

Español

Creator 1024

Código de pedido: 50730

Índice

1. Vista general	3
1.1 Características	3
2. Instalación	4
2.1 Desembalaje	4
2.2 Instrucciones de seguridad	4
3 Funcionamiento	8
3.1 Panel frontal	8
3.2 Área de dispositivos de iluminación	9
3.3 Área de reproducción	9
3.4 Área de atributos	10
3.5 Área de control de la reproducción	10
3.6 Área de funciones	10
3.7 Área de control de dispositivos de iluminación	10
3.8 Área de la pantalla LCD	11
3.9 Área de las ruedas de control	11
3.10 Glosarios	11
4 - Asignación	13
4.1 Crear	13
4.1.1 Asignación de dímers	13
4.1.2 Asignar dispositivos móviles de iluminación	13
4.1.3 Visualización de las asignaciones	13
4.2 Editar	13
4.2.1 Cambiar la dirección DMX	13
4.2.2 Eliminar un dispositivo asignado	13
4.2.3 Funciones de asignación	14
5 Controlar dispositivos de iluminación	15
5.1 Seleccionar dispositivos de iluminación	15
5.2 Modificar el valor de un atributo	15
5.3 Opciones avanzadas	15
5.4 Modo Fan (abanico)	16
5.5 Vaciar el programador	16
6 Paleta	17
6.1 Paleta compartida y paleta individual	17
6.2 Qué atributos se almacenan en las paletas	17
6.3 Almacenar una paleta	17
6.4 Acceder a un valor de una paleta	17
6.5 Eliminar una paleta	18
7 Formas	19
7.1 Seleccionar una forma	19
7.2 Editar una forma	19
7.3 Eliminar una forma	19
8 Escena	20
8.1 Crear	20
8.2 Incluir	20
8.3 Copiar	20
8.4 Eliminar	20
8.5 Tiempo	21

8.6 Ejecutar escenas	21
9 Secuencia	22
9.1 Crear	22
9.2 Eliminar un paso	22
9.3 Tiempo del paso	22
9.4 Incluir pasos	22
9.5 Tiempo global	23
9.6 Borrar una escena	23
9.7 Copiar una escena	23
9.8 Ejecutar una secuencia	23
9.9 Conectar.....	23
10 Configuración	24
10.1 Gestionar la memoria USB	24
10.2 Limpiar datos.....	24
10.3 Seleccionar idioma	24
10.4 Gestionar biblioteca.....	24
11 Creador de personalidades	25
11.1 Interfaz del creador de personalidades	25
11.2 Cómo crear una nueva personalidad (biblioteca)	25
12 Mantenimiento	26
13. Detección y solución de problemas	26
13.1 Las luces no se encienden	26
13.2 No responde a la señal DMX	26

1. Vista general

El controlador DMX Creator 1024 puede controlar hasta 96 dispositivos de iluminación. Es compatible con la biblioteca en formato Avolite Pearl R20 e incluye efectos incorporados de círculo de giro panorámico/inclinación, arco iris RGB, onda de regulación del haz de luz, etc. Asimismo se pueden proyectar simultáneamente 10 escenas y 5 formas incorporadas. Los faders se pueden utilizar para proyectar escenas y ajustar la intensidad de los canales de regulación de luz en las escenas.

1.1 Características

Canales DMX	1024
Dispositivos de iluminación	96
Canales por cada dispositivo	40 primarios y 40 para ajuste preciso
Biblioteca	Compatible con la biblioteca Avolite Pearl R20
Dirección de dispositivos reasignable	Sí
Intercambio entre giro panorámico/inclinación	Sí
Salida invertida de Canal	Sí
Modificación de la curva del canal	Sí
Escenas	60
Escenas que se pueden ejecutar simultáneamente	10
Pasos de escena	600
Control del tiempo de las escenas	fundido de entrada/salida, curva LTP
Formas para cada escena	5
Control por fader de escenas y dimer	Sí
Reproducción interconectada	Sí
Escena controlada por botón	Sí
Generador de forma	formas de dimer, giro panorámico/inclinación, RGB, CMY, color, gobo, iris y enfoque
Formas que se ejecutan simultáneamente	5
Fáder principal	global, reproducción, dispositivo
Black-out en tiempo real	Sí
Control por rueda del valor del canal	Sí
Control por fader del valor del canal	Sí
Control por fader del dimer	Sí
Memoria USB	Compatible con FAT32

2. Instalación



EN INTERÉS DE SU PROPIA SEGURIDAD, LEA ESTE MANUAL DETENIDAMENTE ANTES DE PONER EL DISPOSITIVO EN MARCHA POR PRIMERA VEZ



2.1 Desembalaje

Inmediatamente después de haber recibido este producto, abra con cuidado la caja y compruebe el contenido para asegurarse de que todos los componentes estén presentes y que se hayan recibido en buenas condiciones. Notifique al distribuidor inmediatamente y conserve los materiales de embalaje para inspección si cualquiera de las piezas parece dañada por el transporte o si la propia caja muestra signos de manipulación incorrecta. Guarde la caja y todos los materiales del embalaje. En el caso de que un dispositivo haya de ser devuelto a fábrica es importante que esto se haga con la caja y el embalaje original de fábrica.

Su envío incluye:

- Creator 1024
- Cable de alimentación de CA
- Manual del usuario

Accesorios opcionales

- Lámpara de cuello de cisne (código de pedido: 60722)

2.2 Instrucciones de seguridad



AVISO
Mantenga este dispositivo alejado de la lluvia y la humedad.
Desconecte el cable de alimentación de CA antes de abrir la carcasa.



Todas las personas que tomen parte en la instalación, funcionamiento y mantenimiento de este dispositivo han de:

- estar cualificadas
- seguir las instrucciones de este manual



AVISO Tenga cuidado con sus operaciones.
Con un voltaje peligroso usted puede recibir una descarga eléctrica dañina al tocar los cables



Antes de poner el dispositivo en marcha por primera vez, asegúrese de que no se aprecia ningún daño causado por el transporte. Si hubiera alguno, consulte con su distribuidor y no utilice el dispositivo.

Para mantener el equipo en una condición perfecta y asegurarse de que el funcionamiento sea seguro, es absolutamente necesario que el usuario siga las instrucciones de seguridad y las notas de advertencia que aparecen en este manual.

Tenga en cuenta que el daño causado por modificaciones manuales del dispositivo no está cubierto por la garantía.

Este dispositivo no contiene piezas que el usuario pueda reparar. Encargue las reparaciones únicamente a técnicos cualificados.

IMPORTANTE:

El fabricante no aceptará responsabilidad por cualquier daño resultante provocado por el incumplimiento de las instrucciones indicadas en este manual o cualquier modificación del dispositivo llevada a cabo sin autorización.

- No deje que el cable de alimentación haga contacto con otros cables. Manipule el cable de alimentación y todas las conexiones del suministro eléctrico con especial precaución.
- No quite las etiquetas de advertencia o informativas de la unidad.
- No abra el dispositivo ni lo modifique.
- No cubra el contacto de la toma a tierra.
- No deje cables desordenados tirados por el suelo.
- No inserte ningún objeto en las rejillas de ventilación.
- No conecte este dispositivo a un conjunto de dimer.
- No encienda y apague este dispositivo en intervalos cortos de tiempo, ya que esto podría reducir su vida útil.
- No sacuda el dispositivo. Evite el uso de la fuerza bruta durante la instalación o el funcionamiento del dispositivo. No utilice el dispositivo durante el transcurso de una tormenta y desenchúfelo inmediatamente.
- Utilice este dispositivo en interiores únicamente, evite el contacto con agua u otros líquidos.
- No toque la carcasa del dispositivo con las manos descubiertas durante su funcionamiento (la carcasa alcanza temperaturas muy altas).
- No utilice este dispositivo hasta que se haya familiarizado con sus funciones.
- Evite las llamas y no coloque el dispositivo cerca de líquidos o gases inflamables.
- Durante el funcionamiento mantenga siempre la carcasa cerrada.
- Deje siempre un espacio abierto de al menos 50°cm alrededor de la unidad para la ventilación.
- Desconecte siempre el cable de alimentación de CA del suministro eléctrico cuando el dispositivo no esté en uso o antes de limpiarlo. Sujete el cable de alimentación únicamente por el conector. No desenchufe el conector tirando del cable de alimentación.
- No exponga el dispositivo a calor, humedad o polvo extremos.
- Asegúrese de que el voltaje disponible no es superior al indicado en el panel trasero.
- Asegúrese de no comprimir ni dañar el cable de alimentación. Examine regularmente el dispositivo y el cable de alimentación de CA.
- Si se dañara el cable externo, hágalo reemplazar por un técnico cualificado.
- Si nota un daño visible en el cristal deberá reemplazarlo para que el funcionamiento no se vea afectado por grietas o arañazos profundos.
- Si el dispositivo se cayera o recibiera un golpe, desconecte el suministro de energía inmediatamente. Haga inspeccionarlo por un técnico cualificado para comprobar si es seguro antes de volverlo a utilizar.
- Si el dispositivo se ha expuesto a una fluctuación drástica de temperatura (p. ej. tras el transporte), no lo encienda inmediatamente. Puede que la condensación de agua resultante dañe su dispositivo. Mantenga el dispositivo apagado hasta que haya alcanzado la temperatura ambiente.
- Si su dispositivo Showtec no funciona correctamente, deje de utilizarlo inmediatamente. Embale la unidad de forma segura (preferiblemente en el material de embalaje original) y devuélvala a su distribuidor de Showtec para su reparación.
- Solo debe ser utilizado por personas adultas. Este dispositivo debe estar instalado fuera del alcance de los niños. No deje la unidad desatendida durante su funcionamiento.
- Utilice fusibles del mismo tipo y clasificación como recambio.
- Deje pasar un tiempo para que la lámpara se enfríe antes de reemplazarla.
- El usuario es el responsable de colocar y utilizar la unidad Creator 1024 correctamente. El fabricante no aceptará responsabilidad por los daños provocados por el uso indebido o la instalación incorrecta de este dispositivo.
- Este dispositivo pertenece a la clase I de protección, por consiguiente, es esencial conectar el conductor amarillo/verde a la toma de tierra.
- Durante el arranque inicial puede que se emitan humos u olores. Esto forma parte del proceso normal y no significa necesariamente que el dispositivo esté defectuoso.
- Las reparaciones, el mantenimiento y las conexiones eléctricas solo las debe llevar a cabo un técnico cualificado.
- **GARANTÍA:** hasta un año después de la fecha de compra.

Normas para el funcionamiento

- Este dispositivo no está diseñado para funcionar de forma permanente. La realización de pausas regulares en el funcionamiento garantizará que pueda disfrutar de su dispositivo durante mucho tiempo sin defectos.
- No se debe nunca superar la temperatura ambiente máxima $t_a = 45\text{ °C}$.
- La humedad relativa no debe superar el 50 % con una temperatura ambiente de 45 °C .
- Si este dispositivo se opera de una forma diferente a la descrita en este manual, puede que el producto sufra daños y la garantía quedará anulada.
- Si hace funcionar la unidad de una forma diferente a la indicada se podrían producir riesgos de cortocircuito, quemaduras, descargas eléctricas, caídas, etc.

Puede poner en peligro su propia seguridad y la de otras personas.

Una instalación incorrecta puede provocar daños personales y a la propiedad.

Conexión al suministro eléctrico

Conecte el dispositivo al suministro eléctrico a través del enchufe.

Tenga siempre cuidado de que el cable del color correcto sea conectado al lugar apropiado.

Internacional	Cable para la UE	Cable para el Reino Unido	Cable para los EE.UU.	Clavija
L (vivo)	MARRÓN	ROJO	AMARILLO/COBRE	FASE
N (neutro)	AZUL	NEGRO	PLATEADO	NEUTRO
	AMARILLO/VERDE	VERDE	VERDE	TIERRA

Asegúrese de que el dispositivo se encuentre siempre conectado correctamente a la toma de tierra.

Una instalación incorrecta puede provocar daños personales y a la propiedad.



Procedimiento de devolución



La mercancía que se vaya a devolver debe enviarse con portes pagados y en el embalaje original. No se expedirán etiquetas de devolución.

El paquete debe estar etiquetado claramente con un número de autorización de devolución (número RMA). Los productos devueltos que no incluyan un número RMA serán rechazados. Highlite no aceptará los artículos devueltos ni cualquier responsabilidad. Llame a Highlite en el 0031-455667723 o envíe un correo electrónico a aftersales@highlite.nl y solicite un número RMA antes de proceder al envío del dispositivo. Esté preparado para facilitar el número del modelo, el número de serie y una breve descripción de la razón de la devolución. Asegúrese de embalar el dispositivo correctamente, ya que cualquier daño provocado por un embalaje inadecuado será responsabilidad del cliente. Highlite se reserva el derecho de utilizar su propia discreción para reparar o reemplazar el (los) producto(s). Como sugerencia, un embalaje de UPS adecuado o una caja doble son siempre los métodos más seguros de utilizar.

Nota: si se le ha proporcionado un número RMA, incluya la siguiente información en un papel dentro de la caja:

- 1) Su nombre
- 2) Su dirección
- 3) Su número de teléfono
- 4) Una breve descripción de la avería

Reclamaciones

El cliente tiene la obligación de comprobar los artículos enviados inmediatamente después de su recepción para detectar si falta algo y/o si se aprecia algún defecto y también se ha de llevar a cabo esta comprobación después de que le anunciemos que sus artículos están disponibles. Los daños ocurridos durante el transporte son responsabilidad de la empresa transportadora y por consiguiente deben ser notificados al transportista en el momento de recepción de la mercancía.

Es responsabilidad del cliente la notificación y el envío de la reclamación a la empresa transportadora en el caso de que el dispositivo haya recibido daños durante el transporte. Se nos debe notificar de los daños ocurridos durante el transporte dentro del plazo de un día después de la recepción del envío.

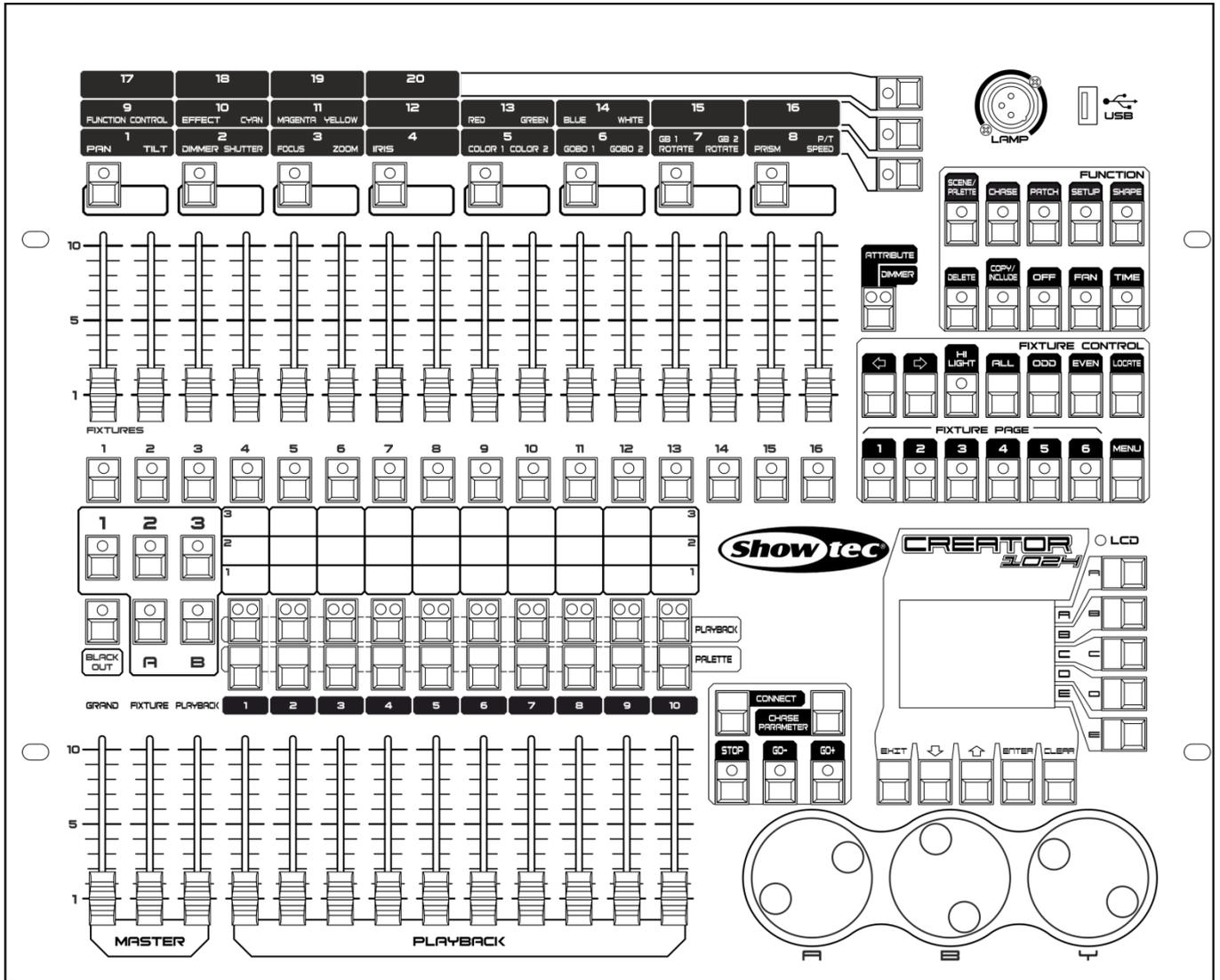
Las devoluciones deben siempre enviarse con portes pagados. Las devoluciones deben estar acompañadas de una carta en la que se detalla la razón de su devolución. Las devoluciones que no tengan los portes pagados serán rechazadas excepto si se ha acordado otra cosa por escrito.

Las quejas dirigidas a nuestra empresa deben de ser enviadas por escrito o por fax dentro de un periodo de 10 días laborables después de la recepción de la factura. Pasado de este plazo, las quejas no serán atendidas.

Solo se tomarán en consideración las quejas si el cliente ha cumplido hasta ese momento con todas las partes del contrato, independientemente del contrato del cual la obligación sea resultado.

3 Funcionamiento

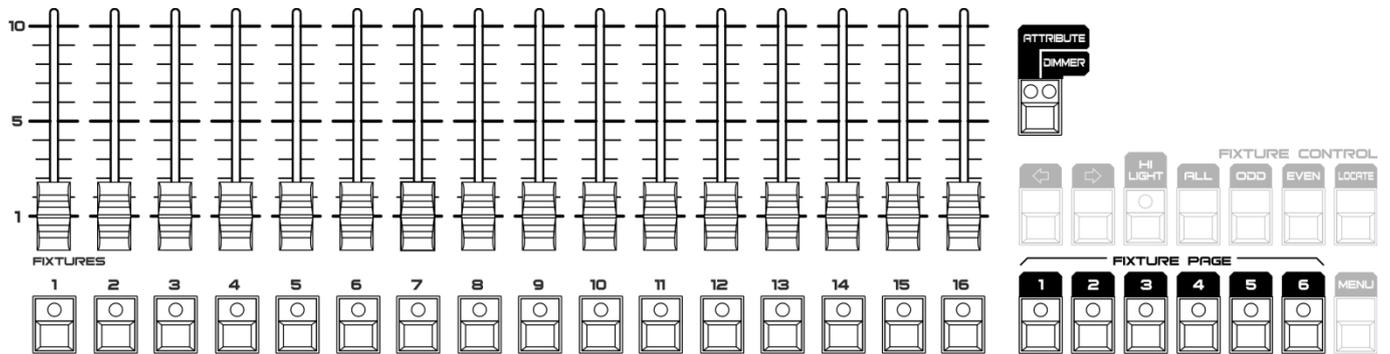
3.1 Panel frontal



El panel frontal consta de cuatro áreas:

3.2 Área de dispositivos de iluminación

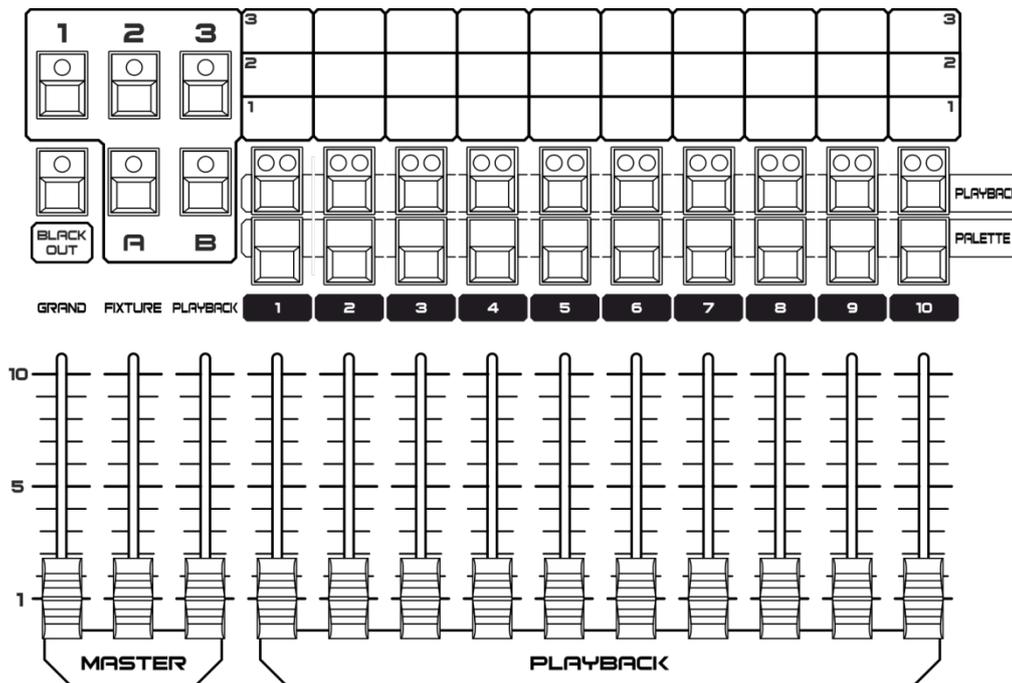
Incluye 16 botones <Fixtures> (dispositivos de iluminación), 16 faders y 6 botones <Page> (página).



Cuenta con 6 páginas de dispositivos de iluminación que admiten hasta 96 dispositivos. El botón <Attribute/Dimmer> (atributo/dímer) con 2 indicadores LED se puede utilizar para cambiar las funciones de los 16 faders. Cuando <Attribute> (atributo) se encuentra activado, los faders se utilizan para ajustar el valor del atributo situado justo encima. Cuando <Dimmer> (dímer) se encuentra activado, los faders sirven para ajustar la intensidad de los dispositivos de iluminación.

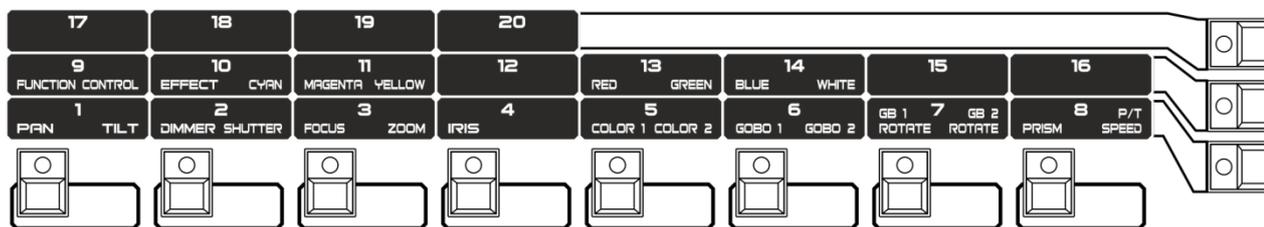
3.3 Área de reproducción

Incluye 10 botones <Playback> (reproducción), 10 botones <Palette> (paletas), 3 faders <Master>, 10 faders <Playback> (reproducción), 2 botones <A> y 1 botón <Blackout>.



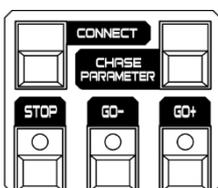
3.4 Área de atributos

Incluye 8 botones <Attributes> (atributos) y 3 <Attribute Banks> (bancos de atributos). Cada botón <Attributes> (atributos) dispone de dos atributos que son controlados respectivamente por la rueda de control <A> y la rueda de control . Cuando el botón <Attribute/Dimmer> (atributo/dímer) está colocado en el lado de <Attribute> (atributo), los fáderez del área de dispositivos se pueden utilizar para controlar los atributos correspondientes.



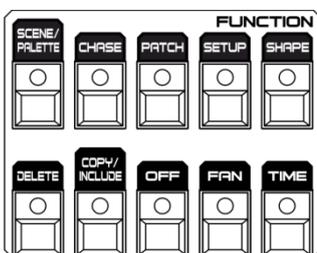
3.5 Área de control de la reproducción

Incluye 5 botones de control de la reproducción: <Connect> (conectar), <Stop> (detener), <Go-> (ir -), <Go+> (ir +) y <Chase Parameters> (parámetros de secuencia).



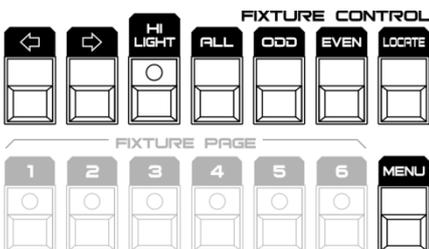
3.6 Área de funciones

Las operaciones referentes al almacenamiento y copia de escenas o asignación de dispositivos de iluminación se pueden implementar en esta área. Los indicadores LED de estos botones señalan el estado de funcionamiento de los mismos.



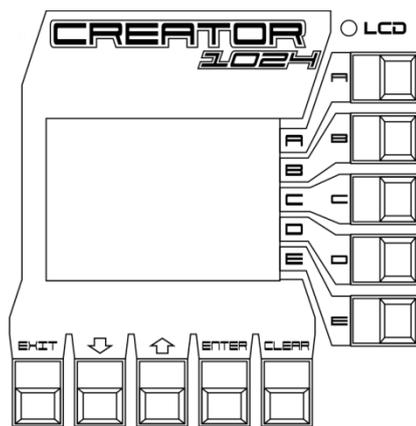
3.7 Área de control de dispositivos de iluminación

Incluye los botones de flecha anterior y siguiente y los botones <HiLight> (resaltar), <All> (todo), <Odd> (impar), <Even> (par), <Locate> (localizar) y <Menu> (menú), que son las funciones que controlan los dispositivos.



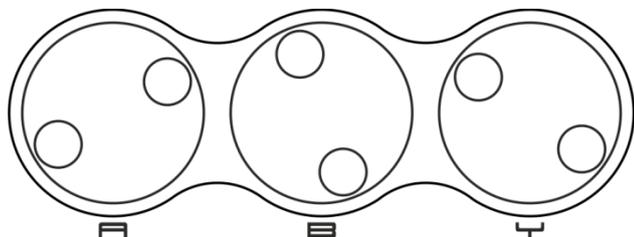
3.8 Área de la pantalla LCD

La pantalla LCD muestra el menú, implementa las operaciones del menú y vacía el programador.



3.9 Área de las ruedas de control

Rueda de control <A> y la rueda de control se utilizan para controlar los atributos y el tiempo de las secuencias. La rueda de control <Y> sirve para ajustar el valor en la pantalla.



3.10 Glosarios

- Escena: los datos pertenecientes a una escena de escenario que se almacenan en una reproducción.
- Secuencia: los datos de funcionamiento de dispositivos de iluminación que se guardan en una reproducción.
- HTP: el tipo de canales en los que tiene preferencia la mayor potencia de salida (siglas del inglés Highest Takes Precedence, prioridad del más alto), normalmente se utilizan para canales de dimer.
- LTP: el tipo de canales en los que tiene preferencia la última señal de salida (siglas del inglés Latest Takes Precedence, prioridad del último), normalmente utilizados para canales que no son de dimer.
- Fundido de entrada: la intensidad de la luz cambia de oscura a clara.
- Fundido de salida: la intensidad de la luz cambia de clara a oscura.
- Record by Fixture (grabar por dispositivo de iluminación): este es el modo normal de funcionamiento de la unidad Creator 1024. Significa que cuando se graba un punto de referencia todos los atributos de cada dispositivo de iluminación que hayan cambiado se grabarán en ese punto de referencia. De esta forma, si solo cambia la posición de un dispositivo de iluminación, se grabarán también el color, el gobo, la intensidad y cualquier otro atributo de ese dispositivo de iluminación. Esta función es muy práctica puesto que al acceder de nuevo al punto de referencia, todos los parámetros estarán exactamente igual que cuando se guardaron. No obstante, esta función puede resultar poco flexible si lo que desea es combinar puntos de referencia.
- Grabar por canal: esto significa que en el punto de referencia solo se grabarán los atributos que haya cambiado. Por esa razón, si lo que se cambia es la posición de un dispositivo de iluminación, este será el único atributo que se grabará. De forma que al acceder al punto de referencia, el color, el gobo, etc. estarán igual que la última vez que se establecieron los ajustes. Esto significa que puede utilizar un punto de referencia para cambiar la posición de algunos dispositivos de iluminación, a la vez que conserva el mismo ajuste de color establecido anteriormente, lo que permite una mayor flexibilidad en el momento de ejecutar un espectáculo. Esta es una función muy útil, pero puede causar algunos problemas, por lo que debe estar seguro de los atributos que

necesita grabar y los que prefiere conservar. Durante el aprendizaje, es mejor que alguno de los puntos de referencia se hagan con la función "Recorded by fixture" (grabar por dispositivo de iluminación) que active los dispositivos en un estado conocido, para luego añadir algunos puntos de referencia de color que solo modifiquen el color, o algunos puntos de referencia de gobo para establecer el gobo u otros atributos.

4 - Asignación

4.1 Crear

4.1.1 Asignación de dímers

- 1) Mantenga pulsado <Patch> (asignación) y seguidamente pulse <A> [Patch Dimmer] (asignación de dimer).
- 2) Se mostrará una dirección en la línea 2 de la pantalla de asignación. Gire la rueda de control <Y> para cambiar la dirección, pulse <D> [Auto calculate Addr.] (calcular dirección automáticamente) para conseguir automáticamente una dirección apropiada.
- 3) Para asignar un único dimer, pulse el botón Fixtures (dispositivos de iluminación) deseado. Para asignar una serie de dímers, mantenga pulsado el botón Fixtures (dispositivos de iluminación) del primer dimer de la serie y, a continuación, pulse el último botón Fixtures (dispositivos de iluminación) de la serie. La serie de dímers se asignará a direcciones DMX consecutivas.
- 4) Para asignar otro dimer al mismo dispositivo introduzca el nuevo canal DMX y pulse el botón Fixtures (dispositivos de iluminación) por segunda vez.

4.1.2 Asignar dispositivos móviles de iluminación

- 1) Mantenga pulsado <Patch> (asignación) y seguidamente pulse [Patch Fixtures] (asignación de dispositivos de iluminación).
- 2) Seleccione una biblioteca desde el controlador o una unidad de memoria USB.
- 3) Pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para desplazarse por la biblioteca; pulse la tecla programable para efectuar la selección. Al seleccionar una biblioteca de la unidad de memoria USB, la biblioteca se agregará o se actualizará en el controlador.
- 4) Se mostrará un código de dirección en la línea 2 de la pantalla de asignación. Gire la rueda de control <Y> para cambiar el código de dirección; pulse <D> [Auto calculate Addr.] (calcular dirección automáticamente) para conseguir automáticamente un código de dirección apropiado.
- 5) Pulse el botón <Fixtures> (dispositivos de iluminación) deseado para asignar el dispositivo de iluminación inteligente. Puede asignar una serie de dispositivos de iluminación manteniendo pulsados el primer botón Fixtures (dispositivos de iluminación) y el último de la serie, al igual que para los dímers. A diferencia de los dímers, no es posible asignar más de un dispositivo de iluminación a un botón Fixtures (dispositivos de iluminación). Si el botón Fixtures (dispositivos de iluminación) ya está siendo utilizado, la asignación no se realizará correctamente. Utilice un botón Fixtures (dispositivos de iluminación) diferente o elimine el dispositivo asignado al botón Fixtures (dispositivos de iluminación) si ya no desea utilizarlo.

4.1.3 Visualización de las asignaciones

Pulse <E> [Patch Information] (información de asignación) para visualizar la información de asignación.

4.2 Editar

4.2.1 Cambiar la dirección DMX

Puede reasignar un dispositivo de iluminación a una dirección DMX o línea de salida DMX diferente. La programación se conservará.

- 1) Si no se encuentra en el menú <Patch> (asignación), pulse <Patch> (asignación) para entrar.
- 2) Pulse <C> [Re-patch Fixture] (reasignar dispositivo de iluminación).
- 3) Se mostrará una dirección en la línea 2 de la pantalla de asignación. Gire la rueda de control <Y> para cambiar la dirección.
- 4) Una vez que se haya establecido el código de dirección pulse el botón <Fixtures> (dispositivos de iluminación) que se vaya a asignar.
- 5) Pulse <Enter> (aceptar) para confirmar.

4.2.2 Eliminar un dispositivo asignado

- 1) Si no se encuentra en el menú <Patch> (asignación), pulse <Patch> (asignación) para entrar.
- 2) Pulse <Delete> (eliminar) para entrar en el menú [Delete Patch] (eliminar asignación).
- 3) Pulse un botón <Fixtures> (dispositivos de iluminación) para seleccionar el dispositivo deseado o gire la rueda de control <Y> para seleccionar la dirección deseada del dispositivo y, a continuación, pulse <Enter> (aceptar) para confirmar la eliminación.

4.2.3 Funciones de asignación

Invert (invertir)

Le permite invertir un atributo de un dispositivo de iluminación de forma que cuando lo establezca en cero, la salida se encuentre al máximo. No es posible invertir algunos de los atributos.

- 1) Si no se encuentra en el menú <Patch> (asignación), pulse <Patch> (asignación) para entrar.
- 2) Pulse <D> [Patch Utilities] (funciones de asignación). A continuación pulse [Set Invert] (establecer inversión).
- 3) Seleccione el dispositivo de iluminación y el atributo y seguidamente pulse <C> o <D> para modificarlo.

Set/Reset Instant mode (establecer/restablecer modo instantáneo)

Cuando los canales de fundido LTP (movimiento) cambian entre dos memorias, los valores LTP normalmente lo hacen de forma fluida. Puede establecer el modo instantáneo para hacer que el canal cambie instantáneamente al nuevo valor.

- 1) Si no se encuentra en el menú <Patch> (asignación), pulse <Patch> (asignación) para entrar.
- 2) Pulse <D> [Patch Utilities] (funciones de asignación). A continuación pulse <C> [Set Instant Mode] (establecer modo instantáneo).
- 3) Seleccione el dispositivo de iluminación y el atributo y seguidamente pulse <C> o <D> para modificarlo.

Swap pan and tilt (cambiar entre giro panorámico e inclinación)

Si algunos de los dispositivos de iluminación están montados de lado, esta función puede ser muy útil para intercambiar los canales de giro panorámico e inclinación.

- 1) Si no se encuentra en el menú <Patch> (asignación), pulse <Patch> (asignación) para entrar.
- 2) Pulse <D> [Patch Utilities] (funciones de asignación). A continuación pulse <D> [Swop P/T] (cambiar entre giro panorámico e inclinación).
- 3) Pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para visualizar la información de intercambio entre giro panorámico e inclinación. Pulse la tecla programable para modificar.

5 Controlar dispositivos de iluminación

5.1 Seleccionar dispositivos de iluminación

- **Seleccionar un único dispositivo de iluminación:**
Pulse los botones Fixtures (dispositivos de iluminación) para seleccionar los dispositivos que desee. El LED del botón Fixtures (dispositivos de iluminación) seleccionado se iluminará.
- **Seleccionar una serie de dispositivos de iluminación:**
Para seleccionar una serie de dispositivos de iluminación, mantenga pulsado el botón Fixtures (dispositivos de iluminación) del primer dispositivo y, a continuación, pulse el botón <Playback> (reproducción) del último dispositivo de la serie.
- **Revisar los dispositivos de iluminación seleccionados de uno en uno:**
Si ha seleccionado una serie de dispositivos, nuestra consola dispone de funciones que ayudan a revisar los dispositivos de iluminación seleccionados de uno en uno. Esto puede facilitar la programación de una serie de dispositivos de iluminación al no tener que seleccionar cada uno de forma manual. Al pulsar <<> o <>> en el área de control de dispositivos de iluminación se seleccionarán los dispositivos de la serie de uno en uno. Si el botón <HiLight> (resaltar) está activado. El dispositivo seleccionado de la serie se iluminará y el resto de los dispositivos se apagarán.
- **Activar dispositivos de iluminación seleccionados previamente:**
Para activar todos los dispositivos de iluminación seleccionados previamente pulse <All> (todo) en el área de control de dispositivos.
- **Seleccionar dispositivos de iluminación en posiciones impares:**
Pulse <Odd> (impar) y los dispositivos de iluminación situados en posiciones impares de los dispositivos seleccionados seguirán seleccionados pero se cancelará la selección de los situados en posiciones pares. Esto está relacionado con el orden en que se seleccionaron los dispositivos antes de pulsar el botón <Odd> (impar).
- **Seleccionar dispositivos en posiciones pares:**
Pulse <Even> (par) y los dispositivos de iluminación situados en posiciones pares de los dispositivos seleccionados seguirán seleccionados pero se cancelará la selección de los situados en posiciones impares. Esto está relacionado con el orden en que se seleccionaron los dispositivos antes de pulsar el botón <Even> (par).

5.2 Modificar el valor de un atributo

- 1) Seleccione un dispositivo de iluminación.
- 2) Seleccione un atributo. A continuación, utilice la rueda de control <A> y la rueda de control para ajustar el valor o cambie al modo Attribute (atributo) para ajustar el valor del atributo mediante los faders Fixtures (dispositivos de iluminación).
- 3) Para visualizar los valores de salida pulse <Output> (salida).

5.3 Opciones avanzadas

- **Localizar dispositivos:**
Seleccione los dispositivos de iluminación, pulse <Locate> (localizar) en el área de control de dispositivos de iluminación para localizar los dispositivos. La localización de los dispositivos se ofrece en la biblioteca de dispositivos de iluminación.
- **Alinear dispositivos de iluminación:**
Seleccione los dispositivos de iluminación; pulse <ML> en el área de control de dispositivos de iluminación y seguidamente pulse <A>, todos los valores de los atributos de todos los dispositivos seleccionados se alinearán con el primer dispositivo.

- **Alinear atributos:**
Seleccione los dispositivos de iluminación y los atributos; pulse <ML> en el área de control de dispositivos de iluminación y, a continuación, pulse , los valores de los atributos seleccionados en ese momento de todos los dispositivos seleccionados se alinearán con los valores del primer dispositivo.

5.4 Modo Fan (abanico)

El modo Fan (abanico) se utiliza para desplegar valores en una serie de dispositivos seleccionados. Si se utiliza para el giro panorámico y la inclinación, el resultado es un despliegue de haces de luz tipo abanico. Los dispositivos primero y último de la serie son los más afectados mientras que los dispositivos centrales lo son menos. La magnitud del efecto abanico se puede ajustar mediante las ruedas de control. Al igual que con las formas, el orden en el que seleccione los dispositivos establece el funcionamiento del efecto Fan (abanico). Los dispositivos que seleccione como primero y último serán los que registren los mayores cambios. Si utiliza un grupo para seleccionar los dispositivos, el orden se establecerá según se hayan seleccionado los dispositivos del grupo y el momento en que se haya creado. El efecto abanico, aunque se utiliza normalmente con los atributos de giro panorámico o inclinación, se puede aplicar a cualquier atributo.

- 1) Seleccione los dispositivos de iluminación;
- 2) Seleccione los atributos;
- 3) Pulse <Fan> (abanico) en el área de funciones (indicador encendido);
- 4) Establezca la magnitud del efecto abanico utilizando las ruedas de control;
- 5) Pulse <Fan> (abanico) en el área de funciones (indicador apagado) de nuevo para cerrar el modo de abanico cuando haya finalizado.

5.5 Vaciar el programador

- **Vaciar el programador:**
Pulse <Clear> (vaciar) en el área de la pantalla LCD.
- **Vaciar un dispositivo determinado de un atributo del programador:**
Seleccione el dispositivo de iluminación deseado. Pulse <Off> (desactivar) en el área de funciones y, a continuación [OFF Selected Fixtures] (desactivar dispositivos de iluminación seleccionados) para eliminar el dispositivo del programador, o pulse <Off> (desactivar) y, a continuación, <C>/<D> para eliminar los atributos del dispositivo del programador.

6 Paleta

Durante la programación encontrará que algunas de las posiciones o colores se utilizan con mayor frecuencia. Esta consola le permite almacenar los datos utilizados frecuentemente, de la misma forma que un artista utiliza su paleta. De esta forma, puede acceder a esos datos de forma rápida pulsando tan solo un botón. La consola dispone de 20 x 4 páginas de paletas.

6.1 Paleta compartida y paleta individual

Los datos de la paleta se pueden compartir o utilizar de forma individual.

- Paleta compartida: si solo hay un dispositivo de iluminación en el programador (solo habrá cambiado un dispositivo) cuando vaya a grabar los datos de la paleta, puede utilizar esos datos para todos los dispositivos del mismo tipo. De esta forma podría almacenar un valor para "rojo" en la primera de sus cabezas móviles para luego utilizarlo en cualquier otra. A esto se le denomina una paleta compartida y es muy útil para valores que son iguales para todos los dispositivos de un tipo, como color, gobo, prisma, etc. Todas las paletas preprogramadas se comparten.
- Paleta individual: si hay más de un dispositivo en el programador al grabar los datos de la paleta, los datos serán exclusivos para cada dispositivo. Por lo tanto, cuando almacene los datos de posiciones de giro panorámico/inclinación para sus 4 cabezas móviles centrales, estas posiciones solo se aplicarán a esos dispositivos. Puede incorporar valores para otros dispositivos posteriormente; los dispositivos que no cuenten con valores guardados no cambiarán al acceder a la paleta. A esto se denomina una paleta individual y es muy útil para valores que cambian para cada dispositivo como giro panorámico, inclinación o enfoque de la imagen.

6.2 Qué atributos se almacenan en las paletas

En los datos de una paleta se puede almacenar uno o todos los atributos de un dispositivo, por lo que en los mismos datos de la paleta se pueden almacenar la posición, el color y el gobo. No obstante, es más fácil operar la unidad Creator 1024 PRO si ya tiene almacenadas algunas paletas para posición, color, gobo, etc. La unidad dispone de 80 paletas, por lo que no hay necesidad de mezclarlas.

6.3 Almacenar una paleta

Siga este procedimiento para almacenar un valor de paleta:

- 1) Pulse <Clear> (vaciar) para vaciar el programador.
- 2) Seleccione los dispositivos para los que desea almacenar los valores de paleta. Seleccione solo un dispositivo de iluminación para guardar los datos de una paleta compartida.
- 3) Mediante los botones Atributos (atributos) y las ruedas de control, establezca los atributos que desee en los datos de la paleta. Puede almacenar uno o todos los atributos de un dispositivo de iluminación en los datos de cada paleta. Solo se guardarán los atributos que se hayan cambiado.
- 4) Pulse el botón Atributos (atributos) correspondiente para los atributos que desee almacenar (el botón Dímer almacenará todos los atributos). Los botones se iluminarán indicando los atributos que se vayan a grabar. Es mejor almacenar solo un tipo de atributo (p. ej. giro panorámico/inclinación).
- 5) Pulse <Save Palette> (guardar paleta) y, a continuación, pulse <Palette> (paleta) para guardar los datos.

6.4 Acceder a un valor de una paleta

Para acceder a un valor de una paleta, siga este procedimiento:

- 1) Seleccione los dispositivos de iluminación que se vayan a cambiar. Las paletas compartidas se pueden establecer para dispositivos del mismo tipo. Las paletas individuales establecerán valores individuales para cada dispositivo.
- 2) Seleccione los atributos a los que desea acceder desde la paleta. A través del botón de atributo Dimmer (dímer) accederá a todos los datos almacenados en la paleta (los ledes de los botones indicarán los atributos que se encuentren activos).

- 3) Pulse <Palette> (paleta) para acceder a ella.
 - Es más fácil si solo almacena un tipo de atributo (como giro panorámico/inclinación) en cada paleta, para luego poder dejar únicamente el botón de atributo Dimmer (dímer) seleccionado cuando vaya a acceder a la paleta. Si almacena una mezcla de atributos es preciso asegurarse de que cuando acceda a una paleta se seleccionarán los atributos correctos; este es un paso adicional que no puede ignorarse.

6.5 Eliminar una paleta

Pulse <Delete> (eliminar) y, a continuación, pulse <Palette> (paleta) para eliminarla.

7 Formas

Una forma es simplemente una secuencia de valores que se puede aplicar a cualquier atributo de un dispositivo de iluminación. Una forma de "círculo", por ejemplo, aplicada a los atributos de giro panorámico e inclinación, hará que el dispositivo de iluminación realice movimientos circulares con el haz de luz. Puede establecer el punto central, el tamaño del círculo y la velocidad del movimiento circular.

Además de las formas de posición del haz de luz, existe un gran número de formas disponibles en esta consola. Las formas están definidas por un atributo en particular, como color, dimer, enfoque, etc. Algunas formas no funcionarán con algunos dispositivos, las formas de enfoque, por ejemplo, producirán bonitos efectos de "arrastre del enfoque" en dispositivos que dispongan de enfoque DMX, pero no surtirán ningún efecto en dispositivos que no lo tengan.

Cuando utilice una forma con más de un dispositivo de iluminación, puede elegir, o bien, aplicar la forma idénticamente a todos los dispositivos, o aplicar un desplazamiento para que la forma avance por los dispositivos creando efectos de tipo "ola". A esto se le conoce como la dispersión de la forma. En la unidad Creator 1024 se pueden ejecutar 5 formas simultáneamente, aunque solo se puede editar 1.

7.1 Seleccionar una forma

- 1) Seleccione los dispositivos de iluminación;
- 2) Pulse <Shape> (forma) en el área de funciones;
- 3) Pulse <A> [Playback a Shape] (reproducir una forma);
- 4) Pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para seleccionar un tipo de forma y efectúe la confirmación mediante una de las teclas programables.
- 5) Pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para seleccionar una forma y efectúe la confirmación mediante una de las teclas programables.

7.2 Editar una forma

- 1) Pulse <Shape> (forma) en el área de funciones;
- 2) Pulse [Edit a Shape] (editar una forma);
- 3) Resalte la forma que desee editar con una tecla programable y seguidamente pulse <Exit> (salir) para salir del menú;
- 4) Pulse <C> [Shape Parameters] (parámetros de forma);
- 5) Resalte el parámetro que desee modificar con una tecla programable y seguidamente cambie el valor con la rueda de control <Y>.
 - Size (tamaño): la amplitud.
 - Speed (velocidad): la velocidad de ejecución de la forma.
 - Repeat (repetir): repetir el patrón tantas veces como desee repetir el número de formas
 - Spread (dispersión): forma en la que los instrumentos dispersan el motivo, 0=dispersión uniforme.

7.3 Eliminar una forma

- 1) Pulse <Shape> (forma) en el área de funciones;
- 2) Pulse <Delete> (eliminar) en el área de funciones;
- 3) Resalte la forma que desee eliminar;
- 4) Pulse <Enter> (aceptar) para confirmar.

8 Escena

El controlador cuenta con gran variedad de funciones para crear efectos de iluminación complicados, pero la parte fundamental es la escena, en la que puede almacenar una configuración creada utilizando su diseño de iluminación.

Dispone de 60 reproducciones en 5 páginas, cada página cuenta con 12 reproducciones que pueden ser utilizadas para almacenar escenas y secuencias. En el modo Running (ejecución), los faders y los botones <Playback> (reproducción) se utilizan para controlar las reproducciones. En el modo Programming (programación) los botones del área de control de la reproducción se utilizan para realizar modificaciones.

8.1 Crear

- 1) Vacíe el programador y, a continuación, programe los dispositivos de iluminación.
- 2) Edite un efecto de escenario de los dispositivos de iluminación, se pueden añadir formas incorporadas. Una escena puede grabar cinco formas. Solo se pueden incluir en el programador los dispositivos de iluminación que hayan sido editados.
- 3) Pulse <Scene> (escena). En ese momento, los indicadores LED de los botones <Playback> (reproducción) que no tengan ningún programa guardado (escena, secuencia o forma) parpadearán; estas posiciones están vacías. Aquellos con escenas guardadas permanecerán encendidos y los que tengan secuencias almacenadas estarán apagados;
- 4) Pulse <C> para seleccionar Record by Channel (grabar por canal) o Record by Fixture (grabar por dispositivo de iluminación). Pulse , si fuera necesario, para resaltar [Stage] (escenario);
 - Record by Fixture (grabar por dispositivo de iluminación): se almacenarán todos los datos de canal de todos los dispositivos de iluminación que hayan sido editados y seleccionados.
 - Record by Channel (grabar por canal): se almacenarán solo los datos de los canales que hayan sido editados.
- 5) Seleccione un modo. (Véase la sección 7.5).
- 6) Pulse un botón <Playback> (reproducción) vacío para almacenar. Si pulsa un botón <Playback> (reproducción) en el que haya una única escena de pasos almacenada, esta se sobrescribirá al pulsar <Enter> (aceptar).

8.2 Incluir

- 1) Pulse <Copy> (copiar);
- 2) Pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado para incluir una escena;
- 3) Pulse <Enter> (aceptar) para confirmar.

8.3 Copiar

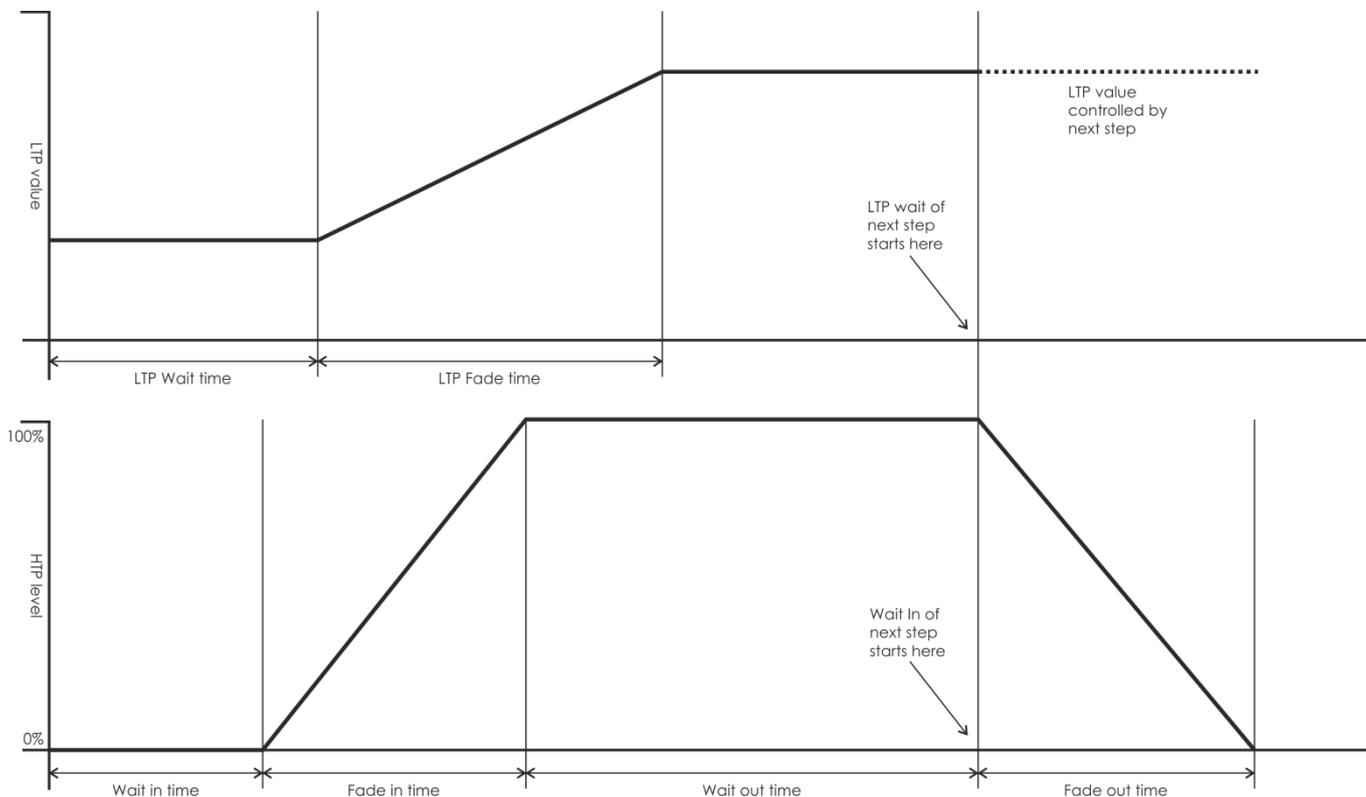
- 1) Pulse el botón <Copy> (copiar) y a continuación pulse el botón <Playback> (reproducción) en el que se encuentre la escena;
- 2) Pulse un botón <Playback> (reproducción) vacío para realizar la copia.

8.4 Eliminar

- 1) Pulse <Delete> (eliminar) para entrar en el menú [Delete] (eliminar);
- 2) Pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado para eliminar la escena, púselo de nuevo para confirmar.

8.5 Tiempo

Pulse <Time> (tiempo) y pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado para realizar la edición. Puede establecer el tiempo de fundido de entrada y salida de forma independiente para cada memoria. El fundido de reproducción solo afecta a los canales HTP (intensidad). Existe un temporizador LTP independiente para establecer los tiempos de movimiento. Los canales LTP que se establecieron en "I" (instantáneo) durante la asignación ignorarán los tiempos de fundido LTP. El efecto de los tiempos se ilustra en la siguiente imagen.



Los tiempos que introduzca también se verán afectados por el modo Scene (escena):

- Modo 0 - No utiliza la información de tiempo. Los canales HTP realizan el fundido en la posición 0-100 % con los faders Playback (reproducción).
- Modo 1 - Los canales realizan el fundido de la forma establecida por los tiempos de fundido HTP y LTP (excepto por los canales LTP instantáneos). Si introduce los tiempos para una memoria en modo 0, esta cambiará automáticamente al modo 1. Si los tiempos HTP están establecidos en cero, los niveles HTP realizarán el fundido con el fader.
- Modo 2 - Los canales HTP realizan el fundido de la forma establecida por los tiempos de HTP o con el fader si los tiempos están establecidos en cero. Los canales LTP serán controlados por la posición del fader (excepto los canales instantáneos). Establezca el tiempo de fundido LTP en 0 para utilizar este modo.

8.6 Ejecutar escenas

Establezca el modo en vivo como el modo de ejecución; suba el fader y se proyectará la escena correspondiente de la página actual. Pulse el botón <Playback> (reproducción) y se proyectará la escena seleccionada a la vez que se cierran el resto de las reproducciones. Las escenas ejecutadas se resaltarán en la pantalla LCD, "S" significa Scene (escena) y "C" Chase (secuencia).

9 Secuencia

Una secuencia es una sucesión de uno o más pasos pregrabados que se han programado utilizando el botón Chase (secuencia). Se puede reproducir automáticamente si así lo desea. A veces se denomina como "apilado" o "puntos de referencia conectados". En esta consola una secuencia puede incluir 600 pasos.

9.1 Crear

- 1) Pulse <Chase> (secuencia). En el área de control de la reproducción, los indicadores LED de los botones <Playback> (reproducción) que no tengan ningún programa guardado (escena, secuencia o forma) parpadearán; estas posiciones están vacías. Aquellos con secuencias guardadas permanecerán encendidos y los que tengan escenas almacenadas estarán apagados;
- 2) Pulse el botón <Chase> (secuencia) deseado para entrar en el menú de secuencia. En ese momento, la pantalla LCD mostrará el número de página actual y el número total de pasos de la escena con múltiples pasos; pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para pasar las páginas;
- 3) Una vez editados los efectos de escenario, pulse <C> [Record] (grabar) para entrar en el menú de grabación;
- 4) Pulse /<C> para seleccionar el modo de almacenamiento;
- 5) Para completar el último paso, pulse <D> [Record As Final Step] (grabar como paso final) para almacenar la secuencia. Para insertar o sobrescribir un paso, seleccione la posición deseada, pulse para sobrescribirlo o pulse <C> para insertar un paso antes del que haya seleccionado.

9.2 Eliminar un paso

En el menú Chase (secuencia), pulse <Delete> (eliminar) para entrar en el menú de eliminación y pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado para eliminar un paso.

9.3 Tiempo del paso

En el menú Chase (secuencia) pulse <Time> (tiempo) y, a continuación, el botón <Playback> (reproducción) deseado para entrar en el menú Time Editing (edición de tiempo). Pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para pasar las páginas, pulse una tecla programable para seleccionar las opciones de edición, gire la rueda de control <Y> para cambiar los valores y pulse <Enter> (aceptar) para confirmar. Las opciones de tiempo incluyen (véase el siguiente resumen):

[Wait Fade In] (espera de fundido de entrada) – El tiempo de espera previo al fundido de entrada de un canal HTP

[Wait Fade Out] (espera de fundido de salida) – El tiempo de espera previo al fundido de salida de un canal HTP

[Fade In] (fundido de entrada) – El tiempo de fundido de entrada de un canal HTP

[Fade Out] (fundido de salida) – El tiempo de fundido de salida de un canal HTP

[LTP Slope] (curva LTP) – El tiempo de fundido de un canal LTP

[LTP Wait] (espera LTP) – El tiempo de espera anterior al fundido de un canal LTP.

[Connect] (conectar) – Si se cierra la conexión, la escena que se esté ejecutando se detendrá en este paso hasta que se pulse <Go+> (ir +) o <Go-> (ir -).

[Simple Step] (paso sencillo) – El tiempo global de utilización de una escena con pasos múltiples.

[Complex Step] (paso complejo) – El tiempo especial de cada paso

9.4 Incluir pasos

En el menú de edición de secuencias pulse el botón <Playback> (reproducción) correspondiente al paso y los datos de la escena se importarán.

9.5 Tiempo global

- 1) En el menú del primer nivel, pulse <Time> (tiempo).
- 2) Pulse, a continuación, la escena deseada. Pulse <Up> (arriba) o <Down> (abajo) para pasar las páginas, pulse una tecla programable para seleccionar las opciones de edición, gire la rueda de control <Y> para cambiar los valores y pulse <Enter> (aceptar) para confirmar.

9.6 Borrar una escena

- 1) En el menú del primer nivel pulse <Delete> (eliminar);
- 2) Pulse dos veces el botón <Playback> (reproducción) deseado para realizar la eliminación.

9.7 Copiar una escena

- 1) En el menú del primer nivel, pulse el botón <Playback> (reproducción) deseado;
- 2) Pulse otro botón <Playback> (reproducción). La escena del primer botón se copiará en el segundo.

9.8 Ejecutar una secuencia

Suba el fader y se proyectará la secuencia correspondiente de la página actual. En el menú de inicio, pulse el botón <Playback> (reproducción) para proyectar una secuencia y el resto de las secuencias se cerrará; pulse <Flash> (activar) y podrá activar los dispositivos.

9.9 Conectar

- Cuando se añade una secuencia para ejecutarse, esta se conectará automáticamente.
- Si la secuencia conectada en esos momentos no es la que desea conectar, pulse <Connect> (conectar) y, a continuación, pulse <Playback> (reproducción) para conectar la secuencia deseada.
- Si no desea conectar ninguna secuencia, pulse dos veces <Connect> (conectar) para eliminar todas las conexiones.
- Una vez conectadas las secuencias, estas se pueden controlar con <Stop> (detener), <Go+> (ir +) y <Go-> (ir -). <Go+> (ir +) y <Go-> (ir -) controlan el sentido de la reproducción. Para almacenar la velocidad de ejecución, pulse <Playback Parameters> (parámetros de reproducción) y a continuación [Save Speed & Dir] (guardar velocidad y sentido).
- Al conectar una nueva secuencia puede utilizar la rueda de control <A> para controlar la velocidad global y la rueda de control para controlar la curva global si el programador actual está vacío. Pero si el programador actual contiene datos, puede pulsar <Connect> (conectar) y, a continuación, <E> [Change Wh A/B Mode] (cambiar con el modo A/B) para cambiar al modo de rueda de control con el que podrá controlar el tiempo de la escena. El tiempo controlado por la rueda de control <A> y la rueda de control es el tiempo provisional; para guardar el tiempo pulse <Playback Parameters> (parámetros de reproducción) y seguidamente [Save Speed & Dir] (guardar velocidad y sentido). Para restaurar la velocidad anterior, pulse <Connect> (conectar) seguido de <E> para eliminar el tiempo provisional. Una vez guardada la velocidad, ya no se podrá volver a restaurar.

10 Configuración

10.1 Gestionar la memoria USB

La función Manage USB Memory sirve para guardar y cargar datos.

10.2 Limpiar datos

La función Wipe Data sirve para limpiar, o bien todos los datos, o solo los datos reproducción del controlador.

10.3 Seleccionar idioma

Pulse <Setup> (configuración). En la pantalla LCD se mostrará "EN/DE/FR". Pulse la tecla programable deseada en la pantalla LCD para seleccionar el idioma deseado.

10.4 Gestionar biblioteca

La función Manage Library sirve para eliminar o actualizar la biblioteca de dispositivos de iluminación.

11 Creador de personalidades

La función Personality Builder (creador de personalidades) sirve para crear y editar bibliotecas de dispositivos (personalidades). El archivo de la biblioteca debe insertarse en el directorio raíz de una unidad de memoria USB en formato FAT32.

11.1 Interfaz del creador de personalidades

17A	unpatch	18A	unpatch	19A	unpatch	20A	unpatch
17B	unpatch	18B	unpatch	19B	unpatch	20B	unpatch

FUNCTION	EFFECT	MAGENTA	RED	BLUE			
9A unpatch	10A unpatch	11A unpatch	12A unpatch	13A unpatch	14A unpatch	15A unpatch	16A unpatch
CONTROL	CYAN	YELLOW	GREEN	WHITE			
9B unpatch	10B unpatch	11B unpatch	12B unpatch	13B unpatch	14B unpatch	15B unpatch	16B unpatch
PAN	DIMMER	FOCUS	IRIS	FUNCTION	COLOR 1	GOBO1	PRISM
1A unpatch	2A unpatch	3A unpatch	4A unpatch	5A unpatch	6A unpatch	7A unpatch	8A unpatch
TILT	SHUTTER	ZOOM	FUNCTION	COLOR 2	GOBO2	P/T SPEED	
1B unpatch	2B unpatch	3B unpatch	4B unpatch	5B unpatch	6B unpatch	7B unpatch	8B unpatch

Fixture name



Attribute Setting

Attribute Name

Channel NO.

Fine Channel NO.

Fader

Invert

- UNCATEGORISED
- SHUTTER
- FOCUS
- ZOOM
- IRIS
- COLOR1
- COLOR2
- COBO1
- COBO2
- Go-ROTATE1
- Go-ROTATE2
- PRISM
- P/T SPEED
- FUNCTION

Macros

LAMP ON

LAMP OFF

RESET

11.2 Cómo crear una nueva personalidad (biblioteca)

- 1) Seleccione el idioma deseado.
- 2) Pulse [New] (nuevo) para crear una nueva personalidad o [load] (cargar) para cargar una personalidad existente.
- 3) Introduzca el nombre de la personalidad.
- 4) Seleccione las etiquetas con fondo azul.
- 5) Introduzca el valor del canal en la columna Attribute Setting (ajuste de atributos).
- 6) Seleccione el tipo de canal en el menú desplegable de Attribute Setting (ajuste de atributos).
- 7) Cambie el nombre del atributo como desee.
- 8) Introduzca el valor preciso en los canales precisos, si hubiera alguno.
- 9) Introduzca el valor para la función Locate (localizar).
- 10) Establezca la curva e inversión. (Normalmente se mantendrán intactas.)
- 11) Repita los pasos del 4 al 10 para establecer otro atributo.
- 12) Guarde la personalidad.

12 Mantenimiento

El operador debe asegurarse de que los aspectos relacionados con la seguridad y las instalaciones técnicas del dispositivo sean inspeccionados por un experto cada año en el curso de una prueba de aceptación. El operador ha de asegurarse de que los aspectos relacionados con la seguridad y las instalaciones técnicas del dispositivo son inspeccionados por un experto una vez al año.

Se deben considerar los siguientes puntos durante la inspección:

- 1) Todos los tornillos utilizados en la instalación del dispositivo o de partes del mismo han de estar apretados y sin oxidar.
- 2) No debe haber ninguna deformación en la carcasa, en los elementos de fijación ni en los puntos de instalación.
- 3) Las piezas mecánicas móviles, como los ejes, los ojos y demás no deben mostrar ningún indicio de desgaste.
- 4) Los cables del suministro eléctrico no deben presentar deterioro ni debilitamiento del material.

La unidad Showtec Creator 1024 precisa muy poco mantenimiento. No obstante, debe mantener la unidad limpia.

Desconecte el suministro de energía y limpie la cubierta con un trapo húmedo. No sumerja el dispositivo en líquido. No utilice alcohol ni disolventes.

Mantenga las conexiones limpias. Desconecte el suministro eléctrico y limpie las conexiones de DMX y audio con un trapo húmedo. Asegúrese de que las conexiones están completamente secas antes de volver a conectar la unidad a otros dispositivos o al suministro de energía.

13. Detección y solución de problemas

13.1 Las luces no se encienden

Esta guía para la detección y solución de problemas está destinada a resolver problemas sencillos. Si se produce un problema, lleve a cabo los pasos indicados a continuación en orden hasta que encuentre una solución. Si la unidad empieza a funcionar correctamente, no efectúe el resto de los pasos.

Si la unidad Creator 1024 no funciona correctamente, encargue la reparación a un técnico.

Respuesta: hay dos áreas donde es posible encontrar el problema: el suministro eléctrico o los efectos.

- 1) Suministro eléctrico: compruebe que la unidad se haya conectado al suministro eléctrico apropiado.
- 2) Devuelva la unidad Creator 1024 a su distribuidor Showtec.
- 3) Un efecto no responde a la unidad Creator 1024: compruebe la dirección DMX del dispositivo de luz y del controlador. Asegúrese de que coincidan, y de que las conexiones se hayan realizado correctamente. Compruebe que se haya desactivado el Black-out.
- 4) Si todo esto parece estar correcto, vuelva a enchufar la unidad.
- 5) Si transcurridos 30 segundos no pasa nada, desenchufe el dispositivo.
- 6) Si no es capaz de determinar la causa del problema, no abra la unidad Creator 1024 ya que podría dañarla e invalidar la garantía.
- 7) Devuelva el dispositivo a su distribuidor de Showtec.

13.2 No responde a la señal DMX

Respuesta: puede deberse al cable o a los conectores DMX, a un fallo de funcionamiento del controlador o a un fallo de la tarjeta DMX del efecto.

- 1) Compruebe la configuración de DMX. Asegúrese de que las direcciones DMX son correctas.
- 2) Compruebe el cable DMX: desenchufe la unidad, cambie el cable DMX y vuelva a conectarla al suministro eléctrico. Pruebe el control DMX de nuevo.
- 3) Determine si el fallo se encuentra en el controlador o en la unidad. ¿Funciona el controlador correctamente con otros dispositivos DMX? Si no es así, repare el controlador. Si así fuera, lleve el cable DMX y el dispositivo a un técnico cualificado.



© 2014 Showtec.