo del foco permanece estático. Esto tiene la ventaja de hacer que el movimiento sea muy rápido, aunque la desventaja es que no tienen un gran ángulo de giro, por lo que cada vez se usan menos.

Las Cabezas Móviles tienen la peculiaridad de que es el cuerpo del foco (lámpara, óptica, cambios de color, ruedas de gobos, etc.) el que físicamente se mueve. Por ello son más lentos que los scanners, pero pueden llegar a una mayor superficie. En la actualidad son mucho más habituales en el mundo del teatro que los móviles de espejo.



Parametros NIP (Todos los Parámetros menos el de intensidad)

Los "Focos Móviles" cuentan en su mayoría con gran cantidad de parámetros que nosotros organizamos en diferentes categorías. Por Ejemplo:

Intensity Category	Focus Category	Color Category	Beam Category
Intensity	Pan	CMY Mixing	Frost
	Tilt	Colour Wheels	Gobo wheels
		Colour Temperature	Zoom Mechanism
		Correction	Framing Shutters
			Animation, etcetera...

Fixture Profile (Pérfil o Personalidad del Aparato)

Cada fabricante de Móviles decide como organizar los canales de DMX del aparato. A continuación te damos 2 ejemplos de aparatos y sus canales de DMX:

Superspot 250

DMX	Function
1*	Pan
3*	Tilt
5	Intensity
6	Zoom
7	Gobo Select
8*	Gobo Angle/Speed
10	Function

Wonderbeam 700

DMX	Function
1	Intensity
2*	Tilt
4*	Pan
6	Animation
7	Macro
8*	Gobo Angle/Speed
10	Gobo Select

Los números que tienen un asterisco son parámetros de 16 bits (utilizan 2 canales de DMX juntos). Estos serán normalmente atributos que requieren más de 255 pasos. Por ejemplo, 255 pasos es más que suficiente para Zoom, pero puede dar problemas en el caso de Pan (que tiene 540 grados). Si usamos 2 canales juntos, nos da 255 X 255 valores potenciales (65.000), más que suficiente.

Sería muy complicado acordarse de como están distribuidos los canales de DMX de cada aparato existente, para ello contamos con la Librería de Aparatos de la consola (Fixture Library). Esta librería es un listado de los fabricantes de móviles y los diferentes aparatos con los que cuenta (incluyendo los parámetros de cada aparato). Cuando patcheas un aparato, la consola configura el direccionamiento de DMX y los canales que necesitas para ese foco.

Para añadir un poco de complejidad al asunto, muchos aparatos tienen varios modos de operación. También puede ser que tengas que hacer el bolo con una consola antigua, y controlar tus móviles en modo 8 bits, etc. Además, muchos aparatos tienen diferentes opciones con las que tienes que contar cuando patcheas el foco.

Patcheando Focos Móviles

Displays

S 3 Patch

Entra en la pantalla de Patch. Asegúrate de que estás en formato "By-Channel".

2

4

1

Type

Manfctr

ETC

Revolution Wybron

RWM/SM

Configuramos el CH. 241 como "type" ETC Revolution (full-feature).

At

5

1

/

2

6

3

Enter

Patcheamos Ch. 241 al universo 51, addresses 263-293.

2

4

3

Type

Favorites

Revolution RWM/SM Wybron

CH. 243 patcheado al mismo tipo. Esta vez el tipo de foco ya está en "Favorites".

At

/

2

0

1

Enter

También patcheamos este canal. Cuando usamos [/] nos referimos al universo que acabamos de usar.

1

0

6

Thru

1

1

0

Type

Manfctr

Martin

Mac 250 Entour

S

At

2

/

2

0

1

More SK

S 5 Offset

2

0

Enter

Patcheamos CH. 106 -110 a partir del 2/201, y dejamos una distancia de 20 addresses entre focos. De esta forma, si cambiamos el modo del aparato, tenemos espacio suficiente para modos de DMX con más canales (aparatos que ocupen mayor espacio).

Patchea cinco Martin MAC 250 Wash (Modo Standard) a los canales 101-105, empezando con la dirección 2/101. Aquí también le damos un "offset" de 20.

Dimer Remoto

1

1

5

Type

Manfctr

VariLite

VL1000 TS

Configuramos el CH. 115 como tipo Vari*Lite VL1000TS. Este aparato requiere un "Dimer Remoto", por lo que se crean 2 partes automáticamente (parecido al funcionamiento de los scrollers).

At

2

/

7

1

Enter

CH. 115 Part 1 (la cabeza móvil) se patchea a 2/71-97.

Part

2

At

1

/

5

Enter

CH. 115 Part 2 (el dimer remoto) se patchea a 1/5.

Inverting Pan and/or Tilt

S 2 Attributes

1

1

5

Invert Pan Enabled

Hemos invertido el encoder de Pan. Esto hará que funcione de una forma más lógica, y también de igual manera a como operan los MAC que hemos patcheado.

Lamp Controls

Live

Abre la ventana de "About" - esta ventana te dará información sobre los canales que has seleccionado.

1

0

1

Thru

1

1

0

Enter

La ventana de "About" nos está dando información sobre el CH. 101, el primer canal de nuestra selección.

Lamp Controls

Si pulsamos el botón de "Lamp Controls" nos aparecen varias opciones de controles de lámpara y reseteo.

Lamp On

Enter

Envíamos la orden para encender la lámpara o lámparas.

Añade estos gobos al VL1000 (canal 115):

Open

Apollo 3240

Rosco 77722

Rosco 77787

Rosco 77614

Rosco 77616

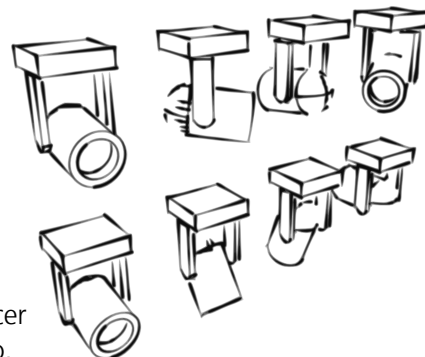
Pan y Tilt

En general cuando hablamos de focus (también llamado posición) en un foco móvil nos referimos a Pan y Tilt.

Pan mueve el cuerpo del foco en el sentido de las agujas del reloj y en sentido contrario (eje Y); podríamos decir que es similar a mover un foco convencional girando sólo la lira de izquierda a derecha y viceversa.

La mayoría de los focos móviles modernos pueden girar unos 540° de pan, o, lo que es lo mismo, 270° a cada lado del frente.

Tilt mueve el cuerpo del foco exclusivamente en el eje X; podría ser similar a picar o contrapicar un foco convencional. La mayoría de los focos pueden hacer un tilt de unos 270° o, dicho de otra forma, 135° hacia un lado y 135° al otro.



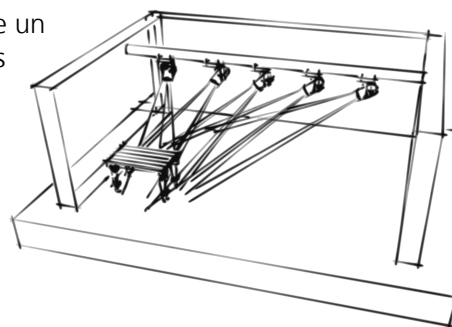
Probablemente sean éstas las 2 acciones más sencillas que pueda hacer un aparato móvil, pero a la vez son las más peligrosas si pensamos en lo que puede hacer una Mala Programación ¿Por qué? Porque los móviles pueden panear más de 360°, y pueden hacer tilt tanto en una dirección positiva como negativa. Para llegar a un punto concreto se puede hacer normalmente con 2 o incluso 3 combinaciones de Pan/Tilt. Esto no es un gran problema, a menos que hagas el movimiento a vista (muevas el foco mientras está encendido). Una luz que gira 380° para llegar a una nueva posición, puede dar una impresión rara. **[Flip]** te ayudará a subsanar errores, pero te recomendamos seguir estas simples normas:

- Tilt antes de Pan - es casi imposible crear un ángulo de Pan correcto si el foco está apuntando hacia abajo.
- Go Home - posíciónate en home (foco apuntando hacia abajo) antes de crear una nueva posición.
- Piensa en el Futuro - antes de decidir el movimiento que vas a hacer, piensa en las siguientes posiciones a las que tienes que llegar.

Focus Palettes (Paletas Focus)

En la Lección 20 vimos Color Palettes - una herramienta que te permite almacenar colores como si fueran presets. Focus Palettes se basan en el mismo principio.

Un clásico ejemplo de Focus Palette podría ser la mesa en la obra "Muerte de un Vendedor". En muchas de las cues de esta producción tendremos los móviles dirigidos a la mesa. Puede que el color, el enfoque o la intensidad cambien, pero la dirección siempre será la misma. En este caso sería de gran ayuda crear una Focus Palette que se llamara "Mesa" que contenga los valores de los móviles dirigidos a la mesa, y así no tendríamos que dirigirlos manualmente uno a uno cada vez que los necesitemos.



Cuando el diseñador te pide el canal 101 dirigido a la mesa, simplemente usa la paleta. Si más tarde se decide que la mesa debe de ir medio metro hacia atrás, sólo tienes que redirigir los móviles y actualizar la Focus Palette. Como las memorias tienen como referencia la paleta, y no valores absolutos de Pan/Tilt, las cues se actualizarán también automáticamente. Esta herramienta es muy importante cuando la producción va de gira, ya que en cada escenario los valores de Pan/Tilt serán ligeramente diferentes para la misma posición de "Mesa".

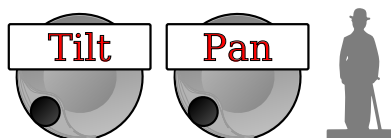
También es de ayuda para el diseñador poder ver en la pantalla "Mesa" en **Live/Blind summary display** (la ventana de canales), en vez de ver Pan -24° and Tilt +48°.

Focus Palettes no son más que una combinación de valores absolutos de Pan y Tilt que conviertes en valores referenciales, y grabas para poder reutilizar más tarde.

Encoders de Pan y Tilt



Seleccionamos canal 101, un MAC 250 Wash, y lo ponemos a Full. Está en posición home, también llamada posición "50/50".



Gira el encoder de Tilt hasta levantar el aparato y conseguir el ángulo adecuado. Ahora, girando el encoder de Pan coge a Charlie Chaplin. En la ventana de Live channel display, (si estás en formato "Table"), deberías ver los grados de Pan/Tilt.



Repite el proceso con CH. 102-105, primero usa Tilt y luego Pan. Si en algún momento te encuentras perdido y no estás seguro de tu posición en tilt, usa **[ch] [Home] [Enter]**.

Como grabar Focus Palettes



Grabamos una Focus Palette para la posición que acabamos de hacer.



Hemos puesto un nombre a esta FP. "charlie"



Esta FP también está disponible en Direct Selects, dentro del tipo "Focus Palette".



Crea Focus Palettes para los otros 3 personajes con CH. 101-105. Es aconsejable volver a **[Home]** al terminar la grabación de cada paleta. Testa cada paleta con **[Home]** y después pulsando su direct select, no olvides que también puedes usar **[Next]** y **[Last]**. Al terminar coloca CH. 101-105 al 0%.

Como actualizar Focus Palettes



Posiciona canal 106, un MAC 250 Entour, sobre Charlie. Este aparato será el especial para los personajes.



Hemos añadido canal 106 en FP1. Como FP1 ya estaba grabada, la consola te pide confirmar cambios a la paleta. Al usar **[Select Last]** sólo estás grabando determinados canales en esa paleta.



Añade los canales 106-110 en estas paletas. Teclea **[Select Last]** antes de grabar **[Record]**, para asegurarte que sólo estás grabando esos canales. Después, testa cada paleta para comprobar que todos los aparatos van al mismo personaje.



Dirige el canal 115 a la parte de abajo del ciclorama.



Quizás no te hayas dado cuenta pero hemos cometido un fallo. Como no hemos hecho una grabación selectiva, además del canal 115 también hemos grabado en FP5 los canales 101-110. A continuación vamos a editar FP5 en Blind.

Como editar Focus Palettes en Blind (Ciego)



Ahora estás en el Editor en Blind para la Focus Palette 5. Recuerda que cualquier cambio se graba automáticamente, no necesitas pulsar **Update** o **Record**.



Hemos quitado CH 101-110 de FP5. Este tipo de limpieza de paletas es algo que tendrás que hacer a menudo durante la grabación de un espectáculo.

Beam

La categoría Beam agrupa todos aquellos parámetros que no están incluidos en Intensity, Focus, o Color. Al ser una categoría muy amplia, tiene a su vez 3 subcategorías: **Image**, **Form** y **Shutter**:

Image

Componentes que se proyectan y sus controles

- Gobo Select
- Gobo Mode (Index/Rotate/Special)
- Gobo Index/Speed (Index Angle/Rotation Speed)
- Ruedas de Animación
- Ruedas de Efectos

Form

Componentes que afectan a la forma de la luz

- Zoom
- Edge (enfoque)
- Iris
- Shutter/Strobe
- Difusión
- Internal Media Frame

Shutter

Cuchillas y sus controles

- Frame In 1,2,3,4
- Frame Angle 1,2,3,4

Paletas

Recordarás de lecciones anteriores que las paletas se utilizan para crear referencias en cues o submasters; en vez de grabar información absoluta, realizas una conexión entre una cue y una paleta (de esta forma, al actualizar paletas actualizas también las cues que las utilizan). Otra ventaja de las paletas es que las podemos nombrar y explicar exactamente lo que son; si nombramos una paleta de color como "L-201", todos los canales que están grabados con esa paleta en una cue concreta, aparecerán en nuestra ventana de canales con la etiqueta "L-201", y por lo tanto sabremos rápidamente en que color están colocados.

Hay una faceta que diferencia a las Beam Palettes de las otras paletas. Con Focus y Color Palettes, cada foco generalmente sólo puede estar en una paleta de cada categoría a la vez. Pero con Beam Palettes, al englobar tantos parámetros diferentes, un aparato puede estar al mismo tiempo en varias BP, por ejemplo, puede tener un gobo seleccionado a la vez que un cuchilla. A continuación te mostramos un ejemplo de las paletas en las que podría estar un VL1000:

Focus: **FP 27** "John Bax"

Color: **CP 336** "R336"

Beam: **BP 12** Gobo Wheel 1, Gobo Select 2 "Leafy Breakup"
BP 19 Gobo Wheel 1, Gobo Mode Index "Index"
BP 34 Zoom 48 "Medium"
BP 44 Shutter Subcategory "Centred Box"

De este listado anterior comprobamos que no todos los parámetros de Beam se han grabado en paletas, por ejemplo Edge, Indexing Angle y Diffusion se ha grabado como valores absolutos directamente en la cue. A la hora de organizar las paletas no existen normas que nos digan exactamente como tenemos que hacer la grabación; algunos programadores grabarían todos los parámetros de Beam en una única paleta, o incluso otros puede que creen paletas de Beam individuales para Edge, Indexing Angle, y Diffusion.

Te adelantamos que existe un método de grabación referenciada que incluye todos los parámetros: los Presets.

Como controlar Parámetros Beam



Seleccionamos el canal 115, un VL1000, y los ponemos a Full en su posición Home.

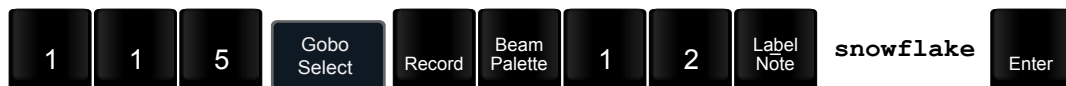


Usa Tilt/Pan para posicionar el foco en el Ciclorama.



Con el encoder de Gobo Select (o con ML Controls), dentro de la subcategoría de Image, selecciona el gobo "snowflake".

Como grabar Beam Palettes



Hemos grabado el parámetro de Gobo Select del CH. 115 en Beam Palette 12.

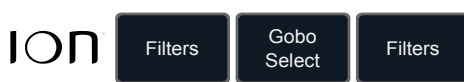
13 blobs 14 bricks 15 vignette 16 jagged-c

Crea varias Beam Palettes para todos los gobos del VL1000 (CH. 115), y asegúrate que sólo grabas los parámetros de Gobo Select (selección de gobo). Si cometes un error puedes corregirlo en el Editor en Blind de Beam Palette con **[At][Enter]**.



Seleccionamos el canal 106, un Martin MAC250 Entour, y lo ponemos a Full en su posición home.

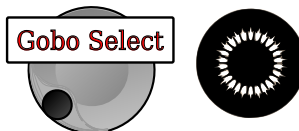
Como usar Filter (Filtro)



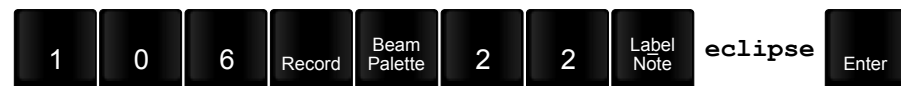
Con ello habilitamos "filter" - sólo grabaremos parámetros/categorías que sean filtradas.



"Filter" no afecta al control de parámetros, sólo a lo que grabamos.



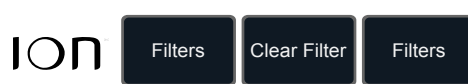
Con el encoder de Gobo Select (o con ML Controls), dentro de la subcategoría de Image, selecciona el gobo "eclipse".



Hemos grabado el parámetro de Gobo Select del CH. 106 en Beam Palette 22.

23 fatbar 24 fan 25 yins 26 tri 27 splat 28 aflo

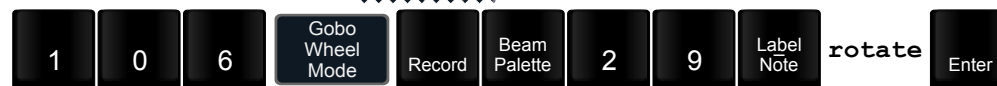
Crea varias GOBO Palettes para todos los gobos del CH. 106, y testa cada paleta. Si cometes un error puedes corregirlo en el Editor en Blind de Beam Palette con **[At][Enter]**.



Ahora deshabilitamos Filter - por defecto se grabarán todos los parámetros.



Usando ML Controls, pon la rueda de gobo del canal 106's en Rotate mode (modo Rotación). Verás que el único parámetro que ha cambiado en la ventana de "Live" es "Gobo Wheel Mode" a un valor de 76.



Grabamos el parámetro de "Gobo Wheel Mode" del CH. 106, en Beam Palette 29.

Graba una BP 30 con CH. 106 en Index mode. Y otras dos BP (19 y 20) con CH 115 en index mode y rotate mode. Graba BP 11 y BP 21 que serán Gobo/Home para los CH. 115 y 106 respectivamente. Estas paletas tendrán la rueda de gobos en su posición de home y el parámetro de mode y angle/speed también en home.

Crea dos BP con una combinación diferente de cuchillas y grábalas como BP 41 y 42. Asegúrate de que sólo has incluido la subcategoría de "Shutter" en la grabación. Si cometes un error, corrígelo en Blind.

Paletas "Absolute" (Absolutas)

A una paleta le podemos dar la característica de ser "Absolute" (Absoluta) al grabarla, o posteriormente. Cuando una paleta es absoluta, la información que nos presenta es absoluta. Llamamos a una información absoluta cuando proviene de la línea de comandos, ML Controls o los Encoders (y en este caso una paleta absoluta). Como ejemplo, podríamos utilizar paletas absolutas para crear 5 tipos de paletas de tamaño de zoom (Cerrado, Pequeño, Mediano, Grande y Abierto a Full). Para acceder a estas paletas lo podríamos hacer a través de "Direct Select" y de esta forma se nos facilitaría el trabajo. Al pulsar el Direct Select de una de estas paletas, la consola lo tomaría como si viniera de la línea de comandos o encoders.

Paletas "Locked" (Bloqueadas)

A una paleta le podemos dar la característica de ser "Locked" (Bloqueada) al grabarla o posteriormente. Este tipo de paletas no pueden ser actualizadas a menos que hagas un "Selective Recording".

Puedes utilizar Paletas "Locked" cuando estás seguro de que no necesitarás modificarlas en un futuro, por ejemplo: Gobo Palettes, Focus Palettes que son genéricas, Paletas de scrollers que hacen referencia a mezclas CMY/RGB/x7, etc.

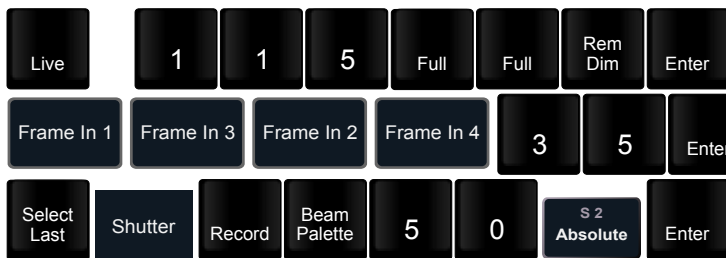
Paletas "By-Type" (Por Tipo)

Cuando grabamos unos parámetros de un aparato concreto en una paleta "By-Type", todos los demás aparatos que estemos utilizando en nuestro montaje que sean del mismo tipo, podrán utilizar esa paleta. Es decir, si grabamos una Paleta de Color con CH. 57 (MAC250 Wash) en rojo, y la calificamos "By-Type", todos los MAC250 Wash que tengamos podrán utilizar esta Paleta de Color.

Al grabar paletas "By-Type" podemos también incluir canales que no cumplan esta norma, que no acepten los atributos de la Paleta; a estos canales les llamamos "Discrete", y seguirán su propia información, no la de la paleta "By-Type". Dentro de cada Paleta "By-Type" puedes tener varias subdivisiones, varios tipos de aparatos, para conseguir de forma diferente la misma mezcla de, por ejemplo, difusión, color, etc.



Paletas "Absolute" (Absolutas)



Hemos seleccionado CH. 115, un VL1000, y lo ponemos a Full.

Todas las cuchillas del aparato están al 35%, un buen comienzo para crear cortes con las cuchillas (a utilizar en futuras grabaciones).

Grabamos BP50 como una paleta "Absolute" - esta paleta pondrá las cuchillas al 35% con datos absolutos.

Paletas "Locked" (Bloqueadas)



Aparece un listado de Color Palettes.

Hemos bloqueado CP 1-5. Ahora no puedes sobrescribirlas con un "Global Update", aunque si lo puedes hacer con una grabación tipo "Selective Record".



En Live, ejecuta la Cue 15 y pon un color nuevo en CH. 61 y 62. Al actualizar la cue verás que muestra información absoluta en vez de "Color Palette R19", (la cue se actualiza pero la paleta no). Por el contrario, si haces una actualización selectiva: **[6] [1] [Thru] [6] [2] [Update] [Color Palette] [4] [Enter]**, CP4 se ha actualizado.



Bloquea todas las paletas "Gobo Select" y "Gobo Mode". Desbloquea todas las Color Palettes, mezcla el color en CH. 61 y 62 para que parezca un Rosco 19. Actualiza y vuelve a bloquear las CP.

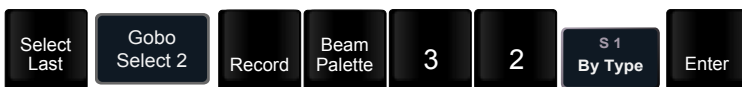
Paletas "By-Type" (Por Tipo de Aparato)



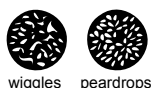
Hemos seleccionado el Canal 106, un Martin MAC250 Entour, y lo ponemos a Full.



Los MAC250 Entour tienen 2 ruedas de Gobos - una con gobos giratorios y otra con gobos fijos.



Aquí vemos que CH. 107 (otro MAC250 Entour) puede usar también BP32, ya que es una paleta "By-Type" (Por Tipo).



Crea otras dos Beam Palettes "By Type" con el parámetro de "Gobo Select 2" del Canal 106. Comprueba estas paletas con los canales 107-110.

Como Editar Paletas "By-Type"



Hemos seleccionado el canal 101, un Martin MAC250 Wash, y lo ponemos a Full.



Con "Color Picker" en ML Controls, selecciona un Cian claro para el CH. 101.



Creamos una CP "By-Type", con el CH 101 como fuente.



Ahora CP11 se aplicará a todos los aparatos que sean del mismo tipo que el Canal 101, menos el Canal 105.



Hemos cambiado la fuente de CP11, ahora es el canal 102.



El canal 101 copia ahora la información de color del canal 102. (fuente del "By-Type").



Vuelve al canal 101 como fuente "By-Type" de la Paleta de Color 11. Elimina la característica de "Discrete" para el canal 115, y así se comportará en CP11 como todos los focos de su mismo tipo. Patchea CH. 116 como un VL1000TS, verás que se incluye en las paletas de su mismo tipo. Después despatchea CH 116.

Actualización de Paletas

Recordarás de las lecciones anteriores (especialmente tutorial 16 sobre Intensity Palettes), que cuando un parámetro en una cue contiene una referencia a una paleta y realizas un cambio en el parámetro, con pulsar simplemente "update" por defecto se actualiza también la paleta.

Por ejemplo, si un aparato está en una Color Palette que llamamos "Rojo", y cambias ese color para que sea un poco menos saturado y luego pulsas el botón de **[Update]**, verás que el aparato sigue estando en la misma paleta "Red", aunque ahora la paleta ha cambiado, es de un rojo menos saturado. Por el contrario, si pulsas el botón de **{Make Absolute}** antes de actualizar la cue, entonces actualizas la cue con el nuevo color pero la paleta sigue siendo igual.

No hay una forma correcta de hacer una actualización, algunas veces necesitas que la paleta se actualice, y otras sólo quieres actualizar la cue y mantener la paleta igual. Por ejemplo, tienes una Focus Palette que se llama "Luz de Contra para Bob". En el caso de que Bob se mueva definitivamente deberías de actualizar la Focus Palette para que el cambio se produzca en todas las cue; también puede ser el caso que Bob se mueva sólo en una escena, en ese caso utilizaremos **{Make Absolute}** para actualizar algunas cues de una forma rápida, sin tocar la paleta original.

Last Reference

Existe otra opción de Update (se puede configurar por defecto en Setup, o se puede usar a la hora de actualizar) que se llama **"Last Reference"**. Al utilizar esta opción estaremos actualizando la referencia más reciente, aunque no sea la referencia fuente.

Reference Only

Algunas veces quieres actualizar únicamente la referencia (la paleta FCB), pero no quieres que estos cambios se transmitan a la cue. Esto pasa a menudo cuando aún estando en una cue, decides modificar la paleta sin modificar la cue. Para ello pulsa **{Ref. Only}** (Sólo Referencias) al actualizar, de esta manera estás actualizando sólo la paleta.


Update Dialogue


Cuando estás actualizando cues, es bueno que te fijas en el cuadro de diálogo de actualización (en la zona de CIA), antes de darle a la tecla de [Enter]. Este cuadro te dirá exactamente que y como estás actualizando. Además este cuadro es interactivo, así si quieres eliminar algo de la actualización, simplemente haz click en él.

LIVE: Cue 0.5 : Update _		
Target	Label	Channels
Cue 0.5	aud ent	
Color Palette 32	very nice colour	31>35

Actualización de Palettes

Live **Go To Cue** **0** **.** **5** **Enter** Ejecuta Cue 0.5 en Live.

Group **4**  **Enter** **Record Only** **Color Palette** **3** **1** **Enter** Has creado una nueva Color Palette - aparece en **rojo** en la ventana de Live porque todavía no se ha grabado en la cue.

Update **Enter** Ahora la CP ya se ha incluido en la cue. **Select Last**  **Enter** **Update** **Enter** En live todavía aparece CP31 - el cambio de color se ha actualizado directamente en la paleta y por lo tanto en la cue también.

Undo **Enter** Deshacemos la última acción. **Update** **Make Absolute** **Enter** Ahora hemos actualizado la cue con valores absolutos para el Ciclorama.


Select Last **Record** **Color Palette** **3** **2** **Enter** Tenemos una nueva CP, pero no la hemos grabado en la Cue. **Update** **Enter** Ahora si la grabamos en la Cue.



En Cue 0.5, cambia un poco Color Palette 4 en CH. 101-105, y actualiza esta paleta. Haz otro pequeño cambio de color y actualiza la cue con valores Absolutos. Asegúrate de que todos los parámetros de color están en valores absolutos antes de actualizar.


Last Reference (Última Referencia)

Go To Cue **8** **Enter** **Group** **4** **Color Palette** **3** **1** **Enter** Hemos cambiado el Ciclorama de CP6 (R79) a CP31 (la paleta que hiciste anteriormente), pero necesita ajustes.

 Ajusta el color. **Update** Si miras la parte izquierda del recuadro de "Update" en CIA, verás que el nuevo color se actualizará en CP6 en vez de en CP31. (Aunque como CP6 está bloqueada, lo convertimos en valores absolutos).

Last Ref Ahora será CP31 la paleta que se actualizará. **Enter** Hemos actualizado CP31.

Displays **S 4 Setup** **S 2 Desk** **Record Defaults** **Update Last Ref Enabled** Este cambio permitira que cuando usemos "Update", sean los últimos datos introducidos manualmente los que se actualicen en vez de la referencia en la cue.

Live **Group** **4** **Color Palette** **3** **2** **Enter**  Ajusta el color. **Update** Ahora se actualizarán los últimos valores introducidos manualmente. **Enter**



- Copia CP 6-10 y crea CP 26-30. Sólo deberían estar en estas paletas los canales 101-105.
- En la Cue 3 Parte 1, pon CH. 101-105 con CP26 y después CP27, luego modifica un poco este color. Actualiza CP27.



El director ha hecho algunos cambios. Marilyn ya no se va a sentar donde antes, ahora se sentará cerca de la embocadura (DSC). En Cue 4, cambia la posición del CH. 115 de FP12 (Marilyn Sentada) a FP42 (DSC). Casi es la posición correcta, corrígela un poco. Actualiza la paleta "Marilyn Sentada" con esta nueva posición.

Reference Only (Sólo Referencias)

Go To Cue **5** **Enter** Ejecuta Cue 5.

Group **1** **1** **Full** **Sneak** **Enter** **Sneak** **Color Palette** **2** **9** **Enter**  Ajusta el color de R46 en CP29. Usando "Sneak" en la programación las transiciones son más suaves.

Select Last **Update** **Ref Only** **Enter** En el listado de la izquierda sólo aparece CP29, así que al actualizar no cambiaremos la cue. **Sneak** **1** **0** **Enter** Dejamos CH.101-105 como estaban en Cue 5.



Haz cambios en CP 26 y 27 usando "Ref. Only" como hemos hecho antes. Deshabilita "Update Last Reference" en el menú de Setup. A partir de ahora usa **{Last Ref}** (Última Referencia) y **{Ref Only}** (Sólo Referencias) para que los cambios que haces se graben en la paleta adecuada, y no en la cue.

Presets

Una de las características de las Palettes (tanto Intensity, Focus, Color, como Beam) es que sólo puedes guardar una categoría de parámetros en ellas. Sólo puedes grabar color en una Color Palette, sólo datos de focus en una Focus Palette, etc.

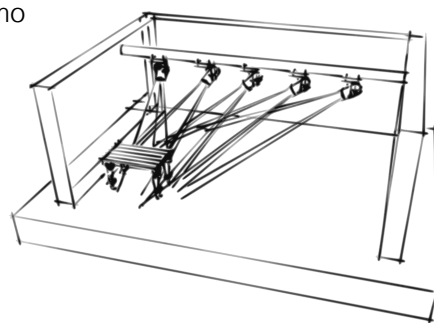
Presets son diferentes - en ellos puedes grabar todas las categorías de un canal. Así que, si tienes por ejemplo un aparato (o grupo de aparatos) que están apuntando hacia la embocadura, en azul, en el Gobo 4, con el zoom al 60%, puedes grabar toda esta información en un solo preset. La forma de escribirlo es: **[channel][Record][Preset][7][Enter]**.

Muchas veces es mejor determinar que categorías e incluso que parámetros quieres grabar en el Preset, en vez de grabarlos todos. Por ejemplo, puede ser que sólo quieras grabar información de focus y beam.

Un ejemplo

En este ejemplo tenemos 5 cabezas móviles apuntando a una mesa - es el mismo caso que vimos en Tutorial 23 (Focus Palettes). Aunque esta vez lo vamos a hacer de forma diferente - no sólo queremos capturar la información de focus, pero también queremos grabar "diffusion" al 75%.

Puedes hacerlo grabando una Focus Palette y una Beam Palette, o puedes únicamente grabar un Preset con los parámetros de Focus y Beam exclusivamente.



Nested Palettes (Paletas Conectadas)

Cuando grabamos un Preset (ya sea en Live o en Blind), es posible conectar una Paleta con un Preset, y a veces hacemos esto sin darnos cuenta.

Usando el mismo ejemplo de antes, hemos utilizado el Focus Palette que llamamos "mesa" para posicionar los móviles. Después hemos modificado manualmente diffusion al 75% (con información absoluta). Si grabas un Preset del resultado, la Focus Palette "mesa" estará conectada al Preset. Esto no es ni bueno ni malo, pero tenemos que tener en cuenta que si actualizamos la Focus Palette, estamos actualizando automáticamente el Preset.

El peligro viene generalmente cuando hacemos una actualización desde el otro extremo. Si tenemos una cue que utiliza el Preset (lo llamaremos Preset "MESA" para diferenciarlo de la paleta "mesa"), y realizas un cambio en este Preset, al actualizarlo estarías no sólo modificando el Preset que quieres cambiar, sino también la Paleta a la que está conectado. Esto puede causar problemas si estamos utilizando esta Paleta "mesa" no sólo como parte del Preset "MESA" sino también en otras cues.

La orden "Break Nested" (Romper la Conexión) elimina este comportamiento (utilizado a la hora de hacer la actualización, o también en el menú de Setup), cortando la conexión entre Preset y Palette cuando realizas actualizaciones.

Home

Las consolas de la Familia Eos te dan la opción de definir qué es exactamente "Home" para tus aparatos. Puedes grabar un preset que contenga los parámetros que escojas con los valores que tu consideres, y después definir ese preset como tú "Home Preset" (en el menú de Setup). En el caso de que definamos un parámetro de forma específica dentro del Home Preset, éste es el valor que prevalecerá, en vez de el valor predefinido por el fabricante en "fixture personality" (la personalidad del aparato).

Como grabar Presets

Live **Go To Cue** **8** **Enter** Ejecuta Cue 8 en Live. Vamos a hacer algunos cambios.

7 **1** **Thru** **7** **4** **Out** **Update** **Enter** Borraremos canales 71-74 y actualizamos la cue.

1 **1** **5** **Full** **Full** El canal 115 está apuntando a Marilyn - esta posición viene de una cue anterior. **Home** **Enter** Antes de darle nuevos valores, vamos a poner el canal en Home.

Focus Palette **4** **7** **Enter** **Zoom** **40%** **Beam Palette** **1** **3** **Enter** **Color Palette** **1** **Enter**

Beam Palette **5** **0** **Enter** **Shutters** Varios de los parámetros del CH. 115 están en paletas, otros son datos absolutos. Todas estas paletas que hemos llamado están en modo "Locked" (Bloqueadas).

Select Last **Record** **Preset** **1** **Enter** Hemos grabado todos los parámetros (incluido Intensity) en Preset 1. No es lo que queríamos. Necesitamos volver atrás. **Undo** **Enter**

Select Last **Focus** **Beam** **Record** **Preset** **1** **Enter** **Label Note** **LARA WNDW** **Enter** Ahora sólo grabaremos los parámetros de Focus y Beam en Preset 1.

1 **1** **5** **Rem Dim** **3** **0** **Enter** Bajamos todo al 30% menos CH. 115. **Update** **Enter** Actualizamos la cue.



En la Cue 0.5, graba CH. 101-105 en FP11 y BP51. Con ello, graba Focus y Beam en Preset 2 llamado "WASH". Si mantienes pulsado **[Data]**, verás que estas Paletas se han conectado al Preset. Actualiza la cue.

Cambia un poco el tilt de 101-105 hacia boca, pulsa Update. Los cambios que has hecho han actualizado el Preset 2 pero también FP11.

Dirige 101-105 como estaban antes. Actualiza de nuevo, pero esta vez utiliza la opción **{Break Nested}** (Rompe Conexión). Si mantienes pulsado **[Data]** verás que se ha actualizado el Preset, pero no la Focus Palette.

Para mantener **{Break Nested}** (Romper Conexión) por defecto, vete a: Setup | Desk | Record Defaults.



En la Cue 8, pon CH. 108 al 80%, y con Focus Palette 1 (Charlie), y con Beam Palette "Pear Drops". Coloca estos aparatos en el filtro CTC y crea Color Palette 11, llámala "ctc". Copia esto en todos los MAC. Graba Focus y Beam como Preset 3 "CHARLIE", y asegúrate de que las paletas han roto conexión (Break Nested). Actualiza la Cue 8.

Teclea **[1][0][9] [Recall From] [1][0][8]**, y dirige manualmente sobre Charlie el CH.109. Graba 109 en Preset 3, y actualiza de nuevo la cue.

Como usar un Preset para customizar "Home"

Go To Cue **Out** **Enter** **1** **1** **5** **Full** **Full** **Beam Palette** **1** **2** **Beam Palette** **1** **9** **Enter**

Gobo Ind/Spd **-50** El gobo del canal 115 está girando muy rápido. **Gobo Ind/Spd** **Home** **Enter** El gobo está girando a velocidad máxima en su valor de "Home".

Gobo Ind/Spd **0** Ahora paramos el gobo. **Select Last** **Gobo Ind/Spd** **Record** **Preset** **9** **0** **0** **Enter**

Displays **S4 Setup** **S1 Show** **Show Settings** **Home Preset** **900** Hemos creado un Home Preset (Preset 900), de tal forma que cuando un foco vaya a su posición "home" se colocará en estos valores.

Live **Select Last** **Gobo Ind/Spd** **-50** **Gobo Ind/Spd** **Home** **Enter** Cuando está en "home", la rotación del gobo del CH.115 tiene ahora el valor de 0.1 en vez de -100.



Cambia la posición HOME del Mac 250 Wash Lights para que esté apuntando ligeramente hacia arriba, e inclúyelo en el preset 900 (nuestro HOME preset).

Intensity Blocks

Recordarás de anteriores tutoriales que "Blocking" nos permite que cambios realizados en ciertas cues no se arrastren y nos afecten cues posteriores como, por ejemplo, ocuros o grandes cambios de Iluminación (paso a nuevas escenas).

Una de las desventajas de "Block" es que afecta a todos los parámetros. Por ejemplo, si decidimos bloquear todos los parámetros justo antes de un oscuro, puede ocurrir que nuestras cabezas móviles comiencen a fundir a negro, a la vez que otros parámetros como pan/tilt, color, gobo (que están también siendo bloqueados) estén moviéndose. El resultado no será muy agradable a la vista.

En el siguiente ejemplo tenemos 2 secuencias similares, en la primera hemos hecho en la Cue 1 un Block total ("B"), en la segunda un Intensity Block ("I"), es decir, sólo se ha bloqueado el parámetro de intensidad. La línea horizontal indica donde se produce el bloqueo:

Cue 1 w/ Block			
Cue		Int	Focus Color
0.5		50	WASH R79
1	B	0	WASH R79
2			
3		FL	MAR R71
4			

Cue 1 w/ Intensity Block			
Cue		Int	Focus Color
0.5		50	WASH R79
1	I	0	
2			
3		FL	MAR R71
4			

Como vimos en la tutorial 13 (Tracking), en principio el resultado de utilizar Block o Intensity Block será el mismo, al pasar de Cue 0.5 a Cue 1 el dimer del aparato se cerrará, y los parámetros de focus/color permanecerán iguales.

La diferencia vendría si editamos el focus o el color de la Cue 0.5:

Cue 1 w/ Block			
Cue		Int	Focus Color
0.5		50	CHAR L201
1	B	0	WASH R79
2			
3		FL	MAR R71
4			

Cue 1 w/ Intensity Block			
Cue		Int	Focus Color
0.5		50	CHAR L201
1	I	0	
2			
3		FL	MAR R71
4			

Si realizamos estos cambios en Cue 0.5 con un Block total, al pasar de Cue 0.5 a Cue 1 el dimer se cerrará y los parámetros de focus y color cambiarán a la vez que fundimos la luz. El resultado será extraño. Sin embargo, si usamos Intensity Block, los parámetros de focus/color arrastrarán valores de Cue 0.5 a Cue 1, y el cambio no se verá en Vivo.

Discrete Timing (Tiempo Específico)

En la tutorial 12 vimos lo que eran "Part Cues" (Cues divididas en Partes) - con ellas podemos dar tiempos diferentes a canales o a parámetros que están en una misma cue. El uso de Part Cues tiene la ventaja de que podemos etiquetarlas, de tal forma que un nombre aparece en nuestra ventana de Live Channels, pero a veces es más rápido usar "Discrete Timing" (Tiempo Específico) en un canal o en un parámetro. En este tipo de tiempos podemos incluir tanto tiempo de entrada (fade/snap), como tiempo de delay.

Intensity Blocks

Live **Go To Cue** **0** **.** **5** **Enter** Ejecutamos la Cue 0.5 en Live. Ahora vamos a modificarla.

Group **1** **1** **Color Palette** **3** **Enter** **Update** **Enter** Actualizamos el cambio que hemos hecho en la Cue 0.5.

GO Al ejecutar la Cue 1, las luces van a oscuro a la vez que el color se posiciona en R79. **Undo** **Page ▲** **Enter** **Enter** Deshacemos lo anterior.

Cue **1** **Intensity** **Block** **Enter** Cambiamos el Block en Cue 1, en vez de ser un Block total ahora es un Intensity Block. En la columna de "Flags" en PSD aparece el símbolo "I" en vez del "B" (en las dos Cue Parts).

STOP BACK **Group** **1** **1** **Color Palette** **3** **Enter** **Update** **Enter** De nuevo hacemos un cambio de color en la Cue 0.5 y lo actualizamos.

GO El cambio de color no se ha bloqueado y se ha arrastrado a la siguiente cue. Por el contrario si hemos bloqueado Intensidad. **STOP BACK** Volvemos a la Cue 0.5.

8 **1** **+** **Next** **Recall From** **1** **0** **1** **Enter** **Update** **Enter** Ponemos el mismo color de los Mac Wash en los Desire Fire D40.




En la Cue 9, colocamos 106-110 en BP37 (splash) y actualiza la cue. Nota que el gobo entra de golpe (parte de Preset 4) cuando ejecutamos Cue 10. Corrige esto, entrando en Blind en Cue 10 y aplicando **{Beam} [At] [Enter]** en estos canales. También coloca un Intensity Block en Cue 10. En Blind, coloca el Grupo 12 en Preset 4 en la Cue 9 y verás que el gobo se trackea a la Cue 10 (gracias a que solo hemos aplicado un Intensity Block, y se mantiene el tracking del resto de los parámetros)

Discrete Times (Tiempos Específicos, Tiempos de Canal)


Live **Go To Cue** **8** **Enter** Estás en Cue 8 en Live.

1 **0** **8** **+** **Next** **+** **1** **1** **5** **Intensity** **Delay** **2** **Enter**

Hemos dado un "discrete time" (delay) de 2 seg. a estos canales. Aparecerá "t" roja en Live.  Si mantienes pulsado **[Time]**, puedes ver el discrete time/delay. Usa **[Shift] + [Time]** para dejarlo fijo.

Update **Enter** Al actualizar este discrete delay, la "t" se pone en azul. También aparece un símbolo de "+" en PSD advirtiendote del "discrete timing". **STOP BACK** **GO** Hay 2 segundos de entrada.

Blind **Blind** **1** **0** **8** **Thru** **Next** **Intensity** **Time** **3** **Enter** Como estos cambios los realizamos en Blind no necesitamos actualizar.

Live **STOP BACK** **GO** Ahora tenemos varios discrete times y delays. Si quieres puedes borrarlos con **[Delay][Enter]** o **[Time][Enter]**.  Así podemos ver los nuevos tiempos.



En la Cue 10, pon 106-110 con un discrete time de 6 y un delay de 2. Verás que en PSD la duración de la cue ahora es 8 segundos.

En Blind crea una nueva cue: Cue 11. Sube 31-35 a Full con color Lee 179 (gel picker). Copia este color a Color Palette 12 y lo etiquetas como "L179". Graba estos canales en CP 12 en la Cue 11.

En los canales 31-35 pon un tiempo de 1 con un delay de **[0] [Thru] [2]**. Ejecuta esta cue en Live para ver los resultados.

"Mark"

Recordarás de lecciones anteriores que "Mark" se utiliza para colocar parámetros sin intensidad (NP) antes de que abramos el dimer de un aparato.

Si utilizamos "Automark", la consola colocará estos parámetros en la cue anterior a la de apertura del dimer. Este método es fácil y rápido, pero algunas veces puede causar problemas - si todos los cambios ocurren a la vez el ruido puede ser lo suficientemente alto para que el público lo note, especialmente en aparatos que están en sala o cercanos al espectador. También, si la cue anterior se está todavía ejecutando cuando aparece la cue de apertura de dimer (cues que se montan), pudiera ser que "Mark" no se hubiera activado todavía.

Para estos casos, las consolas de la familia Eos tienen un método más sofisticado con el que se puede manualmente configurar "Mark".

Referenced Marks ("Mark" con Referencia)

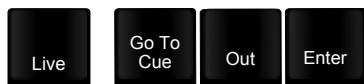
Con el sistema de "Referenced Marks" ("Mark" con Referencia), puedes definir para cada parámetro NP de cada canal, en que cue se va a colocar (donde ocurre el "Mark").

Por ejemplo, tenemos un foco que aparece con un color y posición diferentes en la Cue 15. En vez de colocarlo en la Cue 14 (por las razones que hablamos antes), podemos darle la orden de que se prepare en la Cue 10. Este puede ser un buen lugar para hacer "Mark" por varios motivos: es un oculo, es un momento con música y no se escuchan los movimientos, es un momento de aplausos, etc.

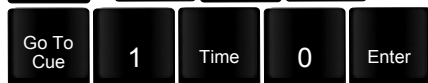
También puedes dividir los aparatos y hacer que algunos se preparen en una cue y otros en otra cue diferente. De esta manera minimizas el ruido que causan todos los móviles al prepararse para la siguiente cue. O incluso puedes crear una cue que exclusivamente sea para mover lo parámetros NP en el momento adecuado (una cue con movimientos en oscuro y nada más).

Puedes también escoger que categorías o parámetros se preparan, y dejar otros con movimiento a vista.

Referenced Marks ("Mark" con Referencia)



Para esta tutorial se ha deshabilitado AutoMark y borrado los "Mark".



Aquí tenemos un oscuro.



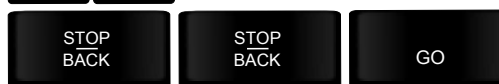
El canal 106 hace un giro extraño y se coloca sobre Charlie, un movimiento un poco raro. "L" aparece en la zona PSD de la pantalla, esto indica que tenemos un movimiento a vista (Live) - Verás que en esta Cuelist hay muchos más "L".



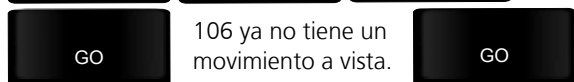
Ahora hemos marcado el canal 106 y aparecerá una "M" en rojo en la ventana de Live. Vamos actualizar este cambio.



Acabamos de grabar este "Mark". "M" se coloca en verde (mark grabado) en la pantalla de Canales en Live. También tenemos una M (Mark) y una R (Referencia) en PSD.



Ahora CH 106 se prepara en Cue 1 para Cue 2, aunque no aparece "MK" (ver nota a pié de página en TBT 21).

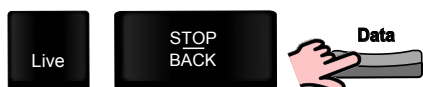


Vemos otra vez movimientos a vista, en Grupos 4 y 11.



Preparamos estos focos en la Cue 1 como hemos hecho antes. Es más rápido colocar "Mark" en Blind porque no tienes que actualizar, y porque puedes pasar cues facilmente con **[Next]** y **[Last]**, y escoger la cue adecuada para el marking.

Aparece M en verde (que significa que el mark se ha colocado con éxito).



Mantén pulsado **[Data]** - puedes ver focus y color en los que CH. 31-46 y CH. 101-105 están preparados para cues posteriores. Por ejemplo, 101-105 están en CP27 (R71).



Estamos viendo la Cue 2 de nuevo.



Ahora hemos dado una referencia al grupo 11 en Cue 2, la referencia es CP29 (R46). Una de las ventajas de marcar manualmente es que puedes cambiar la referencia si fuera necesario.

Mark Indications in Live			
Sin Mark.	Manual, necesita Update	Grabado Mark con éxito	Preparado para Cue posterior
	(M en rojo)	(M en verde)	



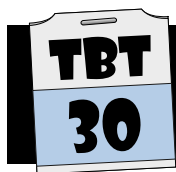
Preparándose para Cue 4, marca CH. 115 en la Cue 2 usando **[Mark][2][Enter]**. Ahora aparece un símbolo "+" en la columna M de PSD - esto indica que esta cue tiene 2 símbolos: "M" y "R". Graba CH. 115 al 0% en la Cue 2 para ver el símbolo "MK".

En la Cue 5, pon todos los NP de CH. 106-110 con un "discrete time" de 0. Haz un "Mark" para ellos en la Cue 4. Ejecuta las 2 cues desde la Cue 3 para ver los resultados. Verás que estos canales funden en un tiempo de 0 en vez de el tiempo de la cue (5), o el tiempo predefinido por defecto (Mark Time) en Setup.

En la Cue 8, marca los scrollers con **[Mark][Enter]** - lo que hará que se preparen en la Cue 4. Al tener la Cue 4 un tiempo de entrada de 0, el cambio es muy ruidoso. Mueve la marca a la Cue 6, (es una pena pero sigue siendo muy ruidoso). Para evitar el ruido, da a CH. 21-25 un tiempo del parámetro de color de 15 segundos de entrada en la cue de referencia (cambiarán al nuevo color en ese tiempo en la Cue 6).

El paso de la Cue 8 a la 9 es raro. Crea una nueva Cue 8.5 en la que hacemos que CH. 21-25 y 108-109 vayan a oscuro, marca estos canales para la Cue 9. Crea un autofollow en Cue 9. Usa "discrete times" y "delays" para evitar movimientos a vista. Convierte la Cue 10 en una cue "Mark": **[Cue][1][0][Mark][Enter]**, incluso antes de saber lo que vas a marcar. Algunos lugares (como por ejemplo oscuros) son buenos sitios donde realizar "Marks". Ahora verás una "m" minúscula en la columna de PSD.

Marca CH. 101-104 para las Cues 12-15 con el comando **[Mark][Enter]** - esto hará que se marquen en la Cue 10. Ahora la "m" minúscula de la Cue 10 se convierte en una "M" mayúscula.



Efecto "Step-Based" (Efecto con Pasos)

Las consolas de la familia Eos pueden ejecutar 3 tipos diferentes de efectos: Step-Based (con Pasos), Absolute (Absoluto), y Relative (Relativo).

El Efecto Step-Based se construye a partir de un grupo de pasos, es el más sencillo de los tres. Cada paso contiene un listado de canales, además de un "On State" y un "Off State". Cada paso puede contener información de tiempo.

Por defecto, el efecto se ejecutará como un loop (de principio a fin y vuelta a empezar), ejecutando cada paso en su orden. Cuando un paso concreto está activo, los canales asociados estarán en "On State" (100% por defecto); cuando no está activo, sus canales estarán en "Off State" (0% por defecto), aunque estos porcentajes pueden cambiarse.

En Live o en Blind, ejecutas el efecto con los comandos **[Recall From] [Effect] [x] [Enter]**. Estos valores se pueden grabar en una cue como cualquier otro valor, por ejemplo **[Record] [Cue] [x] [Enter]**. El efecto continuará ejecutándose hasta que le ordenes parar: **[channels] [Effect] [x] [Enter]** o le des un nuevo valor.

Efecto "Absolute" (Absoluto)

Un Efecto "Absolute" contiene un listado de instrucciones que será ejecutado por los aparatos que tengas seleccionados en Live. Por ejemplo, un Efecto Absoluto puede ser uno que contenga varias Focus Palettes, y así los canales seleccionados ejecutarán esas Paletas. Ese listado puede que tenga intrucciones de varios tipos, por ejemplo: "Ve a Charlie, ponte a Full, posíciónate en Marilyn, cambia a color Rojo, cambia de nuevo a Color Azul, Funde a oscuro en 0 segundos, etc. ".

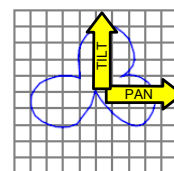
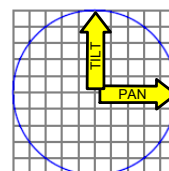
La ventaja de estos efectos es que una vez creados puedes utilizarlos para cualquier canal (si sus parámetros están contenidos en esas paletas, presets, etc. que uses). Por ejemplo un Efecto Absoluto de Color puede usarse para Scrollers, Alpha Wash o Par LEDS. Para utilizar estos efectos a veces es útil primero crear un Preset que contenga esos parámetros que vamos a utilizar para el efecto.

Relative Effects

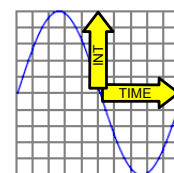
Los Efectos "Relative" utilizan la información del canal en un momento concreto, para que tú la modifiques a través de su forma (shape) o tamaño (size).

Los Efectos "Relative" tienen también una función de "Grouping" que te permite definir a cuantos grupos modificará la forma - por defecto está configurado en "Spread", es decir, un grupo por cada canal que selecciones. Existen tres tipos de efectos: **Focus**, **Linear** y **Color**.

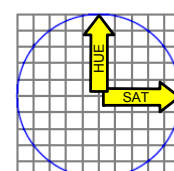
Focus Effects, por defecto tendrán la forma de un círculo sobre el eje Pan/Tilt, aunque podemos dibujar cualquier forma partiendo de ella, y modificar la escala X/Y. Este tipo de efecto es el indicado para dibujar formas (muchos de los efectos que trae la consola, del 901 en adelante, son efectos Focus).



Linear Effects, por defecto es una onda sinusoidal, con el Tiempo en el eje X y la Intensidad en el eje Y. Se puede dibujar cualquier tipo de forma y también sustituir la Intensidad por otro parámetro (o grupo de parámetros), por ejemplo: Iris, Tilt, Pan, Zoom, o Scroller. Con "Cycle Time" ajustaremos el tiempo que dura una vuelta.



Color Effects, por defecto tendrá la forma de un círculo, con Hue y Saturation en los ejes. En su configuración original, moverá una canal a través del espectro de Hue dejando la Saturación fija, pero podemos dibujar cualquier forma al igual que hemos hecho en los dos tipos anteriores.



Efectos "Step-Based" (Con pasos)

Live Go To Cue 1 6 Enter Group 3 At 5 Enter Color Palette 3 Enter Los cambios de color se colocan en el rojo.

Effect Effect Abrimos un listado de Efectos. Los efectos 901-916 vienen por defecto. 1 Enter StepBased En la pantalla que ves a continuación puedes definir el número de pasos, niveles, tiempo etc.

Step 1 Thru 5 Enter Creamos 5 pasos. Page ▶ 2 1 Thru 2 5 Enter Insertamos CH. 21-25, un canal en cada paso.

Live Recall From Effect 1 Enter Ahora ejecutamos el efecto en Live. Cuando el efecto se ejecuta, cualquier cambio que hagas se aplica inmediatamente. Effect Effect Editaremos el Efecto 1.

Cycle Time 2 Enter Hemos cambiado el tiempo que dura una pasada completa de los 5 "steps". El tiempo de cada paso se modifica de acuerdo al nuevo "Cycle Time". Cycle Time 1.5 También puedes ajustar "cycle time" con el encoder.

Step 1 Thru 5 Enter On/Off 8 Page ▶ 1 Enter Los Estados On y Off son ahora 80% y 10%. También puedes cambiarlos en cada paso.

Attributes Bounce Hay otras muchas opciones que puedes modificar: *grouping*, *random rate* (en la cual puedes escoger el rango [low][Thru][high]), y *duration*. En este caso no cambies nada.

Live Record 1 7 Label Note cylon attack Enter los niveles que has generado con el efecto se graban en una cue de la misma forma que hacemos siempre, con [Record].

Group 2 Full Full Record Next Label Note frack! Enter El efecto no se para, incluso si grabamos otras cues.

Group 3 Effect Enter Ahora hemos parado el efecto, CH. 21-25 vuelven a su nivel original. Out CH. 21-25 se ponen a 0%. No necesitas parar el efecto con [Effect][Enter] - si damos un nuevo nivel a los canales, el efecto se para inmediatamente.

Select Active Out Record Next Intensity Block Assert Mark Label Note dbo Enter Grabamos un oscuro con "Block", "Mark", y "Assert".



Crea un nuevo efecto "step-based" con 4 pasos. Será un Chase de CH. 71-74, cada foco entra de golpe al 70%, y se pone a 0% en 2 segundos. Los 4 pasos de una vez durarán 3 segundos. Lo grabaremos en la Cue 20, con un tiempo de 2 segundos. El efecto se para en la Cue 21, dejando los 4 canales al 20%. En la Cue 22 graba un oscuro, con "Mark", "Assert" y "Block" como hemos hecho antes.

También tienes que marcar CH. 21-25 en la Cue 17.

Modificación de Efectos a nivel de Cue

Live Go To Cue 1 8 Enter Arrastramos el Efecto 1 desde la Cue 17. Ahora quieres que este mismo efecto vaya más rápido en esta cue.

Effect En CIA se muestra "Effect Status Display", con un listado de los efectos que se están ejecutando. 1 Enter Seleccionamos Efecto 1. Rate 210 El Efecto 1 se acelera. Un 210% de como lo habíamos grabado.

Update Enter Actualizamos la nueva velocidad en la Cue 18. STOP BACK GO El Efecto 1 asumirá su nueva velocidad en 5 segundos, el tiempo de la Cue 18.



Graba la Cue 20.5 con una modificación del Efecto 2, bajando su velocidad un 45% (alrededor de 2 segundos).



Abre la ventana de "FX Channels". Ejecuta un efecto para varios canales, y prueba a modificar el efecto a nivel de cue en sólo alguno de esos canales. Recuerda que cualquier nivel en rojo significa que tienes que actualizar.

Efectos "Absolute" (Absolutos)

Live Go To Cue Out Enter Paramos cualquier efecto que esté siendo ejecutado. Effect Effect Abre el listado de efectos.

Effect 1 1 Enter Absolute La tabla de efectos absolutos es más pequeña y sencilla que la tabla de efectos a pasos. Cada paso lo llamamos "Action" en este formato.

Action 2 Enter Page Page Page 1 0 0 Enter Hemos creado una Acción número 2, con un valor de 100. La Acción 1 tiene un valor de 0.

Live Go To Cue 5 1 Enter Esto es todo lo que necesitamos para crear un efectos absoluto. En "Live" nos vamos a la Cue 51, una base para que se desarrolle nuestro efecto.

Group 3 Effect 1 1 Enter Hemos conseguido un efecto muy similar al efecto por pasos que creamos en la lección anterior, pero de una forma más rápida. Este efecto se puede reutilizar para otro grupo de canales.

Effect Effect Abre de nuevo el listado de Efectos. Cycle Time 1 Enter Si reducimos a la mitad "Cycle Time", aceleramos el efecto. También puedes utilizar el encoder.

Grouping 2 Trail Solo Mira lo que pasa en el escenario cuando aplicas estas acciones. En vez de construir una serie de pasos, los efectos Absolutos te permiten definir como quieres distribuir el efecto en los canales seleccionados. Es una forma rápida de construir pasos.



Comprueba lo que ocurre cuando cambias la configuración en "Grouping" y "Trail". Aplica el Efecto 11 a otro grupo de canales. Un mismo efecto puede aplicarse a diferentes grupos de canales a la vez. Cualquier cambio que haces a un efecto repercute en todos los canales que están utilizando este efecto. Si tienes el mismo efecto aplicado a grupos diferentes de canales, copia ese mismo efecto y renuméralo, para así poder modificar ese segundo efecto.

Paletas de Referencia

Live Go To Cue 5 2 Enter Antes hemos puesto como valor de referencia una intensidad, por ejemplo 0 ó 100. Pero también podemos utilizar como referencia Paletas o Presets.

Effect Effect Abre el listado de Efectos. Effect 1 2 Enter Absolute Has creado un nuevo Efecto Absoluto.

Action 1 Thru 4 Enter Page Page Page Page Crea 4 Acciones y selecciona la casilla de Acción 1.

Focus Palette 1 Enter La acción 1 será la Focus Palette 1, "charlie".

Page Focus Palette 2 Page Focus Palette 3 Page Focus Palette 4 Enter

Las cuatro acciones son asignadas a las Focus Palettes de la 1 a la 4. Si por casualidad has creado una acción extra (la acción número 5), que no necesitas, siempre puedes borrarla usando **[Effect] [12] [Action] [5] [Delete]**.

Live Group 1 1 Effect 1 2 Enter Ahora los Mac 250 Wash están ejecutando este mismo efecto usando las cuatro Focus Palettes.



Ralentiza el Efecto 12 cambiando el "Cycle Time" o cambiando el efecto a nivel de cue.

Aplica el Efecto 12 a los Mac 250 Entour. Este efecto sólo contiene información de Focus, por lo que tienes que darles un nivel manualmente.

Crea un nuevo Efecto Absoluto, con Color Palettes 3, 5, 7 y 9 utilizando estas paletas en sus respectivos niveles. Aplica este efecto a los Mac 250 Wash, los Seladors que están en el Ciclorama, y los D60. Puedes utilizar para este efecto cualquier aparato que esté incluido en estas paletas.


Efectos "Relative" (Relativos) - Linear

Live Go To Cue Out Enter Para el efecto de la tutorial anterior. Effect Effect Abre el Listado de Efectos.

Effect 2 1 Enter Linear "Linear" es la categoría general de "Relative Effects", funciona para cualquier parámetro en relación al tiempo. Por defecto relacionamos una onda sine-wave (sinoidal) con tiempo.

Live Go To Cue 6 1 Enter Ahora ya has creado un efecto relativo.

Group 3 Effect 2 1 Enter Aplicamos el efecto que hemos creado al Grupo 3.

 Data Al tener los canales un nivel de 0 cuando les aplicamos el efecto, los canales varían entre +25% y -25%. No es exactamente lo que estábamos buscando. Group 3 At 5 Enter Al darle un nivel de intensidad, el efecto funciona mejor.

Effect Effect Scale 5 0 Enter Los canales ahora se mueven entre 0 y 100%.

Efectos "Relative" (Relativos) - Focus

Live Go To Cue 6 1 Enter Vamos a oscuro. Effect Effect Abre el Listado de Efectos.


Effect 2 2 Enter Focus Ahora los ejes del gráfico son Pan y Tilt. La forma por defecto es un círculo.

Live 1 1 5 Full Full Focus Palette 5 Enter El VL1000 está apuntando al ciclorama. Este es el origen de nuestro Efecto Focus.

Select Last Effect 2 2 Enter El VL1000 gira en forma de círculo.

Effect Effect Edit Clear Ahora podemos editar la forma "Shape" de círculo.

Apply El VL1000 reproducirá la forma que has dibujado.

 Usa los encoders para modificar la forma que has creado. Esto te puede ayudar para ajustar alguna forma que has creado sin tener que reajustarla de nuevo.



Inserta un nuevo Efecto Focus y numéralo como 23, aplícalo al VL1000 y utiliza "scale" y "axis" para modificar el círculo que existe por defecto.

Crea un nuevo Efecto Linear, Efecto 24, limpia la forma original y crea un "Random Flicker". Aplícalo al Grupo 1.

Efectos "Relative" (Relativos) - Color

Live Go To Cue 6 2 Enter Ponemos los Selador del Ciclorama a Full. Effect Effect Abre el Listado de Efectos.

Effect 2 5 Enter Color Los ejes del gráfico ahora son "Hue" (Tono) y "Saturation" (Saturación). La forma por defecto es un círculo.

Live Group 4 Effect 2 5 Enter El efecto relativo aplicado al color resulta en una sucesión de colores con cambios de hue y saturation.

Displays S 2 Color Picker Mientras los aparatos están seleccionados, el Color Picker te muestra una representación visual de la transición de colores en el efecto.

Highlight

Highlight es un estado tipo "toggle" que te permite subir canales momentáneamente sin afectar a la escena que tengas en vivo. Cuando activas "Highlight", cualquier canal seleccionado se coloca por defecto de la siguiente manera:

- **Intensidad** se pondrá a Full
- **Color** e **Image** se pondrán en su valor Home
- **Focus, Shutter y Form** se quedan tal como están

Cuando utilizamos focos móviles o aparatos de LED, este comando nos permite resaltar los focos sobre los que queremos trabajar. Al desactivar Highlight los parámetros de Intensity, Color e Image, volverán a como estaban antes, pero se mantendrán los cambios que hayamos hecho en Focus, Shutter y Form.

Podemos también usar **[Next]** y **[Last]** dentro de una selección de canales, y de esta forma nos podemos desplazar dentro del grupo. Estos nos puede ayudar a la hora de dirigir un grupo de focos móviles.

También puedes crear tu propio Preset de Highlight, y de esta forma definir como se comportan los aparatos en modo Highlight. Por ejemplo, pudiera ser que quisieras incluir el parámetro de "Gobo Select" en Highlight de tal forma que no se fuera a Home sino que mantuviera el gobo en el que está, o quizás necesitas "Shutter Strobe" con valor en 0. Los parámetros no incluidos en este Preset irán a su posición por defecto.

Highlight Rem Dim

También tenemos la posibilidad de configurar "Highlight Rem Dim" en Setup, lo cual determina el comportamiento de los canales no seleccionados (el resto de los canales a los que no estás haciendo "Highlight"), cuando ejecutas un Highlight. Este valor puede ser un nivel o un Preset. Por ejemplo, pudiera ser que cada vez que hagas Highlight quieres que todos los canales no seleccionados se pongan en azul. Incluso si no tienes definido un nivel o un preset para Highlight Rem Dim, puedes ejecutar un comando específico para esa orden:

[Highlight] [RemDim] [2][5] hará que temporalmente los canales no seleccionados se coloquen al 25%, si tienen un nivel superior.

Lowlight

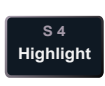
También puedes configurar un Preset para Lowlight. Este Preset se utilizará cuando hacemos un Highlight seleccionando un grupo de canales y utilizamos **[Next]** y **[Last]**, todos los canales dentro de esta selección que no están en Highlight, se colocarán en este Preset. Por ejemplo, tenemos un grupo de móviles seleccionados que estamos dirigiendo, todos aquellos móviles de este grupo que no estén en Highlight se colocarán en este Preset.



Highlight



Queremos retocar la dirección de los Mac 250.



Acabamos de habilitar Highlight. la palabra "Highlight" se nos muestra a la izquierda de la línea de comandos, para recordarnos que estamos en este modo.



Hemos hecho un Highlight del grupo 12.



Hacemos Highlight del canal 106. Los canales del 107 al 110 permanecen tal como están en la cue.



Redirige los canales del 106 al 109, usando **[Next]** y **[Last]**. El canal 110 no se usa. Cuando esté hecho, pulsa **[Select Last]** para reelegir los Mac. Deshabilita Highlight y actualiza la cue.

Lowlight



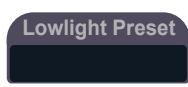
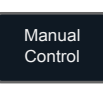
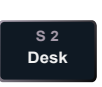
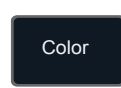
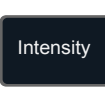
En esta cue tenemos los Mac 250 a full. Vamos a rehacer nuestras Focus Palettes usando el comando de Highlight.



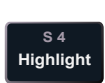
Colocamos los Macs en Lee 181, Congo Blue. Este va a ser nuestro color en modo Lowlight.



intensidad del 30% para nuestro Lowlight Preset.



Acabamos de definir nuestro Preset de Lowlight.



Colocamos todos los Macs en modo Highlight.



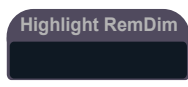
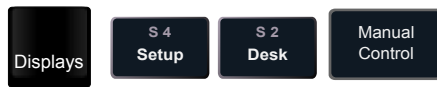
El canal 101 permanece en Highlight, y el resto de los Macs se colocan en el Preset Lowlight para así poder dirigir móvil a móvil.



Redirige todos los Mac 250 Wash hacia Charlie, usando **[Next]** y **[Last]**. Graba de nuevo Focus Palette 1.

Highlight Rem Dim

El estado de Lowlight facilita que sea más fácil redirigir foco a foco. Pero el resto de los focos (los focos no seleccionados) tienen todavía bastante intensidad.



Configuramos Highlight RemDim para que sea al 30%.



Volvemos a nuestra cue 12.



Ahora cuando hacemos un Highlight, los focos no seleccionados se pondrán al 30%.



Dirige todos los Mac 250 Wash hacia Lara, usando **[Next]** y **[Last]**. Regraba la Focus Palette 2 de nuevo.

Query

El comando de "Query" es una herramienta de selección muy potente que te permite seleccionar un grupo de canales basado en unas condiciones. Las condiciones pueden ser desde: tipo de aparato, nivel al que está, que pertenezca a cues concretas, o palabras clave asignadas en patch.

Al pulsar la tecla de Query, se muestran las siguientes teclas virtuales **{Está En}** **{No Está En}** **{Puede Ser}** y **{No Puede Ser}**, además de las palabras clave y tipos de aparatos. Con estos condicionales puedes elegir diferentes tipos de aparatos.

Ejemplos de posibles selecciones:

- Selecciona todos los canales en Cue 4
- Selecciona todos los aparatos con lámpara de descarga
- Selecciona todos los canales incluidos en Focus Palette 4
- Selecciona todos los canales con un tiempo específico
- Selecciona todos los canales con L202 (en este ejemplo asumimos que se han rellenado los campos de texto en Patch, con el color de cada foco convencional).

Live	Go To Cue	8	Enter						
Query	S 1 Is In	Cue	1	Enter	Hemos seleccionado en Cue 1, todos los canales que tienen nivel.				
Query	S 1 Is In	Color Palette	5	Enter	Ahora seleccionamos todos los canales en escena que hacen referencia a Color Palette 5 en este momento.				
Query	S 3 Can Be	Color Palette	5	Enter	Ahora seleccionamos todos los canales (no sólo los que están en escena) que están incluidos en Color Palette 5.				
Query	Fixture Types	Scroller	Record	Group	3	Enter	Una forma bastante rápida de grabar un grupo con todos los aparatos de un mismo tipo (en este caso Cambios de Color).		
Displays	S 3 Patch	S 3 Database	1	Thru	6	Text 1	S4 Par	Text 2	Downlight

En esta parte de Patch, puedes incluir hasta 4 textos por cada canal. Estas palabras clave aparecen cuando pulsas Query.



Usa Query para seleccionar todos los Source Four PARs que se usan en tu producción. De esta forma puedes ver que aparatos/canales no están siendo usados.

Blind	Cue	1	1	Enter	Query	Delay	Enter	Seleccionamos todos los canales que tienen un tiempo específico de "Delay". En este caso los canales del "Ciclorama".
Query	Time	Enter	Ahora seleccionamos los canales que tienen un tiempo específico.					
Select Last	Time	Enter	Delay	Enter	Esta es una forma rápida de eliminar todos los tiempos/delay de canal en una cue específica.			
Query	At	5	S 5 Or	At	7	Enter	Ahora estamos seleccionando canales que tengan un nivel de 50% o 70%.	



Utiliza Query para seleccionar Focos Móviles, con un nivel de 50%, que ahora estén en Focus Palette 1, pero formen también parte de Beam Palette 23.

Capture

Capture es un estado "toggle" que podemos usar para bloquear ciertos canales en Live en un nivel fijo, de tal forma que no se vean afectados por los Playbacks. Este comando te puede ser de utilidad si quieres coger algunos canales y mantener ese mismo nivel o parámetros, y probar que tal quedan en otra cue sin grabarlos.

También lo puedes utilizar si quieres cambiar los niveles de algún foco y bloquearlos en Live, a la vez que estás ejecutando la función.

Capture puede parecer similar a Park, pero en realidad tienen características diferentes: podemos modificar el nivel de los canales que tengamos Capturados en Live, el nivel al que están se muestra en Live, se les puede grabar a ese mismo nivel. Los canales Capturados no se verán afectados por los comandos de **[Go]**, **[Back]** ó **[Go To Cue]**.

También podemos utilizar Capture como modo de captura, de tal forma que todos los niveles de los canales manuales están capturados. Esto es similar al concepto de "Programador" de otras consolas, en las que los canales permanecen en su nivel capturado a menos que se los Descapture. Este es un comportamiento que no aparece por defecto en las consolas de la Familia Eos, pero que podemos utilizar cuando lo necesitemos.

Live Go To Cue 2 1 Enter Vamos a la Cue 21.

Group 4 At 4 Thru 8 Enter Damos valores al ciclorama. At 3 / 1 7 2 Enter

Nos hemos dados cuenta de que estamos en la cue equivocada, pero si utilizáramos el comando **GoToCue** se perderían los valores que acabamos de dar.

Group 4 Capture Enter Hemos capturado el Grupo 4. Go To Cue 4 4 Enter

Al ir a la Cue 44 se mantienen los valores anteriores del Grupo 4.

Update Enter

Si queremos guardar esos valores en la cue, simplemente actualizamos.

Después de la actualización, estos valores siguen capturados.

Capture Enter

Sneak Enter

Para descapturar esos canales puedes utilizar una de las 2 opciones: Capture Enter, o Sneak Enter.

1 1 5 Full Full

Coloca el VL1000 a Full.

Pan Tilt



Enfoca el VL en Charlie.

Select Last Focus Capture Enter

Solo hemos capturado el Focus del canal 115.

Go To Cue 4 6 Enter

Saltamos a Cue 46 - es en esta cue donde queremos grabar la posición que acabamos de crear. Al utilizar **[Capture]**, no hemos perdido los valores manuales con el comando **[Go To Cue]**.

Update Enter

Actualizamos la Cue.



Utiliza **[Capture]** para capturar los canales del 1 al 6 al 50%. Comienza con la primera cue, y utiliza **[Shift] & [Go]** para pasar las cues sin tiempo. De este modo puedes actualizar estos canales con esos nuevos niveles en las cues que necesites.

Macros

Una Macro es un conjunto de ordenes y comandos grabados como una sola orden, de tal forma que puedes ejecutar más rápidamente operaciones que usas a menudo. Estas macros pueden ser muy complejas o extremadamente sencillas (depende de lo que necesites), y pueden colocarse en los "Direct Selects" para acceder rápidamente a ellas, o incluso a través de la línea de comandos. También pueden ser ejecutadas adscritas a una cue.

Las macros se pueden crear en Live, o en "Macro Editor" en Blind. Cuando creas una macro en Live, una vez que has comenzado a grabar, cada tecla que usas se incluye en la macro (incluso **[Clear]** y teclas para pasar páginas).

El "Macro Editor" es similar al editor de otros Record Target Lists. Para editar los Macros en Blind, hay una tecla virtual de "Edit". Una vez que pulsas la tecla de "Edit", todas las teclas que pulses se van a grabar en la macro, excepto las 6 teclas virtuales y las 4 de navegación incluidas en el cuadro de "Macro Editor", Select y Escape. También encontrarás que tienes la opción de utilizar todas las teclas virtuales que puedas encontrar en algún momento en la consola, por ejemplo **{Action}** del Editor de Efectos, **{Lock}** del Listado de Paletas, etc.

Existen 2 modos para Macros - **Foreground** mode, este modo ejecuta las macros como si las escribieras desde la línea de comandos. Mientras que **Background** mode se ejecuta sin afectar a la línea de comandos.

Por defecto, las macros se ejecutan en modo Foreground (se ejecutan en la línea de comandos), a menos que ejecutemos las macros disparadas desde una fuente externa (time code, events, etc.). A continuación te damos algunos ejemplos de como puedes utilizarlos:

- Una macro de encendido de lámpara para todos tus móviles.
- Un listado de comandos que utilizas habitualmente, sin cerrar la línea de comandos (para que tu puedas continuar escribiendo).
- **[Block] [Enter] [Block] [Enter]** elimina un block parcial en una cue, al bloquear y desbloquear esa cue.

Las consolas Eos Ti, Eos, y Gio cuentan con accesos directos a Macros entre sus 2 pantallas.

Macros

Live

Go To Cue

Out

Enter

Comenzando desde un oscuro, vamos a crear una macro de encendido de lámparas para los Mac 250s.

Learn

Macro

1

Enter

La tecla de "Learn" se enciende intermitentemente, y aparece un texto rojo sobre la línea de comandos **Learning Macro 1**. A partir de aquí, cualquier tecla que introduzcas se grabará.

1

0

1

Thru

1

0

5

Enter

About

Lamp Controls

Cualquier click del ratón o pulsación de un botón en la pantalla táctil también se grabará en la macro.

Lamp On

Lamp On

Hemos encendido las lámparas de los canales 101 al 105.

1

0

6

Thru

1

1

0

Enter

Lamp On

Lamp On

También hemos encendido los Entours.

Learn

Al pulsar "Learn" terminamos el conjunto de comandos a grabar.

Macro

1

Enter

Ejecutamos el Macro, tal como lo habíamos grabado.

Macro

Macro

Ahora abre el "Macro Editor".

1

S 5 Macro Mode

S 5 Macro Mode

Enter

Este Macro 1 lo configuramos como modo background, de tal forma que no aparece en la línea de comandos cuando lo ejecutamos.

Ahora vamos a crear una Macro directamente desde El Editor de Macros.

2

Enter

Creamos Macro 2.

S 6 Edit

Ahora vamos a editar Macro 2.

Select Last

Shuttter

Record

Beam Palette

Next

Label

Esta es una Macro muy útil si quieres crear varias Paletas de cuchillas de una forma rápida. Al ejecutarse la Macro, la línea de comandos no está acabada, y te permite que introduzcas el nombre de esa Macro.

Out

Clear

Si pulsas la tecla **[Clear]**, también se incorporará este comando a la Macro.

Page

S 4 Delete

Page

S 4 Delete

Con las teclas de navegación y "Delete" puedes editar y eliminar cualquier comando que hayas introducido por error.

S 5 Done

Al pulsar la tecla de "Done", terminas de editar la Macro.



Crea una Macro que ponga en una Cue un Block, Assert y Mark.

Crea una Macro que habilite y deshabilite Automark.

Macro Wait

Dentro del Editor de Macros, tenemos la función de Macro Wait. Este comando te permite poner tiempos de espera entre los diferentes pasos de una Macro. El primer Macro que hemos creado encendería todas las lámparas a la vez, pero probablemente es mejor encender un grupo primero, y después el otro.

1

Enter

S 6 Edit

Seleccionamos la Macro 1.

Page

Page

...

Con las teclas de navegación colócate al final de la tercera línea.

Enter

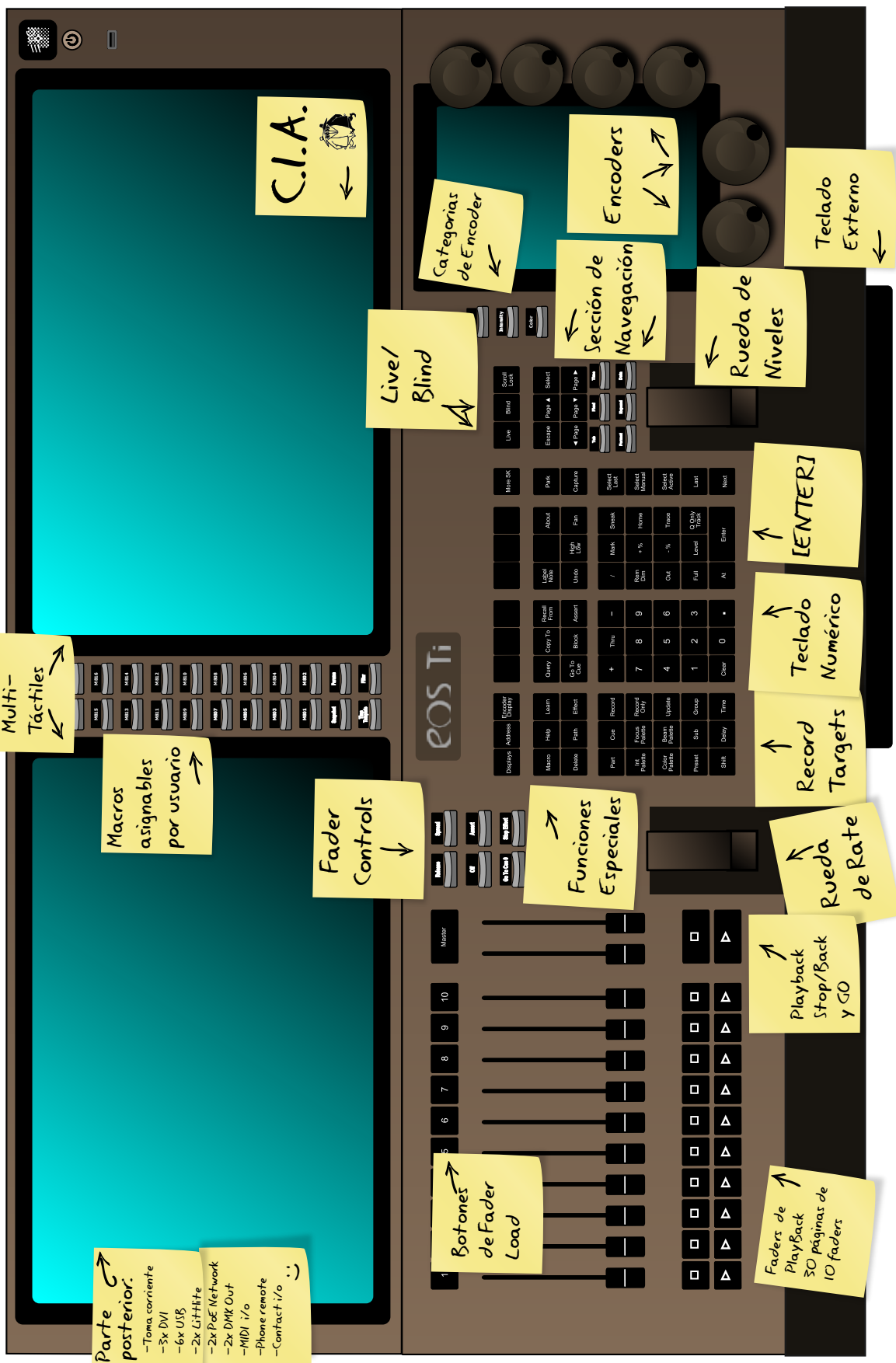
S 3 Wait

3

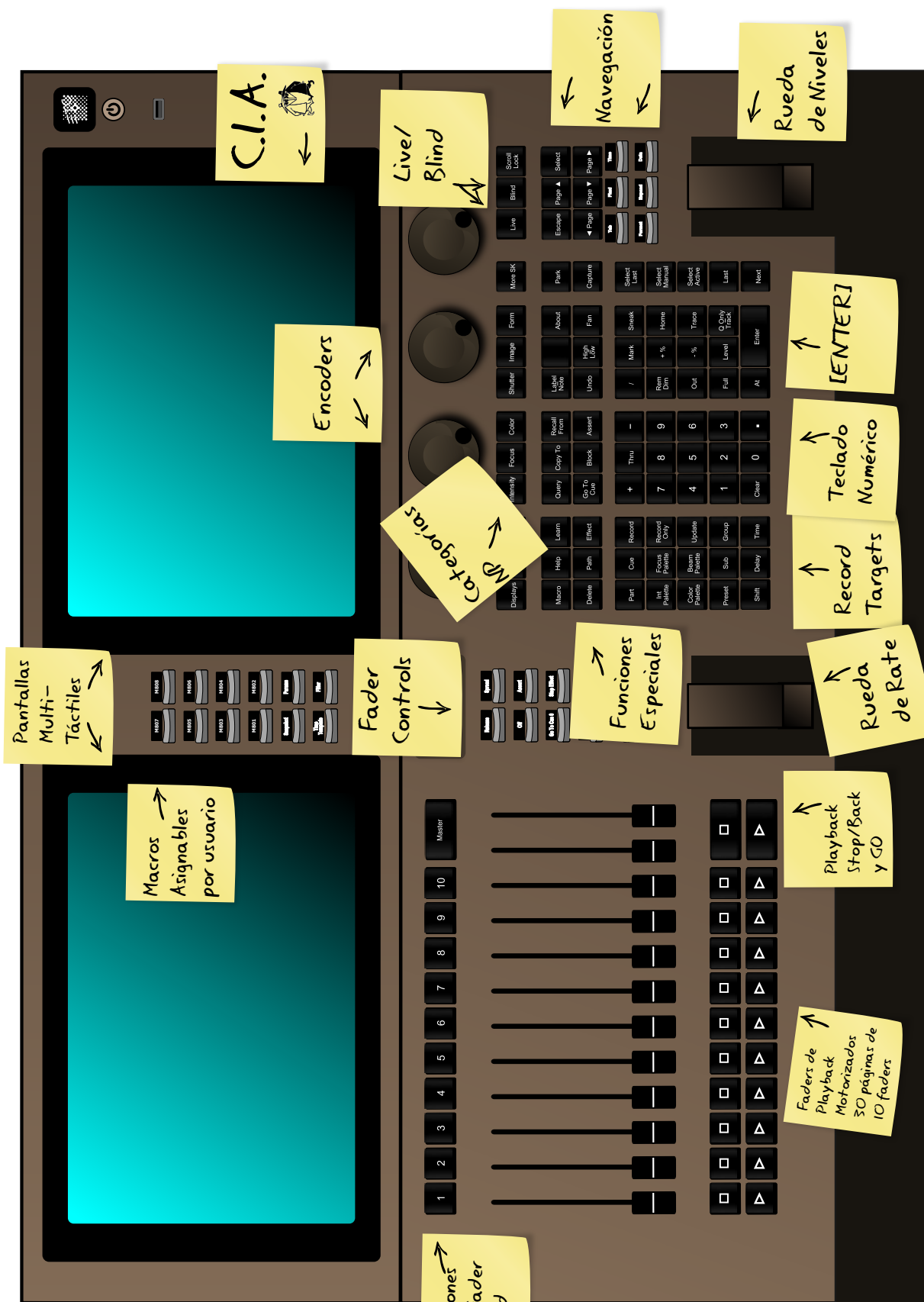
S 6 Done

Inserta una nueva línea.

Insertamos un comando de espera de 3 segundos, para el encendido de lámparas del segundo grupo.



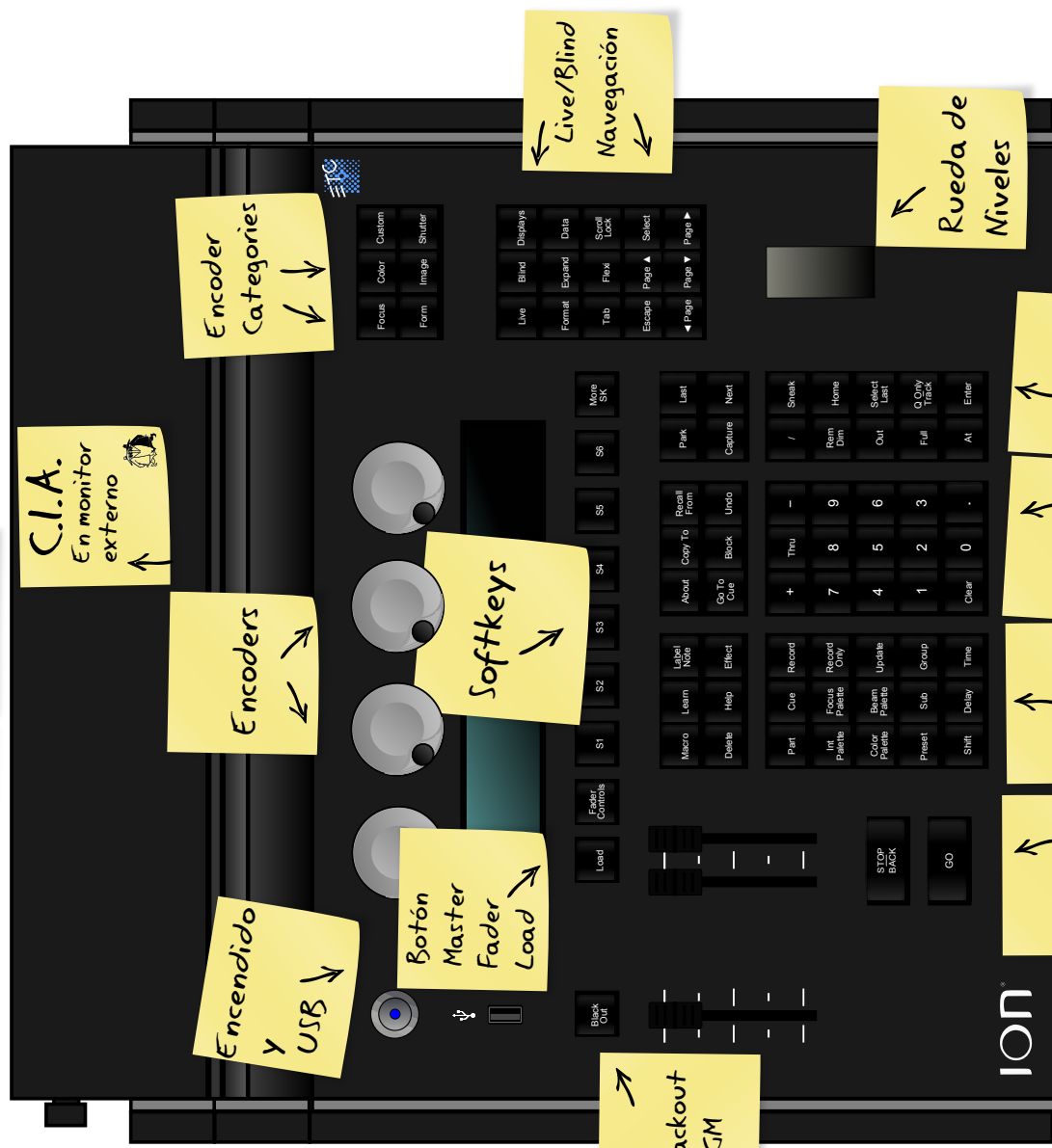




Parte Posterior.
 - Toma de corriente
 - 5x DVI
 - 6x USB
 - 2x LiteLight
 - 2x PoE Network
 - 2x DMX Out
 - MIDI i/o
 - Phone remote
 - Contact i/o :)

Parte Posterior:
 -Toma corriente
 -2x DVI*
 -1x VGA*
 -Ethernet
 :)

-4/6x USB
 -2x DMK Out
 -MIDI i/o
 -Phone remote
 -Contact i/o
 * Usa VGA o DVI #1, pero no ambos



C.I.A.
 En monitor externo

Encoders

Botón Master Fader Load

Softkeys

Encoder Categories

Live/Blind Navegación

Rueda de Niveles

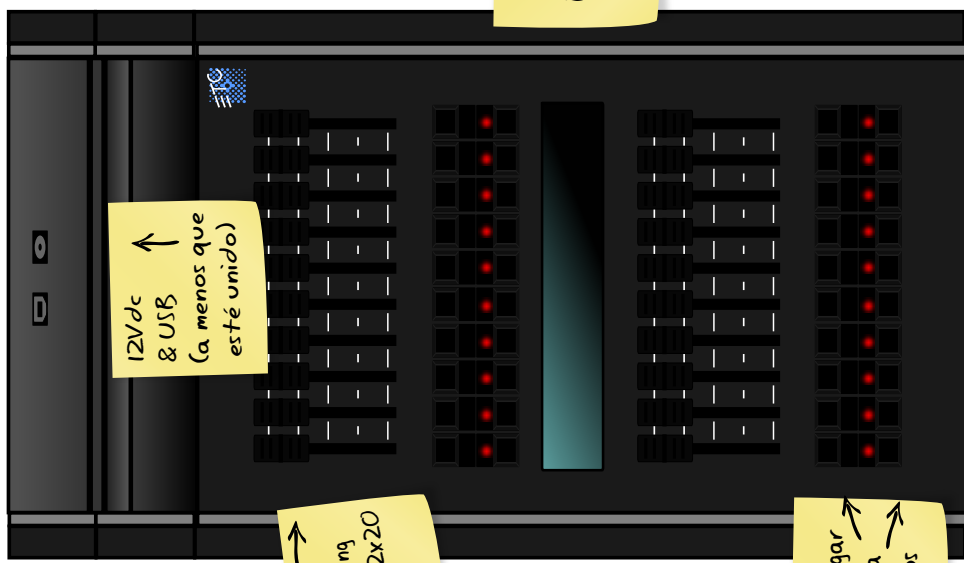
[ENTER]

Teclado Numérico

Record Targets

Playback Stop/Back y GO

Blackout & GM



12Vdc & USB (a menos que esté unido)

Fader wing 2x10 o 2x20

Para cargar pulsa a la vez ambos

Parte posterior:
 -Conector corriente
 -2x DVI *
 -1x VGA *
 -Ethernet
 :)
 * Usa VGA o DVI #1, pero no ambos

Littlelite & regulador

C.I.A.
 On ext.
 monitor

Selección de Fader

Channel Faders

Live/Blind y Displays

Channels 1-40
 Channels 41-80
 Channels 81-120
 Submasters

Cuelist Load

Softkeys

Encendido y USB

Blackout & GM

Sub-Masters (Element GO)

Playback Stop/Back y GO

Record Targets

Teclado Numérico

[ENTER]

Rueda de Niveles