

SMARTFADE™



Consola de Control Manual del Usuario

Versión 1.1.2

Copyright © Electronic Theatre Controls, Inc.
Derechos Reservados.
La información y las especificaciones del producto están sujetas a modificaciones.
Número de referencia: **7219M1200-1.1.2-ES** Rev A
Fecha de publicación: Octubre del 2005

ETC[®], Emphasis[®], Expression[®], Insight[™], Imagine[™], Focus[™], Express[™], Unison[®], Obsession[®] II, SmartPack[®], SmartFade[™], ETCNet2[™], EDMX[™], Source Four[®], Revolution[®], Sensor[®], y WYSILink[™] son marcas comerciales o registradas de Electronic Theatre Controls, Inc. en los Estados Unidos y otros países.

Microsoft[®] y Windows[®] son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y otros países.

Todas las otras marcas comerciales , señaladas o no señaladas, son propiedad de sus respectivos dueños.

Contenido

Introducción	1
Cómo utilizar este manual	2
Convenciones aplicables al texto	2
Ayuda de Servicios Técnicos de ETC	3
Procedimientos de encendido y apagado	4
Procedimiento de encendido	4
Procedimiento de apagado	4
Menú de modo de funcionamiento	5

Capítulo 1

Modo Dos escenas	7
Comencemos...	7
Funcionamiento de Dos escenas	8
Acerca de DMX	8
Atenuadores o Faders	8
Botones pulsadores	9
Funcionamiento de Dos escenas	9
Temporización de atenuación cruzada	10
IND 1 e IND 2	10
Atenuador maestro y Black Out	11
Menú LCD del modo Dos escenas	11

Capítulo 2

Modo Normal	13
Operación normal	14
Patch	14
Atenuadores o Faders	14
Botones pulsadores	15
Funcionamiento de una sola escena	16
IND 1 e IND 2	17
CLEAR (borrar)	18
Memorias	18
Modificar memorias	20
Cómo reproducir memorias	21
Cómo borrar una memoria	21
Copia de memorias y secuencias	25
STACK	25
Control de atenuación cruzada de la secuencia STACK	26
El modo NEXT y la secuencia STACK	27
Rate (velocidad)	28
Snapshot	30
UNDO	31
PREVIEW	32
Menú LCD de modo normal	32



Capítulo 3	Modo Backup DMX	35
	Para grabar una memoria	36
	Borrar memorias	36
	STACK	37
	Menú LCD de Backup DMX	38
Anexo A	Actualización de software	39
	Preparación de la consola	39
	Para actualizar el software	39

Introducción

Felicitaciones por su compra de la SmartFade consola de control de iluminación. La SmartFade consola ofrece una excelente gama de funciones que incluye el control manual práctico o 'hands-on', funcionamiento accionado por memoria, y una impresionante gama de opciones para el trabajo en sistemas. SmartFade es perfecto para cualquier local. Es utilizable para pequeños espectáculos itinerantes, producciones en auditorios, o como la consola remota del director de escenario.

La Introducción contiene las siguientes secciones:

- ***Cómo utilizar este manual*** 2
- ***Ayuda de Servicios Técnicos de ETC*** 3
- ***Procedimientos de encendido y apagado*** 4



Cómo utilizar este manual

Felicitaciones por su compra de la SmartFade consola de control. Hay disponibles las configuraciones SmartFade siguientes.

- **SmartFade 1248**, las cuales ofrecen funciones de Dos escenas de 12 canales básicos, modo Normal de 48 canales para reproducción manual y con memoria, y el modo DMX Backup para capturar hasta 24 DMX512 estados para reproducción a través de atenuadores o secuencias 'stack'.
- **SmartFade 2496**, las cuales ofrecen funciones de Dos escenas de 24 canales básicos, modo Normal de 96 canales para reproducción manual y con memoria, y el modo DMX Backup para capturar hasta 48 DMX512 estados para reproducción a través de atenuadores o secuencias 'stack'.

Convenciones aplicables al texto

- Las instrucciones en este manual suponen el uso del SmartFade 1248 y los valores para el SmartFade 2496 aparecen a continuación en (*paréntesis*).
- Las teclas de la consola aparecen en **[corchetes]** en negrita. Por ejemplo: **[MEMS]** o **[COPY]**.
- Las referencias a otras partes del manual se indican en *cursiva*. Al ver este manual en forma electrónica, haga clic en la referencia para saltar a esa sección del manual.



Nota:

Las Notas constituyen información y consejos útiles suplementarios al texto principal.



PRECAUCIÓN:

Una declaración de Precaución indica situaciones donde puede haber consecuencias no definidas o no deseadas de una acción, posible pérdida de datos o problemas en el equipo.



ADVERTENCIA:

Una declaración de Advertencia indica situaciones en las que puede ocurrir daño, pueden producirse lesiones personales, o existen consecuencias graves o peligrosas de una acción.



ADVERTENCIA:

¡RIESGO DE DESCARGA ELÉCTRICA! Esta declaración de advertencia indica situaciones donde existe un riesgo de descarga eléctrica.

Por favor envíe por correo electrónico sus comentarios sobre este manual a:

TechComm@etcconnect.com

Ayuda de Servicios Técnicos de ETC

Si tiene dificultades, sus recursos más convenientes son las referencias que aparecen en este manual de usuario. Para efectuar búsquedas más amplias, visite el sitio Web de ETC en www.etconnect.com. Si ninguno de estos recursos fuese suficiente, comuníquese directamente con Servicios Técnicos de ETC en una de las oficinas que se identifican a continuación. Todas las oficinas de ETC ofrecen servicios de emergencia fuera del horario normal.

Al solicitar asistencia telefónica, por favor tenga disponible la siguiente información:

- Modelo y número de serie de la consola (ubicados en el panel trasero)
- Fabricante del Dimmer (atenuador) y el tipo de instalación
- Otros componentes en su sistema (Unison[®], otras consolas, etc.)

Américas

Electronic Theatre Controls Inc.
Departamento de Servicios Técnicos
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562
800-775-4382 (Sin costo al llamar
desde los EE.UU.)
+1-608 831-4116
service@etconnect.com

Reino Unido

Electronic Theatre Controls Inc.
Departamento de Servicios Técnicos
5 Victoria Industrial Estate
Victoria Road
London W3 6UU England
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asia

ETC Asia Ltd.
Departamento de Servicios Técnicos
Room 605-606
Tower III, Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Alemania

Electronic Theatre Controls GmbH
Departamento de Servicios Técnicos
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Germany
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etconnect.com

Procedimientos de encendido y apagado

SmartFade utiliza el botón de interruptor principal para el encendido y apagado, y también para acceder al menú de selección de modo de funcionamiento.

Procedimiento de encendido

El procedimiento de inicio se ejecuta cuando se encienda la consola. Este procedimiento de 2,5 segundos incluye una imagen de bienvenida en la pantalla de cristal líquido (LCD) que muestra la versión de software instalada actualmente en la consola. Además, los indicadores LED de botones se iluminarán de la manera siguiente:

- Todos los LED de botones verdes se iluminarán y apagarán gradualmente en el primer medio segundo.
- Todos los LED de botones rojos se iluminarán y apagarán gradualmente en el siguiente medio segundo.
- Todos los LED en la sección de programación de la consola se encenderán y apagarán en el siguiente medio segundo.
- Todos los LED se iluminarán según los niveles apropiados y correspondientes con el modo de funcionamiento seleccionado.



Nota:

Durante el procedimiento de inicio, los indicadores LED se encenderán hasta alcanzar el máximo brillo, independientemente de los valores de brillo seleccionados por el usuario.

Encienda la consola SmartFade:

Pulse y suelte el botón del interruptor principal [⏻].

Procedimiento de apagado

Al utilizar el procedimiento de apagado, la consola SmartFade terminará las funciones que estén pendientes y guardará los datos del sistema según sea necesario para asegurar un encendido sin error en la siguiente sesión. La desconexión de la alimentación eléctrica de la consola cuando está apagada no produce efectos perjudiciales.

Apagado de la consola SmartFade:

Paso 1: Pulse y suelte el botón del interruptor principal [⏻]. La pantalla LCD muestra un mensaje que le solicita que confirme la instrucción de apagado.

Paso 2: Pulse:

- [✓] para confirmar y apagar así la consola.
- [←] para anular el procedimiento de apagado y reanudar el funcionamiento.

Menú de modo de funcionamiento

El botón del interruptor principal [⏻] también se utiliza para acceder al menú de Modos de funcionamiento. Es preciso que la consola esté apagada antes de cambiar el modo.

Para establecer el modo de funcionamiento:

- Paso1: Cuando la consola esté apagada, pulse y mantenga presionado el interruptor principal [⏻] hasta que en la pantalla LCD aparezca el menú Operating Modes (Modos de funcionamiento).
- Paso 2: Use el disco de cuadrante para avanzar por los modos disponibles.
- Paso 3: Cuando en la pantalla LCD aparezca el modo de funcionamiento deseado, presione [✓]. La consola iniciará el modo seleccionado. La consola continuará encendiéndose en este modo hasta que se vuelva a cambiar.

Capítulo 1

Modo Dos escenas

SmartFade está diseñado específicamente para poderse utilizar inmediatamente. El modo Dos escenas (Two scenes) le ofrece acceso rápido a las funciones básicas de la consola. Si el tiempo apremia o si está impaciente por usar por primera vez su SmartFade, entonces habilite el modo Dos escenas y comience a iluminar su espectáculo (véase [Menú de modo de funcionamiento, página 5](#)).

Comencemos...

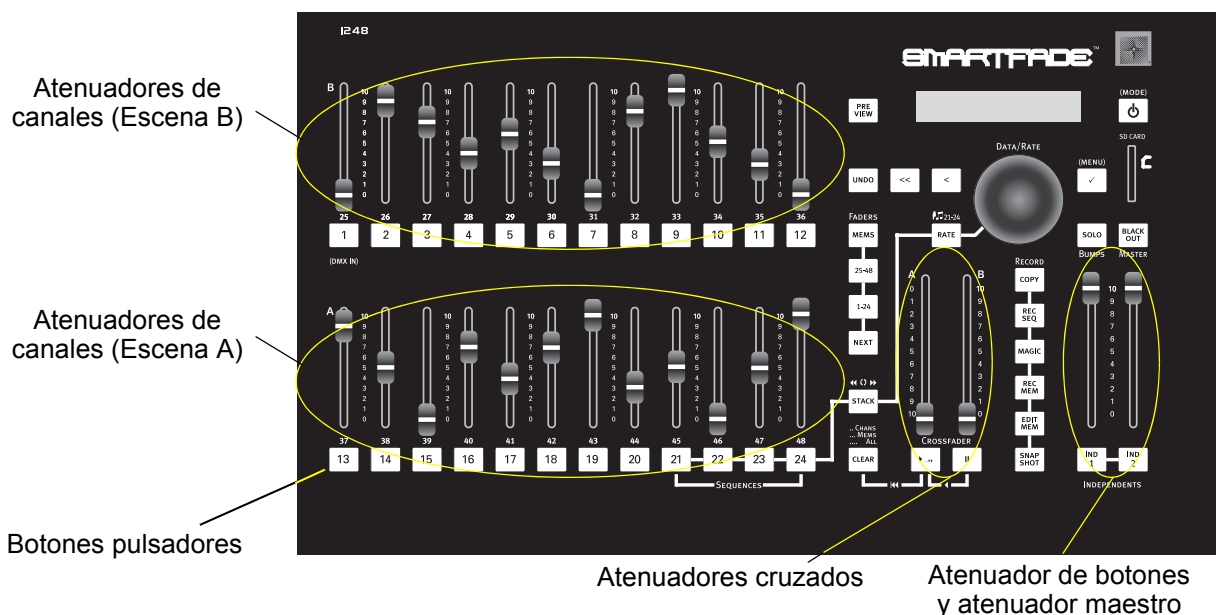
El modo Dos escenas le ofrece un método sencillo para iluminar su espectáculo. Dos filas (o *Escenas*) de atenuadores de canales se colocan una sobre la otra. Cada fila es capaz de controlar los mismos canales. Típicamente, una Escena está “en vivo” y la otra está “segura”, lo cual significa que mientras una escena controla realmente el resultado de los atenuadores la otra permite la configuración segura de la siguiente imagen escénica de iluminación sin afectar los atenuadores. Un par de atenuadores cruzados (con etiquetas A y B) le permiten efectuar la transición gradual desde los niveles establecidos en una de las filas de atenuadores de canales a la otra, alternando cada Escena entre “en vivo” y “segura”.

La atenuación cruzada de una escena a la siguiente se puede hacer manualmente, donde la velocidad a la cual mueva los atenuadores cruzados determinará la velocidad a la cual ocurra la transición o atenuación. Además, puede optar por establecer una velocidad de atenuación mediante la cual podrá realizar automáticamente la atenuación cruzada en el tiempo que haya establecido (esto es útil para aquellas transiciones prolongadas que son difíciles de producir uniformemente a mano).

Finalmente, Modo Dos escenas ofrece la opción de utilizar la conexión 1-a-1 de dimmer a atenuadores de canales (lo cual significa que el canal 1 controla el dimmer 1, el canal 2 controla el dimmer 2, y así sucesivamente) o mediante conexiones personalizadas (véase [Patch, página 14](#)).



Nota: Las conexiones personalizadas deberán realizarse en modo Normal. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#).



Funcionamiento de Dos escenas

Acerca de DMX

Digital Multiplex (DMX) es el lenguaje (o *protocolo*) que SmartFade utiliza para comunicarse con el equipo de iluminación. Éste es un protocolo digital que básicamente define un estado de “encendido”, “apagado” o un porcentaje de “encendido”. DMX se utiliza más frecuentemente para controlar dimmers, no obstante que también puede controlar luces móviles, máquinas de neblina, cambiadores de colores, o una diversidad de otros dispositivos.

DMX está restringido a un total de 512 valores separados disponibles en cada línea DMX (a los cuales nos referiremos como *universo*). Dado que el SmartFade tiene disponibles 48 ó 96 canales, hay disponibles muchos más valores DMX que canales de consola para aplicárselos. Por esta razón el SmartFade utiliza un Patch o conexión (véase [Patch, página 14](#)) para definir cuáles atenuadores en su consola controlan cuáles valores DMX. SmartFade viene con valores predeterminados de Patch de “1-a-1” (lo que significa que el atenuador de canal 1 controla el canal 1 de DMX 1, el atenuador de canal 2 controla el DMX 2, y así sucesivamente).

Atenuadores o Faders

Use los atenuadores de canales para establecer los niveles para los canales de control individuales.



Nota:

Para que los atenuadores controlen correctamente la salida de luz, cerciórese que el Atenuador Maestro esté establecido al máximo (la posición más elevada).

- **SmartFade 1248** Los atenuadores 1-12 controlan los canales DMX 1-12 en la Escena B, los atenuadores 13-24 controlan los canales DMX 1-12 en la Escena A.
- **SmartFade 2496** Los atenuadores 1-24 controlan los canales DMX 1-24 en la Escena B, los atenuadores 25-48 controlan los canales DMX 1-24 en la Escena A.

Si ambas Escenas están activas, el atenuador con nivel más alto establece el nivel de salida del dimmer. Este funcionamiento se conoce como “El más alto tiene precedencia” o funcionamiento HTP (“Highest-Takes-Precedence”). SmartFade Determina qué atenuador se encuentra al nivel más alto al verificar el nivel de atenuador de canal individual, y el nivel de atenuación cruzada que controla la Escena de ese atenuador de canal. El atenuador de canal en el nivel proporcional más alto “gana” y genera la salida para la consola.

Los niveles de salida relativos y la temporización actual de atenuación cruzada se muestran en la ventana de LCD.

Botones pulsadores

Los botones pulsadores debajo de cada atenuador de canal ejecutan dos funciones.

Indicación de salida

El LED en cada botón pulsador se ilumina para indicar cuando un atenuador está contribuyendo a la salida en vivo de la consola. El LED se ilumina proporcionalmente a medida que aumenta la salida del atenuador individual, y se apaga gradualmente a medida que disminuye la salida. Al efectuar la atenuación cruzada de la Escena A a la Escena B, los LED en ambas Escenas se iluminan para indicar que está ocurriendo una transición activa de una Escena a la siguiente. Al terminar, la Escena con los botones pulsadores encendidos es la Escena en vivo, y la que tiene los botones pulsadores apagados es la Escena segura.

Modos Pile-on (apilables) y SOLO

Al presionarse, un botón pulsador fuerza la salida de ese atenuador hasta el nivel establecido en el atenuador maestro de botones pulsadores (BUMPS) (Véase el diagrama en [página 7](#)).

- Los botones pulsadores pueden funcionar en modo apilable, donde el nivel generado al pulsar el botón se suma a la salida en vivo.
- También pueden funcionar en modo SOLO. Al pulsar un botón en modo SOLO cambia la salida del canal anulado por la salida actual del SmartFade.

Habilitar / Inhabilitar el modo SOLO:

Paso 1: Pulse la tecla **[SOLO]** para activar el modo SOLO. La tecla **[SOLO]** se ilumina en color blanco cuando el modo SOLO está activo.

Paso 2: Vuelva a pulsar **[SOLO]** para apagar SOLO y volver al funcionamiento apilable (pile-on).

Funcionamiento de Dos escenas

Cada atenuador de canal utiliza los LED en los botones pulsadores para indicar que los niveles se están enviando a los dimmers. Cuando cualquiera de las Escenas está activa, su LED se iluminará proporcionalmente al nivel del atenuador y al nivel del atenuador cruzado. Se puede ajustar de manera segura la Escena con los LED apagados sin afectar los niveles en el escenario.

Configuración y reproducción manual de la imagen escénica de iluminación:

Paso 1: Establezca los niveles de canales en la Escena A, atenuadores 13-24 (o 23-48).

Paso 2: Baje ambos Atenuadores cruzados hasta la parte inferior de su recorrido para aumentar gradualmente los niveles en la Escena A. La Escena A esté en vivo, y la Escena B está segura.

Paso 3: Establezca los niveles de canales para la Escena B, atenuadores 1-12 (o 1-24).

Paso 4: Cuando sea el momento de efectuar la atenuación cruzada de la Escena A a la Escena B, mueva ambos atenuadores cruzados desde la parte baja de su recorrido hasta la parte alta de su recorrido. La Escena B ya está en vivo, y la Escena A está segura.

Paso 5: Repita los pasos 1-4 según sea necesario para reproducir cada imagen escénica en el espectáculo.

Temporización de atenuación cruzada

Para las atenuaciones cruzadas que requieran un tiempo específico de temporización, o para las atenuaciones prolongadas que son difíciles de realizar manualmente, puede utilizar el disco de cuadrante para establecer el valor de tiempo en la ventana de LCD. La temporización cruzada es la pantalla predeterminada en el modo de Dos escenas.

Esencialmente, los atenuadores cruzados siempre se establecen en cierta clase de temporización de atenuación cruzada. Para el funcionamiento manual, el valor es típicamente 0 segundos. El valor de tiempo introducido en la ventana LCD cubre el movimiento desde el punto inicial de fin de recorrido hasta el otro punto de fin de recorrido. Cuando la temporización se establece en 0, la atenuación ocurre al deslizar los atenuadores desde un extremo al otro, la velocidad con la que se muevan los atenuadores será la velocidad con que ocurra la transición.

Cuando la temporización se establece con un valor más alto, por ejemplo: 10, si mueve los atenuadores desde un extremo al otro en menos de 10 segundos, la atenuación cruzada ocurrirá en 10 segundos, y la consola controlará la atenuación cruzada. Si mueve los atenuadores con una demora mayor de 10 segundos, estará anulando manualmente la temporización de la atenuación, y ésta demorará más que el tiempo establecido.

Si ya ha establecido la temporización de la atenuación cruzada, y mueve los atenuadores hasta un punto entre los puntos extremos y se detiene, la atenuación también se detendrá en ese punto. Si mueve los atenuadores hasta un punto extremo, la atenuación cruzada continuará durante un tiempo proporcional al tiempo establecido en el menú de la pantalla LCD. Aún aplican las normativas para el desplazamiento más rápido o más lento que la cantidad de tiempo establecida, un movimiento más rápido causará que la consola lleve a cabo la atenuación cruzada, un movimiento más lento creará una atenuación cruzada manual.

Use la temporización de atenuación cruzada para la reproducción:

- Paso 1: Si aparece el Menu, pulse [**<<**].
- Paso 2: Use el disco de cuadrante para establecer el tiempo de atenuación cruzada. Se puede establecer el tiempo desde instantánea (0) hasta 59 segundos (59).
- Paso 3: Lleve a cabo la reproducción de la imagen escénica de la iluminación descrita anteriormente. Véase [Funcionamiento de Dos escenas, página 9](#).



Nota: *En cualquier momento durante una temporización cruzada, puede utilizar el disco de cuadrante para ajustar el tiempo de la atenuación en vivo.*

IND 1 e IND 2

Independientes 1 y 2 proporcionan dos canales de salida que permanecen separados de los efectos de todos los controles en la consola. Estos están destinados para accionar dispositivos tales como máquinas de neblina, tracks de lengüetas, luces de señal de inicio, etc. IND 1 y 2 están siempre totalmente encendidos o totalmente apagados.

- Si la consola está conectada 1-a-1, IND 1 alterna el estado de DMX 97 e IND 2 alterna el estado de DMX 98.
- IND 1 y 2 (indicados como "i1" e "i2") pueden conectarse a cualquiera de los canales DMX de la misma manera que otros canales de la consola. Las conexiones personalizadas deberán realizarse en modo Normal. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#).
- IND 1 e IND 2 no se afectan por **[BLACK OUT]**, **[SOLO]** ni por el atenuador Maestro.

Atenuador maestro y Black Out

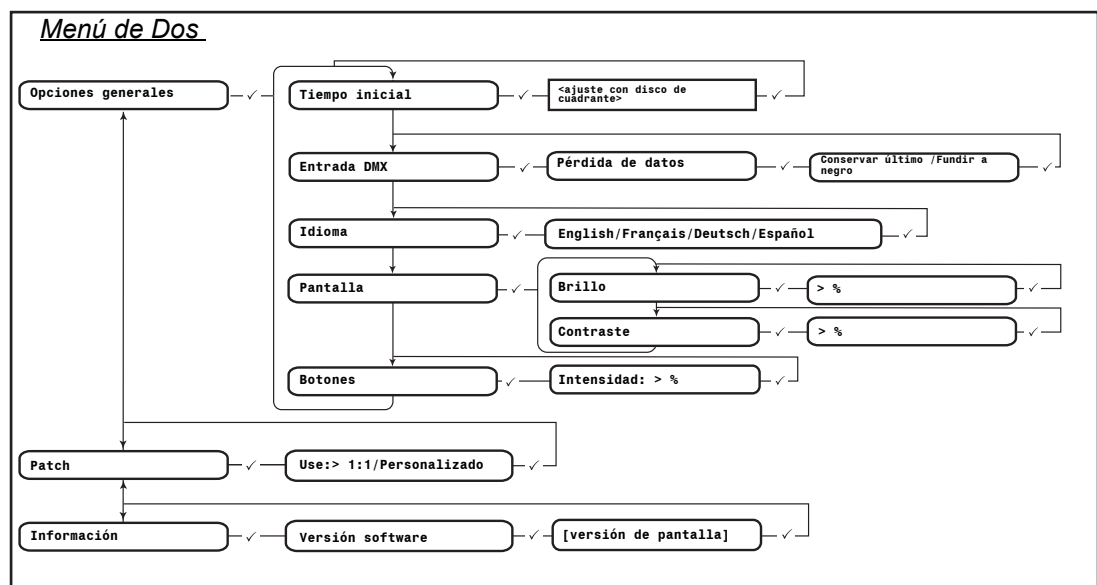
El atenuador maestro limita proporcionalmente todas las salidas de la consola excepto los canales IND 1 e IND 2. El botón [Black Out] (fundir a negro) coloca instantáneamente todas las salidas de la consola en cero excepto para los canales IND 1 e IND 2.

- Pulse **[BLACK OUT]** para lograr oscuridad absoluta. Al activarse la tecla se ilumina en azul brillante. Todas las salidas (excepto IND 1 e IND 2) se fuerzan a cero cuando se activa y los LED en todos los botones, excepto IND 1 e IND 2, se apagan.
- Vuelva a pulsar **[BLACK OUT]** para anular la oscuridad absoluta. Se restauran todas las salidas y se apaga el botón **[BLACK OUT]**.

Menú LCD del modo Dos escenas

El menú de LCD ofrece acceso rápido a los parámetros de configuración.

- Pulse [✓] para acceder al menú, para avanzar a los niveles subsiguientes en el menú, y para aceptar los cambios de parámetros.
- Use el disco de cuadrante para avanzar por los elementos de menú.
- Pulse [◀] para regresar a niveles de menú previos.
- Pulse [◀◀] para cancelar y salir del menú.



Capítulo 2

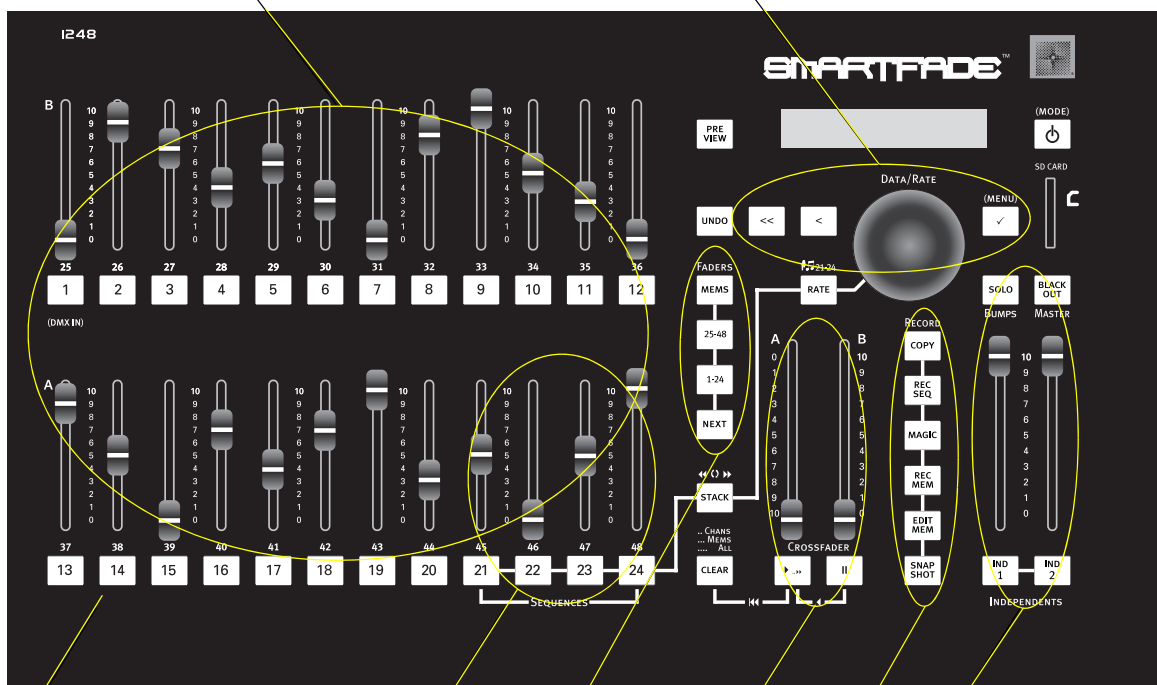
Modo Normal

Ahora que ya domina el Modo Dos escenas, le sugerimos explorar las opciones más avanzadas de la consola SmartFade.

En modo Normal, puede utilizar la máxima cantidad de canales (48 canales en el modelo 1248, y 96 en el modelo 2496) para controlar dimmers, crear conexiones personalizadas, grabar en memoria las imágenes escénicas de iluminación, y reproducir directamente dichas memorias (por medio de los atenuadores), automáticamente (utilizando los atenuadores cruzados en una secuencia de señales de inicio), o como seguimientos en Secuencias grabadas.

Atenuadores de canales/memorias y botones pulsadores

Controles de menú



Botones pulsadores

Atenuadores de secuencia

Atenuadores cruzados

Botones pulsadores y atenuadores maestros, IND 1 e IND 2

Controles de atenuador de canal/memoria

Funciones de programación

Operación normal

Patch

El patch o conexión funciona para asignar canales de consola a canales de salida DMX específicos (véase [Acerca de DMX, página 8](#)). El modo predeterminado de conexión de la consola es “1 a 1”, lo cual significa que el canal uno controla el valor uno de DMX, el canal dos controla el valor dos de DMX, y así sucesivamente a través de todos los canales disponibles. Ésta es la versión más sencilla de una conexión y además es la más común, ya que es fácil de recordar y proporciona el control inmediato con todos los canales disponibles.

Además es posible crear una conexión personalizada mediante la asignación de *cualquier* canal DMX a *cualquier* canal de control. O bien puede conectar múltiples canales DMX a un solo canal de control. Esto puede utilizarse cuando desea controlar varios dimmers (u otros dispositivos controlados por DMX) simultáneamente desde un solo canal. Sin embargo, los canales de salida DMX sólo pueden conectarse a un canal a la vez.

La configuración de las conexiones es sencilla y se realiza en el menú de la pantalla LCD (véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#)). Puede optar por establecer la conexión por Dimmer (asignar cada dimmer a un canal específico), por Canal (especificar un canal y asignar qué dimmers estarán bajo su control), o establecerlo como “1 a 1” bajo el menú **Patch-Special** (conexión especial).

La conexión según Dimmer o Canal se realiza en modo de conexión “en vivo” o en modo de conexión “en ciego”. La conexión en vivo bajará todos los valores DMX a cero inmediatamente y colocará el canal DMX seleccionado en su valor máximo para que usted pueda ver qué está conectado a ese dimmer. La conexión en modo “Ciego” sólo afectará los valores DMX actuales cuando los cambios en la conexión anulen cualquiera de los canales activos.



Nota:

Un dimmer sólo se puede conectar a un canal de control a la vez. Esto evita conflictos en la información al controlar los dimmers. Si conecta un dimmer y después conecta el mismo dimmer a un canal diferente, éste se desconectará automáticamente del canal original y se asignará al nuevo canal.

Atenuadores o Faders

Use los atenuadores para establecer niveles para los canales de control individuales, o para las memorias individuales grabadas. A la derecha de los atenuadores de canal, hay dos botones para seleccionar la primera o la segunda mitad de los canales o memorias disponibles. Estos botones están rotulados **[1-24]** y **[25-48]** (**[1-48]** y **[49-96]** en el modelo 2496). Los atenuadores 21-24 (o 45-48) también pueden contener secuencias en vez de memorias.

- **SmartFade 1248** Los atenuadores 1-24 controlarán los canales 1-24 cuando se encienda el botón de la gama de canales **[1-24]** y los canales 25-48 cuando esté encendido el botón de la gama de canales **[25-48]**.
- **SmartFade 2496** Los atenuadores 1-48 controlarán los canales 1-48 cuando se encienda el botón de la gama de canales **[1-48]** y los canales 49-96 cuando esté encendido el botón de la gama de canales **[48-96]**.
 - Al presionar **[1-48]**, los niveles de salida de los canales 1-24 serán visibles en la ventana LCD. Vuelva a presionar **[1-48]** para visualizar los niveles de salida para los canales 25-48.
 - Al presionar **[49-96]**, los niveles de salida de los canales 49-72 serán visibles en la ventana LCD. Vuelva a presionar **[49-96]** para visualizar los niveles de salida para los canales 73-96.

- Para cambiar de control de canal a control de memoria, presione el botón **[MEMS]** (memorias). Cuando **[MEMS]** está encendido, los atenuadores están controlando las memorias (véase *Memorias, página 18*).
- Los niveles de salida y la temporización actual de atenuación cruzada se muestran visualmente en la ventana de LCD. Un símbolo “+” en la ventana LCD, junto a “U”, indica que hay canales activos en otra gama de canales, no obstante que los niveles correspondientes no se visualizan en la ventana.

Botones pulsadores

Los botones pulsadores debajo de cada atenuador de canal / memoria ejecutan dos funciones.

Indicación de salida

El LED en cada botón pulsador se ilumina para indicar cuando un atenuador está contribuyendo a la salida en vivo de la consola. El LED se ilumina proporcionalmente a medida que aumenta la salida del atenuador individual, y se apaga gradualmente a medida que disminuye la salida.

Modos Pile-on (apilables) y SOLO

Al presionarse, un botón pulsador fuerza la salida de ese atenuador hasta el nivel establecido en el atenuador maestro de botones pulsadores (BUMPS).

- Los botones pulsadores pueden funcionar en modo apilable, donde el nivel generado al presionar el botón se suma a la salida en vivo.
- También pueden funcionar en modo SOLO. Al presionar un botón en modo SOLO cambia la salida del canal correspondiente por la salida actual del SmartFade.

Habilitar / Inhabilitar el modo SOLO:

Paso 1: Presione la tecla **[SOLO]** para activar el modo SOLO. La tecla **[SOLO]** se ilumina en color blanco cuando el modo SOLO está activo.

Paso 2: Vuelva a presionar **[SOLO]** para apagar SOLO y volver al funcionamiento apilable (pile-on).

Funcionamiento de una sola escena

Si prefiere establecer y reproducir manualmente su espectáculo, pero necesita el máximo número de canales, puede hacerlo por medio de la función **[NEXT]** (siguiente). Al utilizar **[NEXT]**, se usan los atenuadores de canales para establecer los niveles que después se mantendrán en vivo mientras configura la próxima imagen escénica en los mismos atenuadores. También puede utilizar el modo NEXT con la Stack (secuencia) (Véase [El modo NEXT y la secuencia STACK, página 27](#)).

Configuración y reproducción manual de la imagen escénica de iluminación:

- Paso 1: Presione **[NEXT]**. Se iluminará el botón **[NEXT]** y los atenuadores dejarán de controlar la salida para que el usuario pueda establecer una imagen escénica sin afectar la iluminación en el escenario.
- Paso 2: Establezca los niveles de canales individuales por medio de los atenuadores. Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario.
- Paso 3: Presione **[▶ ..▶▶]**, o mueva manualmente los atenuadores cruzados de abajo hacia arriba para obtener la imagen escénica que haya establecido. Los niveles de canales que haya establecido con los atenuadores se proyectarán por atenuación cruzada en el escenario. Se iluminará **[▶ ..▶▶]**, y el botón **[NEXT]** titila mientras se ejecuta la atenuación cruzada.
- Paso 4: Al final de la atenuación cruzada, el botón **[NEXT]** dejará de titilar y los atenuadores de canales volverán nuevamente al estado seguro para preestablecer la próxima imagen escénica. Establezca los niveles de canales individuales por medio de los atenuadores. Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario.



Nota:

Si desea que los niveles actuales se atenúen gradualmente en su próxima imagen escénica, será necesario devolver a la posición baja los atenuadores que estén elevados. De lo contrario, los canales con LED iluminados permanecerán activos en su próxima imagen escénica.

- Paso 5: Presione **[▶ ..▶▶]**, o mueva manualmente los atenuadores cruzados de abajo hacia arriba para obtener la imagen escénica que haya establecido. Los nuevos niveles de canales que haya establecido con los atenuadores se proyectarán por atenuación cruzada en el escenario.



Nota:

*Al utilizar el botón **[▶ ..▶▶]** para efectuar automáticamente la atenuación cruzada, la función se ejecutará en el tiempo predeterminado. En cualquier momento antes o después de la atenuación, puede presionar el botón **[RATE]** y ajustar el tiempo de atenuación con el disco de cuadrante.*

Si utiliza los atenuadores cruzados para efectuar manualmente la transición a la nueva imagen escénica, será necesario restablecer los atenuadores cruzados al inicio de recorrido correspondiente cada vez. Las atenuaciones cruzadas en el modo NEXT sólo funcionan cuando los atenuadores se desplazan desde la parte baja hasta la parte alta de su recorrido.

- Paso 6: Repita los pasos 4-5 según sea necesario para reproducir cada imagen escénica en el espectáculo.

También puede utilizar los atenuadores cruzados para fundir en vaivén entre una nueva imagen escénica y la anterior.

Atenuación cruzada de vaivén entre dos imágenes escénicas:

- Paso 1: Establezca los niveles de canales individuales por medio de los atenuadores. Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario.
- Paso 2: Presione **[NEXT]**. Se iluminará el botón **[NEXT]** y los atenuadores dejarán de controlar la salida para que el usuario pueda establecer una imagen escénica sin afectar la iluminación en el escenario.
- Paso 3: Establezca los nuevos niveles por medio de los atenuadores. Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario.
- Paso 4: Mueva manualmente los atenuadores desde la parte baja hasta la parte alta, presione y mantenga oprimido el botón **[II]** antes de que los atenuadores alcancen el final de su recorrido. Los nuevos niveles de canales efectuarán la atenuación cruzada en el escenario, y se conservará la imagen escénica anterior, en ciego, para que efectúe una transición de regreso a ella. Al llegar al final del recorrido puede soltar **[II]**. **[▶ ..▶]** y **[NEXT]** continuará titilando.
- Paso 5: Presione y mantenga oprimido el botón **[II]** cuando desee regresar a la imagen escénica original. Continúe presionando **[II]** mientras mueve los atenuadores cruzados desde el final hasta el inicio de su recorrido. En el escenario ocurrirá la transición a la imagen escénica original. Al llegar al inicio del recorrido, puede soltar **[II]**, pero será necesario volver a presionar y mantener oprimido **[II]** antes de mover los atenuadores cruzados.
- Paso 6: Para continuar la atenuación cruzada entre las dos imágenes escénicas, repita los pasos 4-5 tantas veces como sea necesario, y cerciórese de presionar y mantener oprimido el botón **[II]** antes de mover los atenuadores hasta el final del recorrido.
- Paso 7: Cuando esté listo para efectuar la transición hacia una nueva imagen escénica, sencillamente mueva los atenuadores completamente hasta el final del recorrido sin presionar **[II]**.

IND 1 e IND 2

Independiente 1 y 2 proporcionan dos canales de salida que permanecen separados de los efectos de todos los otros controles en la consola. Estos sirven para accionar dispositivos tales como máquinas de neblina, tracks de lengüetas, luces de señal de inicio, etc. IND 1 y 2 están siempre totalmente encendidas o totalmente apagadas.

- Si la consola está conectada 1-a-1, IND 1 alterna el estado de DMX 97 e IND 2 alterna el estado de DMX 98.
- IND 1 y 2 (indicadas como “i1” e “i2”) pueden conectarse a cualquiera de los canales DMX de la misma manera que otros canales de la consola. Las conexiones personalizadas deberán realizarse en modo Normal. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#).
- IND 1 e IND 2 no se afectan por **[BLACK OUT]**, **[SOLO]** ni por el atenuador Maestro.

CLEAR (borrar)

Para usuarios de la consola ETC con experiencia, el botón **CLEAR** funciona de manera similar a “Release” (soltar) en las consolas Express y Expression. **CLEAR** (borrar) suspende una salida específica de la consola. Puede utilizar **CLEAR** para suprimir la salida de todos los canales, la salida de memoria, o la salida de todos los DMX por completo (para obtener una lista de las funciones CLEAR, consulte [CLEAR \(borrar\), página 31](#)).

CLEAR *no* está destinada a funcionar como la tecla “delete”. No borrará memorias ni secuencias. Hay una excepción a lo anterior, pues el botón CLEAR se utiliza para borrar todas las fotografías grabadas (véase [Snapshot, página 30](#)).

Atenuador maestro y Black Out

El atenuador maestro limita proporcionalmente todas las salidas de la consola excepto para los canales IND 1 e IND 2. El botón [Black Out] (fundir a negro) coloca instantáneamente todas las salidas de la consola en cero excepto para los canales IND 1 e IND 2.

- Presione **[BLACK OUT]** para lograr oscuridad absoluta. Al activarse la tecla se ilumina en azul brillante. Todas las salidas (excepto IND 1 e IND 2) se fuerzan a cero cuando se activa y los LED en todos los botones, excepto IND 1 e IND 2, se apagan.
- Vuelva a presionar **[BLACK OUT]** para anular la oscuridad absoluta. Se restauran todas las salidas y se apaga el botón **[BLACK OUT]**.

Memorias

Las memorias son combinaciones de varios canales a diversos niveles grabados en una sola ubicación para su reproducción posterior. Son útiles para controlar simultáneamente múltiples dimmers/dispositivos con base en el tipo de aparato, color de filtro, área de iluminación, o incluso para controlar las imágenes escénicas en general.

Se puede reproducir las memorias por medio de los atenuadores de memoria y los botones pulsadores (1-24 en el modelo SmartFade 1248 y 1-48 en el modelo SmartFade 2496), o en un stack de señales de inicio o secuencia. Véase [Secuencias, página 22](#).

Hay disponibles 12 páginas de memorias, para un total de 288 memorias en el modelo SmartFade 1248 y 576 memorias en el modelo SmartFade 2496. Las memorias están numeradas según la página y el número de atenuador: pp/ff. Por ejemplo, 02/22 es la memoria grabada en la página 2, atenuador 22.

Las memorias siempre se graban desde la salida actual de la consola, pero no incluyen las salidas de IND 1 ni IND 2. Establezca la imagen escénica antes de grabar la memoria. Utilice [MAGIC] para crear niveles aleatorios para los canales activos (véase [Para grabar una memoria MAGIC:, página 20](#)).



Nota:

Los niveles generados por una secuencia en ejecución (véase [Secuencias, página 22](#)) al momento de grabar una memoria se capturarán junto con los parámetros de atenuación de canal. Para asegurarse de no capturar pasos de secuencias, coloque en cero los atenuadores de secuencia antes de grabar la memoria. Lo mismo es aplicable a los niveles generados por la secuencia de señales de inicio.

Seleccione una página de memoria:

Presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón pulsador (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.

- La página vigente se indica por medio de un botón iluminado en color rojo intenso. El número de la página vigente también se indica en la ventana LCD mientras se mantenga presionado el botón **[MEMS]**.
- Si el LED de un botón está apagado, significa que la página correspondiente no contiene memorias grabadas.
- Si el LED de un botón pulsador titila en color rojo, hay algunas memorias grabadas en esa página.

Para grabar una memoria:

Paso 1: Establezca los niveles de canales por medio de los atenuadores 1-24 (o 1-48). Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario. Además puede grabar en nuevas memorias las memorias existentes.



Nota:

*Al grabar las memorias, cerciórese que no esté iluminado el botón **[NEXT]** (próximo). Si graba sus memorias mientras se encuentra en el modo Next, quizá sus niveles no se graben con exactitud en la memoria.*

Paso 2: Presione **[REC MEM]**. Se ilumina el botón **[REC MEM]** y la consola cambia al modo memoria. La pantalla LCD muestra el número de la página vigente, y los botones pulsadores debajo de los atenuadores se iluminan de la siguiente manera:

- Apagado Inhabilitado para grabar. Esto sólo aparecerá en la memoria 01/01 si ésta se hubiese establecido como entrada maestra DMX.
- Titila completamente en rojo intenso . . Memoria vacía.
- Titila en rojo tenue Memoria ocupada. Si graba en esta ubicación, se borrarán los niveles anteriores.

Paso 3: Si fuese necesario presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.

Paso 4: Presione un botón pulsador. Se graba la memoria, se apaga el botón **[REC MEM]** y la consola vuelve al modo de atenuación en que se encontraba antes de que se presionara el botón **[REC MEM]**.

Use **[CLEAR]** (borrar) para cancelar la grabación:

Presione **[CLEAR]** (Borrar) para anular la grabación. La consola vuelve a establecerse en el modo de atenuación en el que se encontraba antes de que se presionara el botón **[REC MEM]**.

Use **[UNDO]** (deshacer) para recuperar la memoria grabada previamente:

Si graba una memoria en la ubicación errónea, presione **[UNDO]** (deshacer) inmediatamente. Se borrará la memoria errónea y se restaurarán los niveles anteriores.



Para grabar una memoria **MAGIC**:

Paso 1: Establezca los niveles de canales por medio de los atenuadores 1-24 (o 1-48). Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario. Además puede grabar en nuevas memorias las memorias ya existentes.

Nota:

*Al grabar las memorias, cerciórese que no esté iluminado el botón **[NEXT]** (próximo). Si graba sus memorias mientras se encuentra en el modo Next, quizá sus niveles no se graben con exactitud en la memoria.*

Paso 2: Presione **[REC MEM]**. Se ilumina el botón **[REC MEM]** y la consola cambia al modo memoria. La pantalla LCD muestra el número de la página vigente, y los botones pulsadores debajo de los atenuadores se iluminan de la siguiente manera:

- Apagado. Inhabilitado para grabar. Esto sólo aparecerá en la memoria 01/01 si ésta se hubiese establecido como entrada maestra DMX.
- Titila en rojo intenso Memoria vacía.
- Titila en rojo tenue Memoria ocupada. Si graba en esta ubicación, se borrarán los niveles anteriores.

Paso 3: Presione **[MAGIC]**. Los canales con niveles se establecerán en niveles aleatorios. Presione **[MAGIC]** repetidamente para cambiar los niveles aleatorios hasta lograr una imagen escénica que desee almacenar.

Paso 4: Si fuese necesario presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.

Paso 5: Presione un botón pulsador. Se graba la memoria, se apaga el botón **[REC MEM]** y la consola vuelve al modo de atenuador en que se encontraba antes de que se presionara el botón **[REC MEM]**.

Modificar memorias

Puede modificar memorias en vivo mientras la memoria se encuentre activa. Además puede modificar niveles ciegos para las memorias almacenadas o directamente en ubicaciones vacías de memoria.

Cómo modificar una memoria:

Paso 1: Si fuese necesario, presione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** para borrar todas las otras salidas. Esta acción no borra ningún dato grabado.

Paso 2: Para modificar una memoria en vivo, eleve el atenuador de la memoria a modificar. Para modificar una memoria ciega, deje en cero el atenuador de la memoria.

Paso 3: Presione **[EDIT MEM]**. El botón **[EDIT MEM]** titila en color rojo intenso y los botones pulsadores debajo de los atenuadores se iluminan de la siguiente manera:

- Continuo en rojo tenue . . . Memoria vacía.
- Titila en rojo intenso Memoria ocupada.

Paso 4: Si fuese necesario presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.

- Paso 5: Presione el botón pulsador de la memoria que desea modificar. La consola entrará temporalmente en modo canal y los atenuadores se asignarán de manera predeterminada en la primera mitad de los canales disponibles. Si fuese necesario, presione el botón de gama de canales para la segunda mitad de los canales disponibles. Se iluminarán los botones pulsadores para indicar los canales/niveles grabados en la memoria seleccionada.
- Paso 6: Ajuste los atenuadores de canales según sea necesario. Quizá sea necesario elevar el atenuador por encima de la salida de canal vigente. Para cambiar los niveles grabados anteriormente será necesario elevarlos al máximo y *después* disminuirlos. El brillo de los botones pulsadores de los canales ajustados se intensificará/atenuará para indicar que se ha efectuado un cambio.
- Paso 7: Presione **[EDIT MEM]**. Las modificaciones se guardan en la memoria seleccionada y la consola regresa al modo de atenuador anterior.



Nota:

Si los atenuadores de la memoria se encuentran a niveles diferentes de la salida vigente para esa memoria, los botones pulsadores titilarán en color rojo tenue. Mueva el atenuador hasta el nivel de salida de la memoria vigente y el botón pulsador cambiará a rojo intenso.

Cómo reproducir memorias

Después de grabar las memorias, seguramente deseará reproducirlas.

Para visualizar las memorias grabadas:

- Paso 1: Presione **[MEMS]** para reproducir manualmente las memorias. Los botones pulsadores con memorias grabadas se iluminarán en rojo intenso.
- Paso 2: Mueva el atenuador correspondiente para activar la memoria deseada o presione el botón pulsador de la memoria para visualizar completamente la memoria.

Para borrar las memorias activas:

- Paso 1: Presione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** para borrar todas las salidas de memorias activas desde la consola.



Nota:

*Al presionar **[CLEAR]** no se borrará ninguna información de memorias.*

Cómo borrar una memoria

Para eliminar completamente una memoria de la consola, será necesario grabar sobre la memoria con todos los canales a cero.

Cómo borrar una memoria:

- Paso 1: Presione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** para borrar todas las salidas de la consola.
- Paso 2: Presione **[REC MEM]**. Se ilumina el botón **[REC MEM]** y la consola cambia al modo memoria. Las memorias ocupadas titilarán con color rojo tenue.
- Paso 3: Presione el botón pulsador (titilando en color rojo tenue) de la memoria que desee borrar. La memoria grabará todos los niveles a cero y la consola volverá a establecerse en el modo de atenuación en que se encontraba antes de que se presionara el botón **[REC MEM]**.
- Paso 4: Presione **[MEMS]** para asegurarse de que se haya borrado la memoria. El botón pulsador correspondiente deberá estar apagado.

Secuencias

Las secuencias son cadenas de memorias y/o de canales. Las secuencias pueden programarse en cualquiera de los atenuadores 21-24 (45-48) en todas las páginas de memoria (1-12) o en la STACK (véase [STACK, página 25](#)). Las Secuencias en los atenuadores 21-24 (45-48) pueden contener un máximo de 24 pasos cada una, y la secuencia STACK puede contener un máximo de 99 pasos. Las Secuencias en los atenuadores y la Stack en los atenuadores cruzados pueden ejecutarse simultáneamente.

Cada paso en la secuencia puede tener su propia temporización de reproducción. La temporización predeterminada se establece en el menú LCD. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#). Esta temporización se puede anular durante la reproducción por medio del botón **[RATE]** (régimen) y el disco de cuadrante.

Los pasos de secuencia pueden contener memorias que ya se han grabado, o memorias vacías que se pueden modificar posteriormente.

Puede utilizar **[MAGIC]** para crear secuencias aleatorias. Después de grabadas, las secuencias Magic pueden editarse de la misma manera que se hace con cualquier otra secuencia.



Nota:

Los atributos de secuencia se pueden establecer en el menú LCD. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#). Las secuencias que se establecen en funcionamiento MANUAL y que se guardan en los atenuadores 21-24 (45-48) necesitan el botón pulsador para el funcionamiento GO y se excluirán de las funciones SOLO. Véase [Modos Pile-on \(apilables\) y SOLO, página 15](#).

Cómo registrar una secuencia en un atenuador:

- Paso 1: Si fuese necesario presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.
- Paso 2: Presione **[REC SEQ]**. El botón [REC SEQ] titila en color amarillo y conecta la iluminación 21-24 (45-48) de la siguiente manera:
- Titila completamente en amarillo intenso . . memoria/secuencia vacía.
 - El atenuador que titila en color amarillo tenue está ocupado por una secuencia se borrará con una nueva.
- Paso 3: Para grabar una secuencia en vivo, mueva el atenuador objetivo a la posición máxima. Para grabar una secuencia en ciego, mueva el atenuador objetivo a la posición cero.



Nota:

La grabación ciega no afectará la salida actual de la consola y aún se puede utilizar otros atenuadores de manera normal. Sin embargo, no se puede utilizar los botones pulsadores de manera regular, porque estos se están utilizando para seleccionar pasos de secuencias.

- Paso 4: Presione un botón pulsador 21-24 (45-48) para seleccionar un atenuador de secuencia. Si se presiona **[MEMS]**, todos los botones pulsadores que contengan memorias titilarán en color rojo intenso. Los botones pulsadores vacíos titilarán en color rojo tenue, pero aún se podrán seleccionar. Las memorias que se graben en los atenuadores 21-24 (45-48) también se pueden grabar en una secuencia.



Nota:

Las memorias vacías en una secuencia producirán un oscurecimiento en el escenario. Déjelas vacías para mantener el oscurecimiento, o modifíquelas posteriormente según sea necesario.

*Las memorias grabadas en los atenuadores 21-24 (45-48) se pueden sobrescribir con secuencias que se graben en el mismo atenuador. Las memorias **no** se borrarán, pero estarán inaccesibles (a menos que se estén programando secuencias) hasta que se borre la secuencia grabada. Después de borrar la secuencia, el botón pulsador cambiará de amarillo a rojo y la memoria original estará accesible nuevamente.*

- Paso 5: Si fuese necesario, ajuste la temporización del paso por medio del disco de cuadrante. Los rangos de tiempo se establecen en minutos y segundos y oscilan entre 0,1 segundos y 59 minutos 59 segundos (y se indican como 5959).

- Paso 6: Presione:

- El botón pulsador de la memoria que desea insertar como el primer paso. Después presione el botón pulsador de la memoria que desee insertar como el próximo paso. Repita el proceso para la cantidad de pasos que sean necesarios, hasta un máximo de 24 para un atenuador de secuencia. Puede cambiar la página de memoria según sea necesario al ir grabando los pasos.
- El botón de gama de canales que corresponda al canal que desee insertar en un paso. Los canales individuales se pueden insertar como pasos de secuencia.
- Mantenga oprimido el botón pulsador de la primera memoria o canal en la gama, después presione el botón pulsador para la última memoria o canal en una gama. Las memorias o los canales se introducirán uno por cada paso para el total seleccionado de memorias o canales. El orden de ejecución depende de si el número inicial de memoria/canal es mayor o menor que el de la memoria o canal final. Las gamas sólo se pueden seleccionar en la misma página.
- Puede utilizar cualquier de los métodos anteriores en cualquier combinación y en cualquier secuencia. Si introduce más pasos que los permitidos, aparecerá un mensaje de advertencia en la ventana LCD.

- Paso 7: Al terminar la secuencia, presione **[REC SEQ]**. Los atenuadores permanecerán en el modo en que se encontraban antes de la secuencia.

- Paso 8: Para tomar el control de la secuencia, presione **[MEMS]** para acceder al modo Memory (memoria) y mueva el atenuador hacia arriba desde el inicio del recorrido para iniciar la secuencia.

Para grabar una secuencia Magic:

- Paso 1: Presione **[MEMS]** para acceder al modo Memory. Si fuese necesario presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.
- Paso 2: Presione **[REC SEQ]** y después presione cualquiera de los botones 21-24 (45-48) para seleccionar el atenuador de secuencia deseado.
- Paso 3: Avance el atenuador para la secuencia seleccionada hasta el máximo.
- Paso 4: Presione **[MAGIC]**.
- Paso 5: Si fuese necesario, presione **[MEMS]** o un botón de gama de canales para acceder al modo de atenuador deseado. Una secuencia Magic *sólo* puede contener memorias o canales, pero no una combinación de ambos.
- Paso 6: Presione los botones pulsadores que corresponden a las memorias o canales que desee incluir en la secuencia. Vuelva a presionar un botón si desea excluirlo de la selección.
- Paso 7: Después de seleccionar las memorias o canales deseados, presione **[MAGIC]** para volver aleatorios los pasos de la secuencia. Puede presionar **[MAGIC]** las veces que sea necesario para lograr la imagen escénica deseada. Cada pulsación sucesiva de **[MAGIC]** crea nuevas temporizaciones basadas en los parámetros indicados en la ventana LCD.
- Paso 8: Puede modificar cualquiera de los parámetros que se ofrecen en la ventana LCD. Presione **[✓]** para avanzar de un parámetro a otro. Los parámetros en la pantalla LCD son:
- Order 100% significa que no se vuelve aleatorio, se utilizan tiempos constantes durante la reproducción. 50% significa que los tiempos se vuelven aleatorios entre la mitad y el total de la escala completa de los tiempos mostrados. 0% significa que los tiempos se vuelven completamente aleatorios entre cero y los tiempos mostrados de atenuación y velocidad.
 - Fade El tiempo de atenuación, ajustable de 0 a 59,9 segundos en incrementos de 0,1 segundos.
 - Rate La duración de pasos, ajustable de 0 a 59,9 segundos en incrementos de 0,1 segundos.
- Paso 9: Si cambia las memorias o canales incluidos, vuelva a presionar **[MAGIC]** para visualizar los cambios.
- Paso 10: Cuando se genere una secuencia adecuada, presione **[REC SEQ]** para realizar la grabación.



Nota: *Las secuencias grabadas con MAGIC se almacenan y se puede modificarlas de la misma manera que a las secuencias normales.*

Use **[CLEAR]** (borrar) para anular la grabación:

Presione **[CLEAR]** (Borrar) para anular la grabación. La consola vuelve a establecerse en el modo de atenuación en que se encontraba antes de que se presionara el botón **[REC SEQ]**.

Use **[UNDO]** (deshacer) para recuperar la secuencia grabada previamente:

Si graba una secuencia en la ubicación errónea, presione **[UNDO]** (deshacer) inmediatamente. Se restaurará la secuencia anterior, si la había.

Copia de memorias y secuencias

[COPY] (Copiar) permite copiar memorias de cualquier atenuador en cualquier página hacia cualquier otro atenuador o cualquier otra página. También se puede copiar las secuencias hacia y desde los atenuadores 21-24 (45-48).

Para copiar una memoria o secuencia:

- Paso 1: Presione **[COPY]**. **[COPY]** se ilumina en blanco intenso y la consola entra al modo Memory (Memoria). Se iluminan los botones pulsadores en los atenuadores 1-24 de la siguiente manera:
- Apagado Memoria vacía.
 - Titila en rojo intenso Memoria ocupada con contenido para copiar.
 - Titila en amarillo Secuencia ocupada con contenido para copiar.
- Paso 2: Si fuese necesario presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.
- Paso 3: Presione el botón pulsador correspondiente a la memoria o secuencia desde la cual desea copiar (la memoria/secuencia fuente). Los botones pulsadores se iluminarán de la manera siguiente:
- Apagado. Inhabilitado para grabar. Esto sólo aparecerá en la memoria 01/01 si ésta se hubiese establecido como entrada maestra DMX.
 - Titila en rojo intenso La memoria está vacía y disponible.
 - Titila en rojo tenue La Memoria está grabada. Se sobrescribirá el contenido.
 - Titila en amarillo intenso La secuencia está vacía y disponible.
 - Titila en amarillo tenue La Secuencia está grabada y se sobrescribirá sobre ella.
- Paso 4: Si fuese necesario, presione y mantenga oprimido el botón **[MEMS]**, después presione el botón (1-12) que corresponda a la página que desea cargar.
- Paso 5: Presione el botón pulsador correspondiente a la memoria o secuencia hacia la cual desea copiar (la memoria/secuencia objetivo). Se realizó copia, se apaga el botón **[COPY]**, y la consola vuelve al modo de atenuador anterior.

STACK

La secuencia Stack es similar a otras secuencias porque consiste en una cadena de memorias o canales. A diferencia de las secuencias de atenuadores, la secuencia Stack tiene 99 pasos disponibles para grabación; y la secuencia Stack se reproduce por medio de los atenuadores cruzados o **[▶ ..▶]**, a diferencia de los pasos sucesivos y temporizados de las secuencias comunes. Es posible reproducir la secuencia Stack en los atenuadores cruzados y ejecutar simultáneamente secuencias de atenuador.

La secuencia Stack es el método preferido para reproducir una lista de señales de inicio, llamada *Steps* (pasos), para su espectáculo. Al grabar memorias o canales en un orden específico, puede pregrabar todos los pasos necesarios (o señales de inicio) en su espectáculo y tenerlas listas para la reproducción subsiguiente. Además, puede insertar nuevos pasos o modificar los pasos existentes por medio del menú Sequences (secuencias) que se encuentra en el menú LCD del Modo Normal (véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#)).

Para grabar memorias o atenuadores en la secuencia Stack:

- Paso 1: Presione **[STACK]**. El botón [STACK] se ilumina amarillo.
- Paso 2: Presione **[REC SEQ]**. Los atenuadores 21-24 (45-48) se iluminan según se describe en [página 22](#) y el botón STACK titila en amarillo intenso.
- Paso 3: Vuelva a presionar **[STACK]**. La pantalla LCD muestra que se han seleccionado los atenuadores cruzados (XF) como la secuencia. No se muestra un número de paso ya que este campo solamente indica el último paso a grabar (en este caso ninguno) y los botones pulsadores titilan de la siguiente manera:
- Titilan en rojo tenue Se ha seleccionado [MEMS] y el atenuador no contiene ninguna memoria.
 - Titilan en rojo intenso Se ha seleccionado [MEMS] y el atenuador contiene una memoria grabada.
 - Titilan en verde. Se ha seleccionado una gama de canales y los botones pulsadores indican los canales disponibles para grabar.
- Paso 4: Si fuese necesario, ajuste la temporización de atenuación del paso por medio del disco de cuadrante. Los tiempos disponibles oscilan entre 0 (instantáneo) y 59 minutos 59 segundos (que se muestra como 5959).
- Paso 5: Presione el botón pulsador de la memoria o del canal que desea grabar como el primer paso. La pantalla LCD mostrará un número de paso (1).
- Paso 6: Presione el botón pulsador de la próxima memoria o canal que desee grabar.
- Paso 7: Repita el paso 6 hasta que haya grabado todos los pasos necesarios o hasta agotar los 99 pasos disponibles.
- Paso 8: Presione **[REC SEQ]**. Los botones dejarán de titilar y la consola volverá a entrar en modo normal. La pantalla LCD mostrará el primer paso de la secuencia Stack (paso 1), e indicará que está lista para reproducir.

Control de atenuación cruzada de la secuencia STACK

Puede utilizar los atenuadores cruzados para reproducir la secuencia STACK.

- **[▶ ..▶]** Iniciar.
- **[||]** Pausa. Presione **[||]** para detener una atenuación a la mitad. Presione **[||]** y **[▶ ..▶]** para atenuar y regresar al paso de Stack anterior; presione repetidamente para retroceder varios pasos. Después de presionar **[||]** puede reanudar la atenuación al volver a presionar **[||]**, o al mover los atenuadores cruzados desde el inicio hasta el final del recorrido.

Para reproducir la secuencia STACK en los atenuadores cruzados:

- Paso 1: Presione **[STACK]** para acceder al modo STACK. Los atenuadores cruzados cargan el paso STACK cero (un paso inexistente para reservar espacio). La LCD indicará *el próximo paso disponible en la secuencia Stack*.
- Paso 2: Atenuar hacia el paso 1:
- Presione **[▶ ..▶]** para realizar automáticamente la transición al siguiente paso. El paso se atenuará según el tiempo establecido en la programación.
 - Mueva los atenuadores cruzados desde la parte baja a la parte alta del recorrido para efectuar manualmente la atenuación.
- Paso 3: Ejecute la atenuación hasta el siguiente paso:
- Presione **[▶ ..▶]** para realizar automáticamente la transición al siguiente paso.
 - Devuelva los atenuadores a la parte baja de su recorrido para cargar el siguiente paso y después mueva los atenuadores a la posición alta de su recorrido para efectuar la atenuación cruzada hacia dicho paso.
- Paso 4: Repita el paso 3 para cada paso subsiguiente de la secuencia STACK.

Salte a un número de paso:

- Paso 1: Presione y mantenga oprimido el botón **[STACK]**.
- Paso 2: Use el cuadrante para seleccionar el número de paso deseado en la ventana de cristal líquido o LCD.
- Paso 3: Suelte **[STACK]**. El paso seleccionado ahora se encuentra pendiente en los atenuadores cruzados.
- Paso 4: Presione **[▶ ..▶]** para realizar automáticamente la transición al paso seleccionado.

El modo NEXT y la secuencia STACK

También se puede reproducir la secuencia STACK en el modo NEXT. Esto le permite agregar a los pasos grabados en la secuencia STACK canales adicionales, en ciego, antes de reproducir el paso. Los canales así agregados acompañarán al paso grabado y seguirán los mismos tiempos de atenuación establecidos en la secuencia STACK.

Reproducción de la secuencia STACK en el modo NEXT (próximo):

- Paso 1: Presione un botón de gama de canales **[1-24]** o **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**).
- Paso 2: Presione **[STACK]**. La consola entra en modo STACK y muestra el próximo paso disponible (Paso 1) en la ventana LCD.
- Paso 3: Presione **[NEXT]**. Se ilumina el botón NEXT y se iluminarán los botones pulsadores de cualesquiera de los canales incluidos en el próximo paso.
- Paso 4: Establezca los niveles de canales adicionales por medio de los atenuadores 1-24 (o 1-48). Utilice los botones de gamas de canales, **[1-24]** y **[25-48]** (o **[1-48]** y **[49-96]**), para acceder a los canales según sea necesario.
- Paso 5: Presione **[▶ ..▶]** para realizar automáticamente la transición al siguiente paso. El paso se atenuará según el tiempo establecido en la programación. Los niveles agregados efectuarán la transición con el paso preprogramado.
- Paso 6: Repita los pasos 4-5, según sea necesario, al reproducir la secuencia STACK.

Rate (velocidad)

[RATE] (velocidad) le permite sobrescribir la temporización grabada y asociada con las atenuaciones de secuencias y de secuencias stack. Usualmente, **[RATE]** funciona mediante la adición de un multiplicador a la temporización que se haya grabado (o establecido, en el caso de una reproducción manual temporizada). El tiempo grabado de una atenuación o paso se considera para su reproducción a una velocidad del 100%. Los parámetros de Rate (velocidad), que oscilan entre 0% y 1599%, se describen con cada escenario descrito más adelante, de acuerdo con la acción específica.

Ajuste el tiempo de la atenuación cruzada en el modo [NEXT] (no en STACK):

- Paso 1: Presione **[RATE]** una vez. La pantalla LCD muestra los tiempos de atenuación cruzada.
- Paso 2: Gire el disco de cuadrante para modificar proporcionalmente los tiempos mostrados en una gama de 0% (instantánea) a 1599% (16x más lento que los tiempos grabados).
- Paso 3: Vuelva a presionar **[RATE]**. La velocidad se almacena como anulación de los tiempos mostrados.
- Paso 4: Presione **[▶ ..▶▶]** para reproducir la próxima imagen escénica utilizando los tiempos ajustados.

Para ajustar el tiempo de atenuación cruzada con una secuencia STACK:

- Paso 1: Presione **[RATE]** una vez.
- Paso 2: Presione **[STACK]**. La pantalla LCD muestra el paso STACK y los tiempos de atenuación grabados.
- Paso 3: Gire el disco de cuadrante para modificar proporcionalmente los tiempos mostrados en una gama de 0% (instantánea) a 1599% (16x más lentos que los tiempos grabados). La velocidad se almacena como anulación de la temporización grabada.
- Paso 4: Presione **[▶ ..▶▶]** para reproducir la próxima imagen escénica utilizando los tiempos ajustados.

Para ajustar los tiempos de atenuación de secuencias:

- Paso 1: Presione **[RATE]** una vez. Los botones pulsadores debajo de los atenuadores 21-24 (45-48) titilan tenuemente con sus velocidades grabadas.
- Paso 2: Presione el botón pulsador correspondiente a la secuencia que desea ajustar. La pantalla LCD muestra el número de atenuador de la secuencia seleccionada, el número de paso, los tiempos grabados y el contenido de los pasos.
- Paso 3: Gire el disco de cuadrante para modificar proporcionalmente los tiempos mostrados en una gama de 0% (instantánea) a 1599% (16x más lentos que los tiempos grabados) para TODOS los pasos en la secuencia seleccionada. La velocidad se almacena como anulación de la temporización grabada.
- Paso 4: Mientras **[RATE]** esté activa, puede presionar cualquiera de los botones pulsadores de secuencia titilantes o el botón **[STACK]** si está presente una secuencia STACK y ajustar los tiempos de atenuación.
- Paso 5: Presione **[RATE]** para volver a la pantalla menú.

Ajuste los tiempos de paso de la secuencia (velocidad de seguimiento):



Nota: *La escala de ajuste de la velocidad para ingresar mediante el disco de cuadrante los tiempos de pasos de secuencia (velocidades de seguimiento) es **lo contrario** de las tres secciones anteriores. La escala de velocidad de seguimiento oscila entre 0% (detenido) y 1599% (16x más rápido que el tiempo grabado).*

- Paso 1: Presione **[MEMS]**. Los atenuadores con secuencias grabadas, 21-24 (45-48), se iluminarán en amarillo tenue.
- Paso 2: Presione **[RATE]**. Los botones pulsadores debajo de los atenuadores 21-24 (45-48) titilan tenuemente con sus velocidades grabadas.
- Paso 3: Presione el botón pulsador correspondiente a la secuencia que desea ajustar.
- Paso 4: Gire el disco de cuadrante para modificar proporcionalmente los tiempos mostrados en una gama de 0% (detenido) a 1599% (16x más rápido que los tiempos grabados) para TODOS los pasos en la secuencia seleccionada. La velocidad se almacena como anulación de la temporización grabada.
- Paso 5: Mientras **[RATE]** está encendida, puede presionar cualquiera de los botones pulsadores de secuencia titilantes o el botón **[STACK]** si está presente una secuencia STACK y ajustar los tiempos de atenuación. Los tiempos de duración de pasos de la secuencia STACK sólo pueden ajustarse si STACK está establecido en el modo TimeStack en el menú LCD. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#).
- Paso 6: Suelte **[RATE]** para volver a la pantalla del menú.

El uso de 'tap tempo' para establecer la velocidad de seguimiento:

- Paso 1: Presione **[MEMS]**. Los atenuadores con secuencias grabadas, 21-24 (45-48), se iluminarán en amarillo tenue.
- Paso 2: Presione **[RATE]**. Los botones pulsadores debajo de los atenuadores 21-24 (45-48) titilan tenuemente con sus velocidades grabadas.
- Paso 3: Presione el botón pulsador correspondiente a la secuencia que desea ajustar.
- Paso 4: Presione y mantenga oprimido el botón **[RATE]**. Los botones pulsadores debajo de los atenuadores 21-24 (45-48) titilan tenuemente según las velocidades grabadas. El número del botón pulsador que presione aparecerá en la pantalla LCD.
- Paso 5: Pulse con toques leves el botón pulsador de la secuencia que desea ajustar a la velocidad que desea aplicar. Cuando SmartFade haya calculado los pulsos por minuto, el valor aparecerá en la ventana LCD. La velocidad Tap se almacena como anulación de la temporización grabada para todos los pasos.
- Paso 6: El disco de cuadrante controla la Uniformidad, una relación entre el tiempo de atenuación y el tiempo de pasos para la secuencia seleccionada. Gire el dial de cuadrante a la vez que presiona **[RATE]** para ajustar la Uniformidad de la secuencia. La Uniformidad no puede ajustar la temporización de la atenuación para establecer un tiempo mayor que la duración del paso.
- Paso 7: Suelte **[RATE]** para volver a la pantalla del menú.



Nota: *Para suprimir una anulación de velocidad, presione simultáneamente CLEAR y RATE. Esto revertirá la temporización al valor originalmente programado.*

Snapshot

SmartFade proporciona diez ubicaciones para snapshots o fotografías instantáneas que desee grabar de la imagen escénica de iluminación, pero quizá no sepa qué ubicación de memoria desea utilizar. Hay disponibles (10) ubicaciones para snapshots. Cada vez que grabe una snapshot o fotografía instantánea, ésta se almacena en el próximo número de snapshot disponible. Si tiene diez snapshots grabadas y graba la décimoprimer, se sobrescribirá el contenido de la snapshot 1 con los nuevos niveles. El contenido de las snapshots se puede copiar a una ubicación de memoria por medio del menú de LCD.



Nota:

No se puede reproducir las Snapshots. Se puede ver las snapshots por medio del menú "View and Copy Snap" (visualizar y copiar fotografía) (véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#)).

Para grabar a una ubicación de snapshot:

En cualquier momento, presione **[SNAPSHOT]**. El botón titila momentáneamente y la LCD muestra un mensaje que indica el número de la snapshot grabada. El botón **[SNAPSHOT]** se ilumina de la manera siguiente:

- Apagado No se grabaron snapshots.
- Encendido en rojo Se grabaron una o más snapshots.

Al apagar la consola no se pierden las fotografías o snapshots. Al apagar y volver a encender la alimentación eléctrica de la consola cuando haya grabadas fotografías o snapshots, se encenderá el botón **[SNAPSHOT]** y la primera snapshot grabada después del encendido se grabará en el número de ubicación próximo mayor de la última secuencia grabada en la sesión anterior. Para copiar el contenido de las snapshots grabadas anteriormente, use el menú LCD. Véase [Menú LCD de modo normal, página 32](#).



PRECAUCIÓN:

*Al presionar **[CLEAR]** y **[SNAPSHOT]** se **borrarán todas las fotografías o snapshots grabadas**.*

CLEAR (borrar)

[CLEAR] se puede utilizar presionando el botón un número de veces para realizar una función determinada, o en combinación con otro botón.

Funciones momentáneas de [CLEAR]

- Ninguna acción Presione **[CLEAR]** una vez o con más de 1,5 segundos entre pulsaciones.
- Niveles de canales Presione **[CLEAR] [CLEAR]**.
- Niveles de memoria Presione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]**.
- Todos los niveles/todas las fuentes ... Presione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]**. Esto produce un oscurecimiento total (IND 1 e IND 2 no se afectan).

Funciones permanentes de [CLEAR]

- **[CLEAR] [MEMS]** Borra todos los niveles de las memorias en la página vigente.
- **[CLEAR] [1-24]** o **[1-48]** borra todos los niveles de los atenuadores 1-24 (1-48)
- **[CLEAR] [25-48]** o **[49-96]** Borra todos los niveles de los atenuadores 25-48 (49-96)
- **[CLEAR] [RATE]** Establece los parámetros Rate y Fade en 100% (sin anulaciones).
- **[CLEAR] [▶ ..▶]** Ir al paso cero de STACK.
- **[CLEAR] [BUMP 1-24 (48)]** Borra el nivel del atenuador seleccionado.
- **[CLEAR] [SNAPSHOT]** Borra todas las snapshots grabadas y restablece el contador en 1.
- **[CLEAR] [▶ ..▶]** En modo STACK, pasa al inicio de la STACK (Paso 0).

UNDO

[UNDO] deshace la última acción grabada que se guardó en el fichero del espectáculo.
[UNDO] afecta las siguientes funciones:

- REC MEM **[UNDO]** reemplaza la grabación con el contenido anterior de la memoria.
- EDIT MEM **[UNDO]** reemplaza todos los canales modificados con el contenido anterior de la memoria.
- REC SEQ. **[UNDO]** reemplaza toda la secuencia con el contenido de la secuencia anterior.
- COPY. **[UNDO]** reemplaza la memoria o la secuencia recién copiada con el contenido anterior.
- PATCH. **[UNDO]** reemplaza la conexión con los valores anteriores.

PREVIEW

Preview (vista preliminar) coloca en la ventana LCD una representación gráfica de los niveles en las memorias y secuencias grabadas. Al estar activada la vista preliminar, aún puede utilizar los atenuadores y los controles de los atenuadores cruzados para reproducir las memorias, las secuencias y la STACK. Los botones pulsadores se utilizan para seleccionar lo que se desea visualizar preliminarmente.

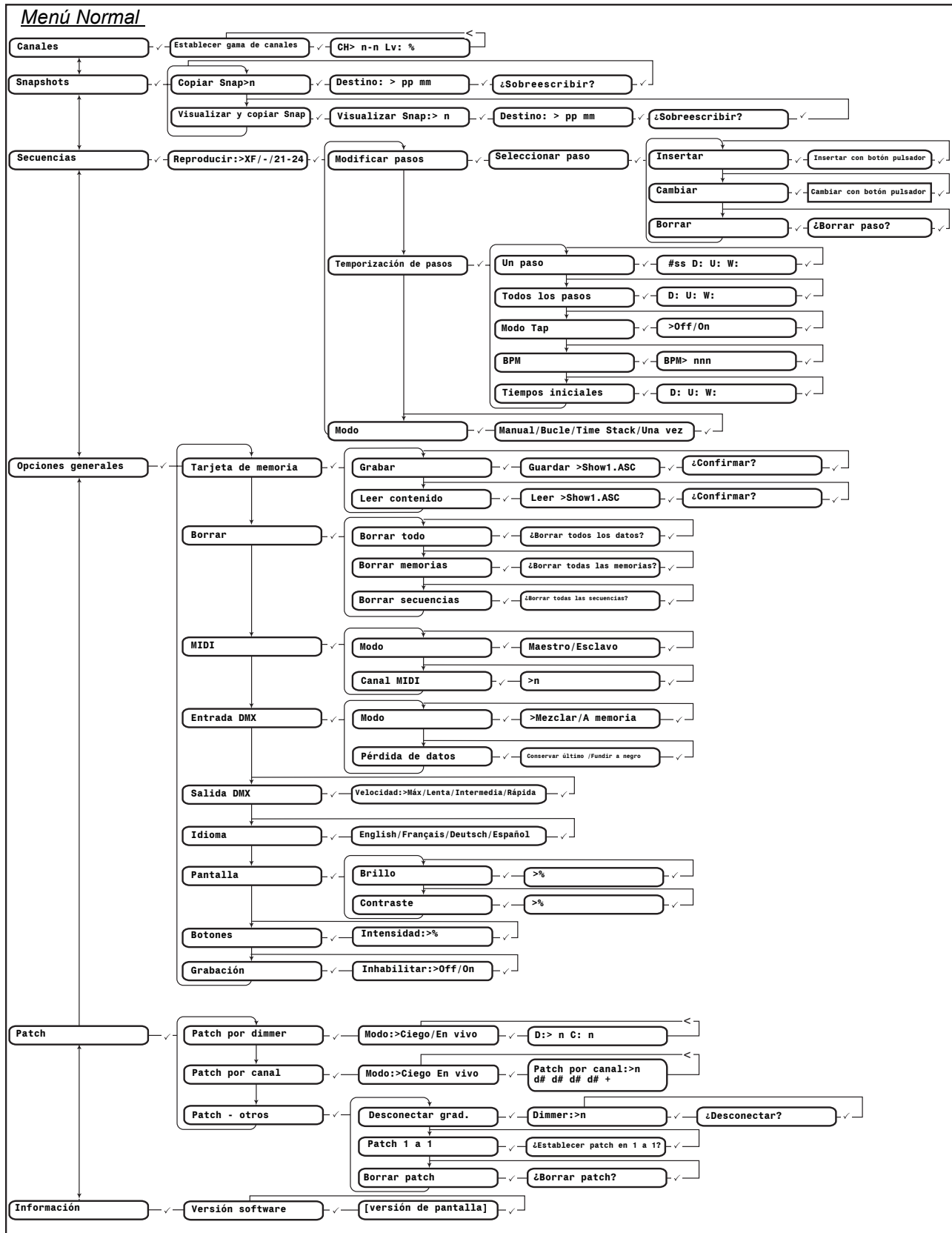
Contenido de Preview (vista preliminar) de las memorias y secuencias grabadas:

- Paso 1: Presione **[PREVIEW]**. Todos los botones pulsadores titilan en rojo intenso (memorias) o en amarillo intenso (secuencias).
- Paso 2: Presione el botón pulsador correspondiente a la memoria o secuencia que desea visualizar preliminarmente. La LCD mostrará el contenido de la memoria o secuencia seleccionada de la siguiente manera:
- Si se accede a la vista preliminar desde cualquiera de las gamas de canales, entonces los canales que aparezcan pertenecerán a esa gama de canales.
 - Si se accede a la vista preliminar desde el modo memoria, aparecerá la primera gama de canales, 1-24.
 - Si los canales por encima de los mostrados tienen niveles, aparecerá un signo “+” en la LCD.
 - Presione **[PREVIEW]** para volver al funcionamiento normal. Al salir de la vista preliminar siempre regresará a la página y modo en uso antes de que se presionara **[PREVIEW]**.

Menú LCD de modo normal

El menú de LCD ofrece acceso rápido a los parámetros de configuración.

- Presione **[✓]** para acceder al menú, para avanzar a los niveles subsiguientes en el menú, y para aceptar los cambios de parámetros.
- Use el disco de cuadrante para avanzar por los elementos de menú.
- Presione **[<]** para regresar a los niveles anteriores de menú, o para salir a una pantalla que efectúe ciclos a través de los parámetros cuando se presione **[✓]**.
- Presione **[<<]** para cancelar y salir del menú.
- La estructura del menú se muestra en la siguiente página ...



Capítulo 3

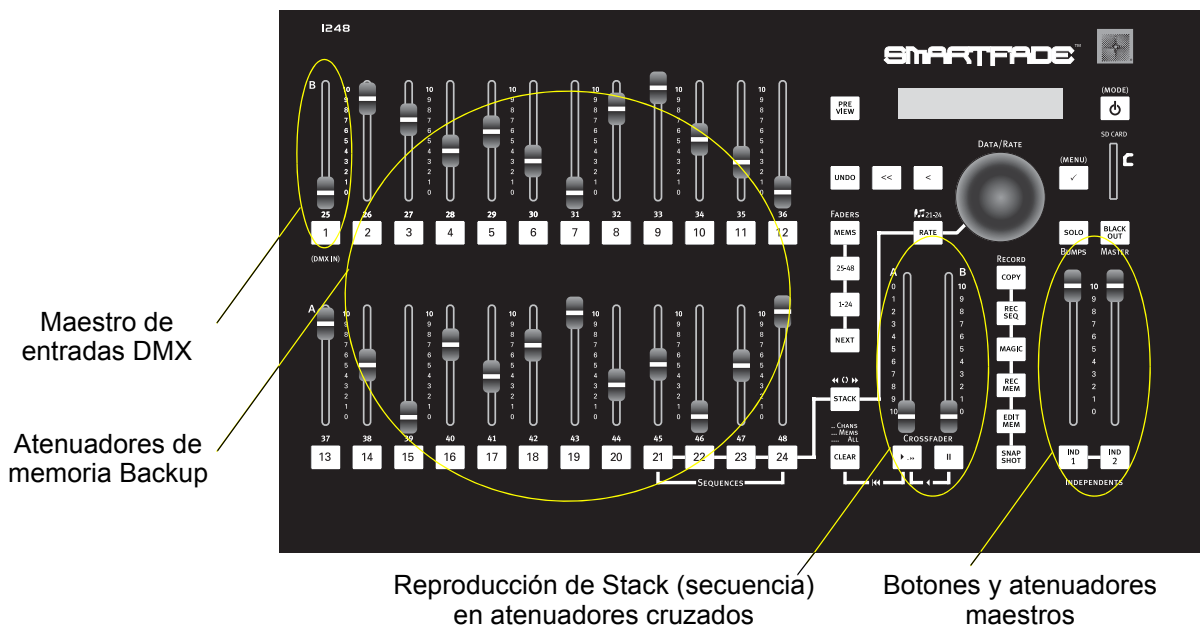
Modo Backup DMX

El modo Backup DMX ofrece 24 (48) memorias de 512 canales cada una. El atenuador 1 controla la entrada DMX. No hay atenuadores de canales, sólo atenuadores de memoria. Sólo hay disponible una página de memorias. Las memorias se registran mediante la captura de todo el universo DMX que se recibe en la consola. Se puede configurar la consola para que se apile en la entrada DMX, o para que tome automáticamente el control si falla la entrada DMX.

Se proporciona un grupo de señales básicas de inicio. Ésta contiene 24 (48) pasos y no se puede editar. Se puede reproducir el grupo en los atenuadores cruzados, y se puede ajustar la temporización de la atenuación por medio del botón **[RATE]** (régimen) y el cuadrante.



Nota: *En modo backup, no puede haber salida de consola hasta que conecte la entrada DMX de otro dispositivo de salida DMX.*



Para grabar una memoria

Para grabar una memoria:

- Paso 1: Pulse **[REC MEM]**. El botón **[REC MEM]** (grabar memoria) titilará en rojo intenso. Los botones pulsadores debajo de los atenuadores se iluminan de la siguiente manera:
- Titila en rojo intenso Memoria vacía.
 - Titila en rojo tenue Memoria ocupada. Si graba en esta ubicación, se borrarán los niveles anteriores.
- Paso 2: Pulse un botón pulsador. Se graba la memoria y se apaga el botón **[REC MEM]** (grabar memoria).



Nota: *El atenuador 1 controla la entrada DMX. La memoria grabada en el atenuador 1 sólo se puede reproducir utilizando la secuencia o Stack.*

Use **[CLEAR]** (borrar) para cancelar la grabación:

Pulse **[CLEAR]** (Borrar) para cancelar la grabación.

Use **[UNDO]** (deshacer) para recuperar la memoria grabada previamente:

Si graba una memoria en la ubicación errónea, pulse **[UNDO]** (deshacer) inmediatamente. Se restaurarán los niveles anteriores.

Borrar memorias

Se puede utilizar Clear para borrar la salida generada por las memorias individuales o en todas las memorias de una vez.

Borrar niveles generados por memorias individuales:

Pulse y mantenga oprimido el botón **[CLEAR]**, después pulse el botón correspondiente a la memoria que desea borrar.

Borrar niveles generados por todas las memorias:

Pulse **[CLEAR]** tres veces en sucesión rápida (en menos de 1,5 segundos), o pulse y mantenga presionado el botón **[CLEAR]** (borrar) y pulse **[MEMS]** (memorias). Ambos métodos borrarán los niveles generados por todas las memorias.

STACK

La STACK (secuencia) incluida en el modo Backup DMX consiste en las memorias 1-24 (48) vinculadas en orden. Esta STACK (secuencia) no se puede modificar. El paso 1 de la STACK (secuencia) es la memoria grabada en el atenuador 1.

Puede configurar la STACK (secuencia) para que funcione automáticamente si se pierde la entrada DMX. Véase [Menú LCD de Backup DMX, página 38](#).

Controles de atenuador cruzado

- [▶ ..▶] Ir.
- [||] Pausa. Pulse [||] para detener una atenuación a la mitad. Pulse [||] y [▶ ..▶] para atenuar y regresar al paso de Stack anterior; pulse repetidamente para retroceder varios pasos.

Para reproducir la STACK:

Paso 1: Pulse **[STACK]**. El botón [STACK] se ilumina de color amarillo intenso cuando la secuencia STACK está activa.

Paso 2: Atenuar hacia el paso 2:

- Pulse [▶ ..▶] para atenuar automáticamente la transición al siguiente paso. Si los atenuadores cruzados no se encuentran en la parte baja o alta de su recorrido, la atenuación automática continuará hasta que se alcance el nivel de los atenuadores. En ese punto, puede optar por ejecutar la atenuación manualmente.
- Mueva los atenuadores cruzados desde la parte baja a la parte alta del recorrido para efectuar manualmente la atenuación.

Paso 3: Ejecute la atenuación hasta el siguiente paso:

- Pulse [▶ ..▶] para atenuar automáticamente la transición al siguiente paso.
- Devuelva los atenuadores a la parte baja de su recorrido para cargar el siguiente paso y después mueva los atenuadores a la posición alta de su recorrido para efectuar la atenuación cruzada hacia dicho paso.

Paso 4: Repita el paso 3 para cada paso subsiguiente de la secuencia STACK.

Salte a un número de paso:

Paso 1: Pulse y mantenga oprimido el botón **[STACK]**.

Paso 2: Use el cuadrante para seleccionar el número de paso deseado en la ventana de cristal líquido o LCD.

Paso 3: Suelte **[STACK]**. El paso seleccionado ahora se encuentra pendiente en los atenuadores cruzados.

Paso 4: Pulse [▶ ..▶] para atenuar la transición al paso seleccionado.

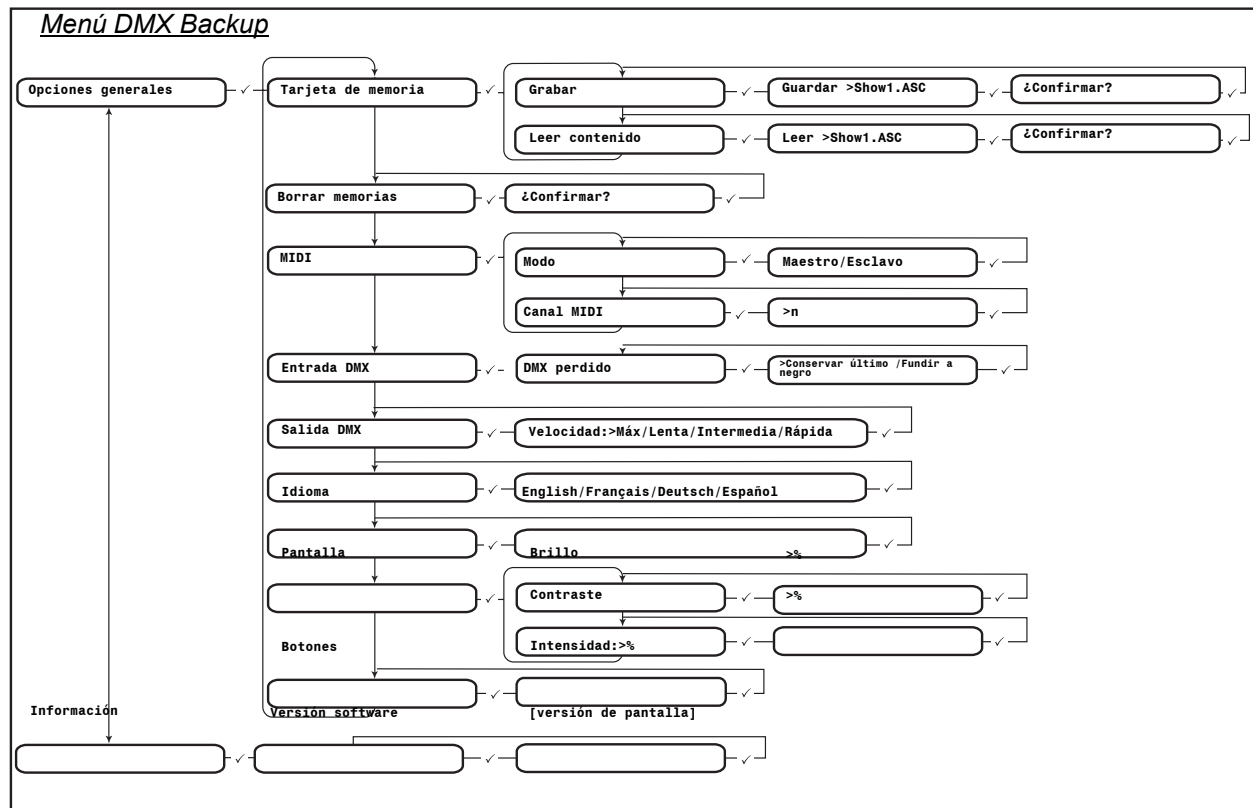
Menú LCD de Backup DMX

El menú de LCD ofrece acceso rápido a los parámetros de configuración.

- Pulse [✓] para acceder al menú, para avanzar a los niveles subsiguientes en el menú, y para aceptar los cambios de parámetros.
- Use el cuadrante para avanzar por los elementos de menú.
- Pulse [<] para regresar a niveles de menú previos.
- Pulse [<<] para cancelar el menú.



Nota: *SmartFade v1.1.2 o las versiones anteriores no son compatibles con MIDI.*



Anexo A

Actualización de software

Este anexo contiene las instrucciones para actualizar el software en su SmartFade consola. El software SmartFade se puede actualizar utilizando una tarjeta SD o una conexión USB a un ordenador o PC.

Se puede descargar el software desde el sitio Web de ETC: www.etcconnect.com



PRECAUCIÓN:

La memoria del espectáculo se borra cuando se actualiza el software. Cerciórese de hacer copias de respaldo en la tarjeta SD de cualquier información de espectáculos que desee conservar antes de proceder con una actualización del software.

Preparación de la consola

Realice autopruebas de SmartFade y prepare la actualización del software:

- Paso 1: Con la consola apagada, presione y mantenga presionado el botón [✓] y encienda la consola.
 - Paso 2: Presione [✓] para avanzar paso a paso por cada autoprueba.
 - Paso 3: Cuando aparezca el menú "Upgrade Firmware" (actualizar firmware), seleccione "Yes" (Sí) con el disco de cuadrante y presione [✓]. En la pantalla aparecerá un mensaje que le solicita que se efectúe la conexión USB o que se introduzca la tarjeta SD.
-



Nota:

Si inició accidentalmente la actualización del software, puede desconectar la consola para salir sin efectuar cambio alguno.

Para actualizar el software

Actualización de USB

Para actualizar el software por medio de la conexión USB:

- Paso 1: Obtenga el fichero SMRTFADE.SRC y la aplicación USB Download de la sección de descargas en el sitio Web de ETC: www.etcconnect.com
-



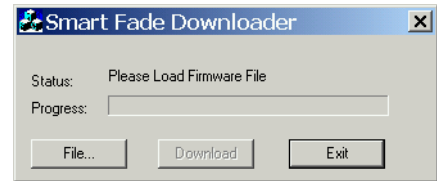
Nota:

Las descargas al SmartFade sólo pueden efectuarse en un ordenador o PC con sistema operativo Windows (Windows 98, Windows 2000, Windows XP).

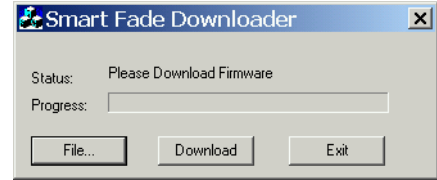
- Paso 2: Conecte un cable USB entre el SmartFade y el ordenador. El cable USB debe tener conectores Tipo A y Tipo B.
- Paso 3: Prepare la consola para la actualización del software por medio del procedimiento antes descrito. Véase [Preparación de la consola, página 39](#).



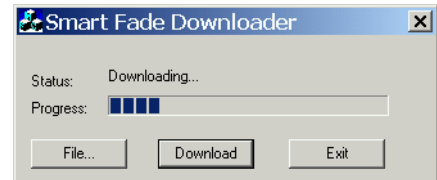
Paso 4: Inicie la aplicación USB Download que descargó del sitio Web de ETC. La aplicación debe mostrar en la línea de estado el mensaje "Please Load Firmware File" (Cargue el fichero de firmware).



Paso 5: Haga clic en el botón File (fichero) y seleccione el fichero SMRTFADE.SRC. La aplicación debe mostrar en la línea de estado el mensaje "Please Download Firmware" (Descargue el firmware).



Paso 6: Haga clic en el botón Download (Descargar). La aplicación debe mostrar el mensaje "Downloading..." (descargando) en la línea de estado y la barra de avance deberá comenzar a moverse. Al terminar de descargar, la consola dará inicio al nuevo software actualizado.



Actualización de tarjeta SD

Las tarjetas SD preformateadas que no estén formateadas como FAT16 quizá no funcionen correctamente en SmartFade. Smartfade no es compatible con los formatos de sistema de ficheros "FAT12" ni "FAT32". Cerciórese que la tarjeta SD esté debidamente formateada para FAT16 antes de cargar el software en ella.



PRECAUCIÓN:

El formateo de la tarjeta SD borrará cualquier información almacenada en la tarjeta. Cerciórese de recuperar de la tarjeta cualquier fichero importante antes de darle formateo.

Para dar formato a la tarjeta SD

- Paso1: Introduzca la tarjeta SD en el dispositivo de lectura. Cerciórese que el dispositivo esté conectado al ordenador con Windows.
- Paso 2: Haga clic con el botón derecho en el icono de la tarjeta SD card y seleccione **Format**. Esto abrirá la ventana de formateo.
- Paso 3: En el campo **File System** (fichero de sistema), seleccione **FAT**. Esta acción establecerá el sistema de fichero de la tarjeta como FAT16.
- Paso 4: Haga clic en **Start** y después lleve a cabo el proceso de formateo.



Para actualizar el software por medio de la tarjeta SD:

- Paso1: Obtenga el fichero SMRTFADE.SRC de la sección de descargas en el sitio Web de ETC: www.etconnect.com
- Paso 2: Copie el fichero SMRTFADE.SRC en el directorio raíz de la tarjeta SD. ¡NO CAMBIE EL NOMBRE DEL FICHERO!
- Paso 3: Prepare la consola para la actualización del software por medio del procedimiento antes descrito. Véase [Preparación de la consola, página 39](#).
- Paso 4: Introduzca la tarjeta SD en la consola. La actualización comenzará automáticamente y la consola se iniciará con el recién actualizado software después de terminar el procedimiento.

Índice

Numéricos

1-24.	14
1-48.	14
25-48.	14
49-96.	14

A

actualización de software	39
apagado	4
atenuador maestro	11, 18
avance a un paso de STACK	27, 37

B

black out (fundir a negro)	11, 18
borrar	32, 38
botones de gama de canales	14
brillo de la pantalla	11, 32, 38
brillo del botón	11, 32, 38

C

cargar del disco	32
cargar el espectáculo	32
cargar patch	32
CLEAR (borrar).	19, 24, 31, 36
Comuníquese con Servicios Técnicos de ETC	3
Contraste de LCD	11, 32, 38
controles de atenuador cruzado	26, 37
COPIAR	25
copiar	32
copiar SNAPSHOT	32

D

DMX, definición de	8
------------------------------	---

E

EDIT MEM	20
encendido	4
Entrada DMX	11, 32, 38
establecer gama de canales	32

F

Funcionamiento de dos escenas	
atenuadores de canales	8
botones pulsadores	9
funcionamiento de dos escenas	7
atenuaciones temporizadas	10
patch (conexión)	11
funcionamiento de una sola escena	16

G

grabación de	
memorias	36
grabar archivo	38
guardar espectáculo	32

I

IND 1 e IND 2	10, 17
-------------------------	--------

L

leer archivo	38
------------------------	----

M

MAGIC.	18, 19, 20, 22, 24
memorias.	18
borrado de	21
COPIAR	25
grabación de	19
MAGIC	19, 20
modificar	20
página	19
reproducción de	21
MEMS	15, 18, 19
menú de modo de funcionamiento	5
Menú LCD	11, 32, 38
modificar	32
modificar secuencias.	32
Modo Backup DMX	35
borrar memorias	36
grabar memorias.	36

modo normal	
atenuadores	14
avance a un paso de STACK	27
botones pulsadores	15
cómo grabar secuencias	22
grabación de memorias	19
memorias	18
página	19
modificar memorias	20
para reproducir la STACK	27
secuencias aleatorias	24
modo run	32

N

NEXT	16
reproducción de STACK	27

O

opcion de idioma	32
opción de idioma	11

P

para actualizar el software	39
Para reproducir la STACK	
Modo Backup DMX	37
patch (conexion)	32
patch (conexión)	11
patch, definición de	14
PREVIEW	32
Procedimiento	4

R

RATE (velocidad)	28
REC MEM	19
REC SEQ	22

S

secuencias	22, 32
COPIAR	25
grabación de	22
MAGIC	22, 24
Selección de idioma	38
Servicios Técnicos	3
sitio Web	3
SNAPSHOT	30, 32

snapshot	
para grabar en	30
software	
actualización de	39
Tarjeta SD	40
USB	39
solo	9, 15
STACK	27
avance a un paso	27, 37
definición de	25
Modo Backup DMX	37
Para grabar en	26
Reproducción	
Modo Backup DMX	37
reproducción en NEXT	27

U

Ubicaciones de ETC	3
UNDO	19, 24, 31, 36

V

Velocidad de salida DMX	32, 38
version de software	32
versión de software	11, 38



Oficinas Corporativas Principales ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 USA ■ Tel. +608 831 4116 ■ Fax +608 836 1736
Londres, RU ■ Unit 5, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, UK ■ Tel. +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax +44 (0)20 8896 2000
Roma, IT ■ Via Ennio Quirino Visconti, 11, 00193 Rome, Italy ■ Tel. +39 (06) 32 111 683 ■ Fax +39 (06) 32 656 990
Holzkirchen, Alemania ■ Ohmstrasse 3, 83607 Holzkirchen, Germany ■ Tel. +49 (80 24) 47 00-0 ■ Fax +49 (80 24) 47 00-3 00
Hong Kong ■ Room 605-606, Tower III Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong ■ Tel. +852 2799 1220 ■ Fax +852 2799 9325
Servicio: (Américas) service@etconnect.com ■ (RU) service@etceurope.com ■ (ALEMANIA) techserv-hoki@etconnect.com ■ (Asia) service@etcasia.com
Web: www.etconnect.com ■ Copyright © 2005 ETC. Derechos Reservados. ■ La información y las especificaciones del producto están sujetas a cambio sin previo aviso.
7219M1200-1.1.2-ES ■ Rev A ■ Fecha de publicación 10/2005