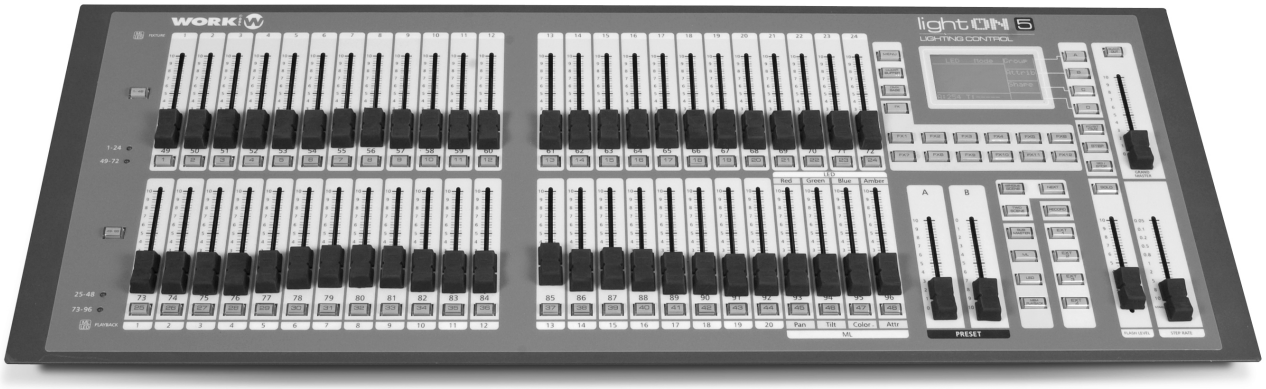
Lighton Series
(Lighton 3 / Lighton 5)



Manual de Usuario

Rev. 12.03.04

INDICE

Antes de comenzar.....3

CONTENIDO DE LA CAJA.....3

PRECAUCIONES.....3

INFORMACIÓN.....3

ESPECIFICACIONES.....4

Introducción.....5

FUNCIONES.....6

LAYOUT.....7

ELEMENTOS DE CONTROL.....12

CONEXIONES.....14

Instrucciones de Uso.....15

Configuración de Canales.....15

Asignación de Canales (Dmx Patch).....16

Ajuste del panel LCD.....21

Actualización de Software de la Consola.....22

Actualización Software tarjeta VGA.....24

Actualización Dmx-Base.....25

Ajuste de la tarjeta VGA.....29

Ajuste de la Salida ArtNet.....31

Carga y copia de la librería.....34

Copia de archivos del Sistema.....36

Cambio de Contraseña.....40

Bloqueo de la Memoria.....43

Asignación de las teclas EXT.....45

Información de Software.....48

Diagrama del Menú.....50

USO Y PROGRAMACIÓN.....51

Modos de Trabajo.....51

Modo Single Scene.....52

Modo Two Scene.....56

Modo Submaster.....57

Función Record.....63

SubMaster Record.....63

FX Record.....67

DmxBase Record.....71

Modo Moving Light.....77

Modo Led.....101

Modo Memory PlayBack.....121

Información adicional.....123

APENDICE.....123

Edición de Librerias.....123

Instalación de la tarjeta VGA.....129

Notas sobre cables y conexiones.....130

ANTES DE COMENZAR

Contenido de la caja

- 1 x Consola LightOn (LightOn 3 o LightOn 5)
- 1 x Alimentador DC 9-12V 800mA / 2A (dependiendo del modelo)
- 1 x Manual Usuario

Precauciones

- Para reducir el riesgo de descargas eléctricas o fuego, no exponga la unidad a la lluvia o humedad.
- No derrame agua u otros líquidos sobre la unidad.
- Apague la unidad inmediatamente en caso de detectar mal funcionamiento. Si detecta humo u olor inusual desde el equipo, deje de utilizarlo y desconéctelo de la red.
- No abra la unidad. No hay elementos de control para el usuario en el interior No desmantele o modifique la unidad, anularía la garantía.
- No trate de repararlo. Las reparaciones por personas no cualificadas puede causar daños o fallos de funcionamiento. Contacte con un servicio autorizado

Información

- Mantenga seca la unidad. Este producto no es resistente al agua y puede funcionar mal si es expuesto a altos niveles de humedad. La oxidación interna puede causar daños.
- No la golpee. Este producto puede funcionar mal si está sujeto a fuertes golpes y vibraciones.
- Manténgalo apartado de fuertes campos magnéticos.No use o coloque la unidad cerca de equipos que generen fuertes campos de radiación electromagnética o campos magnéticos. Las fuertes cargas de estos campos como emisores de radio, pueden interferir con el display o afectar a la circuitería interna del producto.
- Limpieza. Debido a los residuos de humo, o polvo, la limpieza externa de la unidad es necesaria. Use un limpiacristales convencional y un paño suave.
- Copyright. Ningun apartado de este manual puede ser reproducido, transmitido, transcrito, almacenado en cualquier sistema o traducido a ningún idioma de ninguna forma y medio, sin la correspondiente autorización.

Especificacione

Alimentación: DC 9~12V 2A Max

Chasis: Electrolytic Plate with powder finishin

LCD: 60 x 128 puntos. Pantalla LCD TFT con ajuste de contraste

Entradas/Salidas

- **DMX IN:** Conector XLR 3 Neutrik
- **DMX OUT**: Conectores XLR 3 y XLR 5 Neutrik
- **ALIMENTACION :** Conectada a una fuente externa
- **USB:** Conexión USB para carga/descarga de datos y actualización de software
- **Art-Net:** Conexión Art-Net para una comunicación rápida con otros dispositivos compatibles

Dimensiones: 482 x 264 x 61.5mm (Lighton 3) - 718 x 264 x 61.5 mm (Lighton 5).

Peso: 4.1 Kg (Lighton 3), 6.5 kg (Lighton 5)

Accesorios:

- Adaptador AC/DC externo (incluido)
- Salida para monitor VGA 800 x 600 (opcional)
- DMX Inalámbrico (opcional)

- Tarjeta VGA ---Opcional, vendida por separado

Reservados todos los derechos. Las mejoras y cambios en las especificaciones y diseño en este manual pueden ser realizas sin previo aviso.

INTRODUCCIÓN

Felicidades por la adquisición de una consola de control LightON-3. Se trata de una consola de iluminación compacta, versátil y potente.

LightON-3 incorpora la siguiente configuración: 24 faders de contol convencional, control de hasta 8 Equipos de Robótica de 40 canales cada uno y 8 dispositivos LED.

LightON-5 incorpora la siguiente configuración: 48 faders de contol convencional, control de hasta 24 Equipos de Robótica de 40 canales cada uno y 24 dispositivos LED. 20 playbacks x 99 pasos en cada modo (ML y LED). 1152 escenas grabables.

Cada unidad ha sido concienzudamente comprobada y embalada antes de su empaquetado. Desembale la unidad con cuidado, conservando la caja y los elementos de embalaje para un posible uso futuro.Compruebe que el producto no esté dañado y que incorpora todos los accesorios. Si el producto parece estar dañado o falta algún accesorio, no lo use y contacte con su distribuidor.

Por favor, lea este manual cuidadosamente. Conserve este manual con la unidad para futuras referencias.

NOTA : Los modos de funcionamiento y controles son comunes en ambos modelos de consola LightOn. Las únicas diferencias radican en el número de canales, dimensiones y peso si estan especificacadas en este manual

Funciones

- Consola DMX profesional, ideal para luz convencional, Robótica y dispositivos LED.
- Pantalla LCD para un fácil manejo con ajuste de contraste. Puerto USB para carga/descarga de datos y actualización del software.
- Puerto Artnet para una rápida comunicación entre dispositivos afines
- DMX IN con conector XLR-3 pin para conectar otra consola externa
- Salida SMX que acepta 2 grupos DMX. Conectores XLR de 3 y 5 pines para su uso con dimmer u otros dispositivos similares
- Botones retro-iluminados que cambian de color dependiendo del estado.
- Fader Grand Master para el control de la totalidad de la salida
- 576 escenas grabables (12 páginas x 48 escenas) en modo Sub Master para luces convencionales. ***1152 para Lighton 5***
- 24 Faders de control convencional, Robótica y dispositivos LED. ***48 para Lighton 5***
- Controla 8 dispositivos de Robótica de hasta 40 canales cada uno. ***24 para Lighton 5***
- 20 Playbacks de 99 pasos cada uno en modo Moving Light (Para equipos de Robótica).
- Controla 8 elementos LED (RGBA). ***24 para Lighton 5.***
- 20 playbacks de 99 pasos cada uno en modo LED 12 FX incorporados con contenidos ya grabados en modos Single Scene, Two Scene y SubMaster, sin contar con los contenidos en ML y LEDS. Cada FX tiene su tiempo de fundido y tiempo de paso individual, maximo 99 pasos por cada FX.
- 6 modos de funcionamiento disponibles: Single Scene, Two Scene, Sub Master, Moving Light (ML, Para Robótica), LED y Memory Playback.
- Blackout ,permite apagar todas las unidades.
- Modo Memory Playback, permite una combinación de modo Sub Master, LED y Moving Light.
- DMX inalámbrico (opcional)
- Salida VGA para monitor 800 x 600 (opcional)

Layout

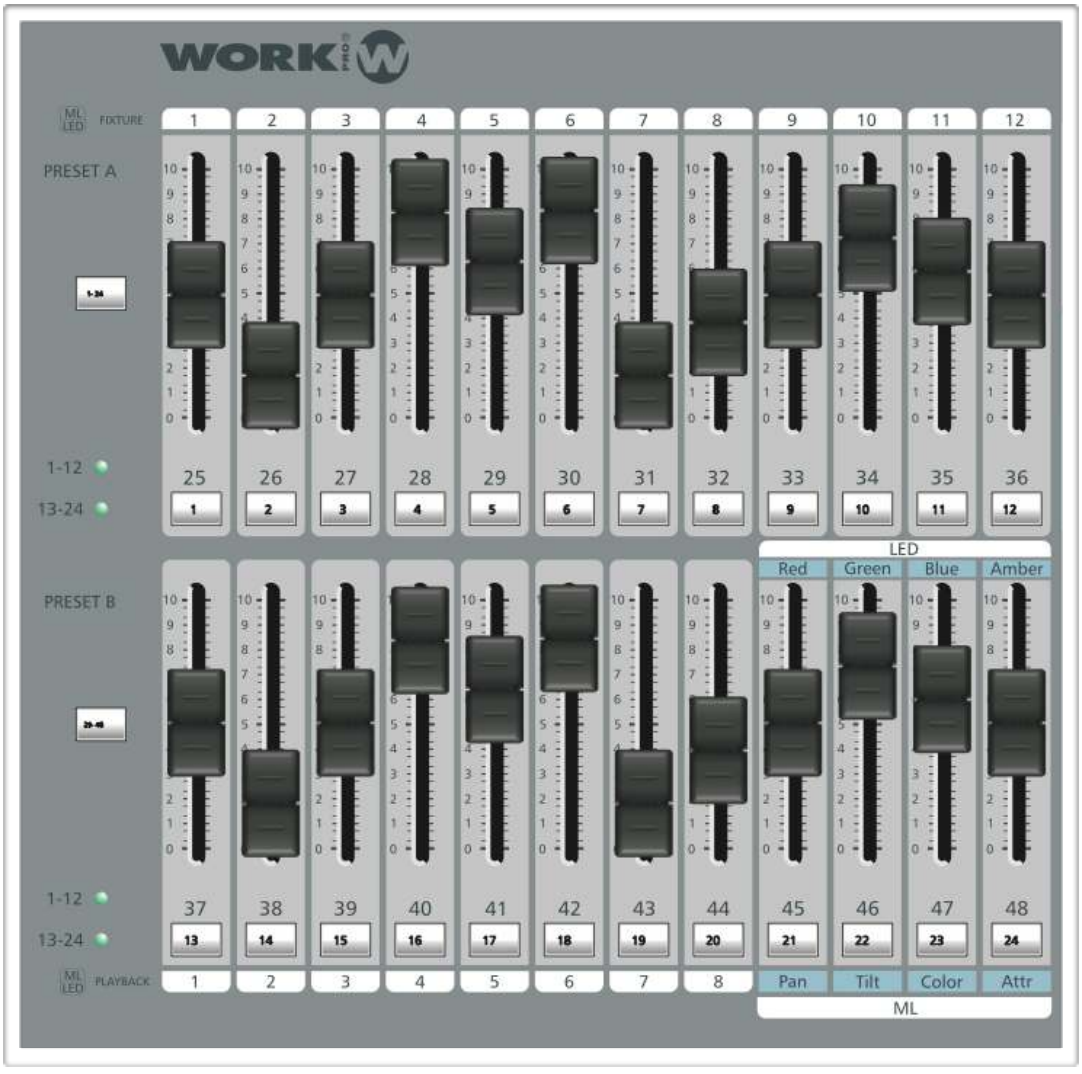
FADER AREA

Contiene 24 faders físicos con sus respectivos botones de selección.

En modo Single Scene y Two Scene activando el botón 1-24 asignaremos los 24 primeros canales a los faders. Por el contrario, cuando activemos el botón 25-48 estaremos asignando los siguientes 24 canales a los faders.

En modo Moving Light (ML) y LED ,cada uno de los botones de selección servirán ,para seleccionar los aparatos de robótica o Led con los que se quiere trabajar.

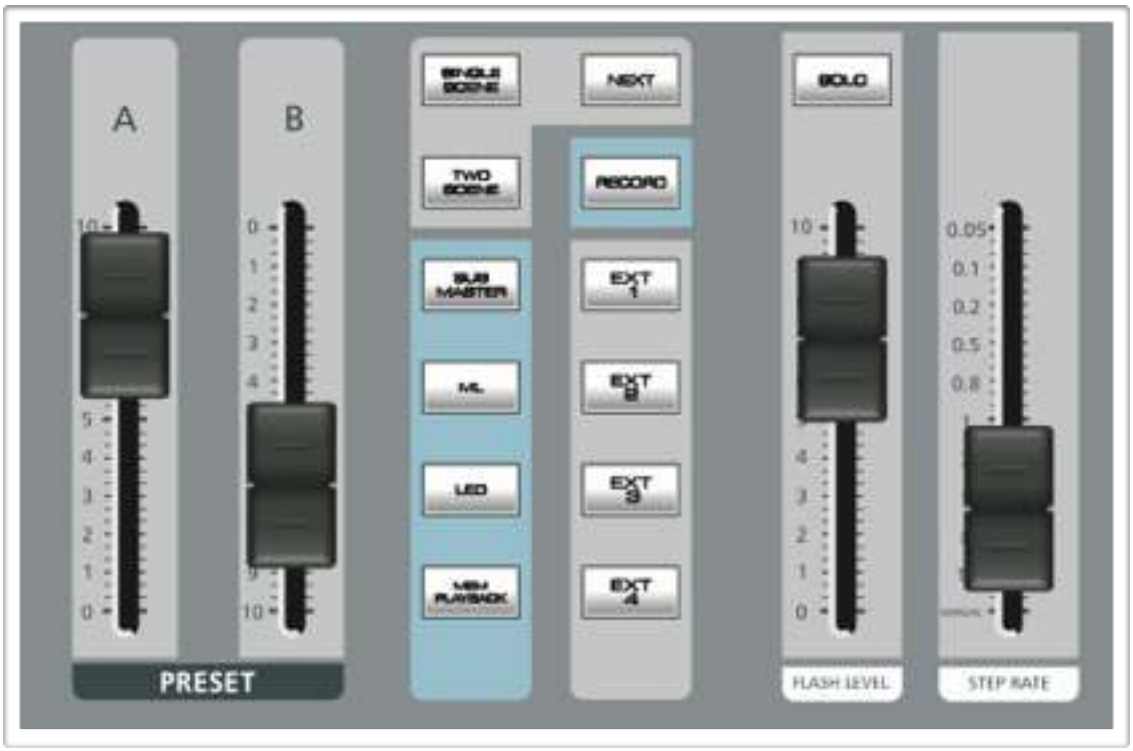
En modo Sub-Master ,utilizaremos cada uno de los faders para lanzar las escenas previamente programadas.



ÁREA EDICIÓN

Desde el área de edición ,podremos realizar las siguientes operaciones:

- Cambiar entre los modo de trabajo de la consola
- Activar o desactivar aparatos que no soporten DMX
- Grabar
- Ajustar los tiempos de fade
- Ajustar los tiempos de espera
- Realizar funciones CrossFade



ÁREA CONFIGURACIÓN

Las consolas LightOn cuentan con una pantalla de LCD TFT con ajuste de contraste de 60 x 128 puntos. Mediante esta pantalla podremos realizar todas las labores de configuración y ajuste de parámetos, patch, escenas, librerías y actualizaciones de software.

Podemos acceder al menú de la consola mediante la tecla MENU y navegar a través de él, con las teclas A,B,C y D.

GRAN MASTER ÁREA

Por defecto, el Grand Master controla el nivel de los canales HTP de la consola y playbacks respectivamente.

Sobre el Grand Master tenemos la tecla de black out. Cuando pulsamos esta tecla, todos los HTP toman valor cero, lo que conlleva un “oscuro”. Al soltar la tecla, todos los HTP retornan a sus niveles de salida. Los canales LTP no se ven afectados por la tecla BlackOut.

Elementos de control

- **Tecla 1-24 y Tecla 25-48**

Usadas para elegir la paginación superior o inferior. Eligiendo la tecla 1-24 para el fader master 1-24, y la tecla 25-48 para el fader master 25-48.

- **Tecla 1, Tecla 2, Tecla 3 ... Tecla 24**

Para selección de aparatos o pulsos: pulso 1, pulso 2, pulso 3 ... Pulso 48, por separado.

- **Single Scene** :

Usado para entrar en el modo Single Scene.

- **TwoScene :**

Usado para entrar en el modo Two Scene.

- **SubMaster :**

Usado para entrar en el modo SubMaster.

- **ML(Moving Light) :**

Usado para entrar en el modo ML, para trabajar con equipos de robótica

- **PlayBack :**

Usado para entrar en el modo Playblack.

- **NEXT :**

Usado para procesar la función Crossfade en modo Single Scene.

- **Record :**

Usado para grabar presets y escenas.

- **EXT 1,EXT 2,...EXT 4 :**

Tecla de encendido/apagado.

- **Tecla A, Tecla B, Tecla C, Tecla D:**

Tecla para programación A, B C y D. Útiles para navegar por el menú de la consola

- **Menu :**

Esta tecla se usa para programar cada parámetro. Para entrar o salir del menú

- **FX :**

Pulse esta tecla, las teclas FX 1- 12 están disponibles en modo FX.

- **Clear Buffer :**

Limpia las operaciones en curso.

- **DMX Base:**

Pulse esta tecla, Chase 1-12 estará en modo FX. 99 pasos por chase y 12 chases pueden funcionar sincrónicamente.

- **FD/ST TIME:**

El tiempo de fundido (FD) está habilitado cuando el indicador está en rojo. El tiempo de paso (ST) está disponible cuan - do el indicador está amarillo.

- **STEP :**

Usado para configurar los pasos en FX 1-12

- **GO/STOP :**

Usado para iniciar o detener la ejecución de FX 1-12.

- **SOLO :**

Significa si las teclas 1--12 tienen función SOLO o no

- **FADERS**

1.Fader 1,Fader 2, Fader 3,..Fader 24:
Significan los canales 1, 2, 3 ... 24. Si elige la tecla 25-48, los canales son 25, 25, 27 ...48

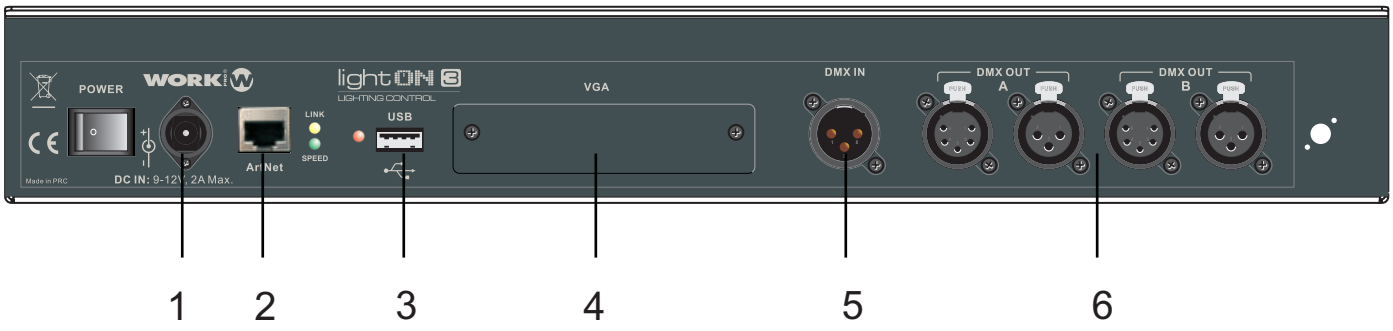
2.Preset A y Preset B:
El fader de control de escena Preset A y Preset B.

3. Nivel de Flash:
El valor de la tecla Flash en la salida.

4.Step Rate:
Usado para configurar el tiempo de ejecución para FX

5.Grand Master:
El controlador general de valores HTP de los canales DMX.

CONEXIONES



1. Puerto DC IN

Conecte la fuente de alimentación con máximo de 9 - 12 V DC, 2A.

2. Puerto ArtNet:

Permite la comunicación con dispositivos compatibles ArtNet.

3. Puerto USB:

Conecte una memoria USB para gestionar ficheos o descargar actualizaciones.

4. Puerto VGA

Muestra el funcionamiento de la unidad en una pantalla con una resolución de 800x600 pixeles.
(Tarjeta opcional)

5. Puerto DMX IN:

Conecte para recibir señales DMX:

6. Puertos de salida DMX:

Puerto A: Salida de la señal DMX desde la base DMX
Puerto B: Salida de la señal DMX hacia la siguiente consola.

INSTRUCCIONES DE USO

Setup

Configuración de Canales

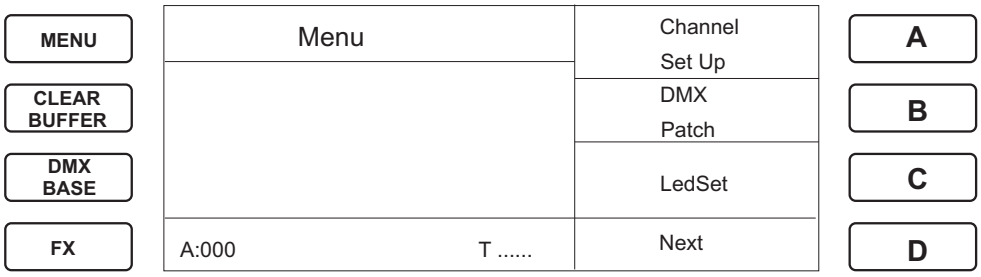
La consola LightOn soporta 512 canales de DMX, en los cuales podemos patchear cualquier tipo de foco movil, led o dimmer. Por ello antes de patchear, definiemos qué canales corresponderán a cada tipo de aparato. Esto nos facilitará el patcheo de los equipos posteriormente.

Pasos a seguir:

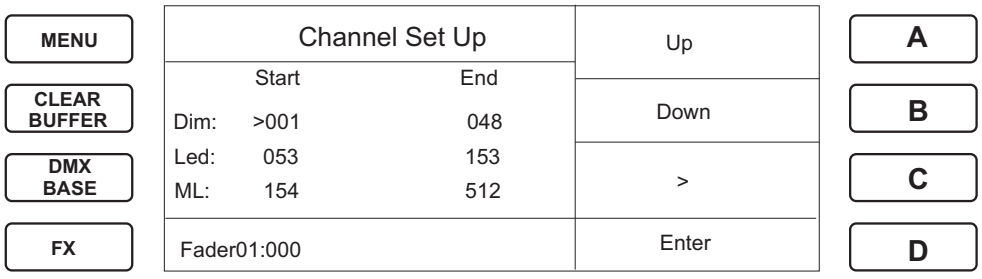
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

3º- Pulsamos la tecla A correspondiente a la entrada Channel Setup, como se muestra en la siguiente imagen:



4º-Una vez dentro, se mostrará la asignación de canales ,dividida en 3 grupos: Dim (Dimmer) ,Led (Para focos o barras Led) y ML (para equipos de robótica y focos móviles).



5º- Con la tecla C (correspondiente a >) podremos desplazarnos a través de los valores. Con las teclas A y B (Up y Down respectivamente) podremos ajustar los valores.

6º-Una vez finalizado el ajuste de los canales pulsaemos la tecla D (correspondiente a Enter). En cualquier momento, podemos salir de esta pagina pulsando la tecla Menú.

De este modo habremos definido a partir de qué canal y hasta dónde se patchearán cada uno ,de los difeentes tipos de aparatos que soporta la consola LightOn.

En el ejemplo se han asignado 48 canales para Dimmer, en concreto desde en canal 1 al 48.

Dmx Patch

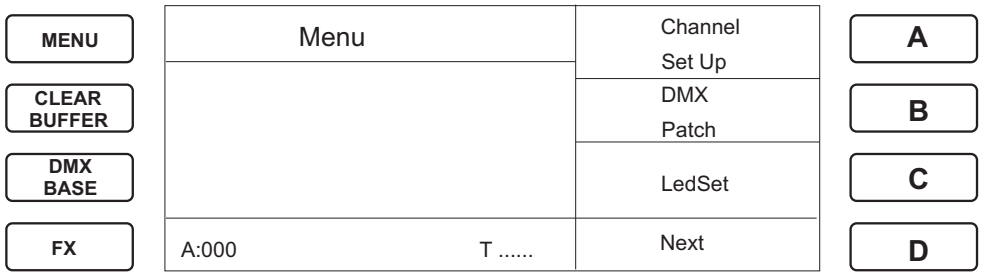
Mediante el menú DMX Patch podremos realizar la correspondiente configuración del Canal al DMX o vicerversa, del DMX al Canal

Pasos a seguir:

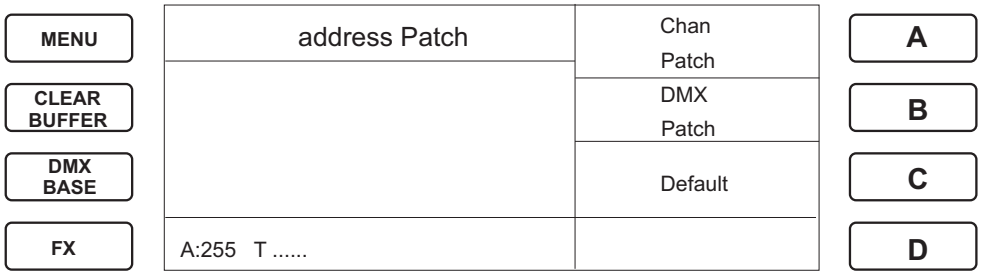
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

3º- Pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada Dmx Patch , como se muestra en la siguiente imagen:



4º-Una vez dentro, podremos seleccionar entre asignar los canales al Dmx pulsando la tecla A (Correspondiente a Channel Set Up), o por el contrario, asignar el dmx a los canales pulsando la tecla B (Correspondiente a Dmx Patch).



5º- Si el por el contrario, simplemente queremos borrar cualquier configuración de asignación anterior y estaurar los valores por defecto, pulsaremos la tecla C (correspondiente a Default).

Channel Patch

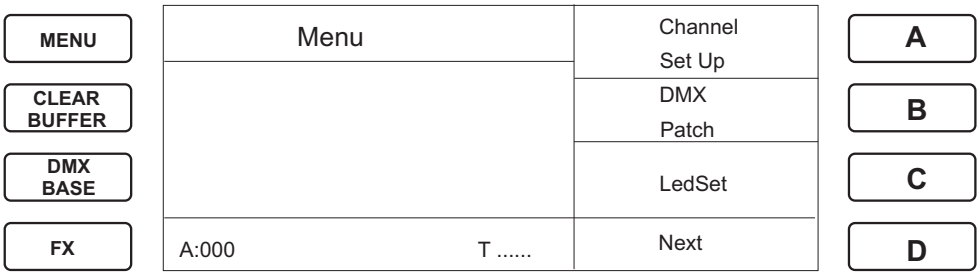
En este modo estaremos asignando uno o mutiples canales de Dmx a un solo canal de la consola.

Pasos a seguir:

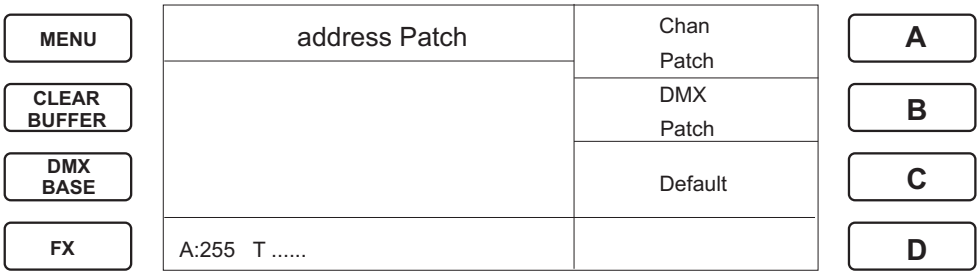
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

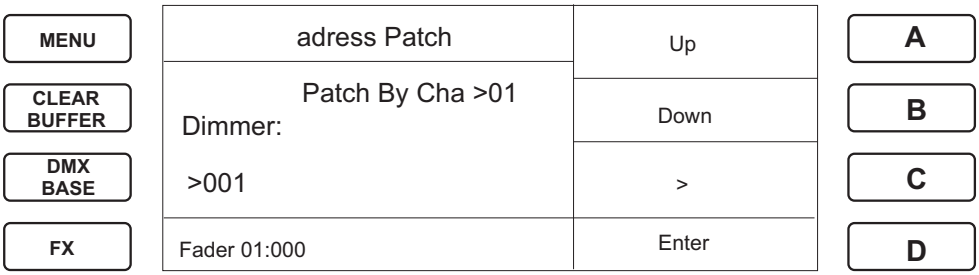
3º- Pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada Dmx Patch , como se muestra en la siguiente imagen:



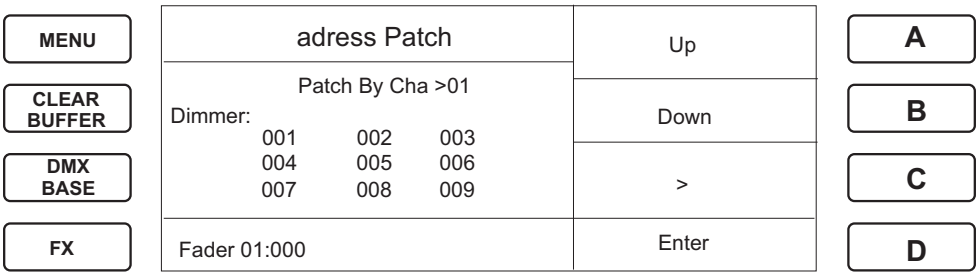
4º-Una vez dentro, pulsamos la tecla A (correspondiente a Chan Patch)



5º- Al entrar, nos aparece la pantalla siguiente, que nos indica que el Canal de la consola 1 controla, solamente el canal 1 de Dmx :



6º-Mediante la tecla C (correspondiente a >) podemos desplazarnos y cambiar entre el canal de mesa y los diferentes canales Dmx. Mediante las teclas A y B (correspondientes a UP y Down ,respectivamente) ajustaremos los valores. De este modo ,podemos realizar una configuración como la que se muestra a continuación.



7º- Una vez realizados los cambios pertinentes pulsaremos la tecla D (Correspondiente a Enter) para guardarlos. Ahora cuando subamos el canal de mesa 1 estaremos controlando los canales de Dimmer del 1 al 9 desde el mismo Fader.

Dmx Patch

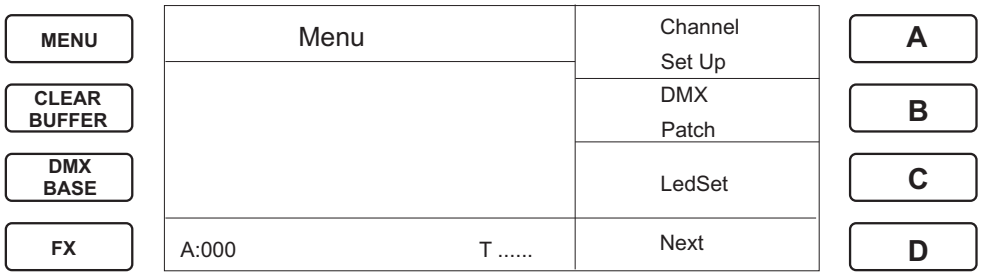
En este modo estaremos asignando un determinado canal Dmx a un determinado canal de la consola.

Pasos a seguir:

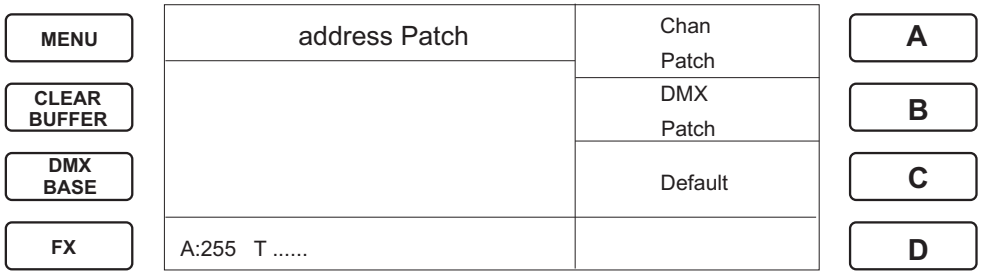
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

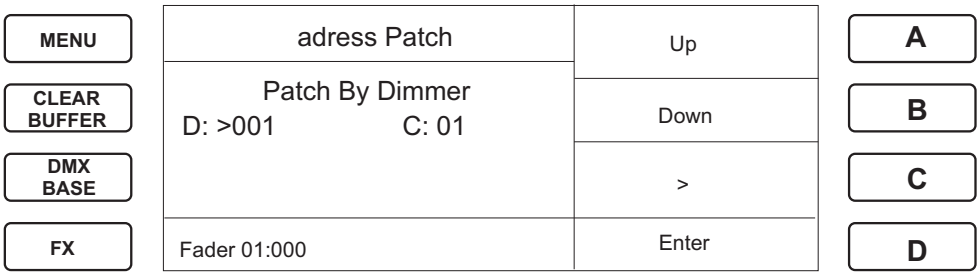
3º- Pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada Dmx Patch , como se muestra en la siguiente imagen:



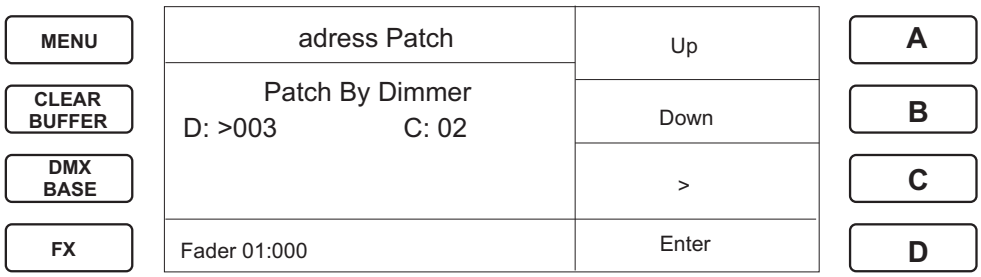
4º-Una vez dentro, pulsamos la tecla B (correspondiente a Dmx Patch)



5º- Al entrar, nos aparece la pantalla siguiente, que nos indica que el Canal Dmx 1 se controla solamente desde el canal 1 de la consola :



6º-Mediante la tecla C (correspondiente a >) podemos desplazarnos y cambiar entre el canal de mesa y los diferentes canales Dmx. Mediante las teclas A y B (correspondientes a UP y Down respectivamente) ajustaremos los valores. De este modo podemos ajustar que canal de dimmer 3 sea controlado desde el canal 2 de la consola como se muestra en la siguiente imagen:



7º- Una vez realizados los cambios pertinentes, pulsaremos la tecla D (Correspondiente a Enter) para guardarlos. Ahora cuando subamos el canal de mesa 2 estaremos controlando el canal de Dimmer 3 en lugar del canal 2.

AJUSTE DEL PANEL LCD

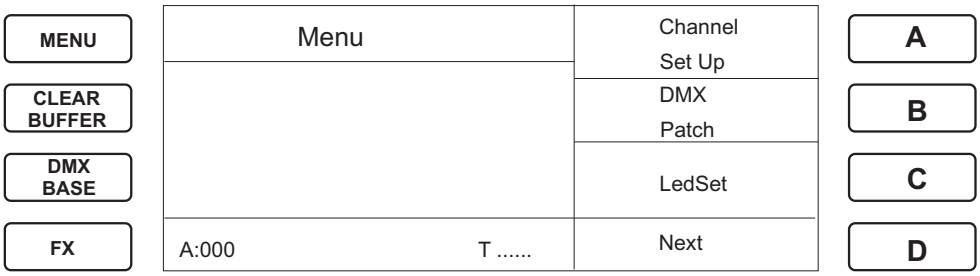
Las consolas LightOn cuenta con una pantalla de LCD TFT con ajuste de contraste de 60 x 128 puntos. Podemos ajustar el contraste y el brillo del panel para conseguir una visión optima.

Pasos a seguir:

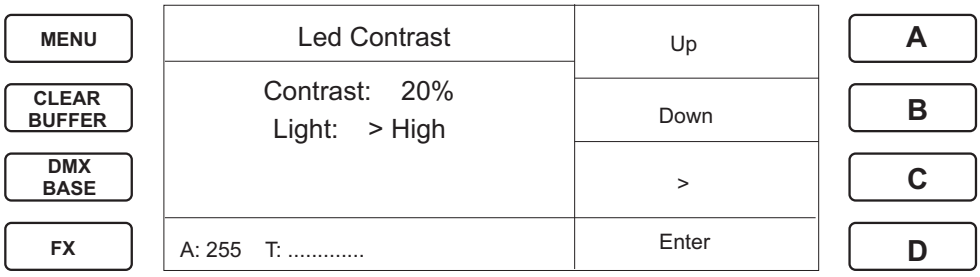
1º. Activamos el modo Single Scene o Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

3º- Pulsamos la tecla C correspondiente a la entrada LcdSet , como se muestra en la siguiente imagen:



4º-Mediante la tecla C (correspondiente a >) podemos desplazarnos y cambiar, entre el Ajuste de Contraste y el Ajuste de Brillo . Mediante las teclas A y B (correspondientes a UP y Down, respectivamente) ajustaremos los valores. De este modo podemos ajustar el panel LCD hasta conseguir una visión optima, como se muestra en la siguiente imagen:



5º-Una vez realizados los cambios pertinentes pulsaremos la tecla D (Correspondiente a Enter) para guardarlos.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE DE LA CONSOLA

A través de este menú podremos actualizar el software de la consola a la versión más reciente. Para más información se puede acudir a la web de Equipson: **www.equipson.es**

Una vez descargado el fichero, lo almacenaremos el una memoria USB bajo la ruta:

\SOFTWARE.BIN\ WORK1248\SOFTWARE.BIN

La ruta y el nombre del archivo no han de ser cambiados bajo ningún concepto, de otro modo la consola no encontrará el archivo .BIN.

Pasos a seguir:

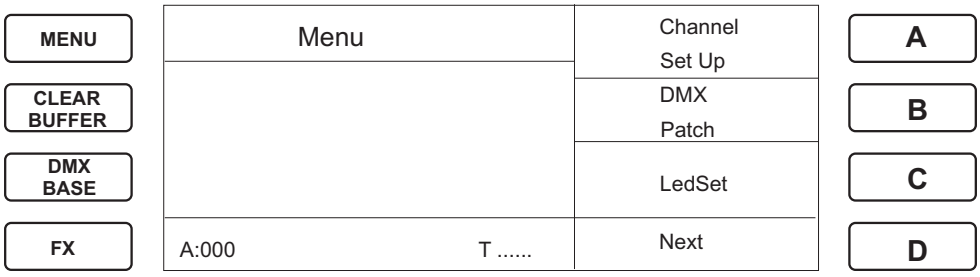
1º- Conectamos la memoria USB a la Consola LightOn.

2º-Encendemos la consola.

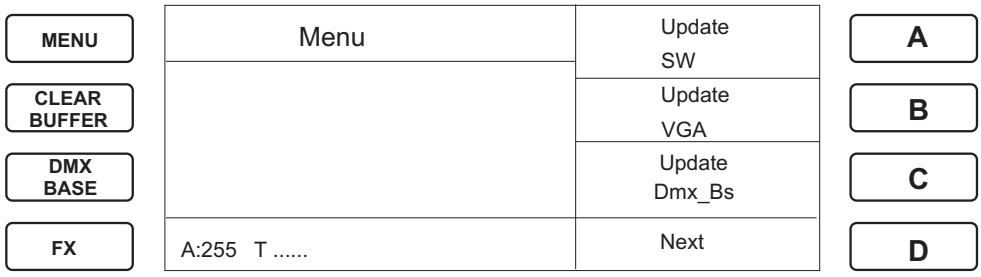
3º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

4º-Pulsamos Menú

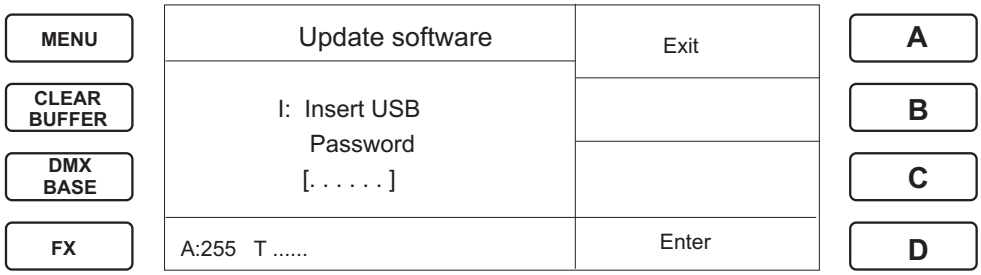
5º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



6º- A continuación pulsamos la Tecla A (correspondiente a Update SW), como se muestra en la siguiente imagen:



7º-Una vez dentro, introducimos el la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8



8º-Una vez introducido el Password, Pulsamos D (correspondiente a Enter) para confirma. La actualización se realizará de forma automática. Una vez finalizada einiciaremos la consola.

ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE DE LA TARJETA VGA

A través de este menú podremos actualizar el software de la tarjeta Vga ,a la versión más reciente y así conseguir nuevas imágenes y apariencias. Para más información se puede acudir a la web de Equipson: **www.equipson.es**

Una vez descargado el ficheo, lo almacenaremos el una memoria USB bajo la ruta: \LM\VGA\MAIN. La ruta y el nombre del archivo no han de ser cambiados bajo ningún concepto, de otro modo la consola no encontrara el archivo necesario.

Pasos a seguir:

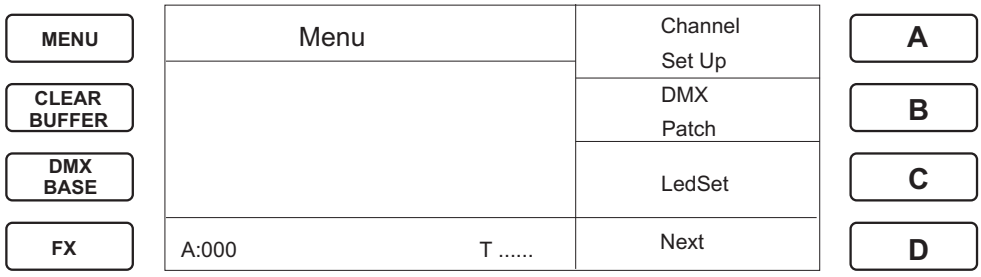
1º- Conectamos la memoria USB a la Consola LightOn.

2º-Encendemos la consola.

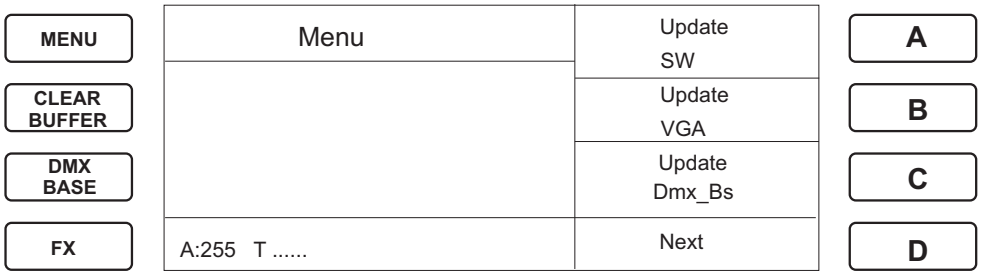
3º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

4º-Pulsamos Menú

5º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



6º- A continuación pulsamos la Tecla B (correspondiente a Update VGA), como se muestra en la siguiente imagen:



7º-Una Vez dentro pulsaremos la tecla D (correspondiente a Enter) para realizar la copia. La actualización se realizara de forma automática. Una vez finalizada, einiciaremos la consola. Al encenderla de nuevo, tendremos un nuevo display.

ACTUALIZACIÓN DMX-BASE

LightOn tiene la capacidad de almacenar datos desde un dispositivo DMX externo al DMX Base. El DMX Base nos permite grabar en el o actualizar desde un archivo externo.

Para actualizar el DMX Base, primero copiaremos el correspondiente archivo sobre la ruta \WORK1248\DMXBASE en una memoria USB.

Pasos a seguir:

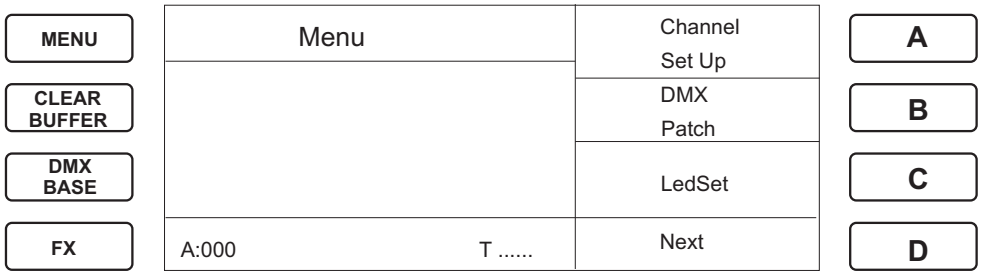
1º- Conectamos la memoria USB a la Consola LightOn.

2º-Encendemos la consola.

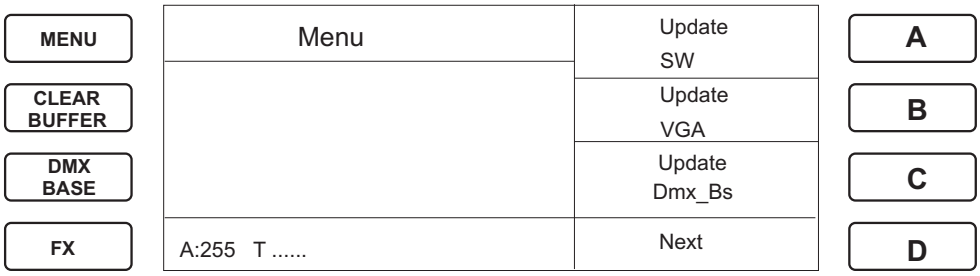
3º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

4º-Pulsamos Menú

5º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



6º- A continuación pulsamos la Tecla C (correspondiente a Update Dmx_Bs), como se muestra en la siguiente imagen:



7º-Una vez dentro, introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8

MENU	Update software	Exit	A
CLEAR BUFFER	I: Insert USB Password [. . . . .]		B
DMX BASE			C
FX	A:255 T	Enter	D

8º-Una vez introducida la contraseña, pulsaremos la tecla D (correspondiente a Enter) para acceder a la memoria USB .Pulsamos de nuevo Enter y la actualización se realizará de forma automática.

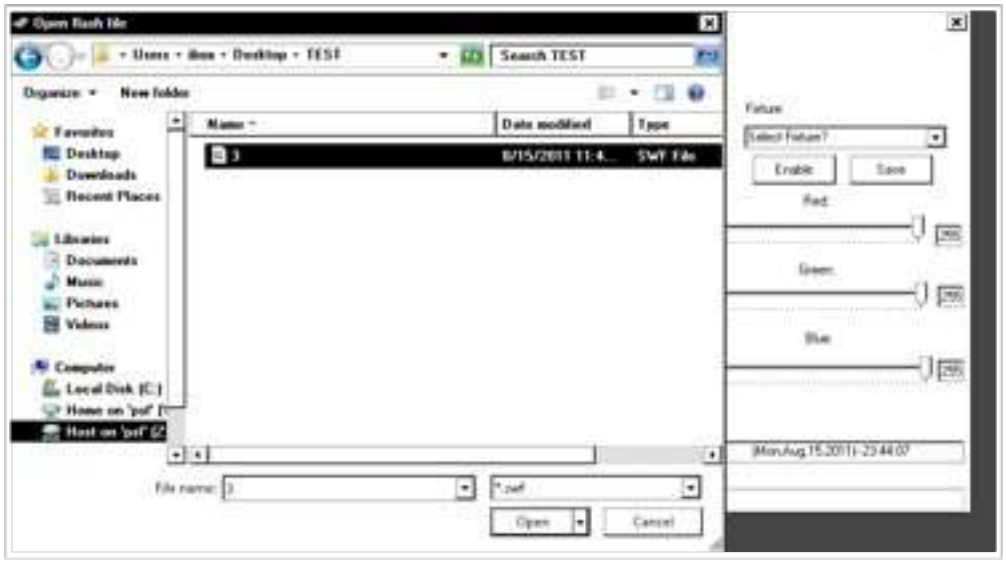
Para esta función ,se ha utilizado un software de conversión para convertir unos archivos flash (.swf) en trama Dmx . De esta forma la consola podrá utilizar estos datos para poder crear efectos sobre dispositivos LED, por ejemplo.

Usando el software de conversión Lemon-512

Junto a la consola, se suministra un instalador que contiene el software Lemon-512 Flash Convert, por lo que será necesario un computador con Microsoft Windows® para realizar la instalación. Una vez instalado, lo ejecutamos y en el escritorio aparecerá el programa, como se muestra en la siguiente imagen:

Conversión de archivos .swf a .scn

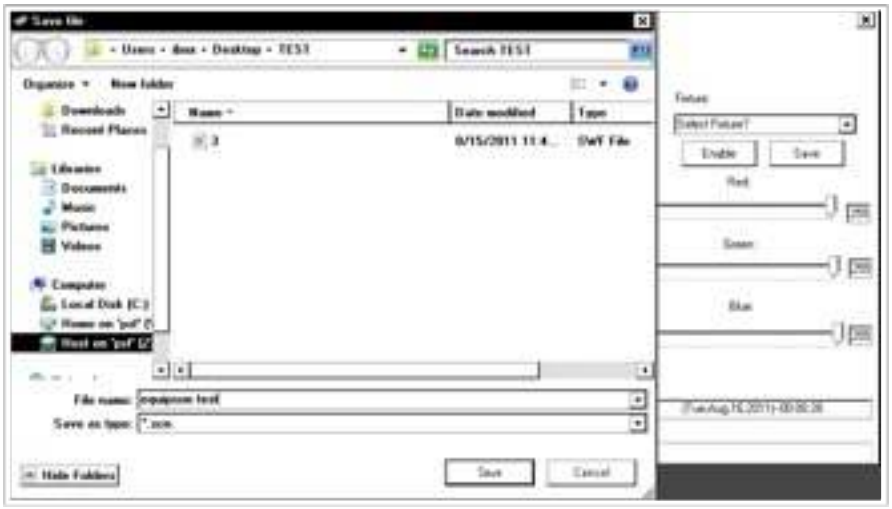
La consola LightOn acepta los archivos .swf tras ser procesados y convertidos a .scn . Para realizar esta conversión cargaremos un archivo Flash con formato .swf pulsando el boton “Open Flash” , de esta forma se abrira una ventana donde podremos seleccionar el archivo que queremos cargar como se muestra en la siguiente imagen:



Tras seleccionar el archivo pulsamos “Open” , de esta forma tendremos cargado nuestro archivo dentro del software de conversión:

Una vez cargado el archivo a convertir, pulsamos el boton “FileConvert”, al pulsarlo aparecera una ventana donde podremos ajustar los Frames por segundo del archivo a exportar. El valor de los Frames por segundo puede ajustarse desde 1 a 35 Frames / S.

Una vez ajustado el valor de Frames / S pulsamos “OK” y la damos un nombre al archivo .scn que vamos a crear, una vez asignado el nombre pulsamos “Save” :



Una vez finalizada la conversión, copiaemos el archivo .scn que hemos creado a la memoria USB , en la ruta \\WORK1248\DMXBASE. Ahora podemos conectar la memoria USB a la consola y actualizar el DMX Base desde el MENU.

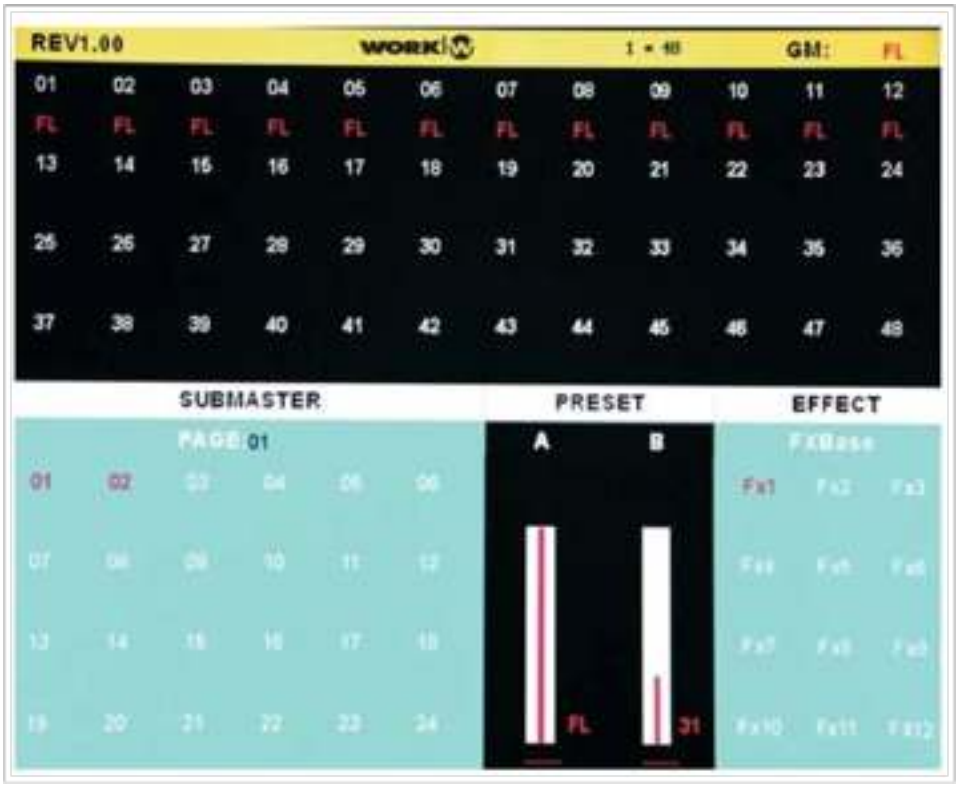
AJUSTE DE LA TARJETA VGA

Antes de poder acceder a esta función es necesario haber realizado las siguientes operaciones:

1º-Haber instalado una tarjeta VGA (opcional) en la consola LightOn conforme se muestra en el apendice que acompaña este manual.

2º- Haber descargado las imágenes VGA conforme se detalla en el apartado “ACTUALIZAR SOFTWARE TARJETA VGA”

Si todas las operaciones anteriores han sido realizadas correctamente, podremos acceder a esta función, desde ella podremos activar la salida VGA la cual nos mostrara en tiempo real información acerca del estado de los playbacks, escenas, canales, efectos, submasters y presets como se muestra en la siguiente imagen:



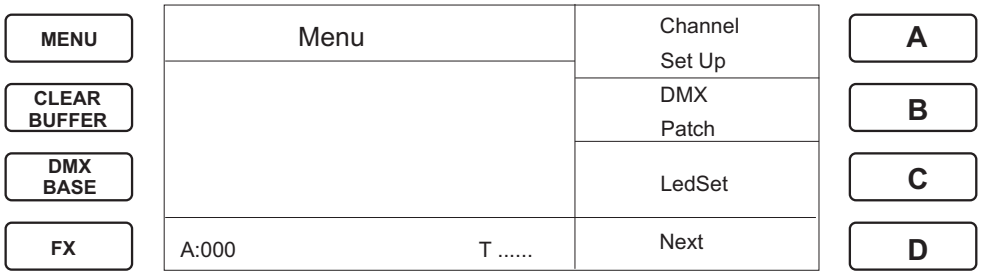
Para acceder al ajuste de la tarjeta VGA, los pasos a seguir son:

1º-Encendemos la consola.

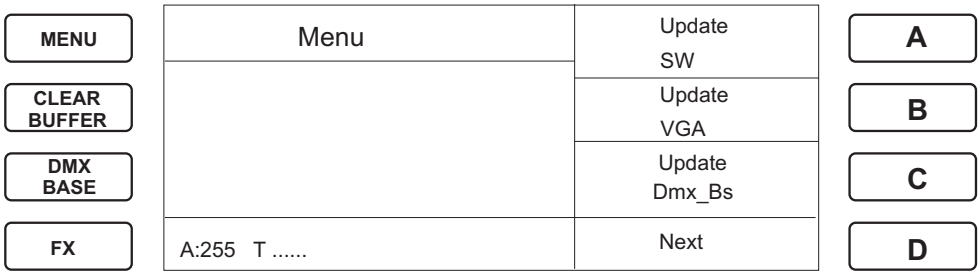
2º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

3º-Pulsamos Menú

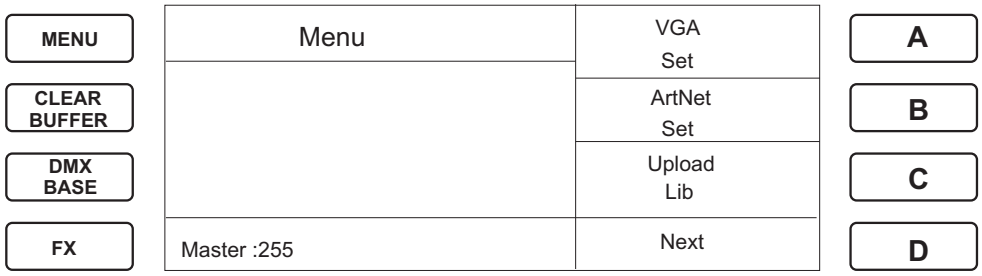
4º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



6º- A continuación pulsamos la Tecla A (correspondiente a VGA Set), como se muestra en la siguiente imagen:



7º-Una vez dentro podemos seleccionar entre tres opciones :

1º- pulsaremos la tecla A (correspondiente a Open) para para activar la salida VGA.

2º- pulsaremos la tecla B (correspondiente a Close) para para desactivar la salida VGA.

3º-pulsaremos la tecla D (correspondiente a Exit) para para salir de esta función.

MENU	vga Enable Set	Open	A
CLEAR BUFFER	If you select OPEN will Reboot!	Close	B
DMX BASE			C
FX	Master: 255	Exit	D

Al seleccionar la opción “Open” la consola se reiniciara, y al iniciarse podremos ver en el monitor la salida de la consola.

AJUSTE DE LA SALIDA DE ARTNET

La configuración ArNet permite al usuario usar las siguientes opciones

1. OpPoll

2. ArtNet Config

3. View Device

OpPoll: Usado para detectar la presencia de otros dispositivos ArtNet en la red.

ArtNet Config: Usado para configurar la ArtNet de su conso

View Device: Usado para detectar el dispositivo en la red ArtNet

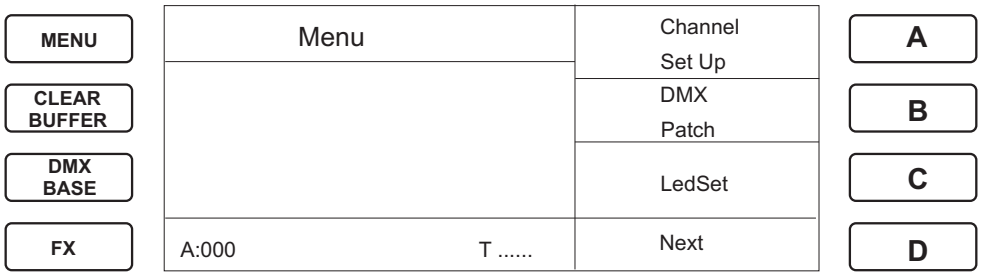
Para acceder al ajuste de la conexión ArtNet, los pasos a seguir son:

1º-Encendemos la consola.

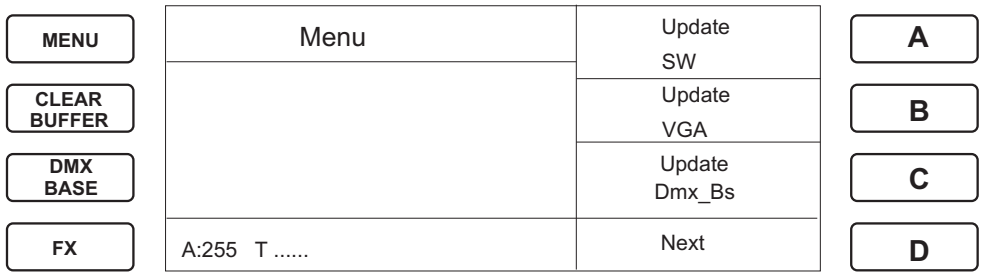
2º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

3º-Pulsamos Menú

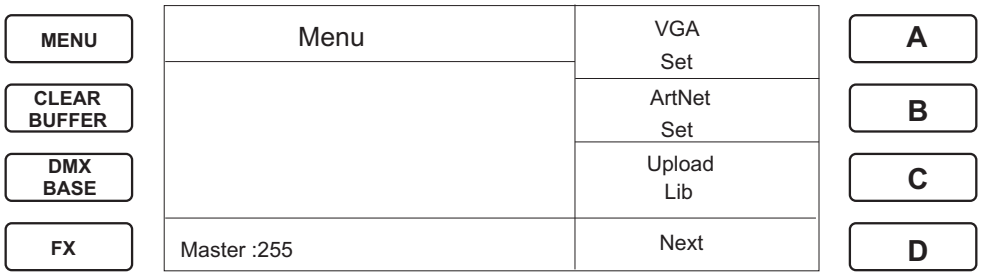
4º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



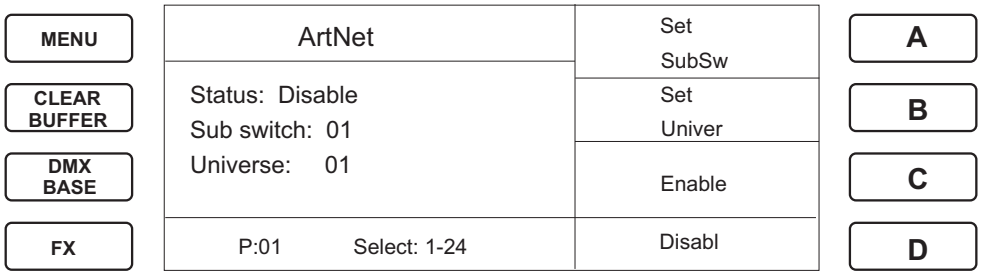
5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



6º- A continuación pulsamos la Tecla B (correspondiente a ArtNet Set), como se muestra en la siguiente imagen:



7º-Una vez dentro podemos seleccionar entre cuatro opciones :



1. Pulse A para seleccionar el Sub Switch
2. Pulse B para configurar el Univers
3. Pulse C para elegir “Enable” y activar la salida ArtNet
4. Pulse D para elegir “Disable” y desactivar la salida ArtNet

Pulse MENU para salir

CARGA Y COPIA DE LA LIBRERIA

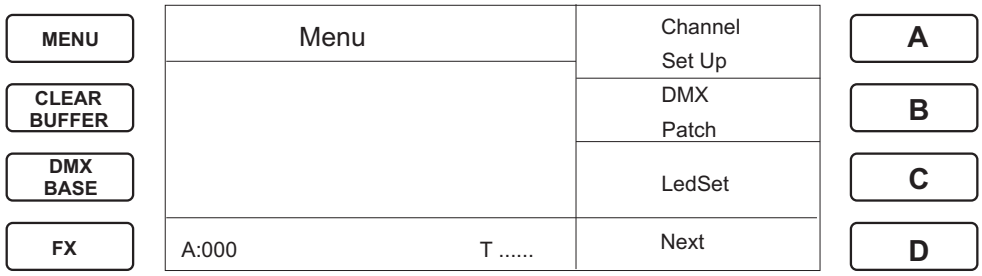
La consola LightOn permite al operador la posibilidad de copiar y cargar desde la consola a una memoria USB las librerías de los aparatos, la información de los SubMaster, la información del modo ML (focos moviles), la del modo LED y la información del Patch. Siendo muy útil para copiar a otra consola.

Para acceder a esta función realizamos los siguientes pasos:

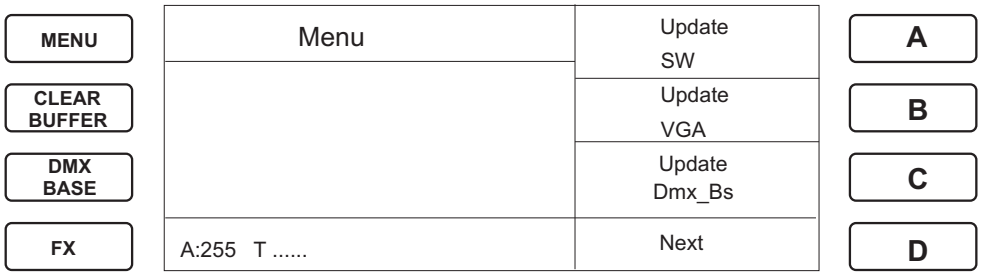
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

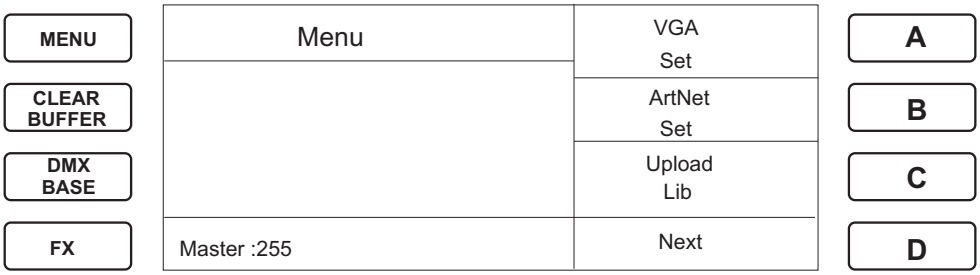
3º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



4º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



5º- A continuación pulsamos la Tecla C (correspondiente a Upload Lib), como se muestra en la siguiente imagen:



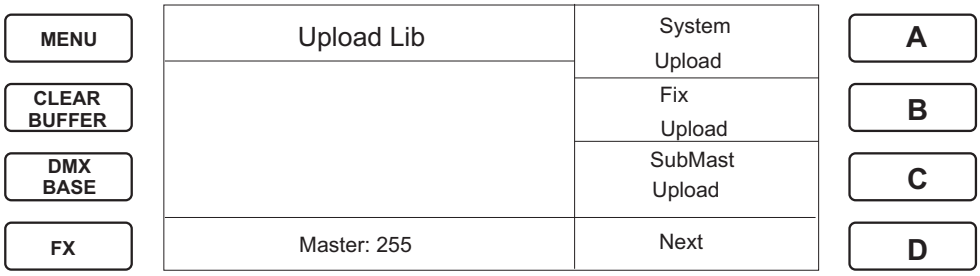
6º-Una vez dentro podemos seleccionar entre 4 opciones :

1º- pulsaremos la tecla A (correspondiente a System Upload) para copiar el sistema completo de librerías en una memoria USB

2º- pulsaremos la tecla B (correspondiente a Fix Upload) para copiar las librerías de los aparatos en una memoria USB.

3º-pulsaremos la tecla C (correspondiente a SubMst Upload) para copiar la información almacenada en los SubMaster en una memoria USB.

4º-pulsaremos la tecla D (correspondiente a Next) para acceder a la siguiente página de opciones de la función.



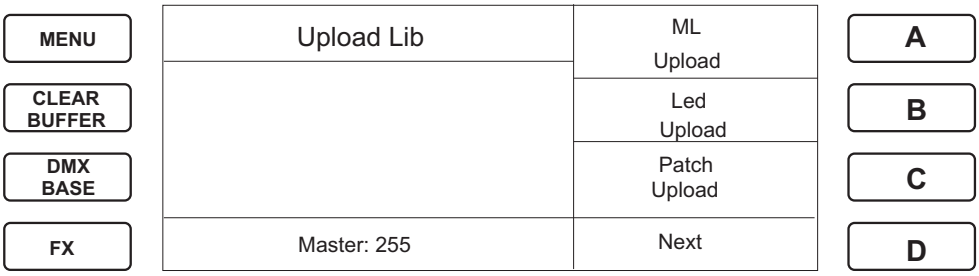
7º-Cuando seleccionamos la opción Next pasamos a la siguiente pagina de opciones, en la que podemos seleccionar entre otras 4 opciones :

1º- pulsaremos la tecla A (correspondiente a ML Upload) para copiar toda la información almacenada y las configuraciones existentes en el modo ML (para focos moviles) en una memoria USB

2º- pulsaremos la tecla B (correspondiente a Led Upload) para copiar toda la información almacenada y las configuraciones existentes en el modo LED en una memoria USB

3º-pulsaremos la tecla C (correspondiente a Patch Upload) para copiar la información del patcheo de la consola en una memoria USB

4º-pulsaremos la tecla D (correspondiente a Back) para regresar a la primera página de opciones de la función.



COPIA DE ARCHIVOS DEL SISTEMA

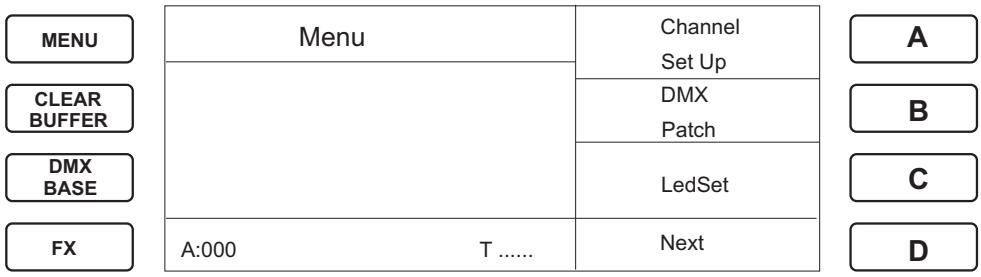
La consola LightOn permite al operador la posibilidad de copiar y cargar desde una memoria USB a la consola las librerías de los aparatos, la información de los SubMaster, la información del modo ML (focos moviles), la del modo LED y la información del Patch. Siendo muy útil para copiar desde otra consola.

Para acceder a esta función realizamos los siguientes pasos:

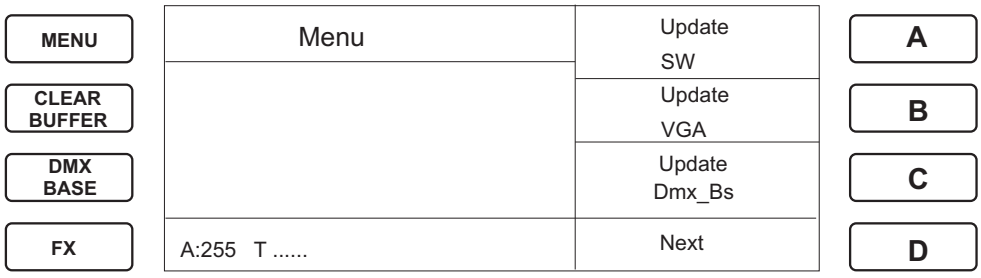
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

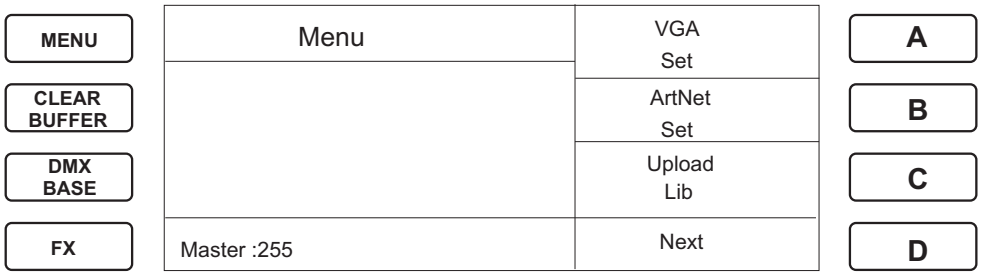
3º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



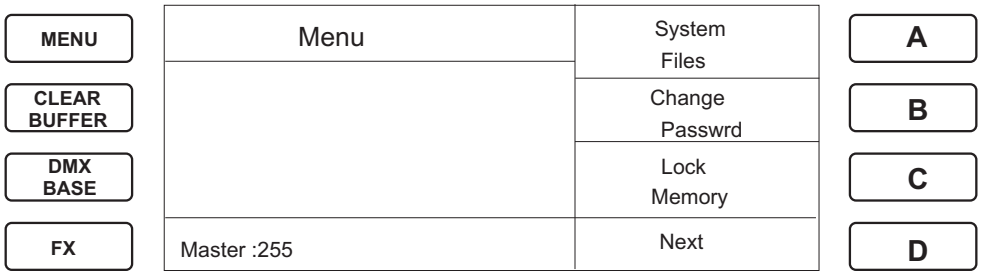
4º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



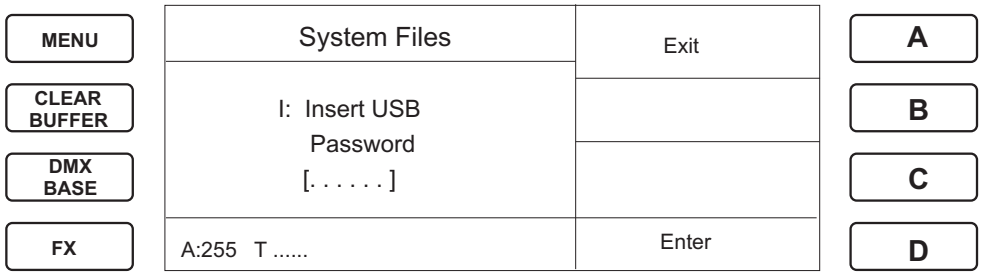
5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



6º-A continuación pulsamos la Tecla A (correspondiente a System Files), como se muestra en la siguiente imagen:



7º-Al acceder la consola nos solicitara una contraseña de acceso para poder realizar la importación de archivos. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8



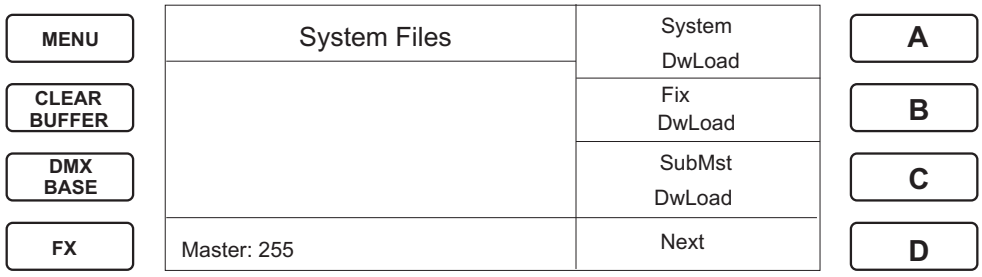
8º-Una vez dentro podemos seleccionar entre 4 opciones :

1º- pulsaremos la tecla A (correspondiente a System Download) para importar el sistema completo de librerías desde una memoria USB

2º- pulsaremos la tecla B (correspondiente a Fix Download) para importar las librerías de los aparatos desde una memoria USB.

3º-pulsaremos la tecla C (correspondiente a SubMst Download) para importar la información almacenada en los SubMaster desde una memoria USB.

4º-pulsaremos la tecla D (correspondiente a Next) para acceder a la siguiente página de opciones de la función.



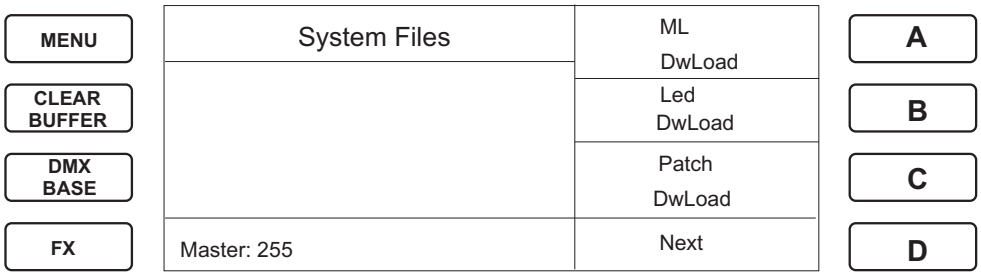
9º-Cuando seleccionamos la opción Next pasamos a la siguiente pagina de opciones, en la que podemos seleccionar entre otras 4 opciones :

1º- pulsaremos la tecla A (correspondiente a ML DwLoad) para importar toda la información almacenada y las configuraciones existentes en el modo ML (para focos moviles) desde una memoria USB

2º- pulsaremos la tecla B (correspondiente a Led DwLoad) para importar toda la información almacenada y las configuraciones existentes en el modo LED desde una memoria US

3º-pulsaremos la tecla C (correspondiente a Patch DwLoad) para importar la información del patcheo de la consola desde una memoria USB.

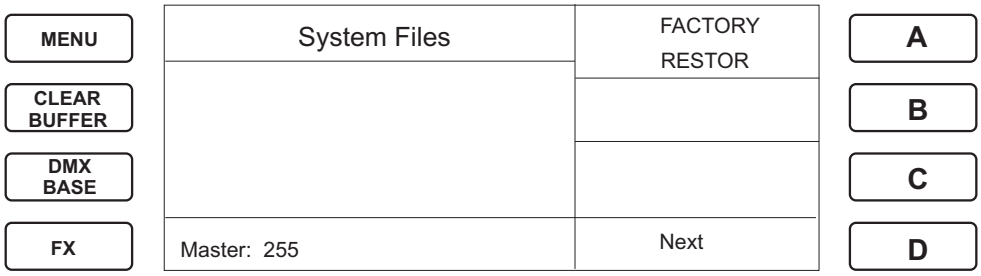
4º-pulsaremos la tecla D (correspondiente a Next) para acceder a la siguiente página de opciones de la función.



10º-Cuando seleccionamos la opción Next pasamos a la siguiente pagina de opciones, en la que podemos seleccionar entre otras 2 opciones :

1º- pulsaremos la tecla A (correspondiente a FACTORY RESTOR) para limpiar completamente la consola de cualquier configuración antes de importar cualquier dato desde una memoria US

2º-pulsaremos la tecla D (correspondiente a Next) para regresar a la primera página de opciones de la función.



NOTA: Si da el caso que durante la importación de configuraciones para un mismo objeto desde la memoria USB a la consola , esta contiene también datos, estos serán sustituidos por los de la memoria USB. Por el contrario, si la consola tiene la configuración de un preset pero la memoria USB no tiene datos ese mismo objeto, la consola mantendrá la información del preset.

CAMBIO DE CONTRASEÑA

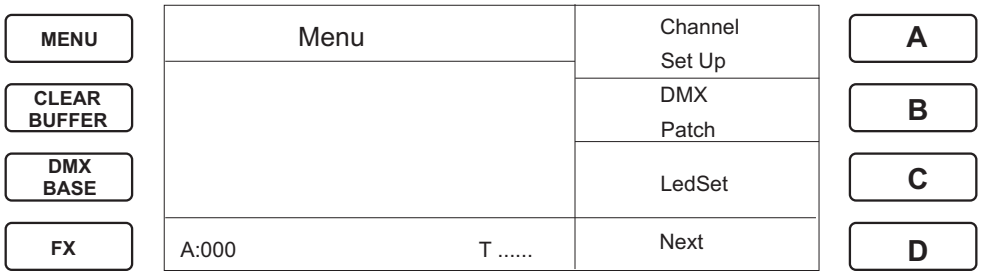
Esta función permite al operador poder cambiar la contraseña de administrador de la consola.

Pasos a seguir:

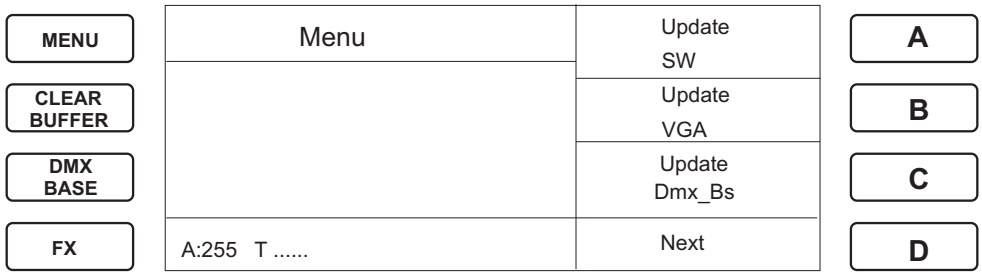
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

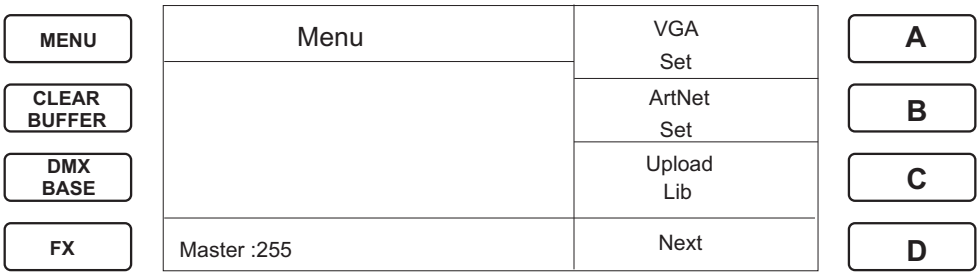
3º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



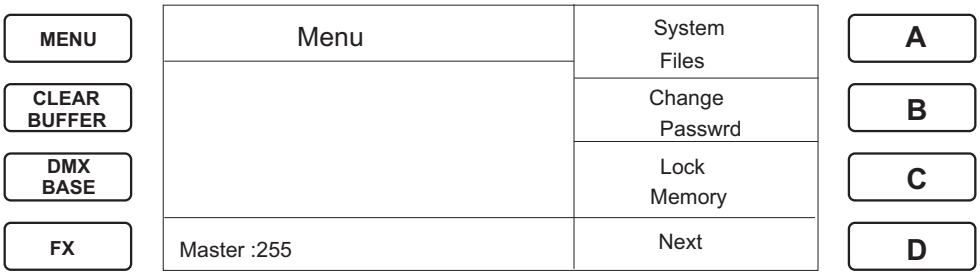
4º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



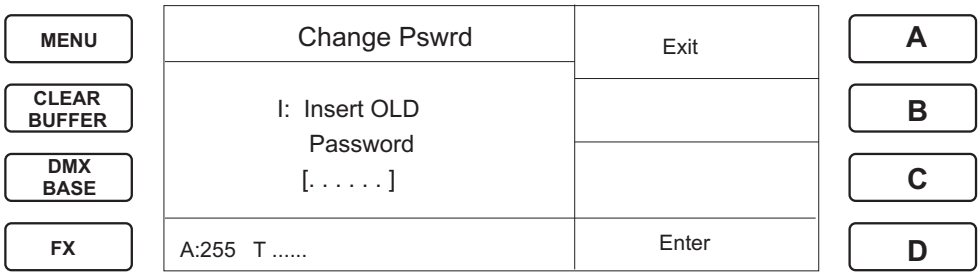
5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



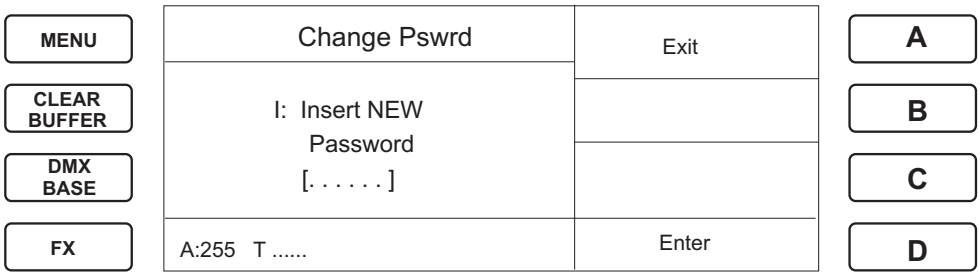
6º-A continuación pulsamos la Tecla B (correspondiente a Change Paswrd), como se muestra en la siguiente imagen:



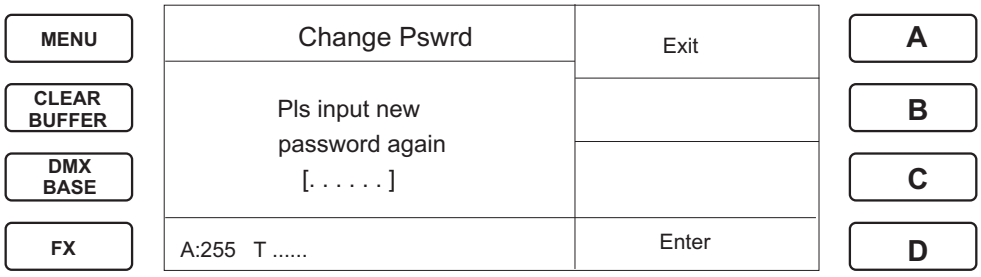
7º-Al acceder la consola nos solicitara una contraseña de acceso para poder realizar el cambio de contraseña. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8



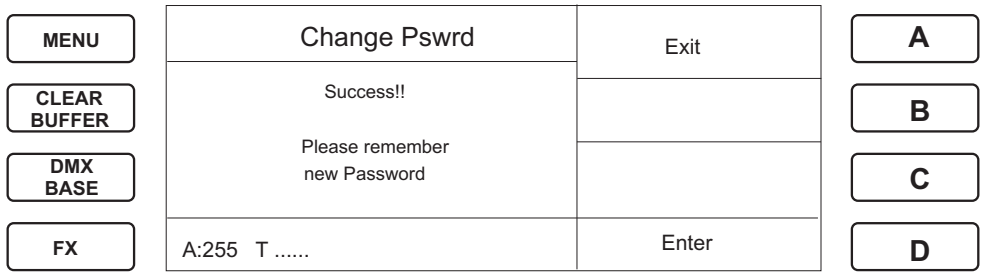
8º-Una vez introducida la contraseña antigua, nos pide que introduzcamos la nueva contraseña. Se introducirá de nuevo a través de los botones Fx1,Fx2....Fx8 y pulsaremos la tecla D (correspondiente a Enter).



9º-Una vez introducida la nueva contraseña, la consola nos solicita que la introduzcamos de nuevo para confirmar que coinciden. Volvemos a introducirla con los botones Fx1,Fx2...Fx8 y pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) .



10º-Tras confirmar la nueva contraseña pulsamos la tecla D (corespondiente a Enter) para confirmar y salir del Menu



NOTA: La contraseña esta compuesta de 6 dígitos. Una vez cambiada la contraseña se ruega apuntarla y guardarla en un lugar seguro.

BLOQUEO DE MEMORIA

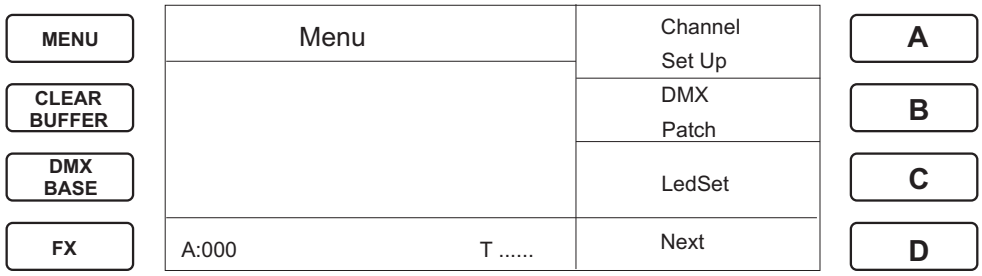
La consola LightOn permite al operador bloquear la memoria de la misma, permitiéndole tener a salvo las diferentes configuraciones y así evitar su modificación por personal no autorizado.

Los pasos a seguir son los siguientes:

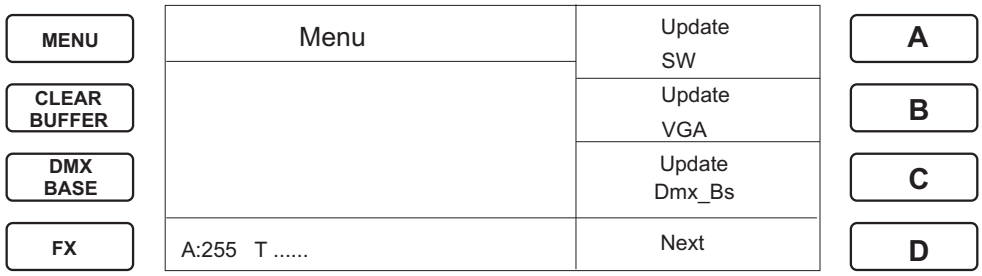
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

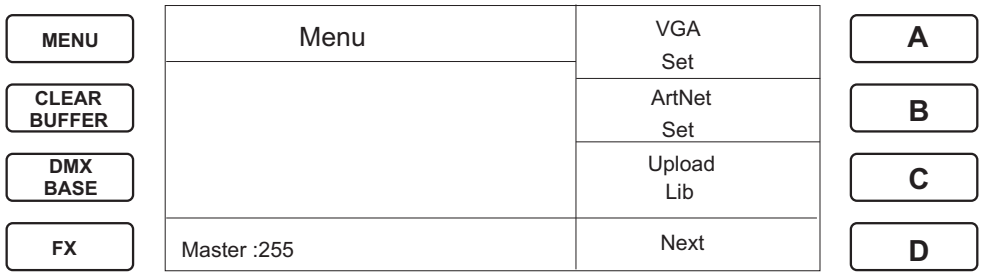
3º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



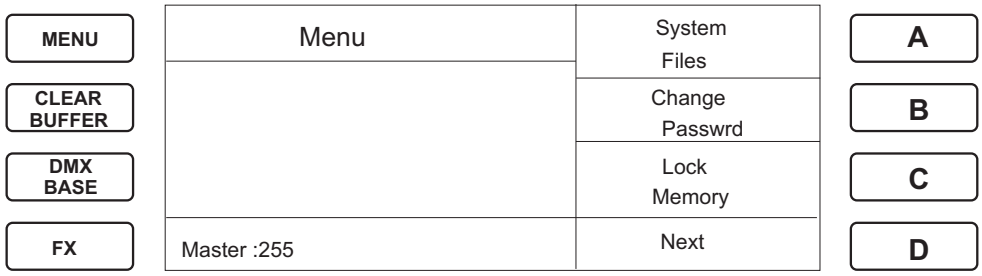
4º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



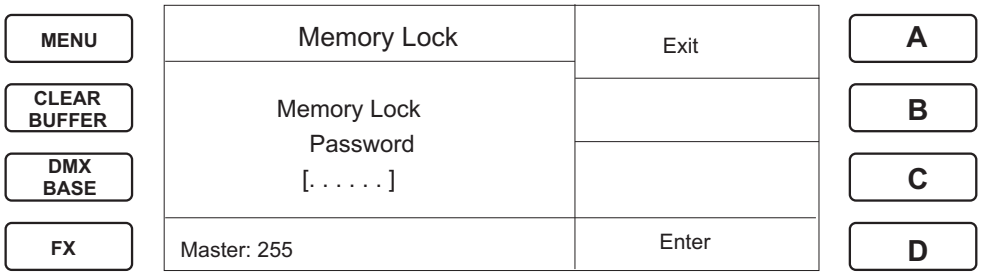
5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



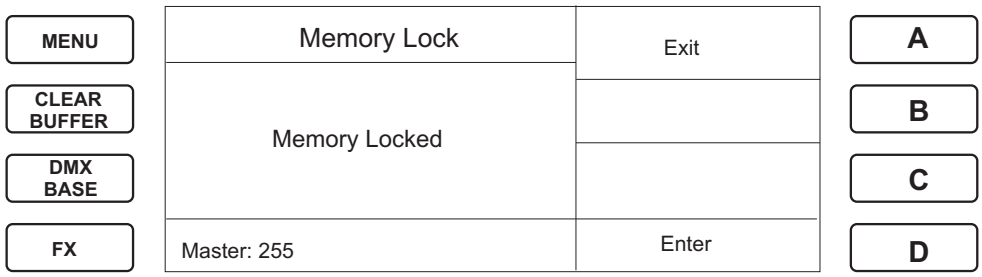
6º-A continuación pulsamos la Tecla C (correspondiente a Lock Memory), como se muestra en la siguiente imagen:



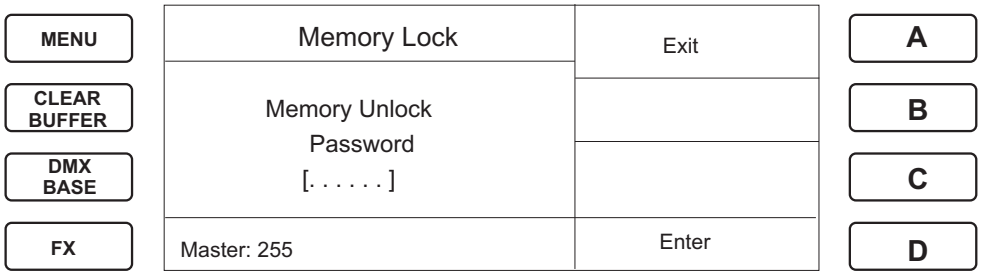
7º-Al acceder, la consola nos solicitara una contraseña de acceso para entrar. Introducimos la contraseña 168168 (o si la correcta si la hemos sustituido) a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8. A continuación pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirmar.



De este modo la consola queda totalmente bloqueada. Al pulsar la tecla Menu la consola nos indicara que se encuentra bloqueada. En caso de querer desbloquearla pulsaremos la tecla A (correspondiente a Unlock Memory)



La consola nos solicitara la contraseña de administrador para desbloquearla. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8. A continuación pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirma.



ASIGNACION DE LAS TECLAS EXT

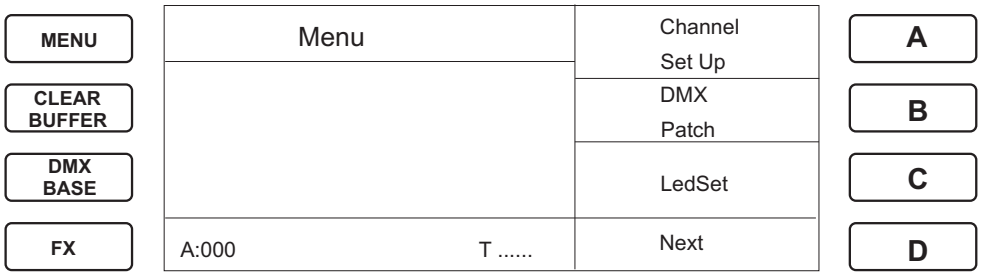
Esta función esta controlada por los botones auxiliares EXT1 - 4 , los cuales hacen posible el encendido o apagado de aparatos a través de un controlador. Esto permite al control ,de hasta 4 efectos ," dance to sound " y los equipos de robótica, todo desde una misma consola. Estos canales auxiliares no están conectados al resto de la consola, de tal manera que la función BlackOut no afectará a estos cuatro canales. Solamente se podrán activar/desactivar desde su correspondiente tecla (EXT1 - 4).

Los pasos para realizar su asignación son los siguientes:

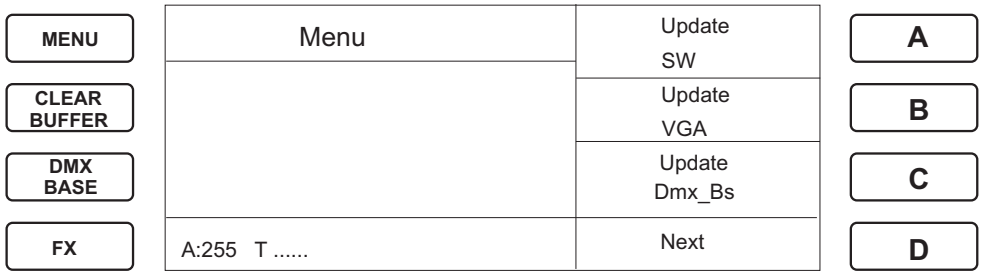
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

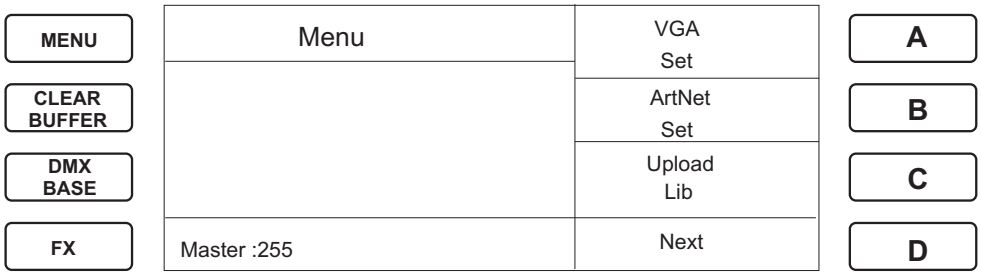
3º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



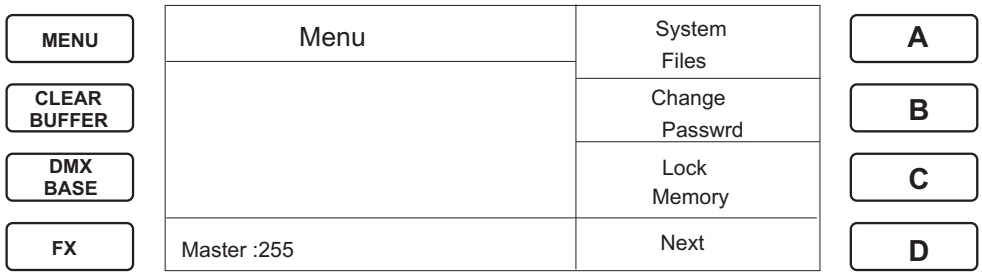
4º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



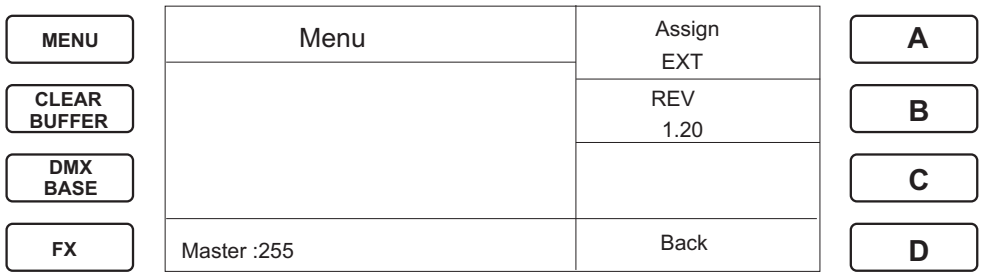
5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



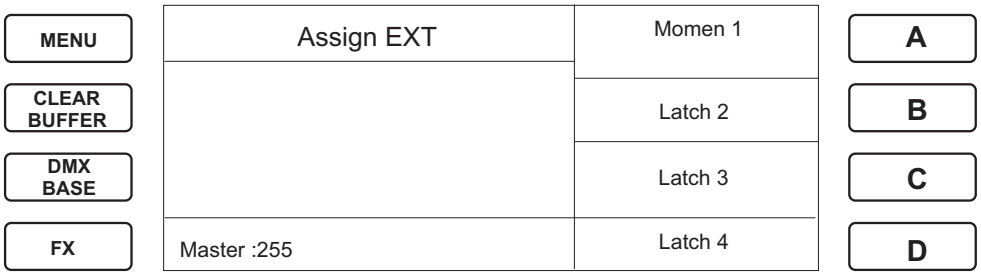
6º-A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



7º- A continuación pulsamos la tecla A (correspondiente a Assign EXT) para acceder a la función.



8º-Una vez dentro, podemos conmutar cada uno de los 4 EXT entre Latch o Momen a través de su correspondiente tecla (tecla A EXT1, tecla B EXT2, tecla C EXT3, tecla 4 EXT4)



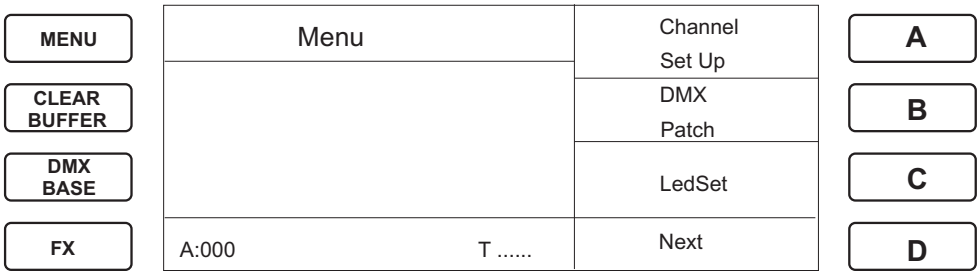
INFORMACION DE SOFTWARE

Las consolas LightOn reciben actualizaciones de software constantemente, con el fin, de conseguir la mayor flexibilidad y las mejes posibilidades. Para conocer la versión actual del software de la consola, los pasos son los siguientes:

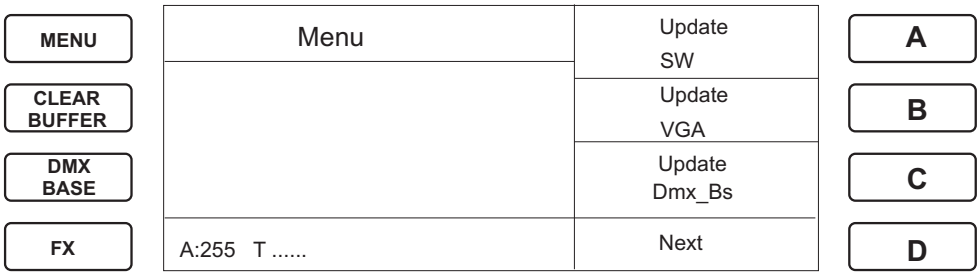
1º. Activamos el modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

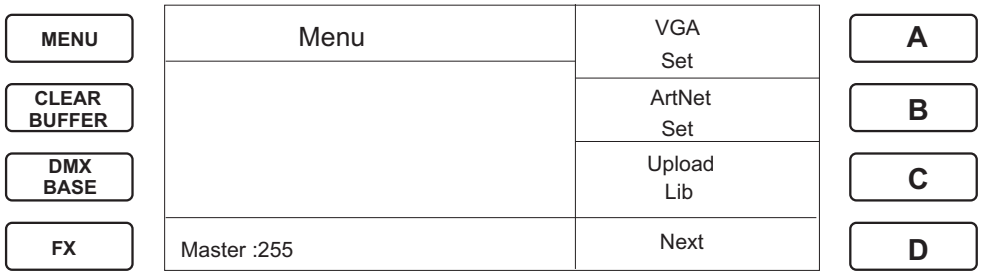
3º- Pulsamos la tecla D, correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



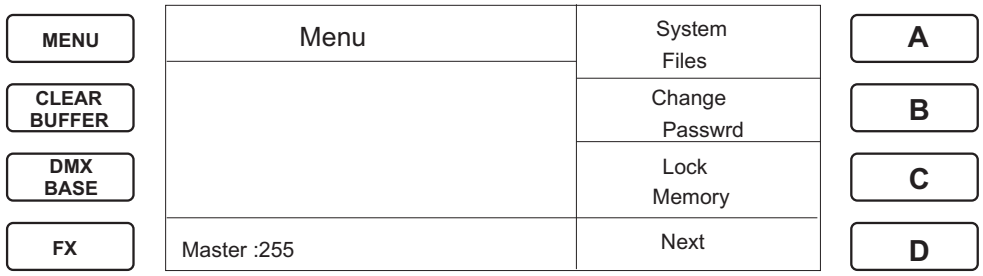
4º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



5º- A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



6º-A continuación pulsamos la Tecla D de nuevo (correspondiente a Next), como se muestra en la siguiente imagen:



7º- A continuación observamos la tecla B (correspondiente a REV X.XX) donde se indicara la versión actual de software.

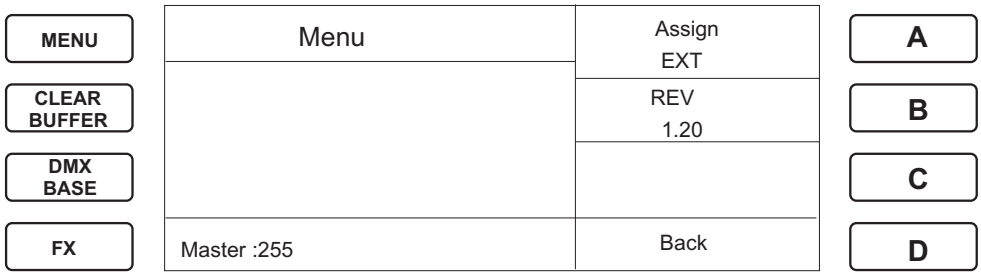
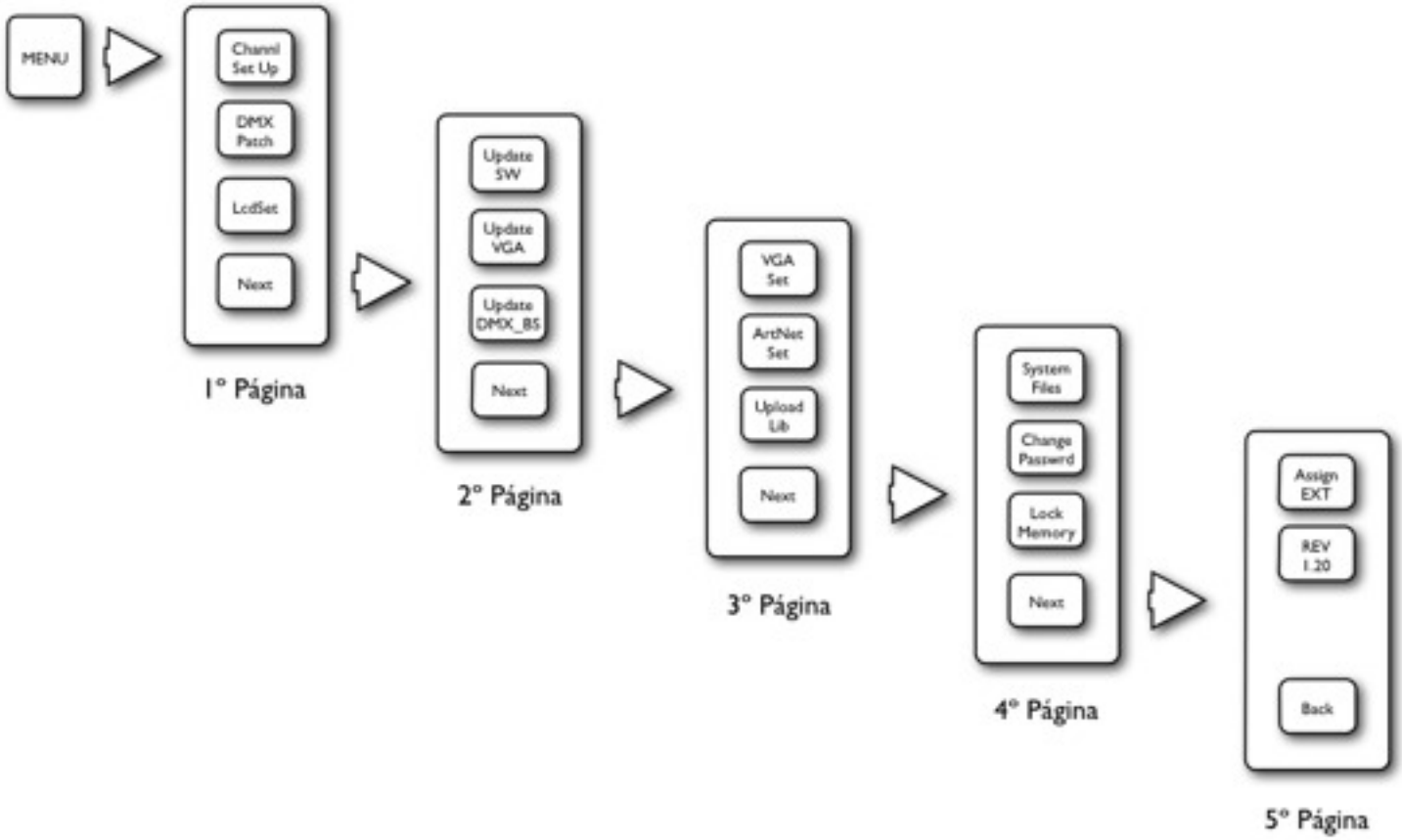


DIAGRAMA DEL MENU



USO Y PROGRAMACIÓN

MODOS DE TRABAJO

La consola LightOn soporta hasta 6 modos de trabajo, cada uno de los modos se ajusta a cada una de las necesidades de programación, control y playback de cualquier evento.

Los modos en concreto son:

1º-**Single Scene**: Utilizado para trabajar en modo de escena única con canales de dimmer.

2º-**Two Scene**: Utilizado para trabajar en modo de dos escenas con canales de dimmer

3º-**SubMaster**: Utilizado para ejecutar escenas diferentes en cada uno de los faders con canales de dimmer. Estas escenas han sido previamente grabadas en los modos Single y Two Scene

4º-**ML**: Utilizado para operar con aparatos de robótica y focos móviles.

5º-**LED**: Utilizado para operar con dispositivos o focos led.

6º-**MEM Playback**: Utilizado para reproducir las escenas previamente grabadas en los modos Single Scene, Two Scene,ML y Led.

Para mejor comprensión del funcionamiento de cada uno de los modos, se han realizados unos vídeos de ejemplo mostrando el uso de cada uno de ellos. A continuación pasaremos a detallarlos incluyendo en cada uno una serie de ejercicios y enlaces con ejemplos.

SINGLE SCENE

En este modo cada uno de los faders de la consola, opera sobre un determinado canal. Solamente podemos trabajar con 1 escena cada vez. Las entradas del MENU son las explicadas anteriormente en el apartado de Setup

Los ejemplos que se explican a continuación están hechos para hacerlos uno detrás de otro, empezando con lo más basico y añadiendo funciones poco a poco.

Ejemplo 1: Encender los pares del canal 1 al 12

1º-Pulsamos “Single Scene” quedando la tecla en verde.

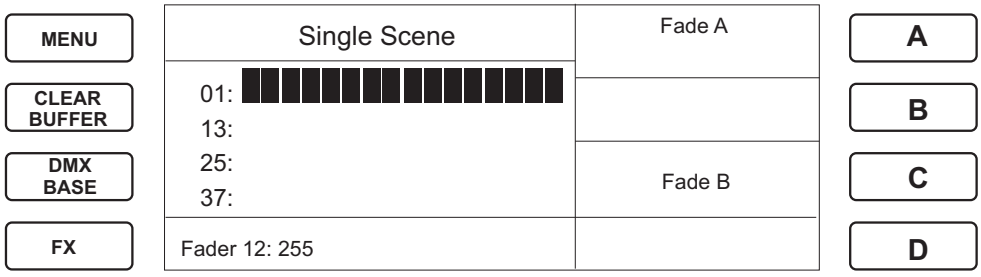
2º-Pulsamos la tecla 1-24 (ubicada a la izquierda de los faders) para asegurarnos que estamos asignando a los faders los 24 primeros canales de dimmer

3º- Subimos el Grand Master al 100% .

4º-Subimos el preset A al 100%.

5º-Subimos los faders etiquetados del 1 al 12 hasta el 100%.

Ya tenemos encendidos los 12 pares. Habrá notado que a medida que subíamos los faders del 1 al 12, las teclas de selección se iluminaban de color verde. Además en el display, han aparecido una serie de barras indicando el nivel de cada canal.

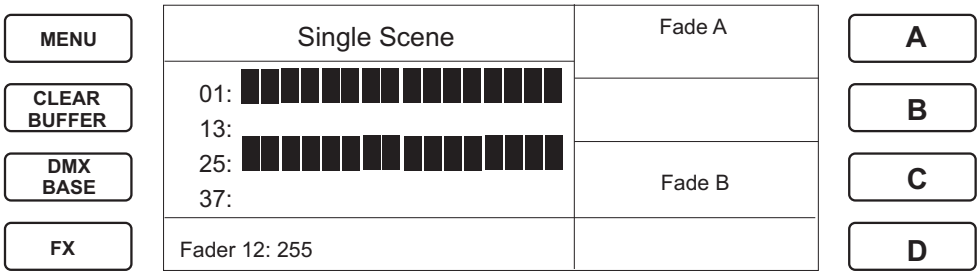


Ejemplo 2: Encender los pares del canal 25 al 38.

1º-Pulsamos la tecla 25-48 (ubicada a la izquierda de los faders) para asegurarnos que estamos asignando a los faders los 24 siguientes canales de dimmer.

2º-Subimos los faders etiquetados del 25 al 38 hasta el 100%.

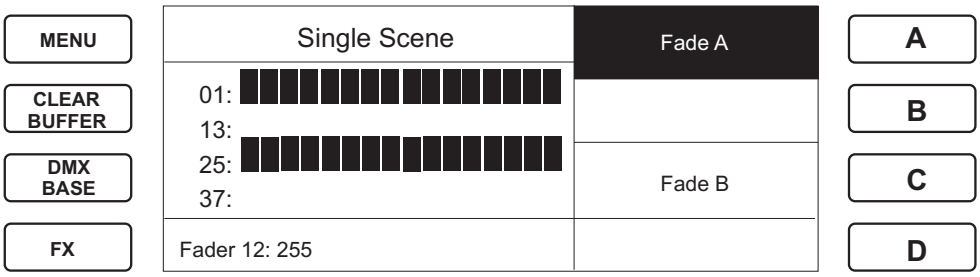
Ya tenemos encendidos los otros 12 pares.. En el display han aparecido mas barras indicando el nivel de los canales recién activados.



Ejemplo 3: Asignar un tiempo de fundido al preset A

1º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Fade A) ubicada a la derecha del display

2º- Ajustamos el Tiempo de Fundido a 1.30 mediante el fader “Step Rate“.



3º-Pulsamos de nuevo la tecla A para desmarcar la opción Fade A.

4º-Subimos el preset A al 100%. y luego lo bajamos a 0

Como has observado ahora, cuando subes o bajas el fader del preset A no está controlado por la velocidad de tu movimiento ,si no que trabaja de forma independiente según los tiempos de fundido que le hemos asignado. Del mismo modo que hemos asignado un tiempo de Fade al preset A ,podemos hacerlo con el preset B. Incluso con los dos al mismo tiempo, seleccionando ambos y luego ajustando el Fade Time.

5º- Pulsamos de nuevo la tecla A (correspondiente a Fade A) , y ajustamos a 0 el Fade Time desactivando el tiempo de fundido. De este modo el fader del Preset A funcionara directamente.

Ejemplo 4: Uso del Crossfade

Para este ejercicio partiremos desde 0, dejando atrás los anteriores 3 ejercicios

1º-Pulsamos “Single Scene” quedando la tecla en verde.

2º-Nos aseguramos que el GrandMaster este al 100%

3º-Subimos los faders Preset A y Preset B

4º-Pulsamos la tecla Next, esta se iluminara de color Rojo.

5º-Movemos los faders de los canales para ajustar los niveles de los canales correspondientes a la escena A. Por ejemplo, los canales del 1 al 12 a 100%

6º-Bajamos los faders Preset A y B y presionamos Next para elegir otra escena

7º-Movemos los Faders de los canales para ajustar los niveles de los canales correspondientes a la escena B.Por ejemplo , bajamos al 0% los canales del 1 al 12 y subimos los canales del 13 al 24 al 100%

8º-Movemos los fader Preset A y B, de esta forma estaremos alternando entre la escena A y B.

9º-Subimos los Faders Preset A y B de nuevo hasta arriba y presionamos la tecla NEXT de nuevo para salir de la función Next.

Ejemplo 5: Cambio entre Modos a través del CrossFade

En este ejemplo ,mostraremos cómo podemos conmutar de manera suave desde los modos *ML, Led o SubMaster* al modo Single Scene . Para este ejemplo, damos por hecho, que estamos en alguno de esos modos, por ejemplo Led.

1º-Pulsamos la tecla Single Scene. Esta se iluminara de color Amarillo

2º-Movemos los Fader Preset A y B hasta arriba (si ya están arriba los bajaremos y los volveremos a subir suavemente) . Durante este proceso la tecla Single Scene parpadeara en color amariilo.

3º-Al llegar arriba con los Fader preset la tecla Single Scene dejará de parpadear y se conmutará a color verde suavemente.

Ejemplo 6: Cambio directo entre Modos

En este ejemplo, mostraremos cómo cambiar entre los modos ML, Led o SubMaster de forma directa. Para este ejemplo, damos por hecho, que estamos en alguno de esos modos, por ejemplo Led.

1º-Pulsamos la tecla Single Scene. Esta se ilumina de color amarillo

2º-Pulsamos de nuevo la tecla Single Scene. Esta se ilumina de color verde.

TWO SCENE

El modo Two Scene es una adaptación del modo *Single Scene*, la única diferencia es que tiene ,tanto escena A como escena B. De este mod,o podemos preparar una escena, mientras hay otra en marcha. Las entradas del MENU son las explicadas anteriormente en el apartado de Setup (al igual que en el modo *Single Scene*) . Lo único a tener en cuenta a diferencia del modo *Single Scene* es:

Los Faders 1-24 controlan el valor de la escena A.

Los Faders 25-48 controlan el valor de la escena B.

Ejemplo 1: Haciendo CrossFade entre escenas

1º-Pulsamos “Two Scene” quedando la tecla en verde.

2º- Subimos el Grand Master al 100% .

3º-Pulsamos la tecla 1-24 (ubicada a la izquierda de los faders 1-12) para ajustar el nivel de los canales de la escena A

4º- Ajustamos los niveles de los canales

5º-Pulsamos la tecla 25-48 (ubicada a la izquierda de los faders 13-24) para ajustar el nivel de los canales de la escena B.

6º-Ajustamos los niveles de de los canales

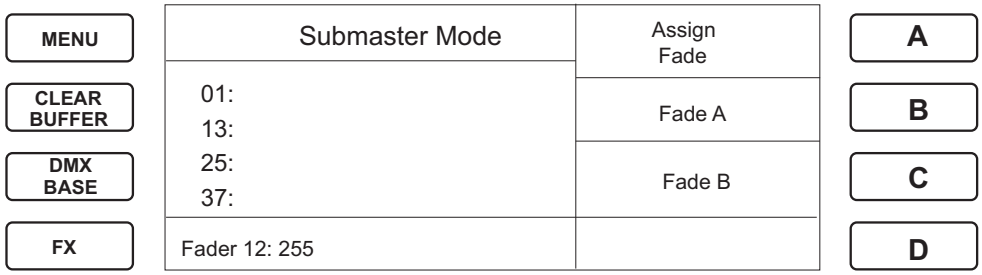
7º-Subimos los fader preset A y B. De este modo , cuando ambos faders están en la posición superior se ejecuta la escena A.

8º-Bajamos los faders preset A y B. De este modo , cuando ambos faders están en la posición inferior se ejecuta la escena B.

Las funciones de Atajos y uso de CrossFade para cambio de modos es igual a la del modo *Single Scene*.

MODO SUBMASTER

En Modo SubMaster la consola LightOn, ofrece al operador la posibilidad de grabar una escena diferente en cada fader, almacenando hasta 576 escenas, repartidas en 12 páginas de 48 escenas cada una.



Para grabar un SubMaster, debemos estar en modo SingleScene o TwoScene. El proceso es rápido y sencillo, basta con grabar desde cualquiera de estos modos y conmutar al modo SubMaster para ejecutar las escenas grabadas.

Ejemplo 1: Grabando un SubMaster

1º-Seleccionamos el modo SingleScene o TwoScene

2º-Nos aseguramos de tener el GrandMaster al 100%

3º-Subimos los preset Fader arriba

4º-Ajustamos el nivel de los canales deseados (p.ej: subimos el fader 1,2 y 3)

5º-Pulsamos Record (los botones de selección de cada canal parpadearan de color rojo)

6º-Pulsamos el botón de selección de canal donde queremos guardar la escena (p.ej 1)

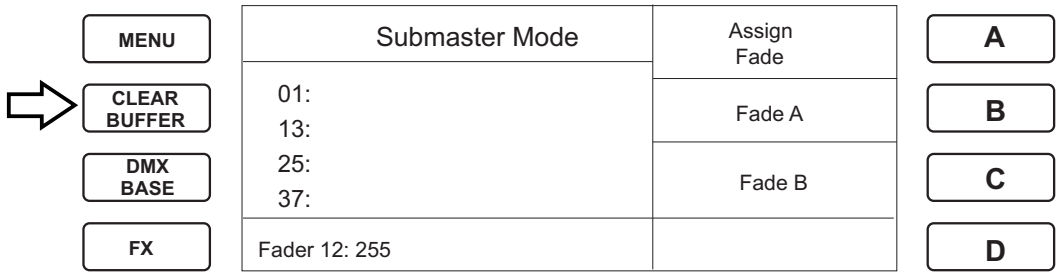
7º-Nos fijamos en la pantalla y veemos cómo se inicia el proceso de grabación, una vez finalizado los botones ojos se apagarán de nuevo, dejando en verde los canales que hemos ajustado los niveles.

8º-Bajamos todos los canales a 0%

9º-Pulsamos el boton “SubMaster” para acceder a este modo

10º-Subimos el fader 1 (donde grabamos anteriormente) para activar la escena

Si nos fijamos, en el paso 8º hemos bajado el nivel de los Faders al 0% antes de cambiar al modo SubMaste. Esto, es debido a que la consola permite al operador mantener la configuración actual de los faders como la escena, en un segundo plano. Si peferimos cancelar esta configuración ,debemos pulsar la tecla " CLEAR BUFFER " ubicada a la izquieda de la pantalla, para eliminarla.



Ejemplo 2: Grabando un SubMaster con tiempo de Fade

1º-Seleccionamos el modo SingleScene o TwoScene

2º-Ajustamos el nivel de los canales deseados (p.ej: esta vez subimos el fader 4,5 y 6)

3º-Pulsamos Record (los botones de selección de cada canal parpadearan de color rojo)

4º-Ajustamos el valor de Fade a través del fader "Step Rate" (p.ej: a 1 segundo)

5º-Pulsamos el botón de selección de canal donde queremos guardar la escena (p.ej esta vez seleccionamos el fader 2)

6º-Nos fijamos en la pantalla y veemos como se inicia el proceso de grabación, una vez finalizado los botones ojos se apagaran de nuevo, dejando en verde los canales que hemos ajustado los niveles.

7º-Bajamos todos los canales a 0%

8º-Pulsamos el boton "SubMaster" para acceder a este modo

9º-Subimos el fader 2 (donde grabamos anteriormente) para activar la escena. Como ha observado, ahora cuando sube o baja el fader 2, este no esta controlado por la velocidad de su movimiento si no que, trabaja de forma independiente según los tiempos de fundido que le hemos asignado.

En caso de no querer preocuparse de los tiempos de Fade durante la programación, la consola LightOn permite al operador, asignar los tiempos de Fade después de haber realizado la programación. Incluso se pueden editar los SubMasters con el tiempo de Fade ya asignado :

Ejemplo 3: Reasignar o Grabar un nuevo tiempo de Fade

1º-Seleccionamos el modo SingleScene o TwoScene

2º-Nos aseguramos de tener el GrandMaster al 100%

3º-Subimos los preset Fader arriba

4º-Ajustamos el nivel de los canales deseados (p.ej: en esta ocasión subimos el fader 7,8 y 9)

5º-Pulsamos Record (los botones de selección de cada canal parpadearan de color rojo)

6º-Pulsamos el botón de selección de canal donde queremos guardar la escena (p.ej en esta ocasión 3)

7º-Nos fijamos en la pantalla y veemos como se inicia el proceso de grabación, una vez finalizado los botones ojos se apagaran de nuevo, dejando en verde los canales que hemos ajustado los niveles.

8º-Bajamos todos los canales a 0%

9º-Pulsamos el boton “SubMaster” para acceder a este modo

10º-Pulsamos la tecla A (Correspondiente a AssignFade) ubicada a la derecha de la pantalla.

11º-Mantenemos Pulsado el botón de selección del SubMaster que deseamos editar (p.eje: en esta ocasión el 3)

12º-Con el botón de selección presionado ajustamos el tiempo de Fade a través del fader “Step Rate”

13º-Soltamos el botón de selección (en este caso el 3) y pulsamos de nuevo la tecla A (correspondiente a Assign Fade)

Como has observado, ahora cuando subes o bajas el fader del canal 3 ,este no esta controlado por la velocidad de tu movimiento si no que trabaja de forma independiente según los tiempos de fundido que le hemos asignado. Del mismo modo que, hemos asignado un tiempo de Fade al canal 3, podemos hacerlo con el resto de canales. Incluso con aquellos que ya les asignamos un tiempo de Fade anteriormente (**ejemplo 2**)

Por defecto cuando grabamos un SubMaster, este se almacena en la pagina 1. Podemos almacenar cualquier escena, en cualquiera de las 12 paginas, para ello hay que mantener pulsado el botón “SubMaster” y pulsar cualquiera de los 12 botones de selección para indicar en que página deseamos grabar.

Ejemplo 4: Grabando un SubMaster en cualquier pagina

1º-Seleccionamos el modo SingleScene o TwoScene

2º-Ajustamos el nivel de los canales deseados (p.ej: esta vez subimos el fader 10,11 y 12)

3º-Pulsamos Record (los botones de selección de cada canal parpadearan de color rojo)

4º-Pulsamos el botón SubMaster y lo mantenemos

5º-Pulsamos cualquiera de los 12 botones de selección para seleccionar en que pagina deseamos grabar (p.ej: pulsamos el botón de selección 2)

6º-Pulsamos el botón de selección de canal donde queremos guardar la escena (p.ej 8)

7º-Nos fijamos en la pantalla y veemos como se inicia el proceso de grabación, una vez finalizado los botones ojos se apagaran de nuevo, dejando en verde los canales que hemos ajustado los niveles.

8º-Bajamos todos los canales a 0%

9º-Pulsamos el boton “SubMaster” para acceder a este modo

10º-Pulsamos de nuevo el botón “SubMaster” pero en esta ocasión lo mantenemos presionado y pulsamos un botón de selección para cambiar de página (p.je : en esta ocasión el 2)

11º-Subimos el fader 8 (donde grabamos anteriormente) para activar la escena

De este modo podremos ir cambiando entre las 12 páginas de SubMasters, tan sólo hay que mantener pulsado el botón “SubMaster” y a continuación, pulsar uno de los botones de selección 1 - 12 para ir a la página deseada.

Del mismo modo que, podemos asignarle un tiempo de Fade a cada uno de los SubMasters, podemos asignarlo a los Fade A y B. De este modo, cada vez que realicemos un crossfade con los fader Preset A y B, lo haremos con un Fade Time determinado:

Ejemplo 5: Configuración Fade A y Fade

1º-Pulsamos el botón SubMaster para acceder a este modo

2º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a FadeA) ubicada a la derecha de la pantalla

3º-Ajustamos el tiempo de Fade del Preset A a través del fader “Step Rate“

4º-Pulsamos de nuevo la tecla A para borrar la selección

5º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a FadeB)

6º-Ajustamos el tiempo de Fade del Preset B a través del fader “Step Rate“

7º-Pulsamos de nuevo la tecla C para borrar la selección

8º-Realizamos CrossFade entre el PresetA y el PresetB para ver los cambios que hemos realizado

El modo SubMaster la consola LightOn, le permite al operador hacer CrossFade en secuencia. Pudiendo fundir entre cada uno de los SubMasters grabados, uno tras otro.

Ejemplo 6: Haciendo CrossFade en modo SubMaster

1º-Pulsamos el botón SubMaster para acceder a este modo

2º-Nos aseguramos que los faders PresetA y PresetB están en la posición inferior

3º-Movemos los Faders PresetA y PresetB hacia arriba (la tecla de selección 1 comenzara a parpadear iluminada de color amarillo)

4º-Movemos los Faders PresetA y PresetB hacia abajo (de esta forma habremos activado la función CrossFade)

5º-Volvemos a mover los Faders PresetA y PresetB hacia arriba (la escena almacenada en el SubMaster 1 es lanzada, por lo que se queda fijo de color amarillo su botón de selección, y pasa a parpadear iluminado de color amarillo el botón de selección 2.
Esto indica que el SubMaster 1 se esta ejecutando y que el SubMaster 2 está preparado).

6º-Bajamos de nuevo los Faders PresetA y PresetB

7º-Subimos de nuevo los Faders PresetA y PresetB (a medida que subimos los Faders Preset A y B iremos fundiendo de la escena almacenada en el SubMaster 1 a la escena almacenada en el SubMaster 2.)

En esta ocasión, el botón de selección 2 dejará de parpadear y se quedará fijo, indicando que se está ejecutando. Por el contrario, el botón de selección 3 pasará a parpadear, iluminado de amarillo, indicando que será el siguiente en ejecutarse. De este modo, irán ejecutándose todos los SubMaster de forma secuancial.

A la hora de realizar CrossFade en modo SubMaster, hay que tener en cuenta lo siguiente:

1º-Para detener el CrossFade, moveremos solamente el Fader PresetA abajo y luego arriba. De este modo fundiremos en salida la última escena.

2º-Cuando cambiamos el modo de trabajo desde SubMaster a cualquier otro modo directamente, estaremos deteniendo el CrossFade de forma inmediata, eliminando el último Fade de salida. Por lo que no se recomienda.

3º- Cualquier SubMaster vacio o sin efecto será ignorado.

4º-Cualquier SubMaster al que se le haya ajustado un nivel manualmente será ignorado.(P.ej: Si los fader 1 y 2 están arriba , el CrossFade comenzará por la escena 3)

5º-La pantalla LCD indicará el valor porcentual de fade tanto de entrada como de salida.

FUNCION RECORD

La consola LightOn permite al operador realizar ,hasta 3 funciones diferentes de grabación:

1º-SubMaster Record: Se ha utilizado anteriormente para explicar el modo SubMaster

2º-FX Record: Se puede almacenar hasta 12 Fx desde los modos SingleScene , TwoScene y SubMaster.

3º-Grabación DMX BASE : Para almacenar datos DMX desde un dispositivo externo.

SUBMASTER RECORD

Anteriormente, se ha explicado detalladamente su uso para trabajar en el Modo SubMaster, por lo que a continuación se resumirá de forma breve. Puede acudir a la sección SubMaster para más información.

Ejemplo 1: Grabando un SubMaster

1º-Seleccionamos el modo SingleScene o TwoScene

2º-Nos aseguramos de tener el GrandMaster al 100%

3º-Subimos los preset Fader arriba

4º-Ajustamos el nivel de los canales deseados (p.ej: subimos el fader 1,2 y 3)

5º-Pulsamos Record (los botones de selección de cada canal parpadearan de color rojo)

6º-Pulsamos el botón de selección de canal donde queremos guardar la escena (p.ej 1)

7º-Nos fijamos en la pantalla y veemos cómo se inicia el proceso de grabación, una vez finalizado los botones ojos se apagarán de nuevo, dejando en verde los canales que hemos ajustado los niveles.

8º-Bajamos todos los canales a 0%

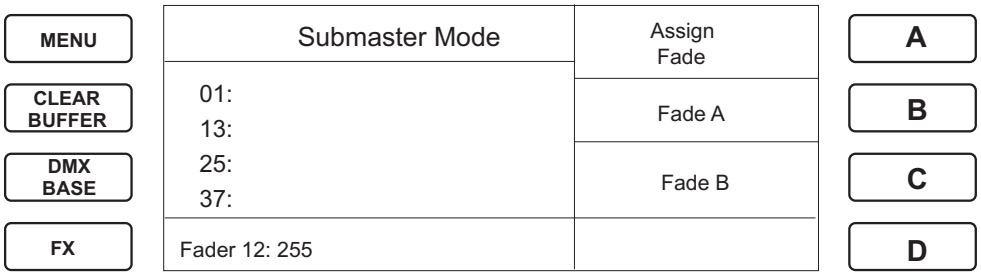
9º-Pulsamos el boton “SubMaster” para acceder a este modo

10º-Subimos el fader 1 (donde grabamos anteriormente) para activar la escena

Cualquier SubMaster grabado puede ser borrado, los pasos a seguir son los siguientes:

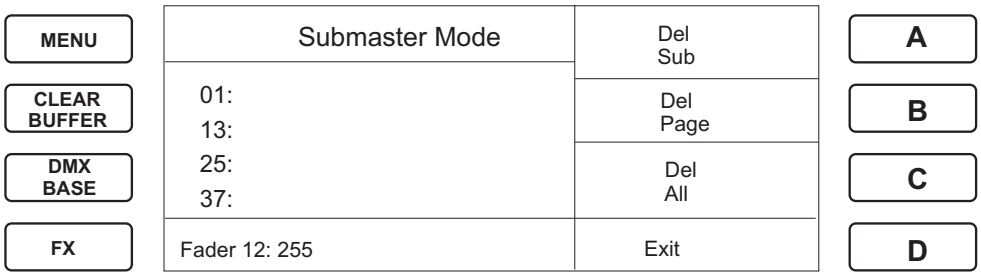
Borrado de un solo SubMaster

1º. Accedemos al modo Single Scene, Two Scene o SubMastera través de sus correspondientes botones

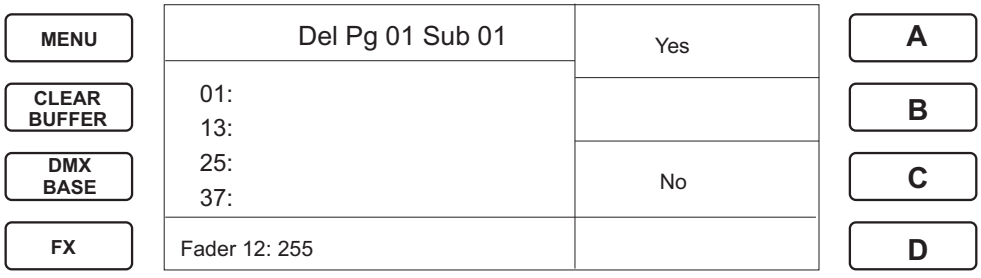


2º-Pulsamos la tecla Record

3º- Pulsamos la tecla A, correspondiente a la entrada Del Sub , como se muestra en la siguiente imagen:



4º-Pulsamos el botón de selección del SubMaster que deseamos eliminar.



5º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes).

Borrado de una página entera de SubMasters

1º. Accedemos al modo Single Scene, Two Scene o SubMastera través de sus correspondientes botones

MENU	Submaster Mode	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Fade A	B
DMX BASE		Fade B	C
FX	Fader 12: 255		D

2º-Pulsamos la tecla Record

3º- Pulsamos la tecla B, correspondiente a la entrada Del Page, como se muestra en la siguiente imagen:

MENU	Submaster Mode	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Del Page	B
DMX BASE		Del All	C
FX	Fader 12: 255	Exit	D

4º-Pulsamos el botón de selección de página de SubMasters que deseamos eliminar a través de las teclas 1-12.

MENU	Del Pg 01	Yes	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:		B
DMX BASE		No	C
FX	Pg 01 Record SubMaster		D

5º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes).

Borrado completo de todos los SubMaster

1º. Accedemos al modo Single Scene, Two Scene o SubMastera través de sus correspondientes botones :

MENU	Submaster Mode	Assign Fade	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Fade A	B
DMX BASE		Fade B	C
FX	Fader 12: 255		D

2º-Pulsamos la tecla Record

3º- Pulsamos la tecla C, correspondiente a la entrada Del All, como se muestra en la siguiente imagen:

MENU	Submaster Mode	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Del Page	B
DMX BASE		Del All	C
FX	Fader 12: 255	Exit	D

4º-La pantalla mostrara una ventana para confirmar el borrado de todos los SubMasters almacenados en la consola

MENU	Del All Sub	Yes	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:		B
DMX BASE		No	C
FX	Pg 01 Record SubMaster		D

5º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes).

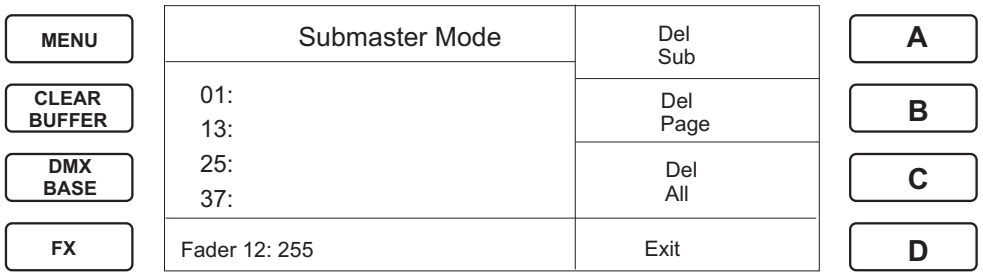
FX 1 - 12 RECORD

La consola LightOn permite al operador almacenar ,hasta 12 Fx desde los modos SingleScene y TwoScene. Cada uno de los efectos grabados ,trabajará a modo de Chase, pudiendo almacenar hasta 99 pasos.

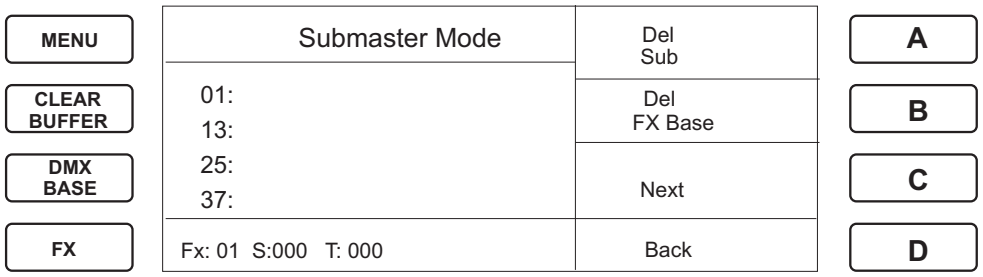
Los pasos para grabar un Fx son los siguientes:

1º-Accedemos al modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos la tecla Record



3º-Pulsamos luna tecla cualquiera de Fx1, Fx2, Fx3.....Fx12 (el efecto donde se desea grabar). El botón se iluminara de azul y la pantalla mostrara lo siguiente:



Si observamos la pantalla, en la parte inferior nos muestra información acerca del estado de este Fx.Sxxx hace referencia al paso actual dentro del Fx , por el contrario,Txxx hace referencia al número de pasos totales almacenados dentro de este Fx.

4º-Ajustamos los niveles de los canales 1- 48 para el primer paso

5º-Pulsamos la tecla “Step” para almacenar la primera escena dentro del Fx

6º- Ajustamos los niveles de los canales 1 - 48 de nuevo para el segundo paso

7º-Pulsamos la tecla “Step” de nuevo para almacenar la segunda escena dentro del Fx.

8º-Seguimos almacenando escenas del mismo modo. Una vez almacenadas todas las escenas deseadas, pulsamos el botón “Fx” iluminado de color azul para finalizar la grabación

Edición de Fx

Si durante la grabación de escenas queremos movernos entre las escenas ya almacenadas, eliminar un paso o eliminar el Fx entero podemos hacerlo a través de las teclas A,B,C y D:

Tecla A: Elimina el paso actual, este es indicado a través de SXXX

Tecla B: Borra por completo todos los pasos del Fx, dejándolo limpio.

Tecla C: Nos permite seleccionar los pasos desplazándonos hacia adelante

Tecla D: Nos permite seleccionar los pasos desplazándonos hacia atrás.

Si queremos editar un Fx ya almacenado, realizaremos los siguientes pasos:

1º-Accedemos al modo Single Sceneo Two Scene a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos la tecla Record

MENU	Submaster Mode	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del Page	B
DMX BASE	25: 37:	Del All	C
FX	Fader 12: 255	Exit	D

3º-Pulsamos la tecla correspondiente al Fx que queremos editar. El botón se iluminara de azul y la pantalla mostrara lo siguiente:

MENU	Submaster Mode	Del Step	A
CLEAR BUFFER	01: 13:	Del FxBase	B
DMX BASE	25: 37:	Next	C
FX	Fx: 01 S: 000 T: 000	Back	D

4º-Ya podemos editar el Fx.

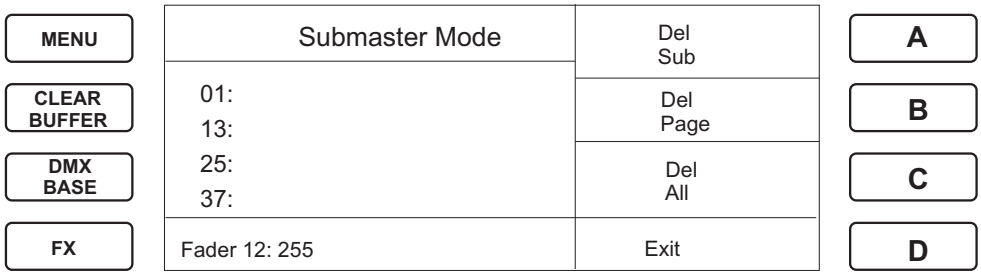
Si queremos insertar una escena más, antes de cualquier otro paso, usaremos las teclas C y D (correspondientes a Next y Back respectivamente) para seleccionar el paso donde queremos insertar la escena, y a continuación pulsaremos Step para insertarla delante de ese paso.

Tiempo de Fundido y Paso en un Fx

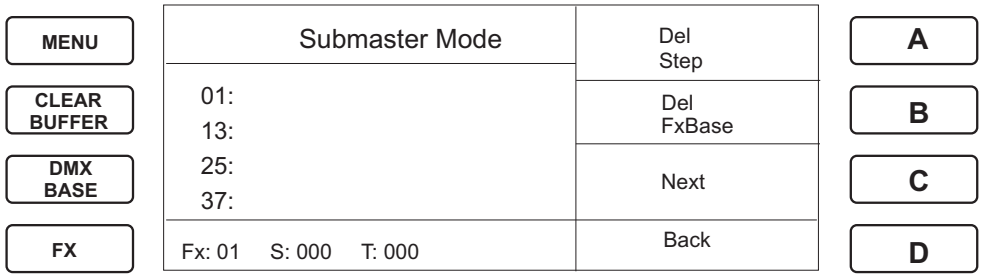
A cada paso de cada Fx se le puede asignar un tiempo de Fundido y otro de Paso. Los pasos a seguir son los siguientes:

1º-Accedemos al modo Single Sceneo Two Scenea través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos la tecla Record

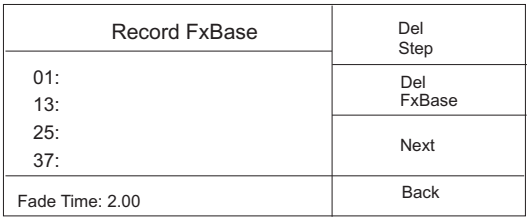


3º-Pulsamos la tecla correspondiente al Fx que queremos editar. El botón se iluminara de azul y la pantalla mostrara lo siguiente:

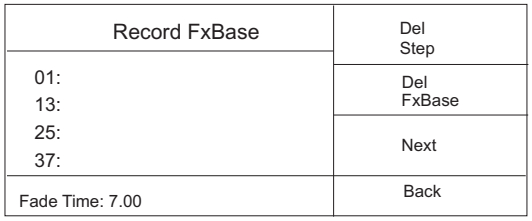


4º-Nos desplazamos entre los pasos mediante las teclas C y D (correspondientes a Next y Back). Seleccionamos un paso.

5º- Pulsamos la tecla FD/ST de modo que se quede iluminada de color rojo. De este modo ,podremos ajustar el tiempo de Fade



Techa SD/ST TIME en color rojo



Tecla SD/ST TIME en color amarillo

6º-Ajustaremos el tiempo de Fade mediante el fader “ StepRate”

7º-Pulsaremos la tecla FD/St de nuevo, esta se iluminara de color amarillo. De este modo podremos ajustar el tiempo de Step.

8º-Ajustamos el tiempo de Step mediante el fade “ StepRate ”

9º-Pulsamos de nuevo la tecla Fx iluminada de azul para finaliza.

10º-Pulsamos el botón de “Record” para salir.

Disparo y Uso de los Fx

Una vez finalizada la grabación de escenas y Fx los botones Fx1, Fx2.....Fx12 que contengan datos se iluminarán de color ojo. De esta manera, podremos distinguir que Fx tienen escenas almacenadas de los que están vacíos. Para activarlos , los pasos son los siguientes:

1º-Accedemos al modo Single Scene, Two Scene o SubMastera través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos el botón Fx que queremos ejecutar. Este se iluminara de color amarillo, indicando que esta seleccionado.

3º-Pulsamos el botón “GO/STOP” para lanzar el Fx. Este se iluminara de color rojo parpadeante, indicando que esta en ejecución.

4º-Pulsamos de nuevo el botón Fx que se esta ejecutando. Este se iluminara de color amarillo parpadeante, indicando que se ha seleccionado y que se esta ejecutando.

5º-Pulsamos de nuevo el botón “GO/STOP” para detener el chase. Este se iluminara de color rojo fijo como al principio

La consola LightOn permite al operador ejecutar 12 Fx al mismo tiempo.

DMX_BASE RECORD

La consola LightOn permite al operador grabar datos DMX desde un dispositivo externo. Esta función puede resultar muy útil en determinadas circunstancias.

En la función DMX_Base Record podemos elegir entre 4 opciones:

1º-Grabación BBT: La consola empieza,y detiene la grabación de forma automática

2º-Grabación DMX: La consola necesita una confirmación para empezar a grabar y para detenerse

3º-Del Base: Para eliminar los datos almacenados en los botones Fx1,Fx2,Fx3.....Fx12 seleccionada.

4º-Dell ALL BASE: Para eliminar todos los datos almacenados en todos los botones Fx1,Fx2,Fx3.....Fx12.

BBT Record

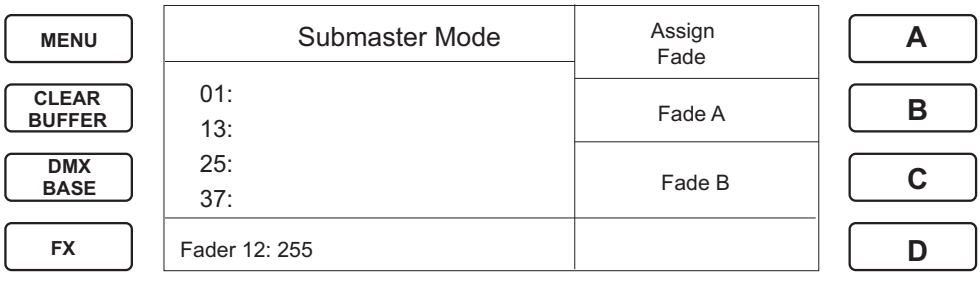
Podemos seleccionar entre dos opciones:

A-AUTO Record: Cuando todos los valores DMX están en 0, la consola está preparada para grabar. Cuando hay valores que no son 0, la consola comienza a grabar automáticamente. La grabación se detiene de forma autónoma cuando los valores DMX regresan a 0.

B-MANUAL Record:Cuando todos los valores DMX están en 0, la consola está preparada para grabar. Cuando pulsamos Start , la consola comienza a grabar. La grabación se detiene de forma autónoma cuando los valores DMX regresan a 0.

A -Los pasos a seguir son los siguientes para Usar la función AUTO Record:

1º. Accedemos al modo SubMaster a través de su correspondiente botón :



2º-Pulsamos la tecla Record

MENU	Submaster Mode	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Del Page	B
DMX BASE		Del All	C
FX	Fader 12: 255	Exit	D

3º-Pulsamos la tecla DMX BASE ubicada a la izquierda de la pantalla. Esta se iluminará de color azul.

4º-Pulsamos algún boton Fx1,Fx2,Fx3.....Fx12.Este comenzará a parpadear de color rosa.

MENU	Record DMX Base	BBT Record	A
CLEAR BUFFER	A: BBT RECORD B: DMX RECORD C: DEL BASE (01) D: DEL ALL BASE Recording: EXIT	Dmx Record	B
DMX BASE		Delete Base	C
FX	Pg 01 Record Sub	DEL All	D

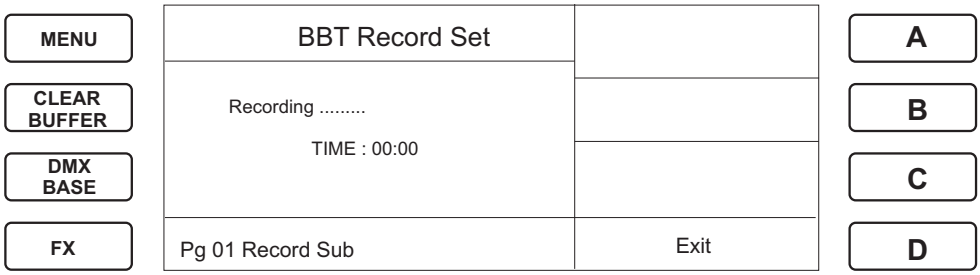
5º- Pulsamos la tecla A (correspondiente a BBT Record)

MENU	BBT Record Set	Auto Record	A
CLEAR BUFFER		MANUAL Record	B
DMX BASE			C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

6º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a AUTO Record).

MENU	BBT Record Set	Yes	A
CLEAR BUFFER	Yes: Will cancel other function No: Exit Free Space: 51200K		B
DMX BASE		No	C
FX	Pg 01 Record Sub		D

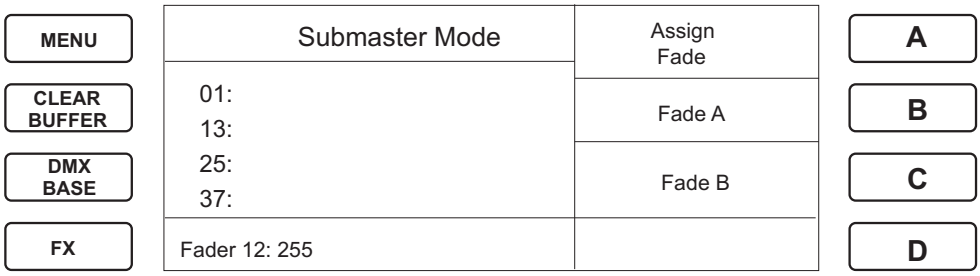
7º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes):



Cuando deseemos detener la grabación pulsaremos la tecla D (correspondiente a Exit)

B- Los pasos a seguir son los siguientes para Usar la función MANUAL Record:

1º. Accedemos al modo SubMaster a través de su correspondiente botón :



2º-Pulsamos la tecla Record

MENU	Submaster Mode	Del Sub	A
CLEAR BUFFER	01: 13: 25: 37:	Del Page	B
DMX BASE		Del All	C
FX	Fader 12: 255	Exit	D

3º-Pulsamos la tecla DMX BASE ubicada a la izquierda de la pantalla. Esta se iluminará de color azul.

4º-Pulsamos algún botón Fx1,Fx2,Fx3.....Fx12.Este comenzará a parpadear de color rosa.

MENU	Record DMX Base	BBT Record	A
CLEAR BUFFER	A: BBT RECORD B: DMX RECORD C: DEL BASE (01) D: DEL ALL BASE Recording: EXIT	Dmx Record	B
DMX BASE		Delete Base	C
FX	Pg 01 Record Sub	DEL All	D

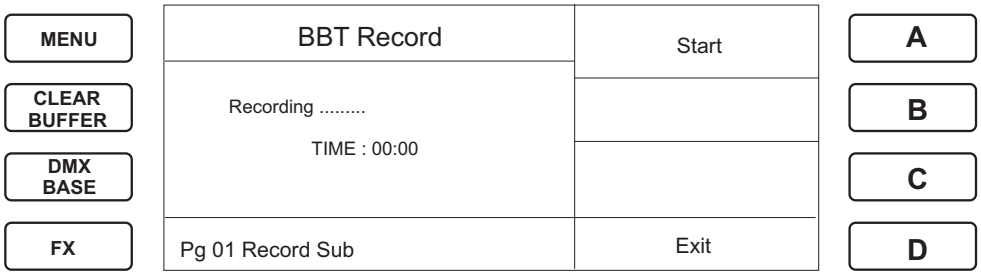
5º- Pulsamos la tecla B (correspondiente a DMX Record)

MENU	BBT Record Set	Auto Record	A
CLEAR BUFFER		MANUAL Record	B
DMX BASE			C
FX	Pg 01 Record Sub	Exit	D

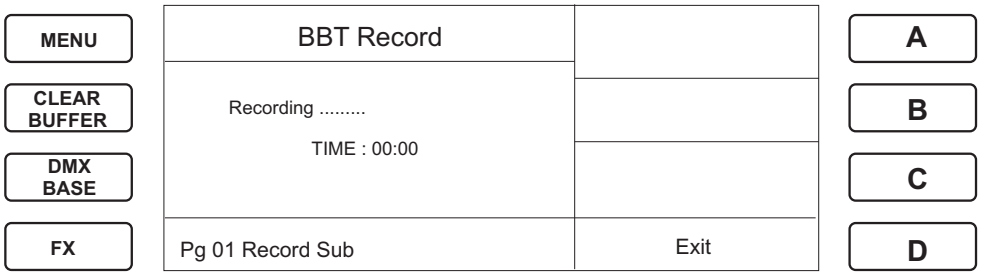
6º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a MANUAL Record).

MENU	BBT Record Set	Yes	A
CLEAR BUFFER	Yes: Will cancel other function No: Exit		B
DMX BASE	Free Space: 51200K	No	C
FX	Pg 01 Record Sub		D

7º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes):



8º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Start)

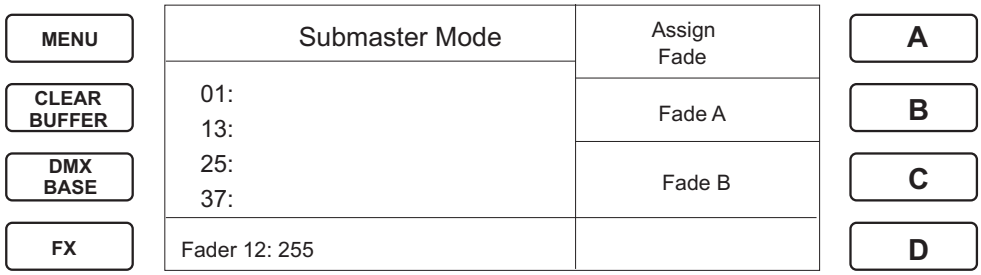


Cuando deseemos detener la grabación pulsaremos la tecla D (correspondiente a Exit)

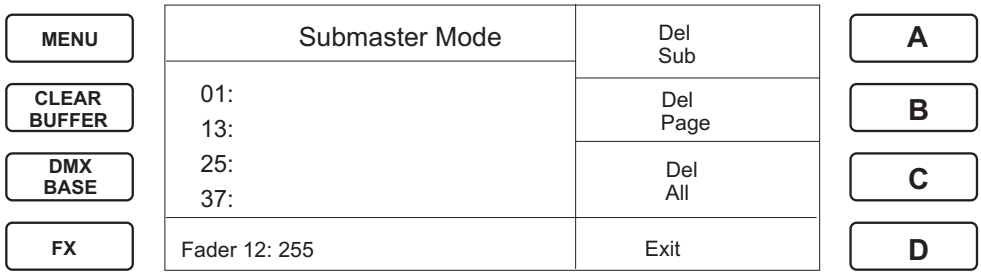
DMX Record

Los pasos a seguir para Usar la función DMX Record, son los siguientes::

1º. Accedemos al modo SubMaster a través de su correspondiente botón :

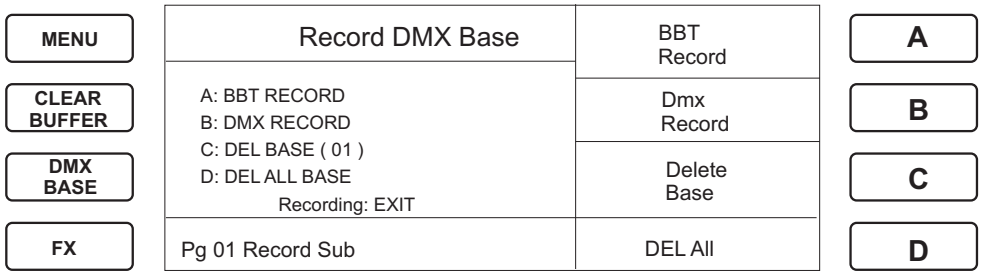


2º-Pulsamos la tecla Record

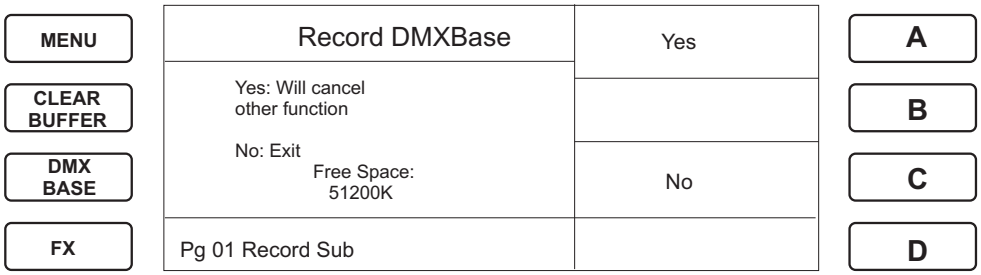


3º-Pulsamos la tecla DMX BASE ubicada a la izquierda de la pantalla. Esta se iluminará de color azul.

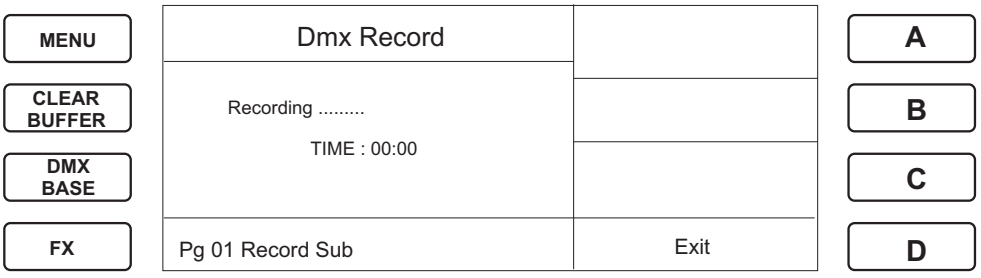
4º-Pulsamos algún boton Fx1,Fx2,Fx3.....Fx12.Este comenzará a parpadear de color rosa.



5º- Pulsamos la tecla B (correspondiente a DMX Record)



6º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes):



7º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Start)

Cuando deseemos detener la grabación pulsaremos la tecla D (correspondiente a Exit)

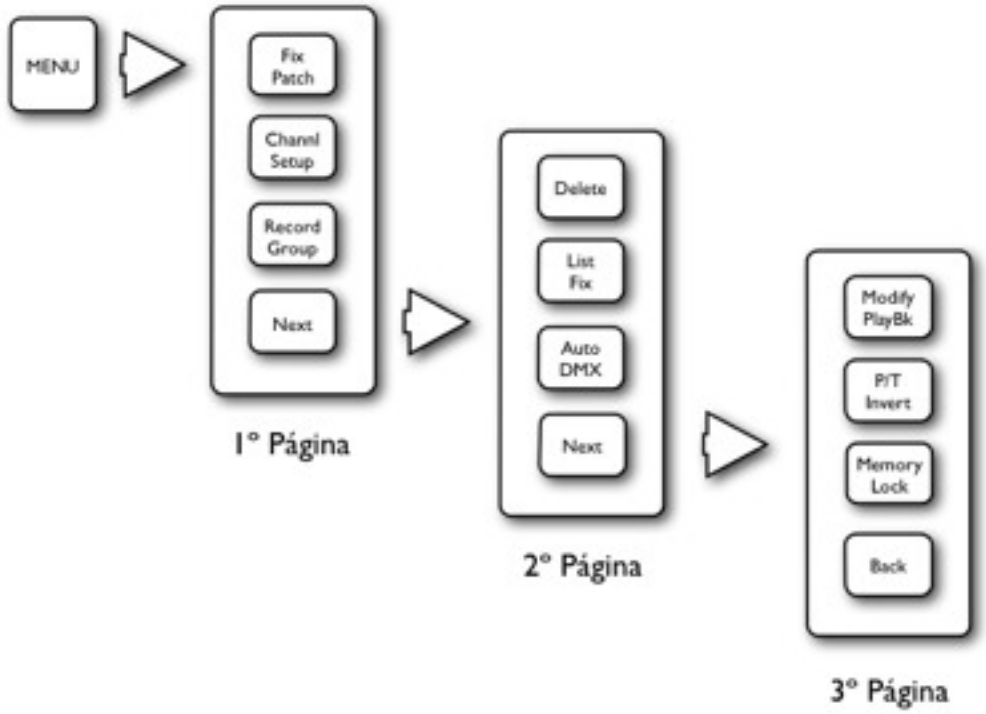
MODO ML

CONFIGURACION

La consola LightOn permite al operador, controlar un máximo de 8 aparatos de 40 canales cada uno. Se pueden almacenar hasta 20 playbacks de 99 pasos cada uno. Cada paso almacenado, tiene un tiempo de fundido y otro de espera.

La consola LightOn tiene incluidas la mayoría de las librerías de aparatos disponibles en el mercado. Todas ellas están almacenadas en la memoria USB.

El menú del modo ML cuenta con su propio submenú, a continuación se muestra un diagrama:



Fix Patch

Cada aparato puede asignarse a un fade preset, de este modo, podremos seleccionar el aparato de forma rápida a través de los botones de selección 1 - 12. De este modo, usaremos el fader para controlar la intensidad del aparato y, el botón de selección, para seleccionarlo durante la programación.

La función principal del Patcheo de equipos es, indicar qué aparato está localizado en cada fader preset e indicar que dirección tiene.

Los pasos a seguir para Patchear un aparato, son los siguientes:

1º- Accedemos al modo ML a través de su correspondiente botón :

MENU	Fixture Menu	Fix Patch	A
CLEAR BUFFER		Channel Setup	B
DMX BASE		Record Group	C
FX	Fader 01 : 000	Exit	D

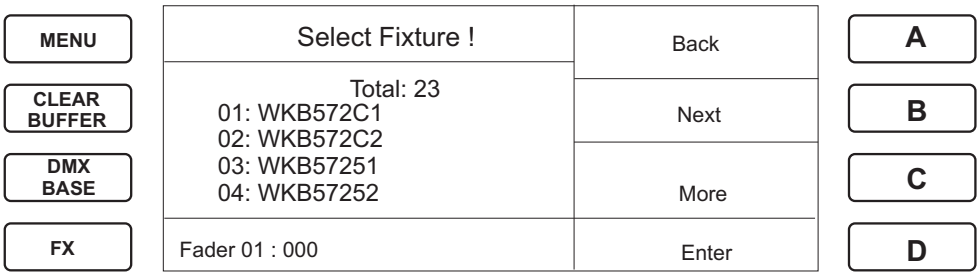
2º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Fix Patch)

MENU	Read 00 Fixture		A
CLEAR BUFFER			B
DMX BASE			C
FX	Fader 01 : 000		D

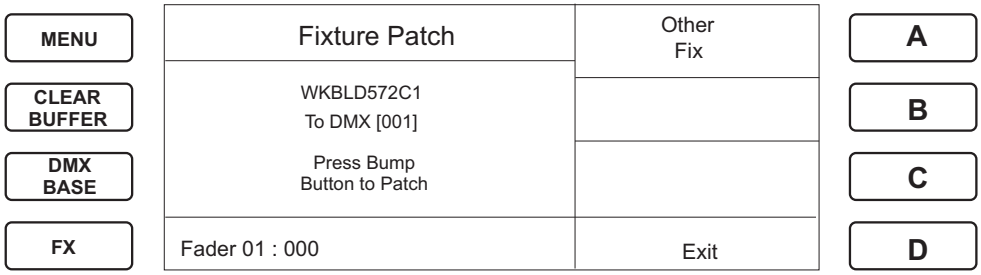
la consola empezará a escanear las librerías disponibles desde la memoria USB, una vez finalizado las indexará

MENU	Read 59 Fixture	Back	A
CLEAR BUFFER	Total: 59 01: AAAAA 02: BBBBB 03: CCCCC 04: DDDDD	Next	B
DMX BASE		More	C
FX	Fader 01 : 000	Enter	D

3º- Los aparatos están indexados por fabricante. A través de las teclas A, B y C (correspondientes a Back, Next y More) podemos ir desplazándonos. Una vez localizado el fabricante, lo seleccionamos a través de la tecla D (correspondiente a Enter).



4º-La consola indexará los aparatos para el fabricante seleccionado.A través de las teclas A, B y C (correspondientes a Back, Next y More) podemos ir desplazándonos. Una vez localizado el aparato, lo seleccionamos a través de la tecla D (correspondiente a Enter).



5º-Los botones de selección 1-12 empezarán a parpadear de color rojo y la pantalla nos mostrará dos opciones: podemos elegir otro aparato (a través de la tecla A) o bien, salir (a través de la tecla B). Si queremos patchear el aparato seleccionado pulsaremos uno de los botones de selección 1 - 12.

La unidad se patcheará en el fader preset seleccionado.

***Ejemplo 1*:** Patcheando 8 aparatos consecutivos

1º-Seleccionamos el modo ML

2º-Pulsamos el botón Menu

3º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a FixPatch)

4º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a More)

5º-Seguimos pulsando la tecla C (correspondiente a More) hasta que en la pantalla veamos “Work”

6º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a Next) hasta seleccionar “ Work “

7º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter)

8º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para seleccionar el aparato WKB572C1

9º-Pulsamos la tecla de selección 1 y la mantenemos pulsada

10º-Pulsamos la tecla de selección 8

De este modo hemos patcheado 8 equipos Work Blade 575 de una vez.

***Ejemplo 2*:** Patcheando 1 aparato en una dirección DMX determinada

1º-Seleccionamos el modo ML

2º-Pulsamos el botón Menu

3º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a FixPatch)

4º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a More)

5º-Seguimos pulsando la tecla C (correspondiente a More) hasta que en la pantalla veamos “Work”

6º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a Next) hasta seleccionar “ Work “

7º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter)

8º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para seleccionar el aparato WKB572C1

9º-Introducimos la dirección dmx donde queremos patchearlo a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx10 (p.ej: 216)

10º-Pulsamos la tecla de selección 1

De este modo hemos patcheado 1 aparato Work Blade 575 en la dirección 216.

Channel Set Up

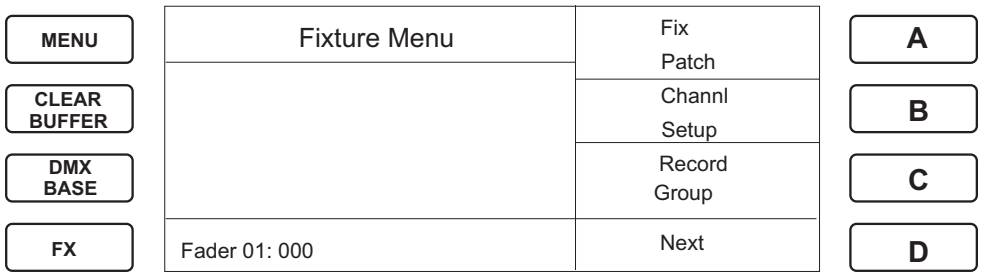
De este modo definiemos a partir de qué canal y hasta dónde se patchearán cada uno de los diferentes tipos de aparatos, que soporta la consola LightOn.

Pasos a seguir:

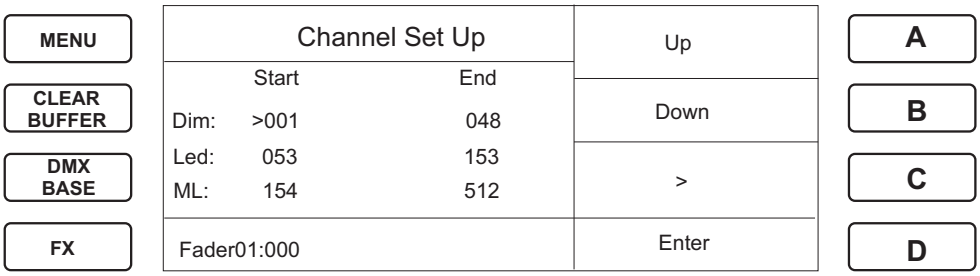
1º. Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

3º- Pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada Channel Setup, como se muestra en la siguiente imagen:



4º-Una vez dentro, se mostrará la asignación de canales ,dividida en 3 grupos Dim (Dimmer) ,Led (Para focos o barras Led) y ML (para equipos de robótica y focos móviles).



5º- Con la tecla C (correspondiente a >) podremos desplazarnos a través de los valores. Con las teclas A y B (Up y Down respectivamente) podremos ajustar los valores.

6º-Una vez finalizado el ajuste de los canales pulsaemos la tecla D (correspondiente a Enter). En cualquier momento, podemos salir de esta pagina pulsando la tecla Menú.

De este modo habremos definido a partir de qué canal y hasta dónde se patchearán cada uno ,de los difeentes tipos de aparatos que soporta la consola LightOn.

Record Group

La consola LightOn permite al operador, crear grupos de aparatos iguales, pudiendo seleccionar varios aparatos a la vez.

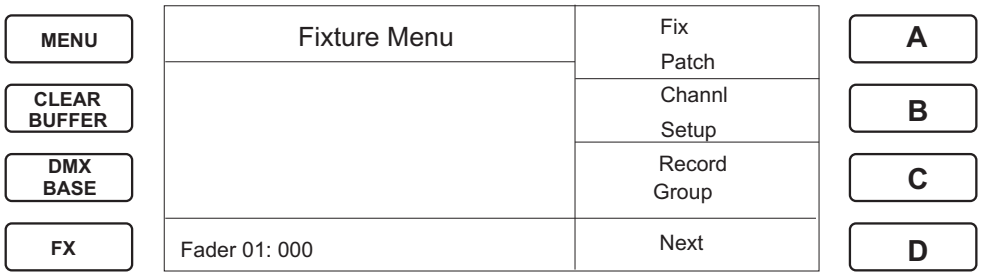
Los pasos a seguir para grabar un grupo, son los siguientes:

1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

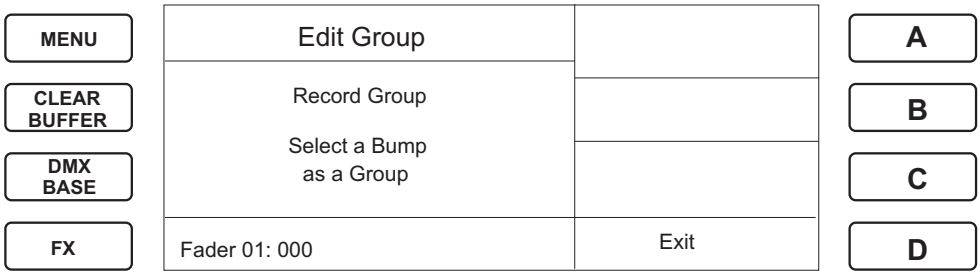
2º-Activamos los aparatos que queremos incluir en el grupo a través de su botón de selección 1 - 12.

3º-Pulsamos Menú

4º- Pulsamos la tecla C correspondiente a la entrada Record Group, como se muestra en la siguiente imagen:



5º-La pantalla mostrará un mensaje, indicándonos que seleccionemos uno de los botones de selección 1-12 (que estarán parpadeando de color azul) . De este modo, incluiremos los aparatos seleccionados en un mismo grupo.



6º-Pulsamos uno de los botones de selección 1 - 12. Los botones dejarán de parpadear y habremos grabado el grupo.

Ejemplo 3: Haciendo un grupo con los aparatos del puente trasero

1º-Seleccionamos el modo ML

2º-Pulsamos los botones de selección de los aparatos del puente trasero (en este caso 5,6,7 y 8) para activarlos.

3º-Pulsamos el botón Menu

4º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a Record Group)

5º-Pulsamos el botón 1 de selección para almacenar los aparatos en el grupo 1

6º-Pulsamos la tecla Menu para salir

7º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a Recall Group)

8º-Pulsamos el botón de selección 1

Ya podemos trabajar con todos los aparatos del puente trasero al mismo tiempo.

Delete

En modo ML la consola LightOn tiene dos funciones de borrado:

A-Delete Fixture: con ella podremos eliminar los aparatos patcheados

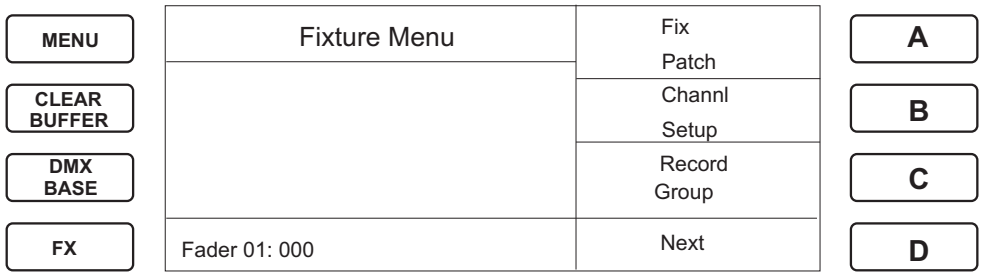
B-Delete Chase: con ella podremos eliminar los chases o programas almacenados en los fader preset.

A-Delete Fixture: Los pasos a seguir para eliminar los aparatos patcheados ,son los siguientes:

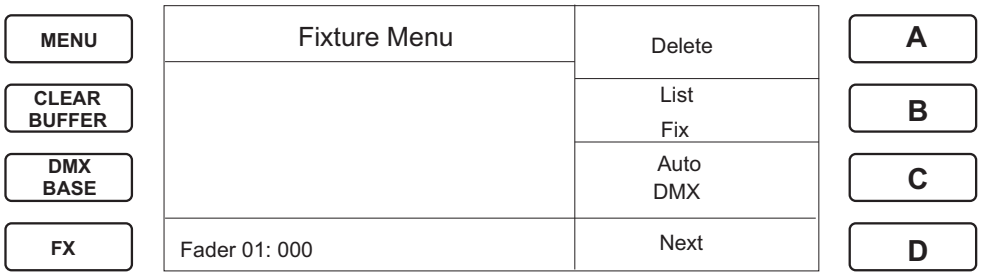
1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

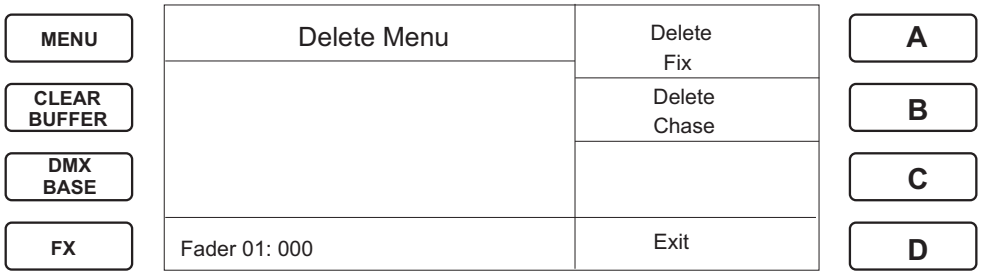
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



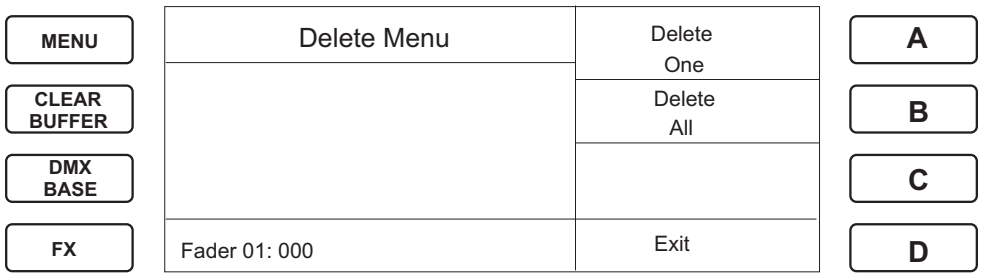
4º-A continuación pulsamos la tecla A correspondiente a la entrada Delete:



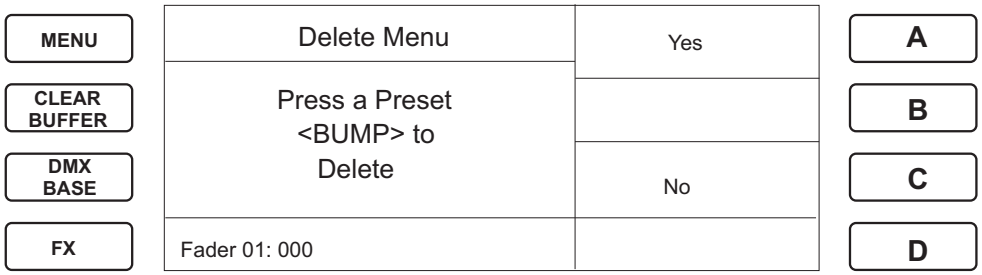
5º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete Fix:



6º-A continuación podemos elegir entre dos opciones: Delete All (para eliminar todos los aparatos patcheados) y Delete One (para eliminar solo un aparato). Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete One:



7º- Pulsamos el botón de selección 1-12 del aparato que queramos eliminar:



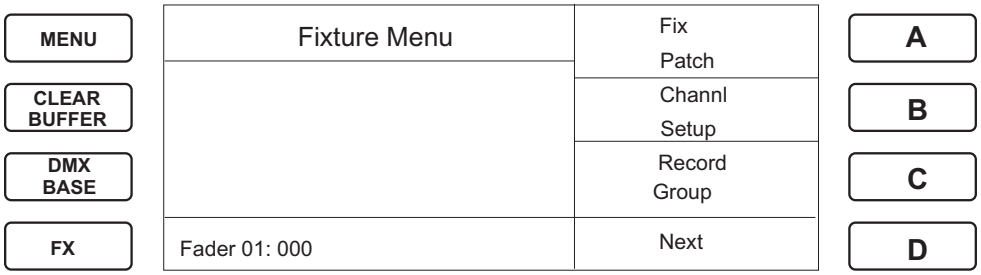
8º-Una vez seleccionado el aparato pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para confirmar el borrado del aparato del patch

B-Delete Chase:

1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



4º-A continuación pulsamos la tecla A correspondiente a la entrada Delete:

MENU	Fixture Menu	Delete	A
CLEAR BUFFER		List Fix	B
DMX BASE		Auto DMX	C
FX	Fader 01: 000	Next	D

5º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete Chase:

MENU	Delete Menu	Delete Fix	A
CLEAR BUFFER		Delete Chase	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01: 000	Exit	D

6º-A continuación podemos elegir entre dos opciones: Delete All (para eliminar todos los chases almacenados) y Delete One (para eliminar solo chase). Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete One:

MENU	Delete Menu	Delete One	A
CLEAR BUFFER		Delete All	B
DMX BASE			C
FX	Fader 01: 000	Exit	D

7º- Pulsamos el botón de selección 1-12 del chase que queramos eliminar:

MENU	Delete Menu	Yes	A
CLEAR BUFFER	Push a Preset <BUMP> to Delete		B
DMX BASE			C
FX	Fader 01: 000	No	D

8º-Una vez seleccionado el chase pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para confirmar el borrado del chase

List Fix

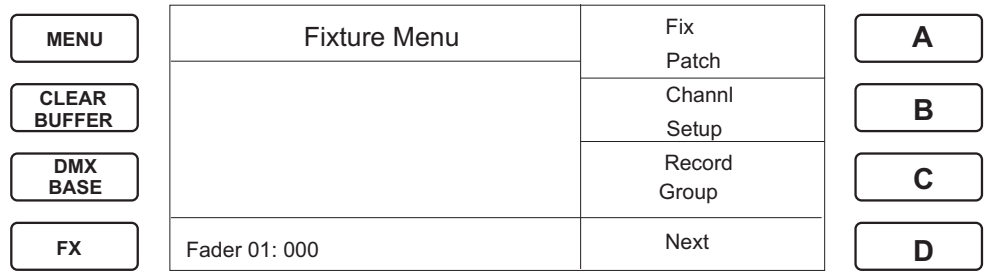
La función List Fix ayuda al operador a ver de manera fácil, clara y ordenada las unidades asignadas y su correspondiente dirección DMX:

Los pasos a seguir para usar la función List Fix son los siguientes:

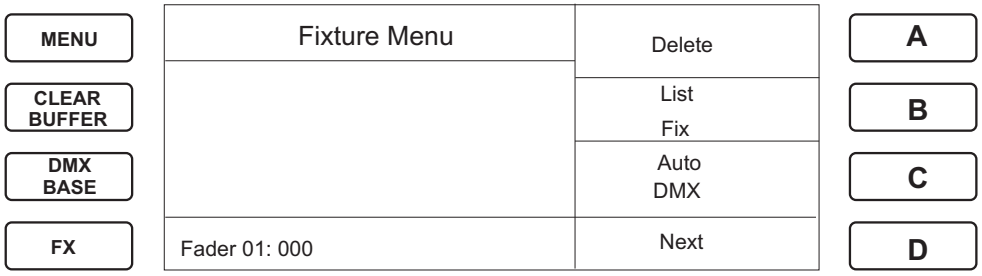
1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

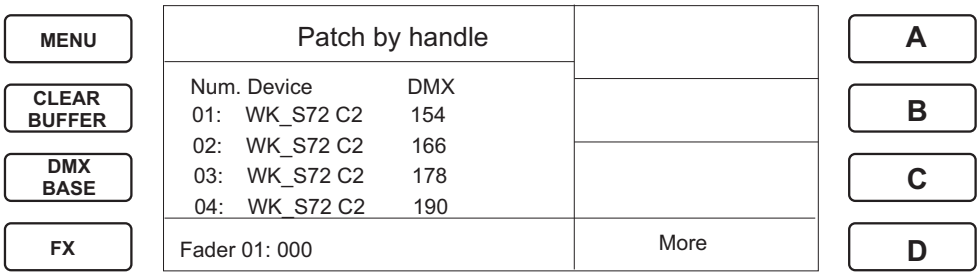
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



4º-A continuación pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada List Fix



5º-La pantalla mostrara los aparatos patcheados y su dirección. Usaremos la tecla D (correspondiente a More) para desplazarnos entre ellos.



Auto DMX

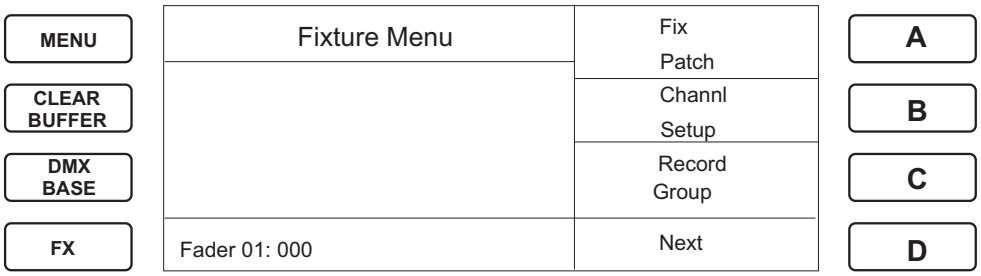
La consola LightOn permite al usuario autodireccionar las unidades asignadas de forma automática.

Los pasos a seguir para usar la función Auto Dmx son los siguientes:

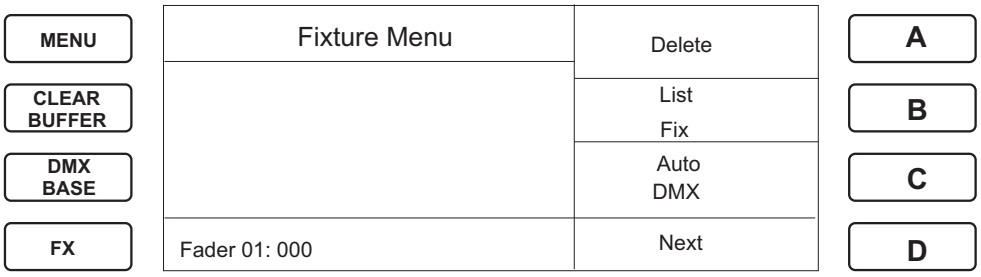
1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

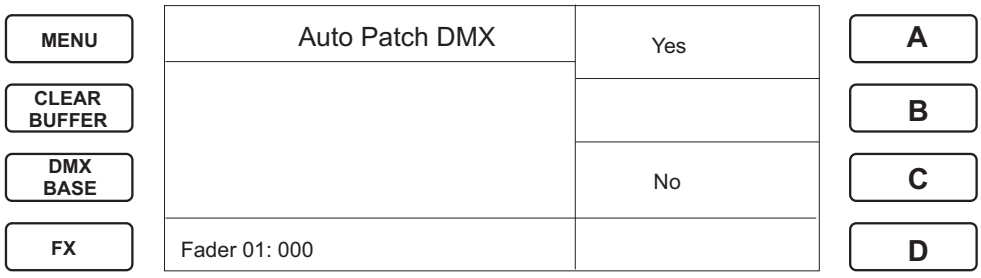
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



4º-A continuación pulsamos la tecla C correspondiente a la entrada Auto Dmx:



5º-La pantalla mostrara los aparatos patcheados y su dirección. Usaremos la tecla D (correspondiente a More) para desplazarnos entre ellos.



6º-A continuación pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para auto patchearlos secuencialmente.

Modify PlayBack

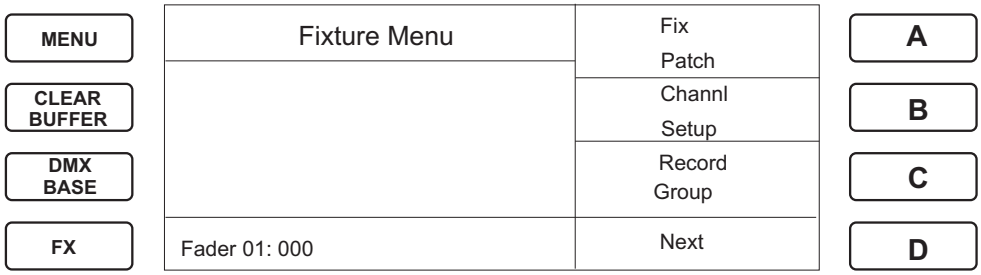
La consola LightOn permite al operador, editar los playbacks almacenados. De esta manera,el operador puede llevar un show de un lugar a otro y, simplemente corregir posiciones y foco, o bien, hacer cualquier corrección necesaria,

Los pasos a seguir para usar la función Modify PlayBack son los siguientes:

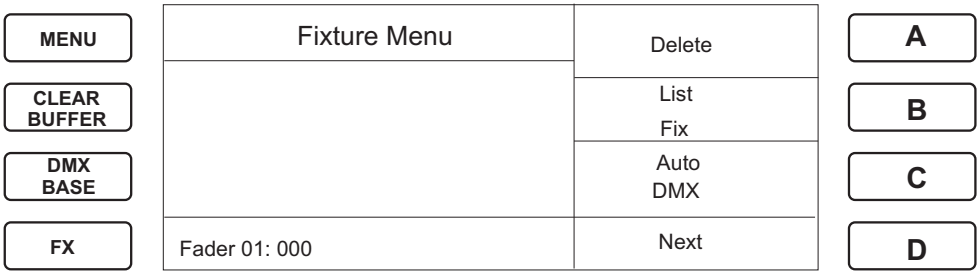
1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

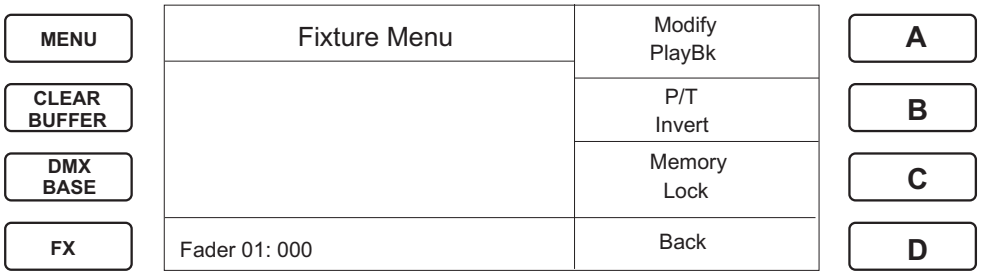
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



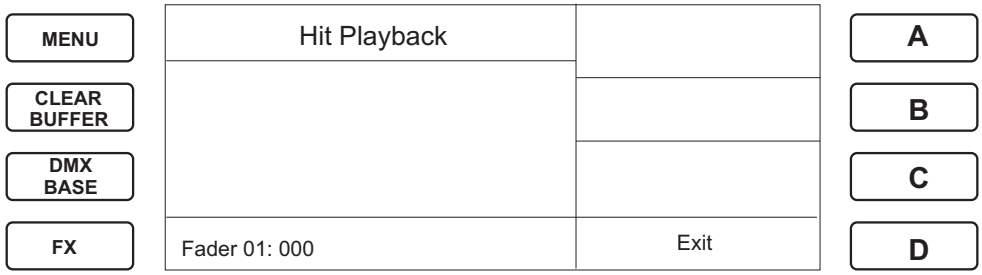
4º-A continuación pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next:



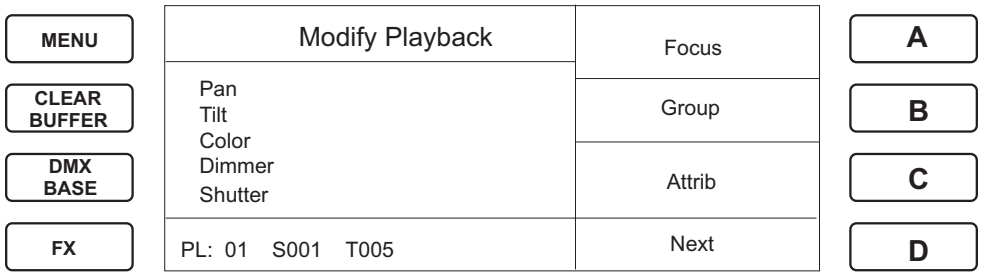
5º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Modify PlayBK)



6º-La pantalla nos solicitara que selecciones el playback que deseamos modificar

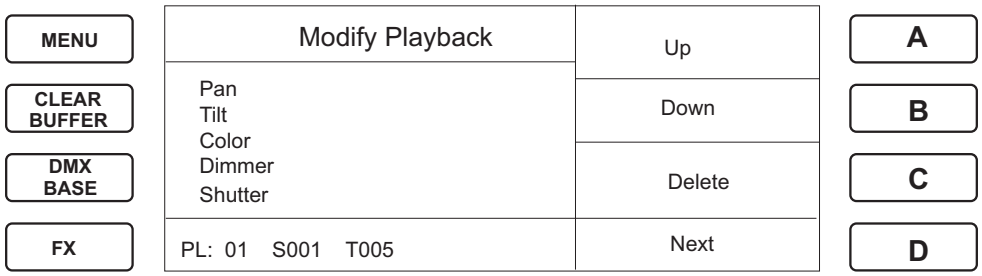


7º-Pulsamos el botón de selección de PlayBack 13-20 que deseamos modificar



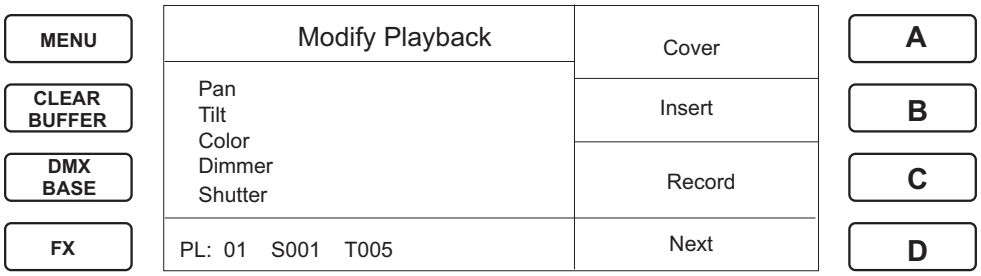
Como se puede observar en la parte inferior de la pantalla, se indica el número de playback y qué paso estamos modificando.Mediante las teclas A,B,C y D podemos seleccionar los atributos que queemos modifica.

8º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Next) para pasar a la siguiente página del submenu:



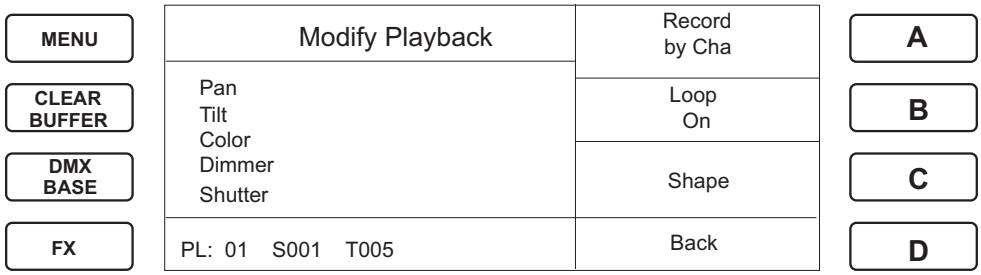
Mediante las teclas A y B (correspondientes a Up y Down respectivamente) podemos desplazarnos entre los diferentes pasos que contenga el PlayBack. En caso que querer eliminar un paso, lo seleccionaremos y pulsaremos la tecla C (correspondiente a Delete) para eliminarlo.

9º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Next) para pasar a la siguiente página del submenu:



A través de la tecla B (correspondiente a Insert) podemos añadir otro paso dentro del PlayBack. Una vez añadido, pulsaremos la tecla C (correspondiente a Record) para almacenar las modificaciones.

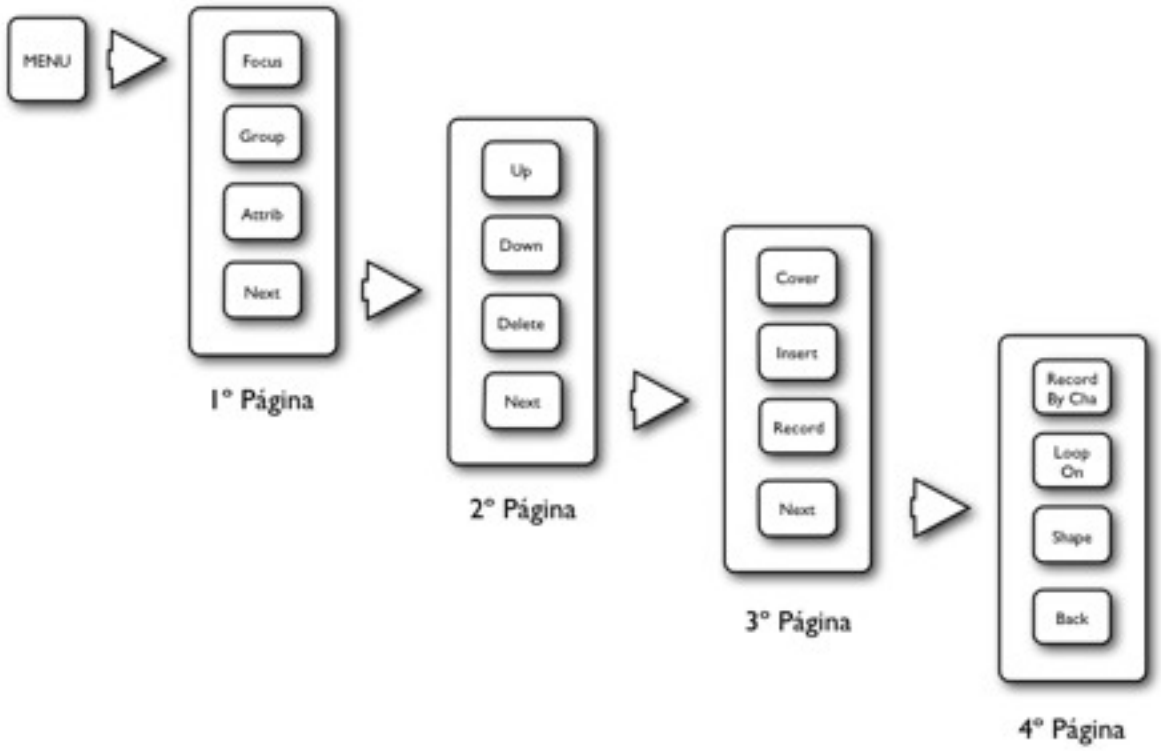
10º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Next) para pasar a la siguiente página del submenu:



Podemos configurar el PlayBack para que se ejecute en modo loop o solo una vez pulsando la tecla B (corespondiente a Loop On). Además podemos corregir o añadir un shape sobre cualquier paso ya almacenado pulsando la tecla C (correspondiente a Shape).

11º-Para volver a la primera página del menu de la función Modify PlayBack pulsamos la tecla D (correspondiente a Back)

El diagrama del menú de la función Modify PlayBack, es el siguiente:



P / T Invert

La consola LightOn permite al operador, Invertir el Pan y el Tilt de los aparatos desde la consola. Este puede ser fijado como Normal o Inverso.

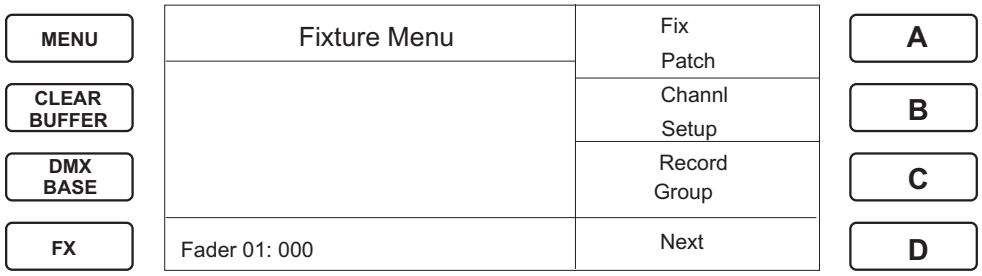
Los pasos a seguir para usar la función Modify PlayBack, son los siguientes:

1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

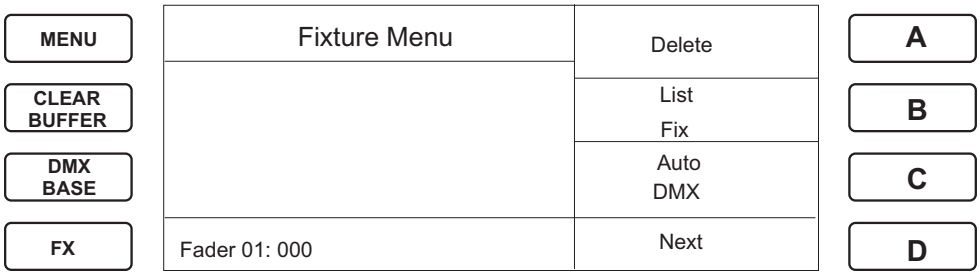
2º-Activamos los aparatos que queremos modificar a través de sus espectivos botones de selección 1-12

3º-Pulsamos Menú

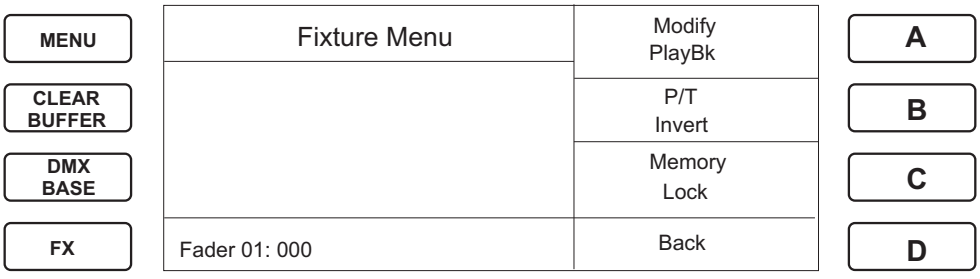
4º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



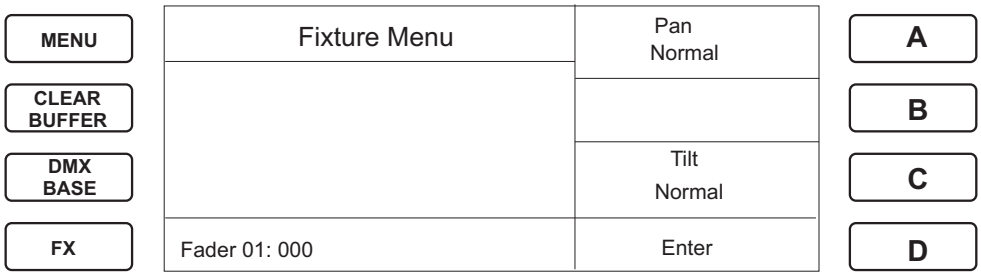
5º-A continuación pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next:



6º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a P/T Invert)



7º-Con las teclas A y C (correspondientes a Pan Normal y Tilt Normal respectivamente) podemos ajustar la inversión de los parámetros.



8º-Una vez modificados los parámetos de Pan y Tilt pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirma.

Memory Lock

La consola LightOn permite al operador, bloquear la memoria de la misma, permitiéndole tener a salvo las diferentes configuraciones y así evitar su modificación por personal no autorizado.

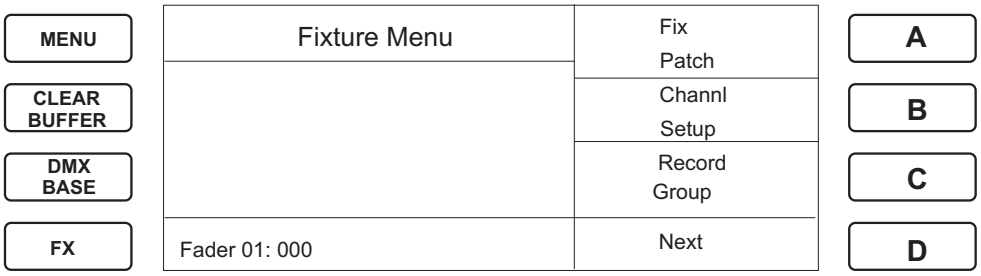
Los pasos a seguir son los siguientes:

1º-Activamos el modo ML a través de sus correspondientes botones

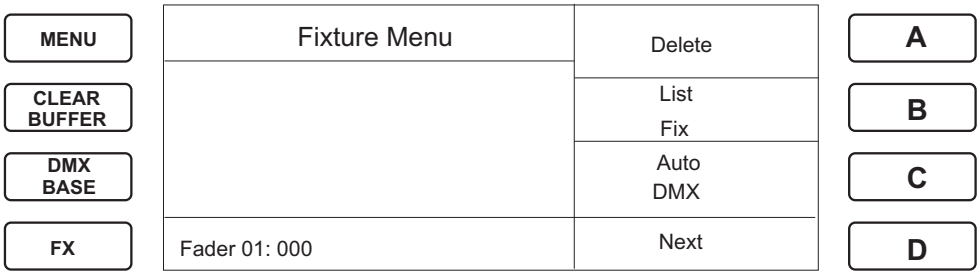
2º-Activamos los aparatos que queremos modificar a través de sus espectivos botones de selección 1-12

3º-Pulsamos Menú

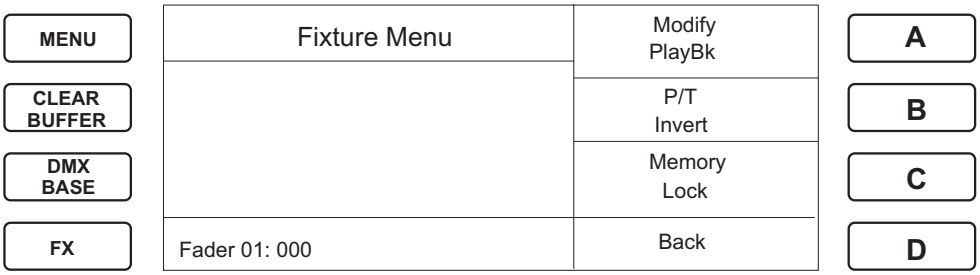
4º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



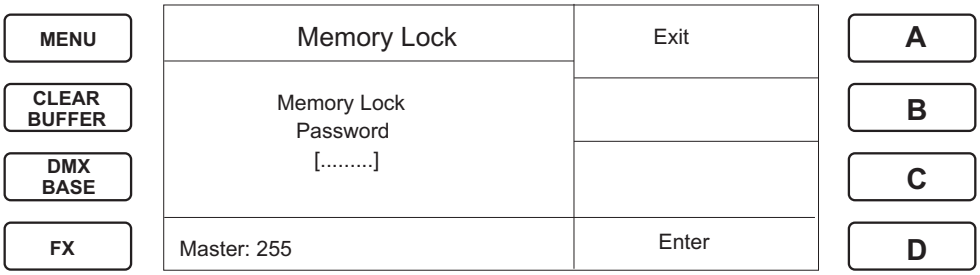
5º-A continuación pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next:



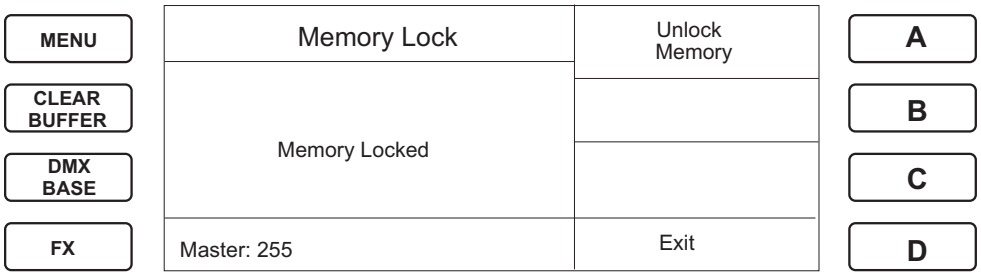
6º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a Memory Lock)



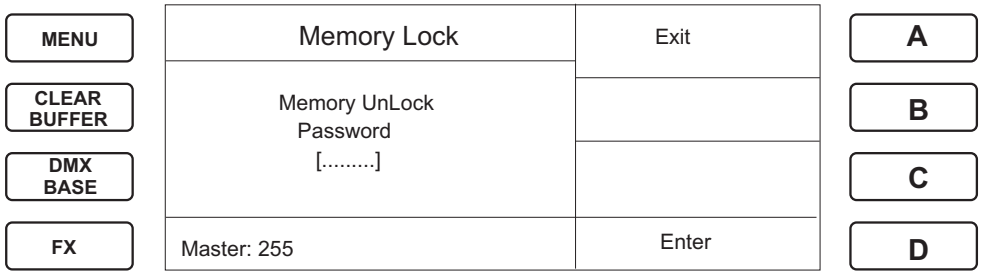
7º-Al acceder, la consola nos solicitará una contraseña de acceso, para poder realizar el bloqueo. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8. A continuación pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirma.



8º-De este modo, la consola queda totalmente bloqueada. Al pulsar la tecla Menú la consola nos indicará, que se encuentra bloqueada. En caso de querer desbloquearla, pulsaremos la tecla A (correspondiente a Unlock Memory)



9ºLa consola nos solicitará la contraseña de administrador para desbloquearla. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8. A continuación pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirma.



USO Y PROGRAMACION

Realizaremos la explicación del uso y la programación de aparatos,a través de simples ejemplos. Estos irán cubriendo todos los aspectos de uso y programación con la consola LightOn. Para empezar, repetiremos el ejemplo de Patcheo anteriormente visto.

NOTA: Los ejemplos están ideados para realizarlos consecutivamente

***Ejemplo 1*:** Patcheando 8 aparatos consecutivos

1º-Seleccionamos el modo ML

2º-Pulsamos el botón Menu

3º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a FixPatch)

4º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a More)

5º-Seguimos pulsando la tecla C (correspondiente a More) hasta que en la pantalla veamos “Work”

6º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a Next) hasta seleccionar “ Work “

7º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter)

8º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para seleccionar el aparato WKB572C1

9º-Pulsamos la tecla de selección 1 y la mantenemos pulsada

10º-Pulsamos la tecla de selección 8

***Ejemplo 2*:** Controlando los aparatos

1º-Seleccionamos el modo ML

2º-Nos aseguramos de tener el Master al 100%

3º-Activamos los aparatos 1,2,3 y 4 a través de las teclas de selección 1-12

4º-Subimos los faders de los aparatos 1,2,3 y 4 para subir la intensidad.

5º-Subimos el fader Attrb (fader número 48) hasta que el shutter se abra.

6º-Ajustamos los aparatos de Pan mediante el fader Pan (fader número 45)

7º-Ajustamos los aparatos de Tilt mediante el Fader Tilt (fader número 46)

8º-Modificamos el color de los aparatos mediante el Fader Color (fader númeo 47)

***Ejemplo 3*:** Cambiando los atributos de los aparatos (desde ejemplo 2)

1º-Pulsamos la tecla C (correspondiente a Attrib)

2º-Seleccionamos el atributo que deseamos modificar (p.ej: Gobo)

3º-Regresamos al fader Attrb (fader número 48), ahora ya no controla el shutter. Le hemos asignado un nuevo atributo a controlar.

4º-Subimos el fader Attrb y veremos como vamos cambiando el gobo de los aparatos

A través de la tecla C (correspondiente a Attrib) podemos asignarle al fader Attrb la funciómn que queramos. Podemos controlar desde la rueda de gobos hasta el iris, foco, prisma, tono...

***Ejemplo 4*:** Grabando un PlayBack (desde ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Record.

2º-Pulsamos cualquiera de los botones de selección de PlayBack 13 - 20. Para seleccionar el PlayBack.

3º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso.

4º-Pulsamos la tecla ClearBuffer.

5º-Pulsamos el botón Record. Para terminar de grabar.

6º-Levantamos el fader de PlayBack que hemos grabado.

Como has podido observar hemos pulsado el botón ClearBuffer cuando hemos terminado de grabar el Chase. De otro modo, cuando fueramos a ejecutarlo, sobreescribiria el Chase y no se ejecutaría correctamente.

***Ejemplo 5*:** Grabando pasos en un PlayBack (desde ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Record.

2º-Pulsamos cualquiera de los botones de selección de PlayBack 13 - 20 (diferente al del ejemplo anterior). Para seleccionar el PlayBack.

3º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso.

4º-Modificamos la posición de Pan , de ilt y el color

5º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

6º-Asignamos una función diferente al fader Attrb y cambiamos el gobo

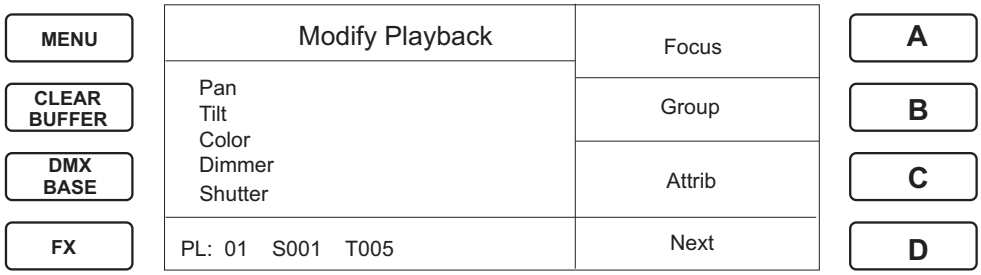
7º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

8º-Pulsamos la tecla ClearBuffer.

9º-Pulsamos el botón Record. Para terminar de grabar.

10º-Levantamos el fader de PlayBack que hemos grabado.

En esta ocasión, hemos grabado una serie de pasos en el mismo PlayBack. A medida que se añadían pasos, la pantalla nos indicaba qué paso habíamos grabado y sobre qué PlayBack.



Cuando hemos pulsado el botón RECORD, los botones de selección de PlayBack que están vacíos parpadean. Por el contrario, en los PlayBacks donde grabamos anteriormente, el botón de selección permanece apagado, no pudiéndose seleccionar.

En este ejercicio no hemos asignado tiempos de Fade ni de Step a cada uno de los pasos, de modo que, el PlayBack se irá ejecutando como un Chase.Los pasos se irán ejecutando uno detrás de otro rápidamente.

***Ejemplo 6*:** Grabando pasos en un PlayBack con tiempo de Fundido y de Paso (desde ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Record.

2º-Pulsamos cualquiera de los botones de selección de PlayBack 13 - 20 (diferente al del ejemplo anterior). Para seleccionar el PlayBack.

3º-Pulsamos el botón “FD/ST TIME “ dejándolo de color rojo. Para ajustar el tiempo de Fundido

4º-Ajustamos el tiempo de Fundido a través del fader “ STEP RATE”

5º-Pulsamos de nuevo el botón “FD/ST TIME “ dejándolo de color amarillo. Para ajustar el tiempo de Paso

6º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

7º-Modificamos la posición de Pan , de ilt y el color

8º-Pulsamos el botón “FD/ST TIME “ dejandolo de color rojo. Para ajustar el tiempo de Fundido

9º-Ajustamos el tiempo de Fundido a través del fader " STEP RATE"

10º-Pulsamos de nuevo el botón "FD/ST TIME " dejándolo de color amarillo.Para ajustar el tiempo de Paso

11º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

12º-Pulsamos el botón ClearBuffer

13º-Pulsamos el botón Record para finalizar la grabación

Al ejecutar el PlayBack que hemos grabado, veremos como los pasos se van sucediendo según el tiempo de fundido y de paso que le hemos asignado.

***Ejemplo 7*:** Uso de Paletas (desde el ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Menu para salir de la función Attrb

2º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Preset Pallet.

3º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Colour. Para ver las paletas de color

4º-Pulsamos cualquiera de las teclas A,B y C para ir cambiando entre los colores

5º-Pulsamos la tecla D correspondiente a More para ver mas paletas de color.

6º-Pulsamos la tecla Menú de nuevo para volver atrás.

Durante la programación de los aparatos, el operador usa frecuentemente ciertas posiciones, colores, etc. Como la paleta de un artista la consola LightOn permite invocarlas, ofreciendo un máximo de 10 páginas de 10 paletas.

***Ejemplo 8*:** Uso de generador de figuras Shape (desde el ejemplo 3

1º-Pulsamos la tecla Menu para salir de la función Attrb

2º-Pulsamos la tecla D correspondiente a Next.

3º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Shape

4º-Pulsamos cualquiera de las teclas A, B y C (correspondientes a Circle, Figure, Fan respectivamente). P.ej. Circle

5º-Ajustamos los parámetros de Radius Up y Radius Down mediante las teclas A y B respectivamente

6º-Pulsamos la tecla D correspondiente a Next

7º-Pulsamos la tecla B correspondiente a RUN para aplicar el Shape.

8º-Pulsamos la tecla D correspondiente a Stop para detener el Shape.

La consola LightOn tiene un generador de formas, que ofrece al operador la posibilidad de crear complicados efectos. Todo ello de forma rápida y sencilla.

Un shape es, simplemente, una secuencia de valores, los cuales pueden ser aplicados a cualquier atributo del aparato. Una forma “circular”, por ejemplo, aplicada a los atributos pan y tilt, podría causar que el aparato mueva su haz, alrededor en un patrón circular, puede configurar el cento del circulo, el tamaño y la velocidad del movimiento.

***Ejemplo 9*:** Ejecutando un Chase Paso a Paso(desde el ejemplo 6)

1º-Ejecutamos el PlayBack grabado subiendo el Fader.

2º-Detenemos el Chase pulsando el botón de selección del PlayBack. Este se iluminará de color amarillo.

3º-Pulsamos el botón STEP para ejecutar el siguiente paso

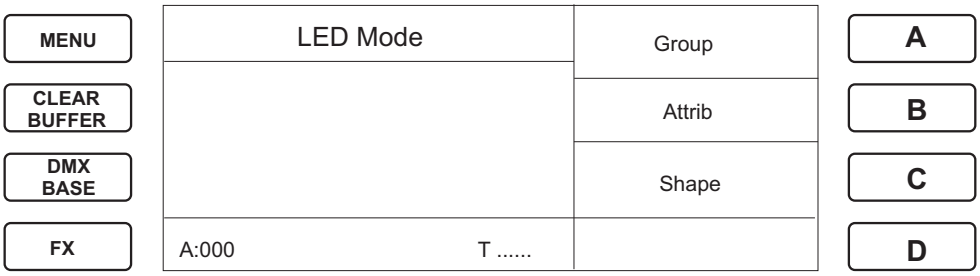
4º-Pulsamos de nuevo el botón STEP para ejecutar el siguiente paso

5º-Pulsamos el botón de selección de PlayBack otra vez. Esto eliminará el control manual.

Los canales HTP (intensidad) en el chase, serán controlados por el fader. Los otros canales (LTP), serán configurados tan ponto como el fader se mueva a partir de cero, de acuerdo a los tiempos de fundido programados en el chase. Podemos configurar el punto del cual los canales LPT se activan desde el ficheo FIXTURE LIBRARY FILE.

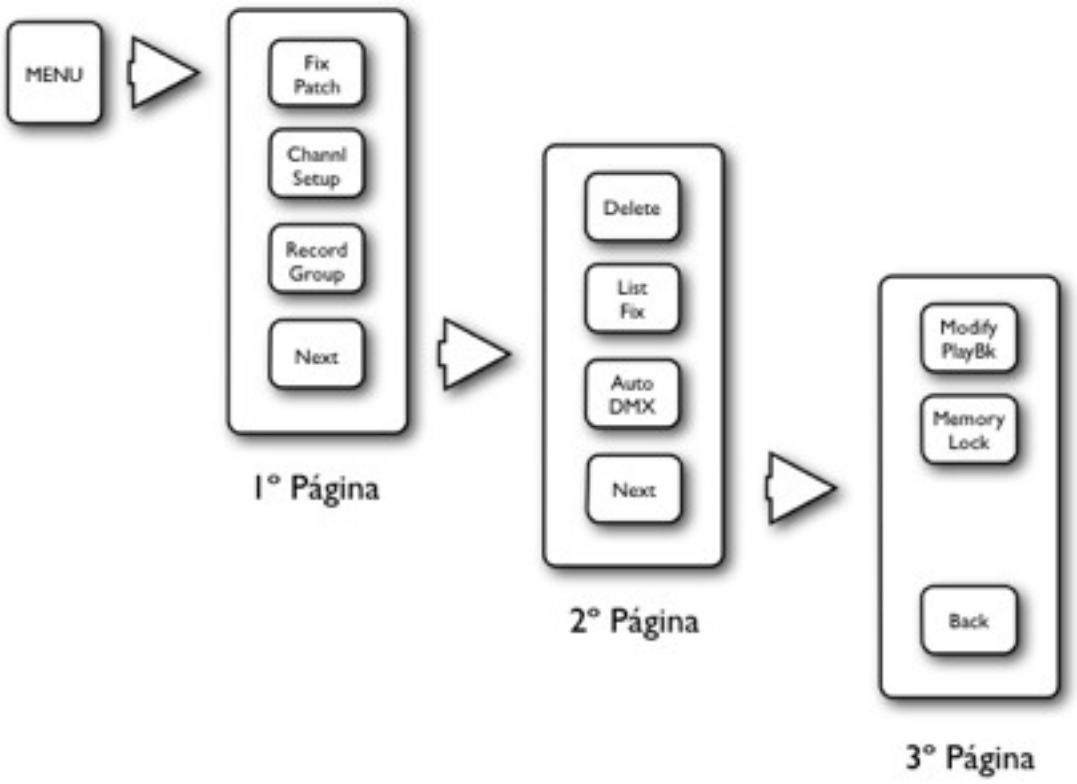
MODO LED

La consola LightOn permite al operador, el uso de dispositivos LED del mismo modo que en el modo ML. Se pueden crear grupos, editar grupos, aplicar formas o efectos, etc. La consola es capaz de controlar un máximo de 8 unidades LED (RGBA)



La consola LightOn tiene incluidas la mayoría de las librerías de aparatos disponibles en el mercado. Todas ellas, están almacenadas en la memoria USB.

El menú del modo LED cuenta con sus propios Sub-menús, a continuación se muestra un diagrama:

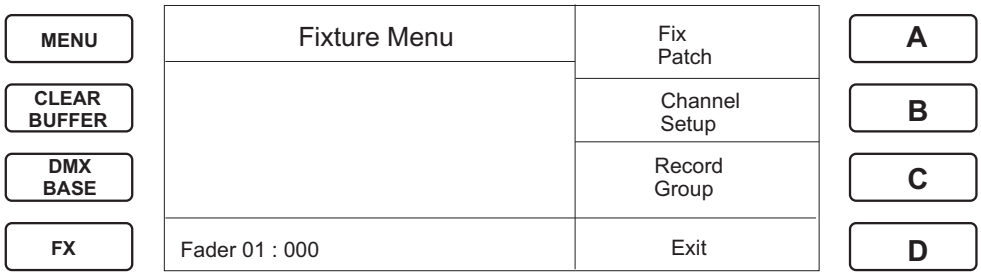


Fix Patch

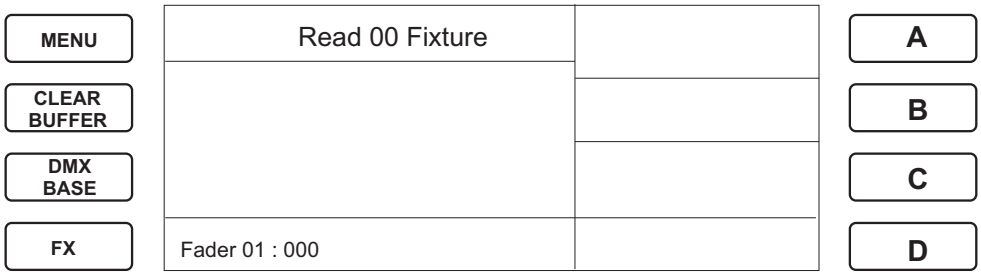
Cada aparato LED puede asignarse a un fade preset, de este modo, podremos seleccionar el aparato de forma rápida a través de los botones de selección 1 - 12. La función principal del Patcheo de equipos es, indicar qué aparato está localizado en cada fader preset e indicar que dirección tiene.

Los pasos a seguir son los siguientes para Patchear un aparato LED:

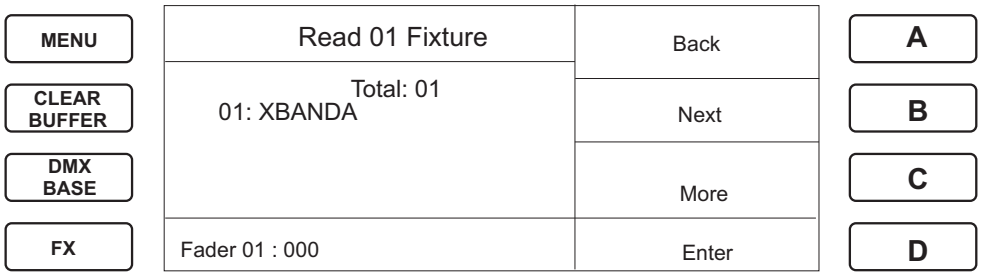
1º- Accedemos al modo LED a través de su correspondiente botón :



2º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Fix Patch)

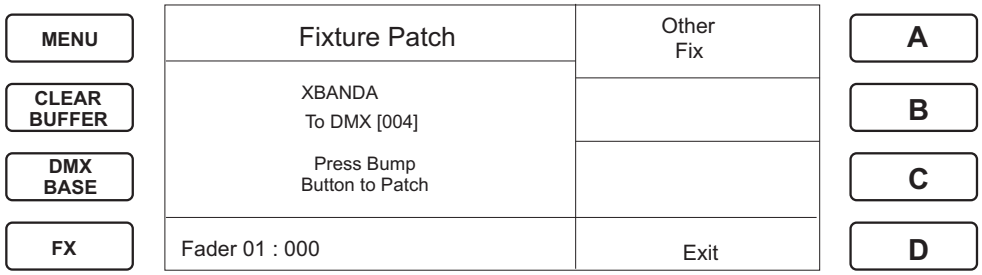


la consola empezará a escanear las librerías disponibles desde la memoria USB, una vez finalizado las indexará



3º- Los aparatos están indexados por fabricante. A través de las teclas A, B y C (correspondientes a Back, Next y More) podemos ir desplazándonos. Una vez localizado el fabricante lo seleccionamos a través de la tecla D (correspondiente a Enter).

4º-La consola indexara los aparatos LED para el fabricante seleccionado.A través de las teclas A, B y C (correspondientes a Back, Next y More) podemos ir desplazándonos. Una vez localizado el aparato lo seleccionamos a través de la tecla D (correspondiente a Enter).



5º-Los botones de selección 1-12 empezarán a parpadear de color rojo y la pantalla nos mostrará dos opciones: podemos elegir otro aparato (a través de la tecla A) ,o bien salir (a través de la tecla B). Si deseamos modificar la asignación DMX , podemos utilizar los botones Fx1,Fx2....Fx10 para asignarle determinada dirección DMX.

6º-Pulsamos uno de los botones de selección 1 - 12. La unidad se patcheará en el fader preset seleccionado.

Channel Set Up

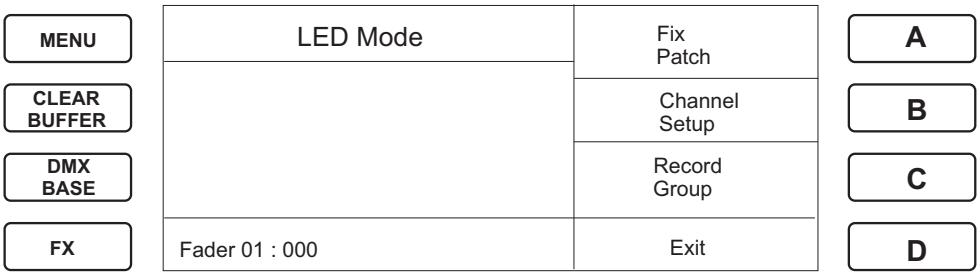
De este modo, definiemos a partir de qué canal y hasta dónde se patchearán cada uno ,de los diferentes tipos de aparatos que soporta la consola LightOn.

Pasos a seguir:

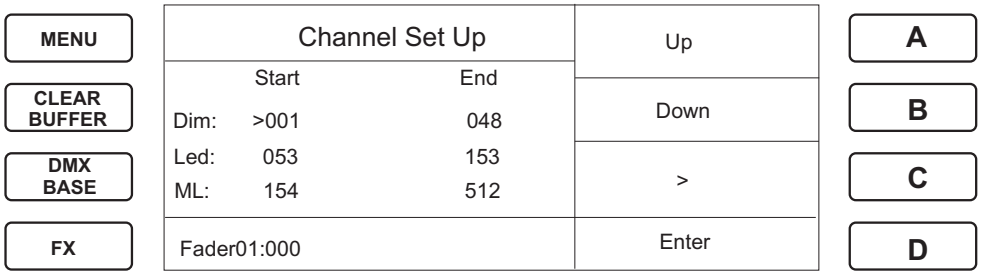
1º. Activamos el modo LED a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menú

3º- Pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada Channel Setup como se muestra en la siguiente imagen:



4º-Una vez dentro, se mostrará la asignación de canales ,dividida en 3 grupos: Dim (Dimmer) ,Led (Para focos o barras Led) y ML (para equipos de robótica y focos móviles).



5º- Con la tecla C (correspondiente a>) podremos desplazarnos a través de los valores. Con las teclas A y B (Up y Down respectivamente) podremos ajustar los valores.

6º-Una vez finalizado el ajuste de los canales pulsaemos la tecla D (correspondiente a Enter). En cualquier momento, podemos salir de esta página pulsando la tecla Menú.

De este modo, habremos definido a partir de qué canal y hasta dónde se patchearán cada uno ,de los difeentes tipos de aparatos que soporta la consola LightOn.

Edit Group

La consola LightOn permite al operador, crear grupos de aparatos LED iguales, pudiendo seleccionar varios aparatos a la vez.

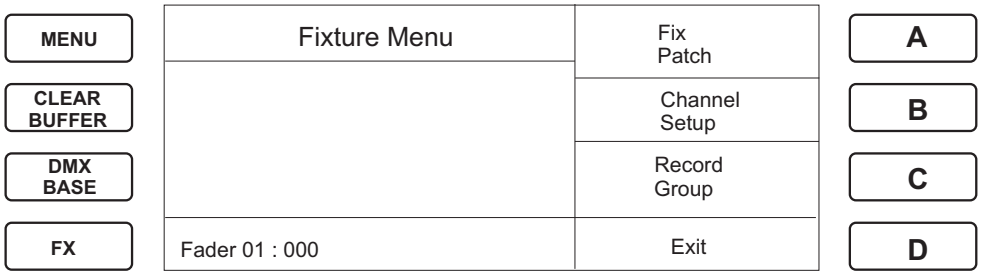
Los pasos a seguir para grabar un grupo, son los siguientes:

1º-Activamos el modo LED a través de sus correspondientes botones.

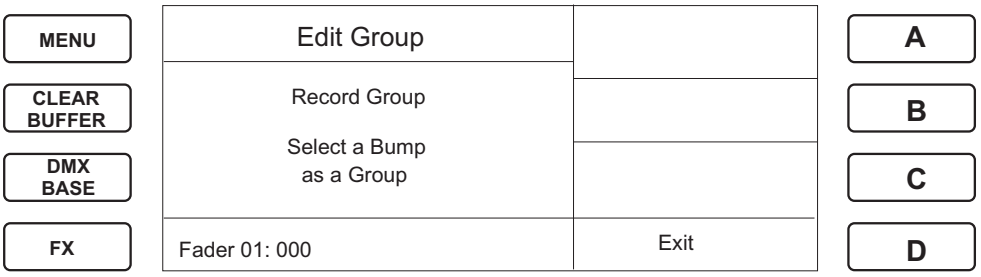
2º-Activamos los aparatos que queremos incluir en el grupo a través de su botón de selección 1 - 12.

3º-Pulsamos Menú

4º- Pulsamos la tecla C correspondiente a la entrada Record Group, como se muestra en la siguiente imagen:



5º-La pantalla mostrara un mensaje indicándonos que seleccionemos uno de los botones de selección 1-12 (que estarán parpadeando de color azul) . De este modo incluiremos los aparatos LED seleccionados en un mismo grupo.



6º-Pulsamos uno de los botones de selección 1 - 12. Los botones dejarán de parpadear y habremos grabado el grupo.

Delete

En modo ML la consola LightOn tiene dos funciones de borrado:

A-Delete Fixture: con ella podremos eliminar los aparatos patcheados

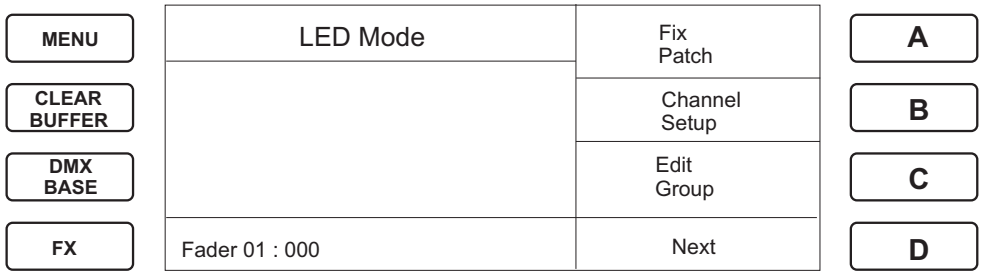
B-Delete Chase: con ella podremos eliminar los chases o programas almacenados en los fader preset.

A-Delete Fixture: Los pasos a seguir ,para eliminar los aparatos patcheados, son los siguientes:

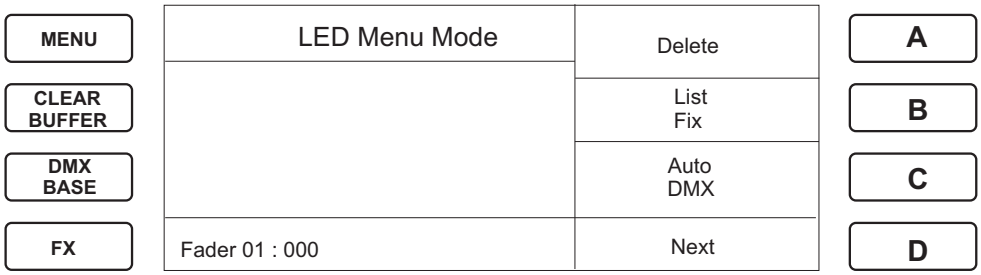
1º-Activamos el modo ML a través de su correspondiente boton.

2º-Pulsamos Menu

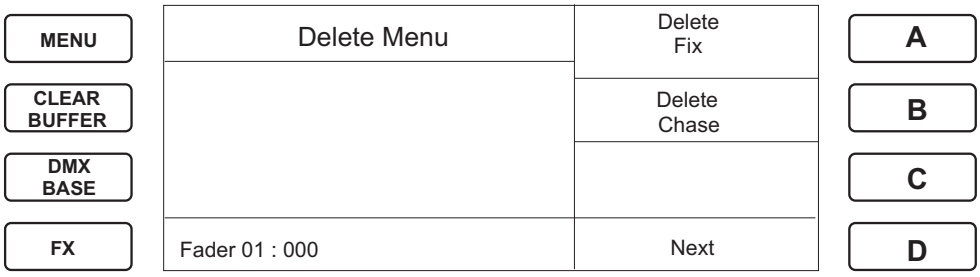
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



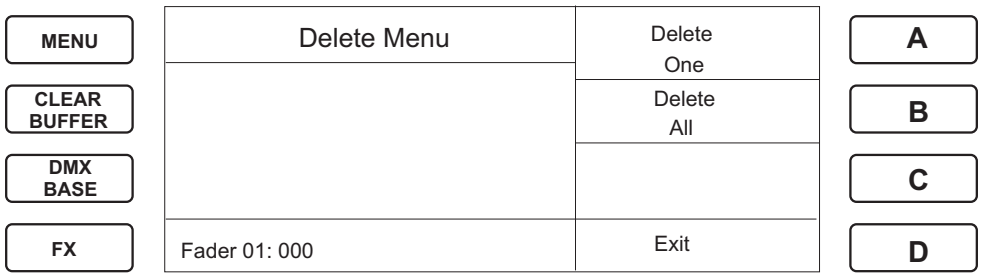
4º-A continuación pulsamos la tecla A correspondiente a la entrada Delete:



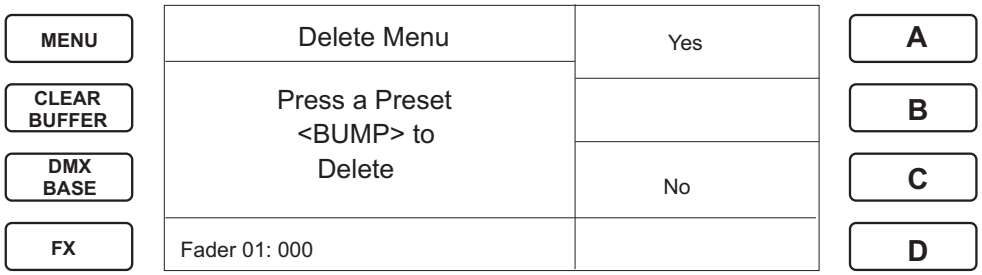
5º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete Fixt:



6º-A continuación podemos elegir entre dos opciones: Delete All (para eliminar todos los aparatos LED patcheados) y Delete One (para eliminar solo un aparato LED). Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete One:



7º- Pulsamos el botón de selección 1-12 del aparato LED que queramos eliminar:



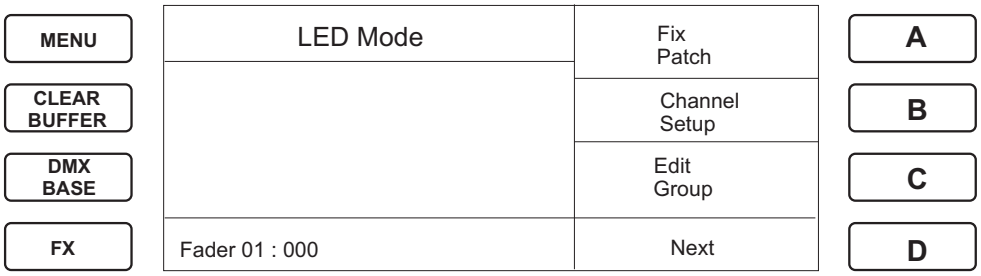
8º-Una vez seleccionado el aparato LED pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para confirmar el borrado del aparato LED del patch.

B-Delete Chase:

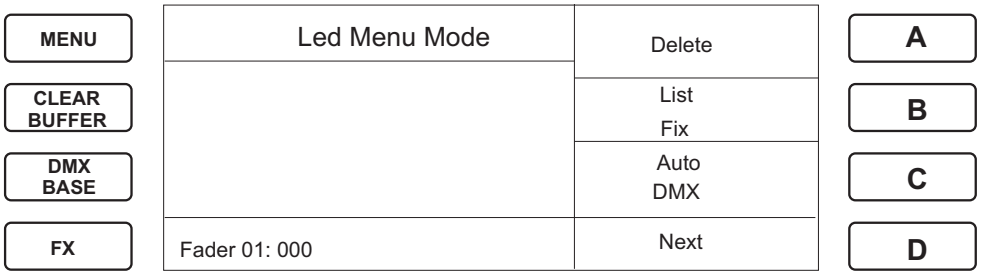
1º-Activamos el modo LED a través de su correspondiente boton

2º-Pulsamos Menú

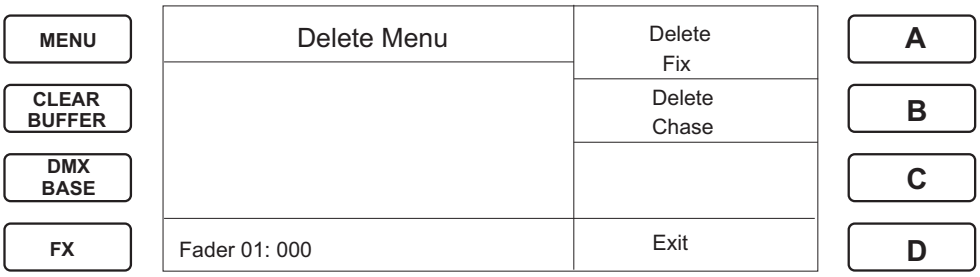
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



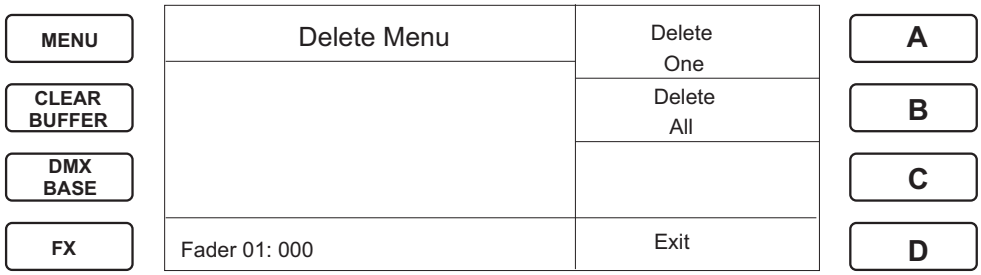
4º-A continuación pulsamos la tecla A correspondiente a la entrada Delete:



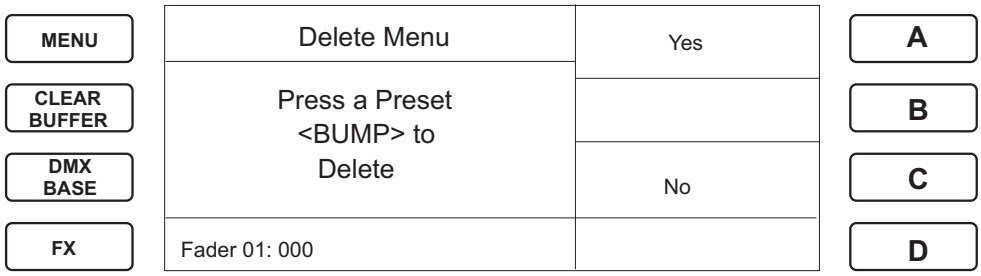
5º-Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete Chase:



6º-A continuación podemos elegir entre dos opciones: Delete All (para eliminar todos los chases almacenados) y Delete One (para eliminar solo chase). Pulsamos la tecla A correspondiente a Delete One:



7º- Pulsamos el botón de selección 1-12 del chase que queramos eliminar:



8º-Una vez seleccionado el chase pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para confirmar el borrado del chase

List Fix

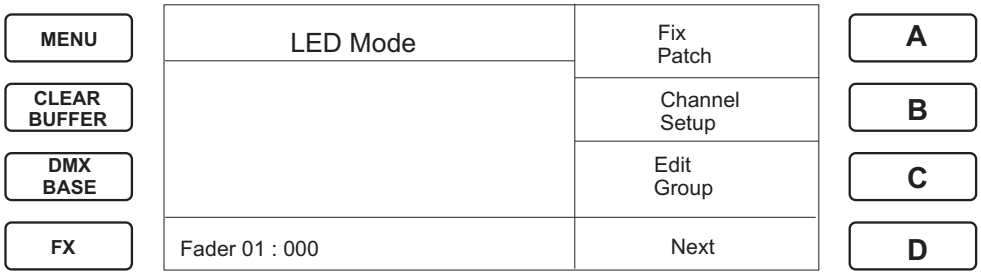
La función List Fix ,ayuda al operador a ver de manera fácil, clara y ordenada las unidades LED asignadas y su correspondiente dirección DMX:

Los pasos a seguir para usar la función List Fix son los siguientes:

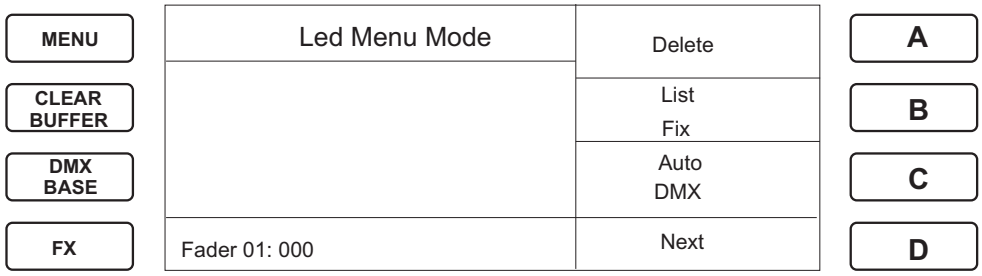
1º-Activamos el modo LED a través de su correspondiente botón

2º-Pulsamos Menú

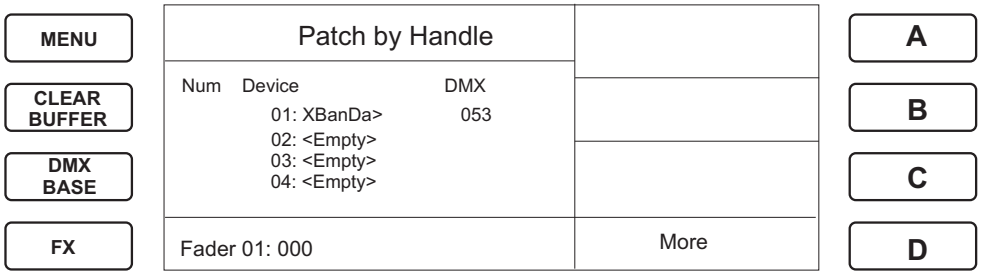
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next , como se muestra en la siguiente imagen:



4º-A continuación pulsamos la tecla B correspondiente a la entrada List Fix :



5º-La pantalla mostrará los aparatos patcheados y su dirección. Usaremos la tecla D (correspondiente a More) para desplazarnos entre ellos.



Auto DMX

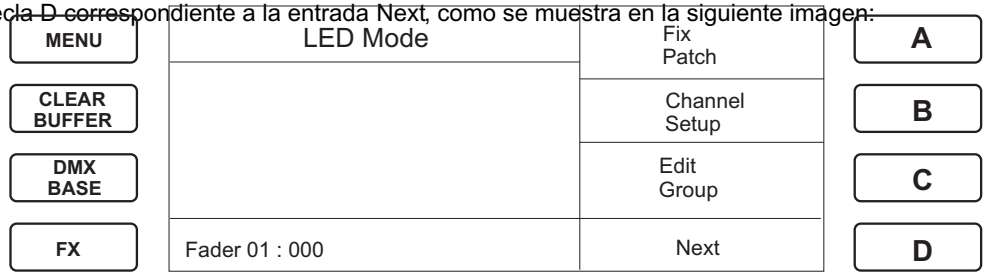
La consola LightOn permite al operador, autodireccionar las unidades LED asignadas de forma automática.

Los pasos a seguir para usar la función Auto Dmx, son los siguientes:

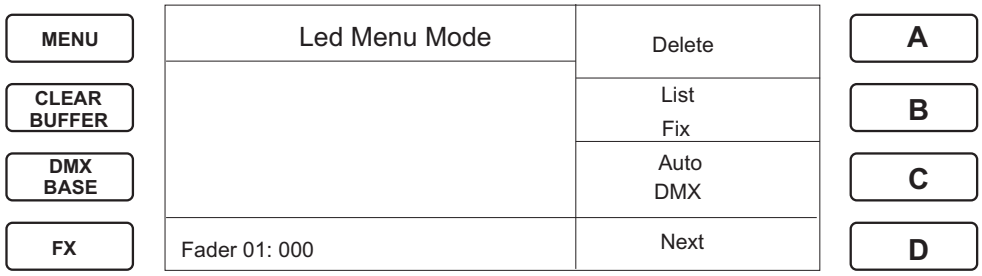
1º-Activamos el modo LED a través de sus correspondientes botones

2º-Pulsamos Menu

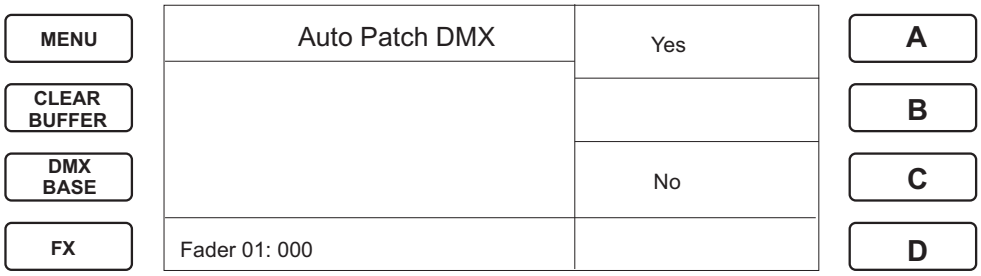
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



4º-A continuación, pulsamos la tecla C correspondiente a la entrada Auto Dmx:



5º-A continuación pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para auto patchearlos secuencialmente.



Modify PlayBack

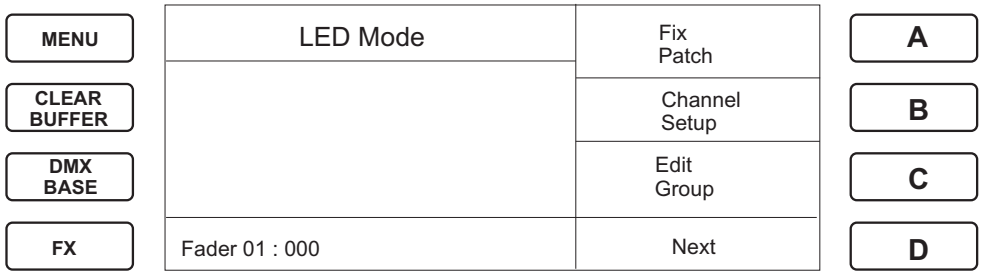
La consola LightOn permite al operador,editar los playbacks almacenados. Como en el modo ML, el operador puede llevar un show de un lugar a otro y, simplemente corregir posiciones y foco, o bien, hacer cualquier corrección necesaria,

Los pasos a seguir para usar la función Modify PlayBack, son los siguientes:

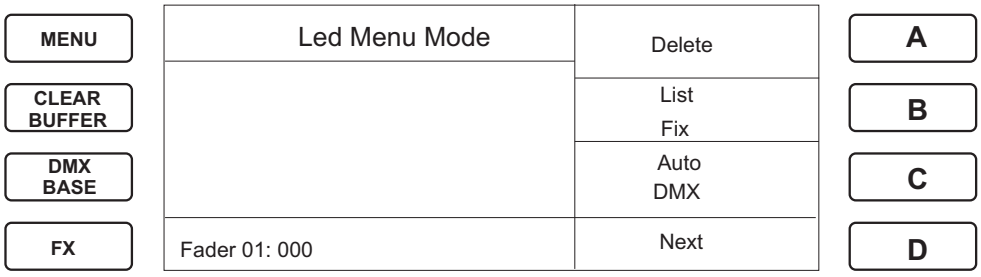
1º-Activamos el modo LED a través de su correspondiente botón

2º-Pulsamos Menú

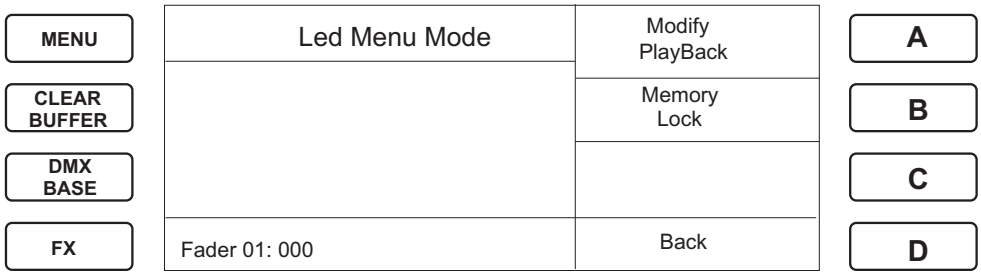
3º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



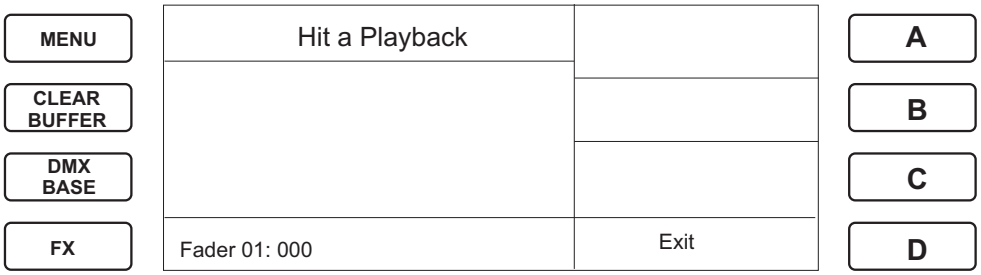
4º-A continuación pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next:



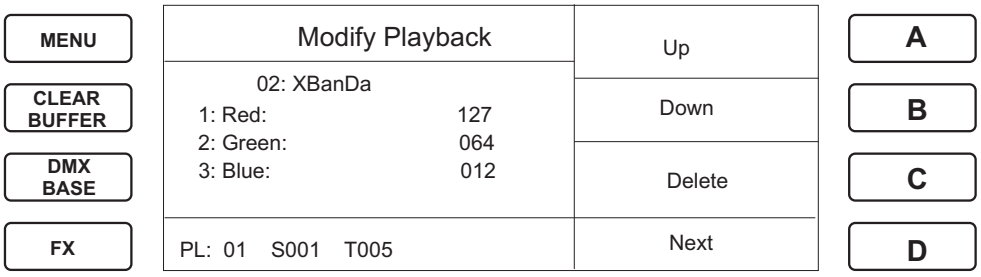
5º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Modify PlayBK)



6º-La pantalla nos solicitará que selecciones el playback que deseamos modificar

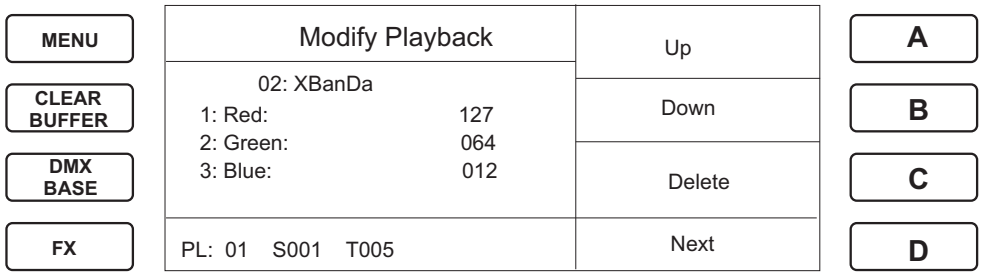


7º-Pulsamos el botón de selección de PlayBack 13-20 que deseamos modificar



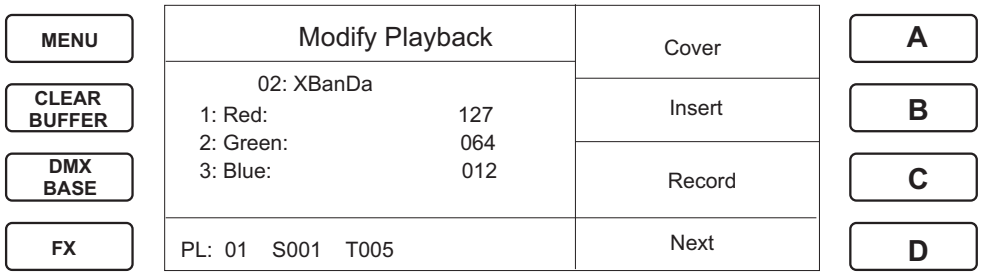
Como se puede observar en la parte inferior de la pantalla se indica el número de playback y qué paso estamos modificando. Mediante las teclas A,B,C y D podemos seleccionar los atributos que queemos modifica.

8º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Next) para pasar a la siguiente página del submenu:



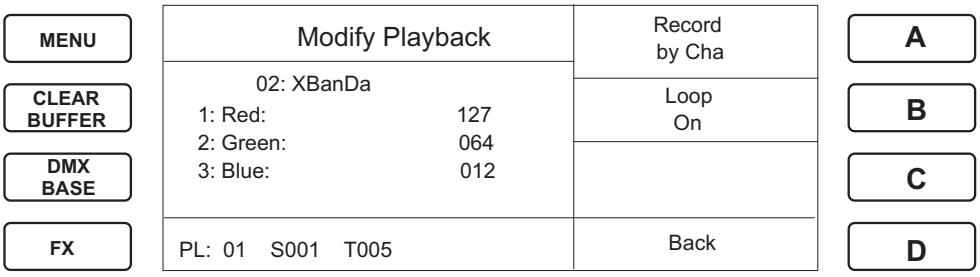
Mediante las teclas A y B (correspondientes a Up y Down respectivamente) podemos desplazarnos entre los diferentes pasos que contenga el PlayBack. En caso que querer eliminar un paso, lo seleccionaremos y pulsaremos la tecla C (correspondiente a Delete) para eliminarlo.

9º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Next) para pasar a la siguiente página del submenú :



A través de la tecla B (correspondiente a Insert) podemos añadir otro paso dentro del PlayBack. Una vez añadido, pulsaremos la tecla C (correspondiente a Record) para almacenar las modificaciones.

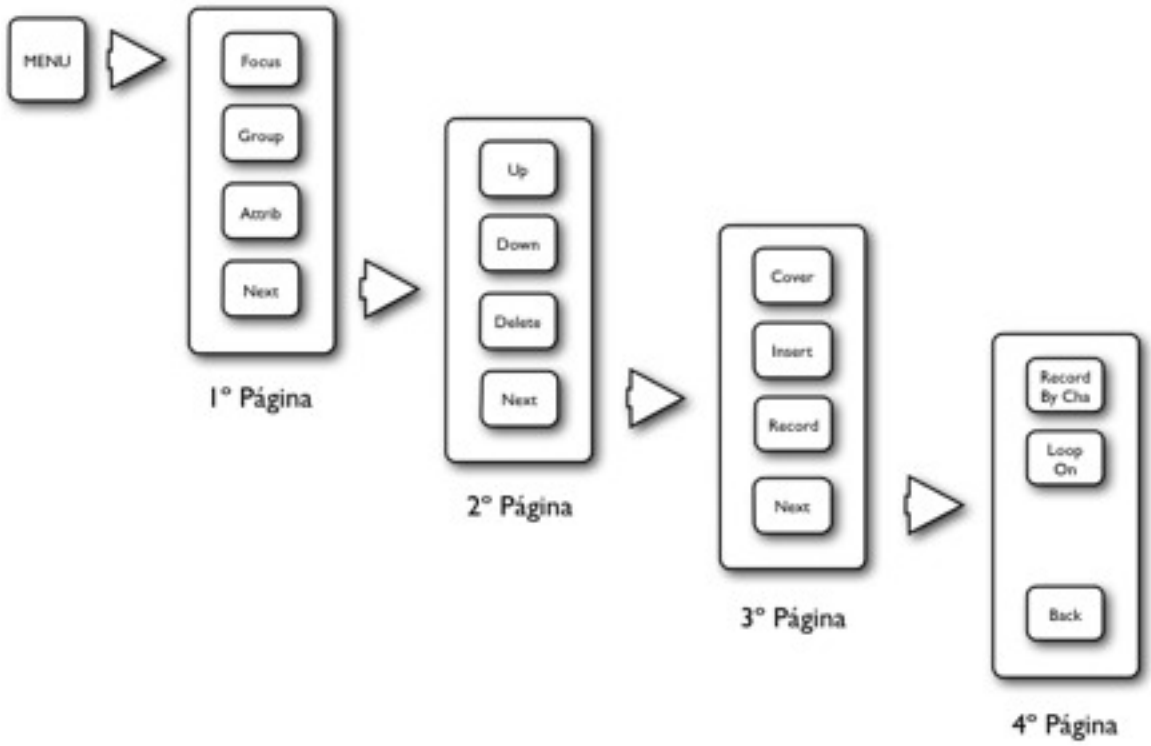
10º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Next) para pasar a la siguiente página del submenú :



Podemos configurar el PlayBack para que se ejecute en modo loop o solo una vez pulsando la tecla B (corespondiente a Loop On). Además podemos corregir o añadir un shape sobre cualquier paso ya almacenado pulsando la tecla C (correspondiente a Shape).

11º-Para volver a la primera página del menu de la función Modify PlayBack pulsamos la tecla D (correspondiente a Back)

El diagrama del menú de la función Modify PlayBack es el siguiente:



Memory Lock

La consola LightOn permite al operador, bloquear la memoria de la misma, permitiéndole tener a salvo las diferentes configuraciones y así, evitar su modificación por personal no autorizado.

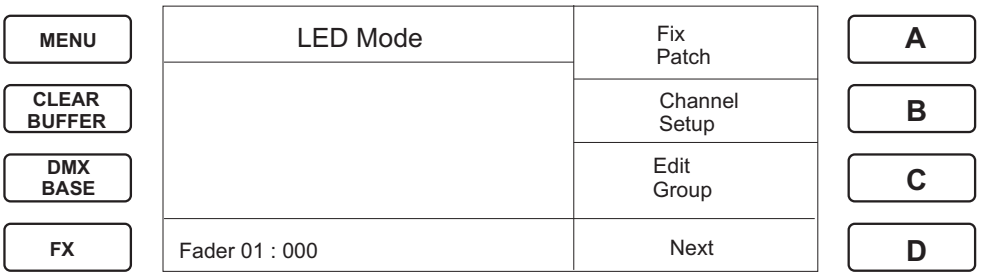
Los pasos a seguir son los siguientes:

1º-Activamos el modo LED a través de sus correspondientes botones

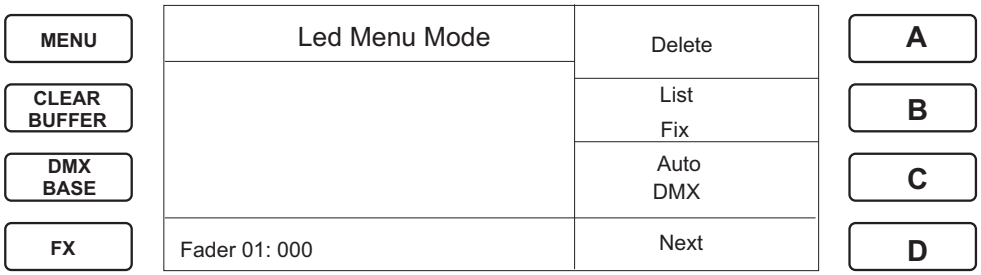
2º-Activamos los aparatos que queremos modificar a través de sus espectivos botones de selección 1-12

3º-Pulsamos Menú

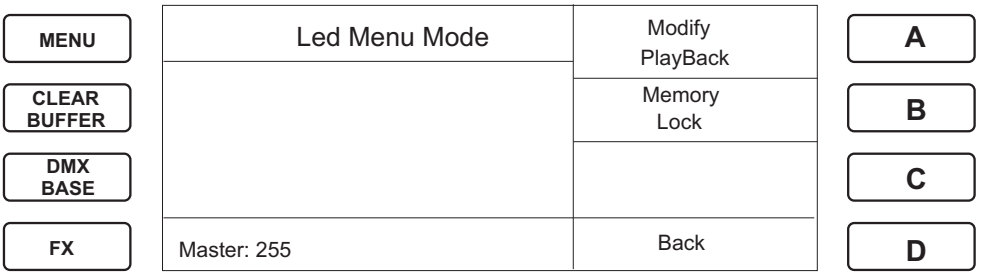
4º- Pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next, como se muestra en la siguiente imagen:



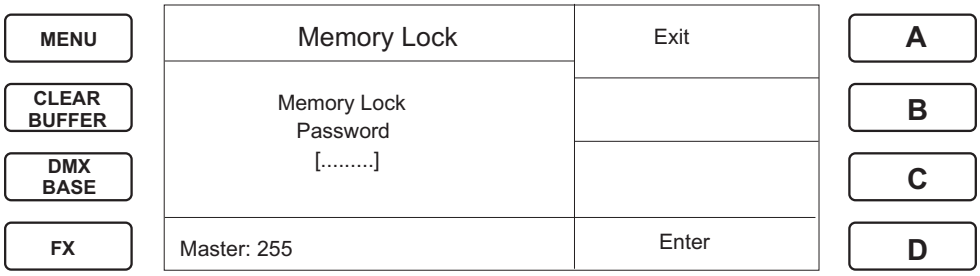
5º-A continuación, pulsamos la tecla D correspondiente a la entrada Next:



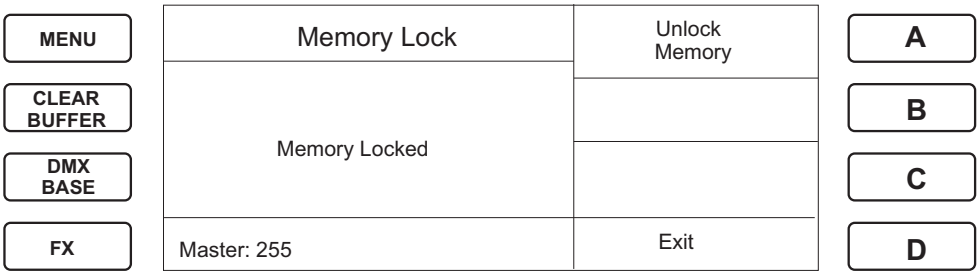
6º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a Memory Lock)



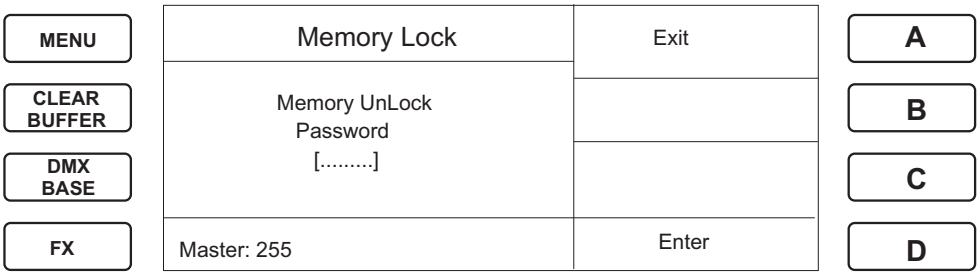
7º-Al acceder, la consola nos solicitara una contraseña de acceso para poder realizar el bloqueo. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8. A continuación pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirma.



8º-De este modo, la consola queda totalmente bloqueada. Al pulsar la tecla Menu la consola nos indicara que se encuentra bloqueada. En caso de querer desbloquearla pulsaremos la tecla A (correspondiente a Unlock Memory)



9ºLa consola nos solicitará la contraseña de administrador para desbloquearla. Introducimos la contraseña 168168 a través de los botones Fx1,Fx2.....Fx8. A continuación pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para confirma.



USO Y PROGRAMACION

Realizaremos la explicación del uso y la programación de aparatos LED a través de simples ejemplos, estos irán cubriendo todos los aspectos de uso y programación con la consola LightOn.Para empezar repetiremos el ejemplo de Patcheo anteriormente visto en el modo ML.

NOTA: Los ejemplos están ideados para realizarlos consecutivamente

***Ejemplo 1*:** Patcheando 4 aparatos LED consecutivos

1º-Seleccionamos el modo LED

2º-Pulsamos el botón Menu

3º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a FixPatch)

4º-Nos desplazamos entre los diferentes aparatos LED y seleccionamos uno.

5º-Pulsamos la tecla D (correspondiente a Enter) para seleccionar el aparato.

6º-Pulsamos la tecla de selección 1 y la mantenemos pulsada

7º-Pulsamos la tecla de selección 4

Ejemplo 2: Controlando los aparatos

1º-Seleccionamos el modo LED

2º-Nos aseguramos de tener el Master al 100%

3º-Activamos los aparatos 1,2,3 y 4 a través de las teclas de selección 1-12

4º-Subimos los faders de los aparatos LED 1,2,3 y 4 para subir la intensidad.

5º-Subimos el fader Red (fader número 45) para ver iluminados los aparatos LED de rojo .

6º-Subimos el fader Green (fader número 46) para añadir a los aparatos LED el color Verde.

7º-Subimos el fader Blue (fader número 47) para añadir a los aparatos LED el color Azul.

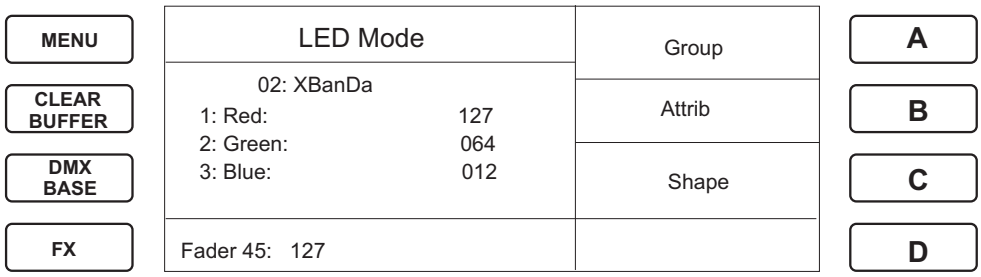
***Ejemplo 3*:** Cambiando los atributos de los aparatos (desde ejemplo 2)

1º-Pulsamos la tecla B (correspondiente a Attrib)

2º-Seleccionamos el atributo que deseamos modifica

3º-Regresamos al fader Attrb (fader número 48). Le hemos asignado un nuevo atributo a controlar.

4º-Subimos el fader Attrb y veremos como vamos cambiando el atributo asignado



A través de la tecla B (correspondiente a Attrib) podemos asignarle al fader Attrb la funciómn que queramos.

***Ejemplo 4*:** Grabando un PlayBack (desde ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Record.

2º-Pulsamos cualquiera de los botones de selección de PlayBack 13 - 20. Para seleccionar el PlayBack.

3º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso.

4º-Pulsamos la tecla ClearBuffer.

5º-Pulsamos el botón Record. Para terminar de grabar.

6º-Levantamos el fader de PlayBack que hemos grabado.

Como has podido observar hemos pulsado el botón ClearBuffer cuando hemos terminado de grabar el Chase. De otro modo, cuando fueramos a ejecutarlo, sobreescribiria el Chase y no se ejecutaría correctamente.

***Ejemplo 5*:** Grabando pasos en un PlayBack (desde ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Record.

2º-Pulsamos cualquiera de los botones de selección de PlayBack 13 - 20 (diferente al del ejemplo anterior). Para seleccionar el PlayBack.

3º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso.

4º-Modificamos los valoes R,G y B.

5º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

6º-Asignamos una función diferente al fader Attrb y modificamos el nuevo atribut

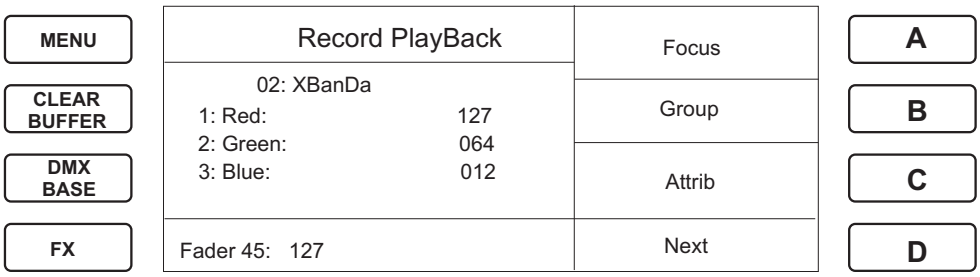
7º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

8º-Pulsamos la tecla ClearBuffer.

9º-Pulsamos el botón Record. Para terminar de grabar.

10º-Levantamos el fader de PlayBack que hemos grabado.

En esta ocasión hemos grabado una serie de pasos en el mismo PlayBack. A medida que se añadían pasos la pantalla nos indicaba que paso habíamos grabado y sobre que PlayBack.



Cuando hemos pulsado el botón RECORD, los botones de selección de PlayBack que están vacíos parpadean. Por el contrario, en los PlayBacks donde grabamos anteriormente, el botón de selección permanece apagado, no pudiéndose seleccionar.

En este ejercicio, no hemos asignado tiempos de Fade ni de Step a cada uno de los pasos, de modo que el PlayBack se irá ejecutando como un Chase.Los pasos se irán ejecutando uno detrás de otro rápidamente.

***Ejemplo 6*:** Grabando pasos en un PlayBack con tiempo de Fundido y de Paso (desde ejemplo 3)

1º-Pulsamos la tecla Record.

2º-Pulsamos cualquiera de los botones de selección de PlayBack 13 - 20 (diferente al del ejemplo anterior). Para seleccionar el PlayBack.

3º-Pulsamos el botón “FD/ST TIME “ dejándolo de color rojo. Para ajustar el tiempo de Fundido

4º-Ajustamos el tiempo de Fundido a través del fader “ STEP RATE”.

5º-Pulsamos de nuevo el botón “FD/ST TIME “ dejándolo de color amarillo.Para ajustar el tiempo de Paso

6º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

7º-Modificamos los valoes de R,G y B

8º-Pulsamos el botón “FD/ST TIME “ dejandolo de color rojo.Para ajustar el tiempo de Fundido

9º-Ajustamos el tiempo de Fundido a través del fader “ STEP RATE”

10º-Pulsamos de nuevo el botón “FD/ST TIME “ dejándolo de color amarillo.Para ajustar el tiempo de Paso

11º-Pulsamos de nuevo el botón de selección de PlayBack. Para almacenar el paso

12º-Pulsamos el botón ClearBuffer

13º-Pulsamos el botón Record para finalizar la grabación

Al ejecutar el PlayBack que hemos grabado veremos como los pasos se van sucediendo según el tiempo de fundido y de paso que le hemos asignado.

***Ejemplo 7*:** Uso de generador de figuras Shape (desde el ejemplo 3

1º-Pulsamos la tecla Menu para salir de la función Attrb

2º-Pulsamos la tecla C correspondiente a Shape.

3º-Pulsamos cualquiera de las teclas A, B y C (correspondientes a Rainbow, Knight Rider y Chase). P.ej. Rainbow

4º-Ajustamos los parámetros de “Item Set”, “DirBy Set” y “Color Set” mediante las teclas A, B y C respectivamente

5º-Pulsamos la tecla D correspondiente a RUN para aplicar el Shape

6º-Pulsamos la tecla D correspondiente a Stop para detener el Shape.

La consola LightOn tiene un generador de formas que le ofrece al operador la posibilidad de crear complicados efectos. Todo ello de forma rápida y sencilla.

MODO MEM. PLAYBACK

El modo PlayBack es la combinación de los modos SubMaster, ML y LED. Desde este modo, se puede ejecutar toda la programación realizada en la consola en cualquiera de los modos. Para ello hemos de tener en cuenta:

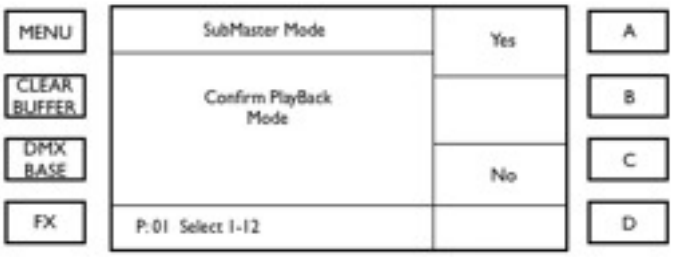
1º-La tecla 1-24 (ubicada a la izquierda de la consola) controla el SubMaster mode . Total 24 páginas

2º-La tecla 25-44 (ubicada a la izquierda de la consola) controla los PlayBacks grabados en los modos ML y LED.

Los pasos para activar el modo Mem. PlayBack son los siguientes:

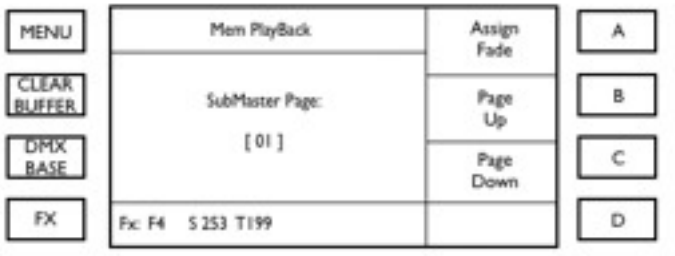
1º-Desde cualquier modo de uso pulsamos el botón Mem. PlayBack

2º-La pantalla mostrara un mensaje confirmación



3º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para entrar en el modo Mem.PlayBack

3º-Una vez dentro del modo Mem.PlayBack, la pantalla mostrará lo siguiente:



4º-Pulsamos la tecla A (correspondiente a Fade Assign). Para configurar el tiempo de fundido de los SubMaste.

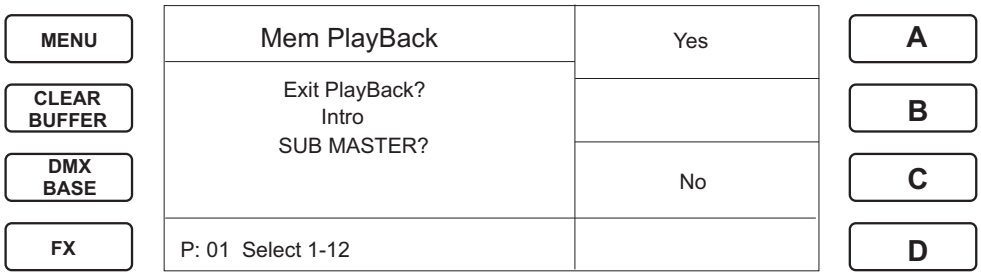
5º-Pulsamos el botón de selección 1-12 del SubMaster que se desea modificar y lo mantenemos pulsado

6º-Ajustamos el valor de Fade a través del fader " STEP RATE " y soltamos el botón de selección

7º- Pulsamos de nuevo la tecla A para desmarcar la opción ASSIGN FADE

8º- Pulsamos las teclas B y C (correspondientes a Page Up y Page Down respectivamente) para configurar el paginado del SubMaster

9º-En el modo Mem.PlayBack podemos cambiar a otro modo pulsando su tecla correspondiente. La pantalla mostrara lo siguiente:



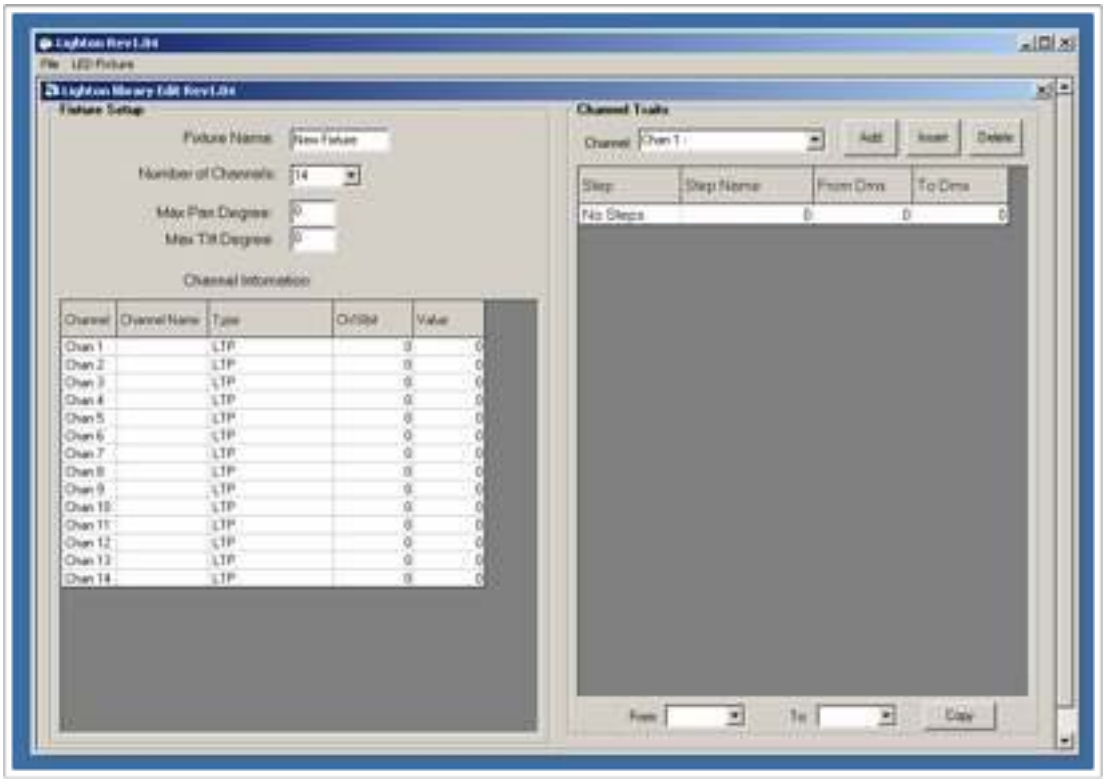
10º- Pulsamos la tecla A (correspondiente a Yes) para cambiar de modo, o bien, pulsamos la tecla C (correspondiente a No) para permanecer en el modo Mem.PlayBack.

APENDICE

EDICION DE LIBRERIAS

Si no encuentra la librería para los aparatos a utilizar y desea crearla o bien, desea saber como crear un banco ML personalizado, esta sección se lo explicará. Junto a la consola LightOn suministramos un software para la edición y creación de de librerías para su consola.

Para el uso del software*LightOn Library Edit* necesita un Pc con Microsoft Windows. Una vez instalado podrá crear sus propias librerías.

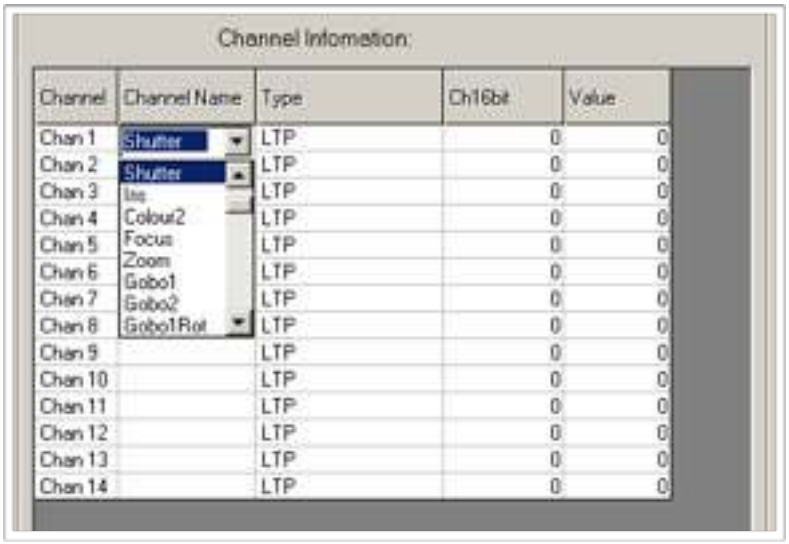


Antes de comenzar a editar su librería personalizada, asegúrese de tener a mano el listado de canales y especificaciones técnicas de su equipo de robtica o Led.

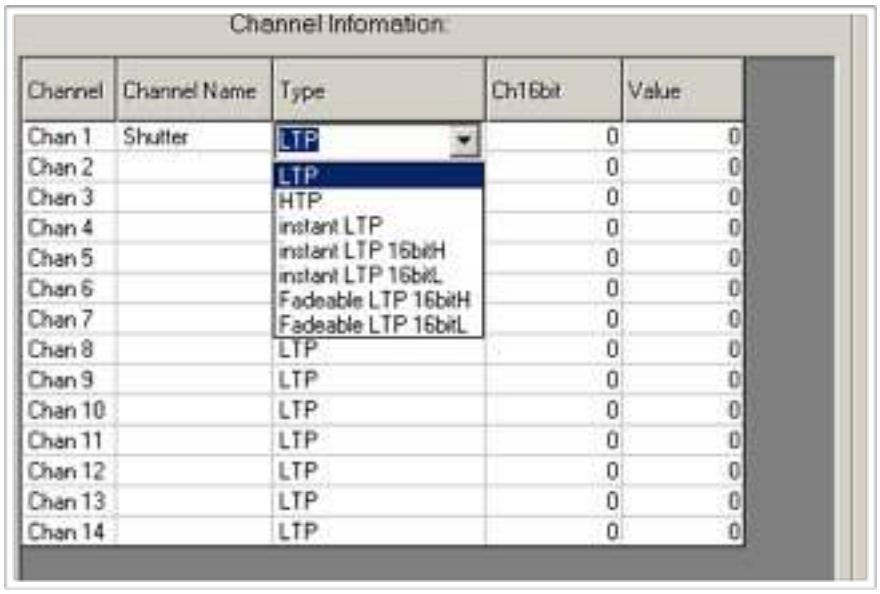
Pasos a seguir:

1º-Empezamos por indicar las propiedades del aparato:

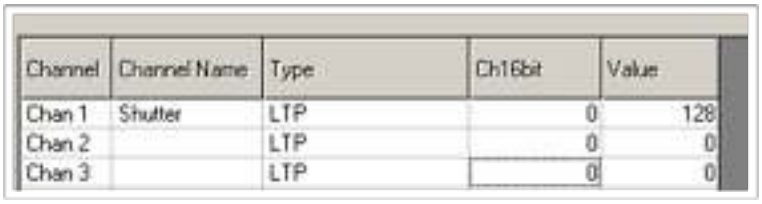
2º- Definimos los canales del aparato



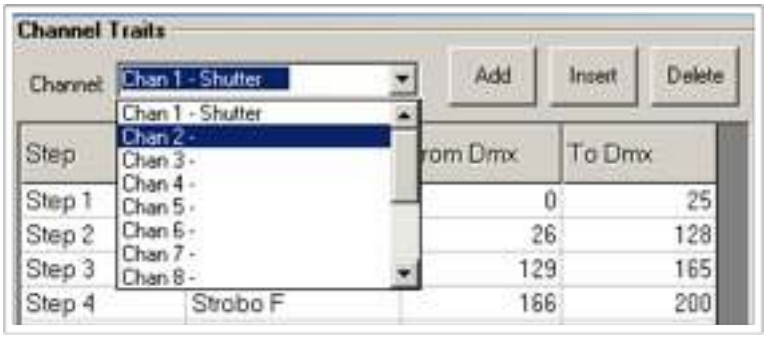
3º- Definimos el tipo de canal



4º- Ajustamos el valor por defecto cuando localicemos las cabezas desde la consola:



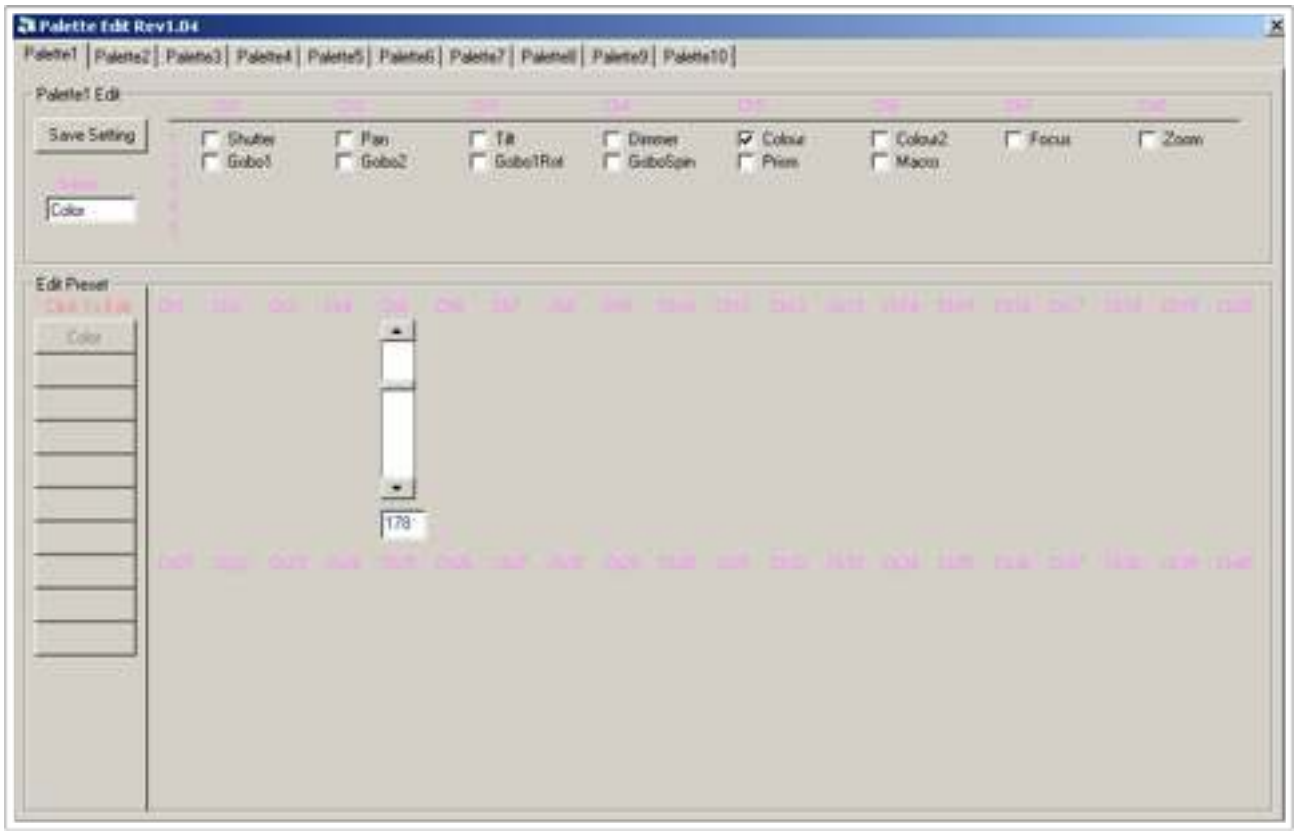
5º- Definimos rangos, para ello seleccionamos el canal que queemos definir y mediante Add añadimos los difeentes rangos :



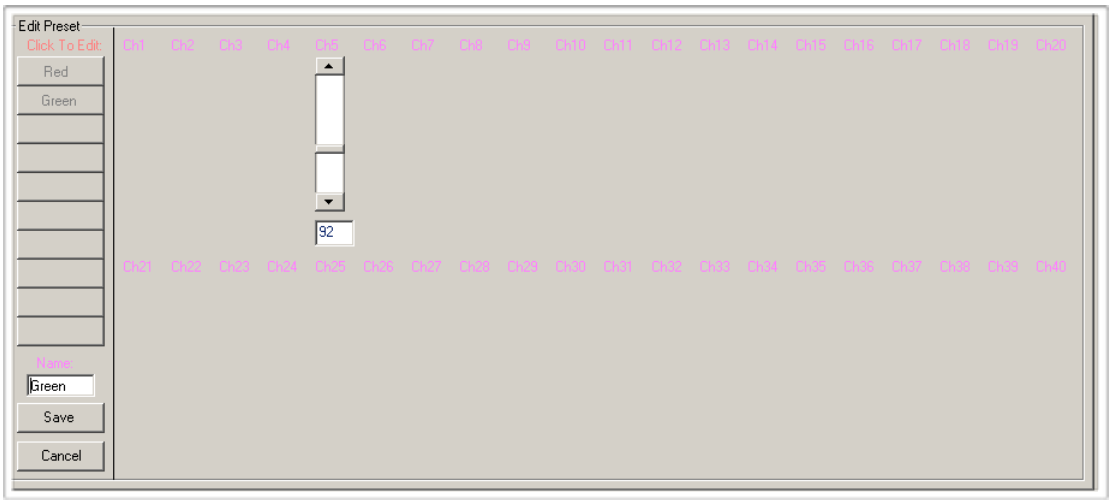
Ejemplo:

6º- Creación de Paletas, se pueden definir las Paletas o Pesets de un aparato desde *File > Palette Edit:*

Podemos definir hasta un máximo de 10 Paletas, Para ello pulsamos el boton “ Update Setting” , asignamos un nombe a la Paleta y-se leccionamos los atributos que queremos definir en la paleta

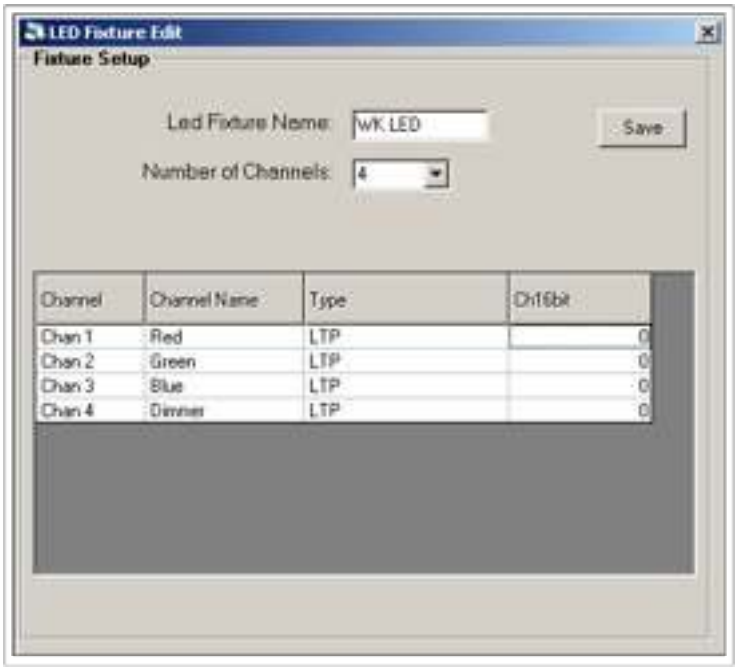


El proceso para la creación de Presets es exactamente igual, seleccionamos una de las 10 entradas de la izquierda, le añadimos un nombre y a continuación le asignamos un valor :



Del mismo modo que hemos editado la librería con un equipo de robotica podemos hacerlo con un aparato LED, para ello nos desplaza mos al menú LED Fixture > Led Fixture Edit.

Para editar la librería de un aparato led, el proceso es exactamente igual al de los equipos de robotica:



Una vez creadas sus librerías ya puede copiarlas a su consola LightOn a través de una memoria USB.

INSTALACIÓN DE LA TARJETA VGA

A continuación, se detalla el procedimiento para instalar la tarjeta opcional VGA en su consola LightOn. Antes de proceder, asegúrese de contar con la herramienta adecuada y encontrarse en un lugar seco y limpio.

1º-Guarde todos los datos de la consola.

2º-Desconecte el cable de alimentación de la parte trasera de la consola.

3º-Retire los tornillos la lamina que protege la ranura para la tarjeta VGA. Esta se encuentra situada en el panel trasero.

4º-Inserte la tarjeta VGA cuidadosamente asegurándose que esta correctamente colocada en su lugar y posición.

5º-Vuelva a colocar los tornillos

6º-Conectar el cable VGA del monitor al conector DB15 de la tarjeta recién instalada.

7º-Conecte de nuevo el cable de alimentación de la consola y encienda el sistema.

8º-Entre al Menu y diríjase a la función "VGA SET" y active la salida.

9º-En caso de encontrar la imagen desplazada en el monitor ajustela con la función "AutoAdjust" que incorporan todos los monitores. Ajuste el nivel de brillo y contraste para obtener la mejor imagen posible.

NOTAS SOBRE DMX, CABLES Y CONECTORES

Nociones básicas acerca del DMX

1º-En una conexión DMX-512 hay 512 canales, los cuales pueden ser asignados de cualquier manera.

2º-Cualquier aparato capaz de recibir DMX-512 necesita un número de canales secuenciales para ser controlado.

3º-Para poder controlarlo, se debe asignar a cada aparato una dirección inicial, la cual es la misma que se ha asignado para ese aparato en la consola de control.

4º-Existen diferentes tipos de aparatos con diferentes números de canales. Hay que tener esto en cuenta a la hora de direccionar los aparatos, para así evitar solapar los aparatos entre ellos. Esto produciría un funcionamiento erróneo de los mismos. Es aconsejable planear el direccionamiento antes de asignarle a cada aparato un canal de inicio.

5º-Los aparatos DMX están diseñados para recibir la señal DMX en cadena, por lo que cuentan con un conector de DMX-IN y un conector de DMX-OUT.

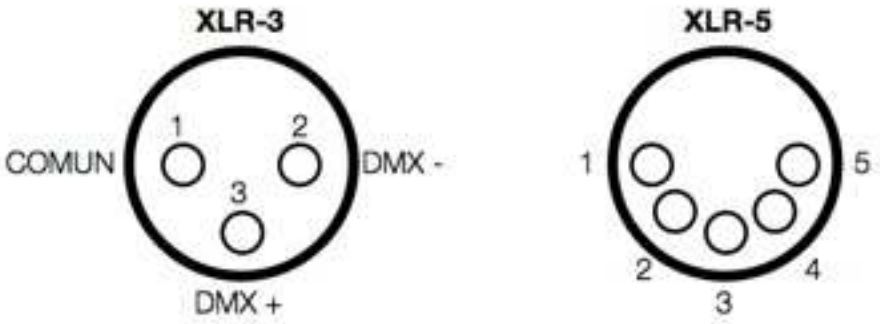
6º-El orden en que los aparatos se conectan no es importante, cada aparato responderá solo a las ordenes de los canales que se haya asignado.

7º-Los aparatos DMX pueden ser conectados mediante conectores XLR-3 o XLR-5 macho-hembra.

8º- El cableado de los aparatos ha de realizarse con lineas de par trenzado apantallado.

9º-En el último aparto de la cadena debe de cerrarse la linea mediante una carga. Esto reduce los errores en la señal y evita posibles problemas e interferencias.

Conexionado



Carga Final

Se realiza mediante una resistencia de 120 Ohms 1/4w entre el pin 2 y el pin 3 del último aparato de la cadena.

Conversor de 3 a 5 pines

La consola LightOn cuenta con salidas y entradas tanto de 5 como de 3 pines no siendo necesario ningún tipo de convertidor. De todas maneras, en caso de necesitarlo la correspondencia es la siguiente:

CONDUCTOR	XLR-3 (OUT)	XLR-5 (IN)
Maya	Pin 1	Pin 1
Data Signal -	Pin 2	Pin 2
Data Signal +	Pin 3	Pin 3
Sin Uso		Sin Uso
Sin Uso		Sin Uso

EQUIPSON, S.A.
Avda. El Saler, 14 - Pol. Ind. L´Alteró, 46460 - Silla (Valencia) Spain
Tel. +34 96 121 63 01 Fax + 34 96 120 02 42
www.equipson.es/ equipson@equipson.es