

dot2 USER MANUAL of MA Lighting



Portuguese

MA

dot2 User Manual



Table of contents

 2. Introdução 2.1. Uso Pretendido 2.2. Requisitos do sistema dot2 onPC 2.3. Instalação do dot2 onPC 3. Guia de Introdução 3.1. Guia de Introdução - Introdução 	13 13 14 15 16 16 17 20 22 24 30 34
 2.1. Uso Pretendido 2.2. Requisitos do sistema dot2 onPC 2.3. Instalação do dot2 onPC 3. Guia de Introdução 3.1. Guia de Introdução - Introdução 	 13 14 15 16 16 17 20 22 24 30 34
 2.2. Requisitos do sistema dot2 onPC 2.3. Instalação do dot2 onPC 3. Guia de Introdução 3.1. Guia de Introdução - Introdução 	14 15 16 16 17 20 22 24 30 34
2.3. Instalação do dot2 onPC3. Guia de Introdução3.1. Guia de Introdução - Introdução	15 16 17 20 22 24 30 34
 Guia de Introdução Guia de Introdução - Introdução 	16 17 20 22 24 30 34
3.1. Guia de Introdução - Introdução	16 17 20 22 24 30 34
22	17 20 22 24 30 34
3.2. Guia de Introdução - Setup Físico e Layout - como conectar e o que é o que	20 22 24 30 34
3.3. Guia de Introdução - Criar um novo show vazio e salvá-lo	22 24 30 34
3.4. Guia de Introdução - Adicionando e patcheando dimmers	24 30 34
3.5. Guia de Introdução - Selecionando e controlando dimmers	30 34
3.6. Guia de Introdução - Um olhar mais atento a vista de Fixture	34
3.7. Guia de Introdução - Programador - O que é e por que você precisa disso	
3.8. Guia de Introdução - Fazendo e trabalhando com grupos	37
3.9. Guia de Introdução - Armazenando um cue e playback	41
3.10. Guia de Introdução - Fazendo mais cues na lista de cue	46
3.11. Guia de Introdução - Adicionando fixtures de LED	49
3.12. Guia de Introdução - Trabalhando com cores	52
3.13. Guia de Introdução - Criando os primeiros Presets	54
3.14. Guia de Introdução - Tela Externa	56
3.15. Guia de Introdução - Adicionando Iuzes móveis	57
3.16. Guia de Introdução - Controlando luzes móveis	59
3.17. Guia de Introdução - Fazendo mais Grupos e Presets	62
3.18. Guia de Introdução - Mais sobre cues e playback	64
3.19. Guia de Introdução - Dando uma olhada em Blind, Preview e tester de DMX	68
3.20. Guia de Introdução - Diversão com Macros	73
3.21. Guia de Introdução - Construindo chasers	75
3.22. Guia de Introdução - Efeitos	79
3.23. Guia de Introdução - Conectar ao onPC, 3D, Wings e Nodes	82
3.24. Guia de Introdução - Feliz Programação	84
4. O que são	85
4.1. Cores do Sistema	85
4.2. O que é o Programador	89
4.3. O que são Grupos	90
4.4. O que são Presets	90



4.5. O que é Tracking	91
4.6. O que são Cues	96
4.7. O que são Executores	96
4.8. O que são Chasers	99
4.9. O que são Efeitos	99
4.10. O que é Preview e Blind	102
4.11. O que é Rede na dot2	103
4.12. O que é IPv6	103
4.13. O que é o Tester de DMX	105
5. Como	106
5.1. Ligar e desligar o console	106
5.2. Como fazer o Update do Console	108
5.3. Como adicionar e patchear fixtures	108
5.4. Como Salvar e Carregar seu Show	112
5.5. Como Usar a Linha de Comando	115
5.6. How to use Encoders in the onPC	117
5.7. Como Trabalhar com Grupos	117
5.8. Como Trabalhar com Presets	119
5.9. Como Trabalhar com Cues	122
5.10. Como Trabalhar com Chasers	128
5.11. Como Trabalhar com Efeitos	130
5.12. Como conectar nodes, wings. 3D e onPC	132
5.13. Como usar disparos de entrada externa	134
5.14. Usar MIDLe MIDL Show Control (MSC)	136
5.15. Como usar uma tela externa	138
5.16. Como fazer o reset do Console	141
6. Teclas	142
6.1. Tecla Align	142
6.2. Tecla At	143
6.3. Tecla Backup	144
6.4. Tecla Blind	145
6.5. Tecla Black Out	145
6.6. Tecla Clear	146
6.7. Tecla Copy	146
6.8. Tecla Cue	148
6.9. Tecla Delete	149
6.10. Tecla DMX	150



6.11.	tecla . [dot]	151
6.12.	Tecla Down	151
6.13.	Tecla Edit	152
6.14.	Tecla Effect	152
6.15.	Tecla Encoder	152
6.16.	Tecla Esc	153
6.17.	Tecla Exec (Executor)	153
6.18.	Tecla [Executor Flash]	153
6.19.	Tecla [Executor Go]	154
6.20.	Tecla Fix	155
6.21.	Tecla Fixture	156
6.22.	Tecla Flash	156
6.23.	Tecla Full	157
6.24.	Tecla Go-	157
6.25.	Tecla Go- (Grande)	157
6.26.	Tecla Go+	158
6.27.	Tecla Go+ (Grande)	158
6.28.	Tecla GoFastBack ou <<<	159
6.29.	Tecla GoFastForward ou >>>	159
6.30.	Tecla Goto	160
6.30. 6.31.	Tecla Goto Tecla Group	160 161
6.30. 6.31. 6.32.	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help	160 161 161
6.30.6.31.6.32.6.33.	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight)	160 161 161 162
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label	160 161 161 162 162
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If	160 161 161 162 162 163
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA	160 161 161 162 162 163 163
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla IMA Tecla MA	160 161 162 162 163 163 163
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro	160 161 162 162 163 163 165 165
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic	160 161 162 162 163 163 165 165
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic Tecla [Menos] -	160 161 162 162 163 163 163 165 165 165
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla [Menos] -	160 161 162 162 163 163 165 165 165 165
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 6.42. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Macro Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla [Menos] -	160 161 162 162 163 163 165 165 165 165 167 167
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 6.42. 6.43. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highli (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla [Menos] - Tecla Nove Tecla Nove Tecla Next [Teclas Numéricas]	160 161 162 162 163 163 165 165 165 165 167 167 168 169
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.36. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 6.42. 6.43. 6.44. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla Label Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla [Menos] - Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove	160 161 162 162 163 163 163 165 165 165 165 167 167 167 168 169 170
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 6.42. 6.43. 6.44. 6.45. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla Label Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla [Menos] - Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla On Tecla On	160 161 162 162 163 163 165 165 165 165 167 167 167 168 169 170 171
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 6.42. 6.43. 6.44. 6.45. 6.46. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Highlt (Highlight) Tecla Label Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MAcro Tecla Macro Tecla Magic Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla Move Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla Numéricas] Tecla Off Tecla Off Tecla Ops Tecla Ops	160 161 162 162 163 163 165 165 165 165 165 167 167 167 168 169 170 171 172
 6.30. 6.31. 6.32. 6.33. 6.34. 6.35. 6.36. 6.37. 6.38. 6.39. 6.40. 6.41. 6.42. 6.43. 6.44. 6.45. 6.46. 6.47. 	Tecla Goto Tecla Group Tecla Help Tecla Hightt (Highlight) Tecla Label Tecla If Tecla MA Tecla MA Tecla Macro Tecla Magic Tecla Magic Tecla [Menos] - Tecla Move Tecla Nove Tecla Nove Tecla Nove Tecla Numéricas] Tecla Off Tecla Off Tecla On Tecla Ops Tecla Ops Tecla Page	160 161 162 162 163 163 165 165 165 165 165 167 167 167 167 168 169 170 171 172 172



6.49.	Tecla Pause	174
6.50.	Tecla Pause (Grande)	175
6.51.	Tecla Please	175
6.52.	Tecla [Mais] +	175
6.53.	Tecla Preset	177
6.54.	Tecla Prev (Previous)	178
6.55.	Tecla Prvw (Preview)	179
6.56.	Tecla Select	179
6.57.	Tecla Set	180
6.58.	Tecla Setup	180
6.59.	Tecla Speed	180
6.60.	Tecla Store	181
6.61.	Tecla Thru	183
6.62.	Tecla Time	183
6.63.	Tecla Toggle	186
6.64.	Tecla Tools	186
6.65.	Tecla Up	187
6.66.	Tecla Update	187
6.67.	Tecla View [Olho]	187
200 Million and and and a		
7 \/ict		100
7. Vista	as e Janelas	188
7. Vista 7.1.	as e Janelas Elementos de Controle	188 188 200
7. Vista 7.1. 7.2.	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas	188 188 200
7. Vista 7.1. 7.2. 7.3.	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures	188 188 200 203
7. Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4.	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Virte de Tine de Preset de Paser	188 188 200 203 206
7. Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5.	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam	188 188 200 203 206 207
7. Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora	188 188 200 203 206 207 211
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas	188 188 200 203 206 207 211 215 216
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.0 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores	188 200 203 206 207 211 215 216
7. Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9.	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 220
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 7.11. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Cópia	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 221 220 221 220
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 7.11. 7.12. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Cópia Janela Escolher Método de Delete Janela Escolher Método de Store	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 221 221 222 222 223
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 7.11. 7.12. 7.13. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Delete Janela Escolher Método de Delete Janela Escolher Método de Store Janela Escolher Método de Store	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 221 222 227 226
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 7.11. 7.12. 7.13. 7.14. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Cópia Janela Escolher Método de Delete Janela Escolher Método de Store Janela Escolher Método de Store	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 221 222 227 228 222
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 7.11. 7.12. 7.13. 7.14. 7.15. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Cópia Janela Escolher Método de Delete Janela Escolher Método de Store Janela Escolher Método de Store Janela Escolher Método de Store	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 221 222 227 228 233 226
 Vista 7.1. 7.2. 7.3. 7.4. 7.5. 7.6. 7.7. 7.8. 7.9. 7.10. 7.11. 7.12. 7.13. 7.14. 7.15. 7.16. 	as e Janelas Elementos de Controle Ícones Usados nas Vistas e Janelas Janela Adicionar Novos Fixtures Janela Backup Vista do Tipo de Preset de Beam Vista do Tipo de Preset de Beam Vista da Calculadora Janela Calculadora Janela Calibrar Telas Janela Alterar Funções dos Executores Janela Alterar Funções dos Executores Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Clone Janela Escolher Método de Delete Janela Escolher Método de Store Janela Escolher Método de Store Janela Escolher Método de Update Vista do Tipo de Preset Color Vista da Linha de Comando Janela Configurar Slot	 188 200 203 206 207 211 215 216 217 220 221 222 227 228 233 236 237



7.18.	Vista de Cues	240
7.19.	Vista de Tipo de Preset Dimmer	243
7.20.	Vista de DMX	246
7.21.	Janela Editar Número(s) de Cue	249
7.22.	Vista de Efeitos	250
7.23.	Janela Executor Vazio	258
7.24.	Janela Insira um Nome para	261
7.25.	Janela da Barra do Executor	262
7.26.	Vista de Agrupamento do Executor	263
7.27.	Vista de Fixtures	264
7.28.	Janela Visão Geral do Menu de Patch	269
7.29.	Vista Tipo de Preset Focus	270
7.30.	Vista de Tipo de Preset Gobo	273
7.31.	Janela de Configurações Globais	276
7.32.	Vista de Grupos	276
7.33.	Vista de Ajuda	278
7.34.	Janela Importar Tipo de Fixture	280
7.35.	Janela de Retroiluminação das Teclas	282
7.36.	Janela Abandonando o Menu de Patch	285
7.37.	Janela Carregar Show	286
7.38.	Vista de Agrupamento de Macros	288
7.39.	Vista Velocidade Magic	297
7.40.	Configuração MIDI	300
7.41.	Janela Monitor de MIDI	301
7.42.	Janela MIDI Show Control	302
7.43.	Janela Interface de Rede	304
7.44.	Configuração dos Protocolos de Rede	305
7.45.	Janela Configuração de Rede	307
7.46.	Janela Novo Show	309
7.47.	Janela Off	310
7.48.	Vista de Oops	312
7.49.	Vista do Agrupamento de Página	313
7.50.	Janela Menu de Patch	314
7.51.	Vista de Tipo de Preset Posição	317
7.52.	Vista de Agrupamento de Presets	320
7.53.	Janela de Configuração de Entradas Remotas	324
7.54.	Janela Salvar Show Como	328
7.55.	Janela Selecionar o Endereço de DMX	328



	7.56. Selecionar Portas de DMX	332
	7.57. Janela Selecionar o(s) ID(s) de Fixtures	333
	7.58. Janela Selecionar Tipo de Fixture	335
	7.59. Selecionar Função para Configuração de Entradas Remotas	339
	7.60. Janela Selecionar Função do Executor	340
	7.61. Janela Selecionar Língua	344
	7.62. Janela Selecionar Número de Sessão	345
	7.63. Janela Selecionar Estação	346
	7.64. Selecionar Vista de Trig	347
	7.65. Selecionar Tipo para Configuração de Entradas Remotas	348
	7.66. Janela Selecionar Vista	349
	7.67. Janela Selecionar Vista para Tela Externa	349
	7.68. Janela Selecionar Wing	352
	7.69. Colisão da Sessão	352
	7.70. Configurações da Vista do Executor	354
	7.71. Janela de Setup	358
	7.72. Vista de Tipo de Preset Shapers	359
	7.73. Janela Update do Software via USB	361
	7.74. Janela Configuração de Entrada de Som	362
	7.75. Janela Status e Mensagens	363
	7.76. Janela Relógio do Sistema	367
	7.77. Janela Informação do Sistema	368
	7.78. Janela de Tempo Padrão	369
	7.79. Janela de Configuração Timecode	371
	7.80. Janela de Tools (Ferramentas)	372
	7.81. Vista de Tipo de Preset Video	373
	7.82. Vista de Playback Virtual	375
	7.83. Configurações da Janela	377
	7.84. Janela Wings	378
	7.85. Janela Diagnóstico de Wings e Nodes	380
8		382
	8.1. Comando >>> [GoFastForward]	382
	8.2. Comando <<< [GoFastBack]	383
	8.3. Comando - [Minus]	384
	8.4. Comando + [Plus]	387
	8.5. Comando Assign	390
	8.6. Comando At	392



8.7.	Comando Black	396
8.8.	Comando Blind	397
8.9.	Comando Call	397
8.10.	Clone Command	399
8.11.	Comando Copy	400
8.12.	Comando Cue	402
8.13.	Comando Default	404
8.14.	Comando Delay	405
8.15.	Comando Delete	406
8.16.	Comando Dmx	407
8.17.	Comando DmxUniverse	410
8.18.	Comando Edit	410
8.19.	Comando Effect	413
8.20.	Comando Executor	413
8.21.	Comando Fade	415
8.22.	Comando Fix	417
8.23.	Comando Fixture	418
8.24.	Comando Flash	419
8.25.	Comando Full	419
8.26.	Comando FullHighlight	422
8.27.	Comando Go	422
8.27. 8.28.	Comando Go Comando GoBack	422 424
8.27. 8.28. 8.29.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto	422 424 424
 8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group	422 424 424 426
8.27.8.28.8.29.8.30.8.31.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help	422 424 424 426 427
8.27.8.28.8.29.8.30.8.31.8.32.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If	422 424 424 426 427 427
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando IfOutput	 422 424 426 427 427 429
 8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando IfOutput Comando Invert	 422 424 426 427 427 429 430
 8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.35. 	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert	 422 424 426 427 427 429 430 431
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.33. 8.34. 8.35. 8.36.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Learn	422 424 426 427 427 429 430 431 433
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.33. 8.34. 8.35. 8.36. 8.37.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Label Comando Label	422 424 424 426 427 427 429 430 431 433 435
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.35. 8.35. 8.36. 8.37. 8.38.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Learn Comando Learn Comando Macro Comando MidiNote	422 424 424 426 427 427 429 430 431 433 435 435
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.35. 8.36. 8.36. 8.37. 8.38. 8.39.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Learn Comando Learn Comando Macro Comando Macro	422 424 426 427 427 429 430 431 433 435 435 435
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.35. 8.36. 8.37. 8.38. 8.39. 8.40.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Label Comando Label Comando Learn Comando Macro Comando MidiNote Comando Move Comando Move	422 424 424 426 427 427 429 430 431 433 435 435 435 435 436 439
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.35. 8.35. 8.36. 8.37. 8.38. 8.39. 8.40. 8.41.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Learn Comando Learn Comando Macro Comando MidiNote Comando Move Comando Off Comando Off	422 424 424 426 427 429 430 431 433 435 435 435 435 435 436 439 440
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.34. 8.35. 8.36. 8.37. 8.38. 8.39. 8.40. 8.41. 8.42.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando Help Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Label Comando Learn Comando Macro Comando MidiNote Comando MidiNote Comando Move Comando Off Comando Off Comando On	422 424 424 426 427 429 430 431 433 435 435 435 435 435 436 439 440 443
8.27. 8.28. 8.29. 8.30. 8.31. 8.32. 8.33. 8.34. 8.35. 8.36. 8.37. 8.38. 8.39. 8.40. 8.41. 8.41. 8.43.	Comando Go Comando GoBack Comando Goto Comando Group Comando Help Comando If Comando If Comando IfOutput Comando Invert Comando Invert Comando Label Comando Label Comando Learn Comando Macro Comando Macro Comando MidiNote Comando MidiNote Comando Off Comando Off Comando Off Comando On	422 424 424 426 427 427 429 430 431 433 435 435 435 435 436 439 440 443 444



8.45. Comando Park	446
8.46. Comando Pause	449
8.47. Comando Preset	450
8.48. Comando PresetType	450
8.49. Comando Preview	452
8.50. Comando Rate	454
8.51. Comando Record	455
8.52. Remove Command	456
8.53. Comando Replace	456
8.54. Comando Select	459
8.55. Comando Selection	461
8.56. Comando SetIP	461
8.57. Comando SnapPercent	463
8.58. Comando Stomp	464
8.59. Comando Store	464
8.60. Comando StoreLook	467
8.61. Comando SyncEffects	468
8.62. Comando Temp	470
8.63. Comando Thru	470
8.64. Comando Toggle	473
8.65. Comando Top	473
8.66. Comando Unpark	474
8.67. Comando Update	476
8.68. Comando View	478
8.69. Comando Zero	478
9. Dicas para Operar	481
10. Notas de Lançamento	482
11. Tratamento de Erros	486
11.1. Comando CrashLogCopy	487
11.2. Comando CrashLogDelete	488
11.3. Comando CrashLogList	489
11.4. Mensagens de Erro	489
12. Glossário	493
12 Index	400
	499







1. Novo no Manual

Aqui você encontrará uma visão geral sobre todas as alterações em relação à versão anterior do manual.

Para cada atualização de software, o manual também recebe uma atualização.

Tópico	Descrição				
vista de Fixtures	Nova vista de layout para organizar fixtures.				
	Nova opção multipatch para criar linhas adicionais para patchear				
<u>Menu de Patch</u>	vários endereços de DMX para o fixture selecionado no Menu de				
	Patch.				
Comando Move	Função adicionada para mover o executor principal.				
Comando Copy	Função adicionada para copiar o executor principal.				
Selecionar	Novo botão Swop para ligar o executor em full contanto que você				
<u>Selecional</u> Funcão dos	esteja pressionando o botão. Todos os valores de dimmer de outros				
Executores	executores serão definidos para zero, exceto se protegidos de				
Executores	swop.				
Configurações do	Nova proteção de swop para proteger os valores de dimmer deste				
Executor	executor de serem definidos para zero quando um outro executor				
	swop estiver ligado.				
lcones	Icone de swop adicionado.				
Janela	Nova função para alterar universo em XLR out e para mudar o				
<u>Configurações de</u>	nome de usuário (hostname) de um Node4.				
Kede					
<u>Janeia Backup</u>	Novo bolao auto save.				
<u>controle</u> Barra	Novo ícone de backup. Novo modo de efeito roxo na barra de				
de Título	título.				
lanela Carregar					
Show	Novo ícone de backup para obter os arquivos .backup.				
<u>Elementos de</u>	Nous identificação do posição do fador para trazar o fador				
<u>controle - Barra</u>	Nova identificação da posição de tader para trazer o tader				
<u>do Executor</u>	nardware para a posição do lader soltware.				
Configuração de	Nova coluna nágina nara alterar a nágina				
Entradas Remotas					
<u>vista do</u>					
<u>Agrupamento de</u>	Nova maneira de ir para o agrupamento de Páginas.				
<u>Páginas</u>					
Selecionar					
Função para	Janela Selecionar Botão renomeada para Janela Selecionar				
Contiguração de	Função.				
Entrada Remota					
Janeia Selecionar	Novos botões de vista disponíveis.				
<u>vista</u>					



То́рісо	Descrição				
Janela Selecionar					
<u>Vista para Tela</u>	Novos botões de vista disponíveis.				
<u>Externa</u>					
<u>Vista de Tipo de</u>	Vieta Smart adicionada				
<u>Preset de Video</u>	vista Smart adicionada.				
Janela Selecionar	Nova função ovportar tipo do fivturo				
Tipo de Fixture	Nova lunção exportar tipo de lixture.				
Vista de Cues	Adicionado sinal de igual como indicação para tempos de fade ou				
	delay sobrescritos pelo master tempo exec.				
Cores do Sistema	Nova cor do sistema roxa.				
<u>Agrupamento de</u> <u>Macros</u>	Adicionado novos macros.				



2. Introdução

MA Lighting encorpa uma abordagem extraordinária para o controle de iluminação profissional e desfruta de uma reputação invejável pela qualidade e confiabilidade. Agora, a MA apresenta uma nova série compacta de soluções de controle de iluminação - a gama dot2

Projetada para instalações e projetos de pequeno e médio porte, a dot2 oferece funcionalidade avançada, sem opções confusas.

Operação intuitiva é o núcleo da filosofia da dot2. Com toda a conectividade a bordo, a gama dot2 é adequada para a iluminação de teatros, turnês, corporativo, televisão e educativo.

Descubra o software gratuito dot2 onPC e o software gratuito de visualização dot2 3D. Teste-os!

2.1. Uso Pretendido

A dot2 é um console destinado ao controle de todos os gêneros de iluminação, como: convencionais, luzes móveis, LEDs, vídeo e outras mídias via sinal de DMX.

Qualquer outro tipo de uso não é pretendido e poderia acarretar danos pessoais e danos à propriedade.

A MA Lighting não cobre danos que podem ter resultado de um uso não pretendido do console.



2.2. Requisitos do sistema dot2 onPC

Se você deseja executar o dot2 onPC em seu computador, aqui está o que é preciso.

	Mínimo	Recomendado
Sistema Operacional	Windows® 7 Windows® 8 Windows® 8.1 Windows® 10 todos com direitos de administrador	
Processador	CPU Dual Core 2.4 GHz ou mais veloz com suporte para SSE2	
RAM	2 GB	4 GB
Hard disk	32 GB espaço disponível	tipo SSD
Graphic card	Qualquer placa de vídeo com aceleração de hardware e 512 MB	
Resolução	1920 x 1080 Full HD	
Network card	100BASE-TX, 1000BASE-T	1000BASE-T

Notebook necessário ou PC compatível com IBM®.

Requisitos adicionais para usar determinados recursos

- Para usar Art-Net com um dot2 onPC e Windows® 8 ou Windows® 8.1, é necessário iniciar o aplicativo como administrador.
- Para alterar configurações, como o relógio do sistema, você precisa de direitos de administrador em seu sistema Windows®.
- Para usar o manual de ajuda on-line, você precisa de acesso à internet.

Recomendamos que você visite o site do fabricante do computador para obter informações sobre drivers atualizados e compatibilidade de hardware.



2.3. Instalação do dot2 onPC

Para executar o software dot2 onPC, é necessário copiar e instalar os arquivos do programa em seu computador.

A instalação é possível em todo diretório principal ou no **diretório padrão** "C:\ProgramData\MA Lighting Technologies\dot2".

Para certificar-se de que não existam problemas com a instalação, desative seu software de segurança.

- 1. Faça o download do arquivo de instalação em <u>www.ma-dot2.com</u>.
- 2. Inicie o arquivo com um clique duplo.

O programa de instalação é aberto. Você obtém dicas e informações detalhadas sobre a instalação. Atente-se para o diretório sugerido e mude-o se quiser. O diretório de instalação não é mutável no dot2 onPC.

Após a confirmação, os arquivos do programa serão copiados para o diretório selecionado.





3. Guia de Introdução

Esta é uma visita guiada através da maioria das funções da dot2.

É concebida para ser lida do começo ao fim (siga os números), mas é separada em diferentes capítulos para conveniência.

O objetivo é dar-lhe uma experiência "mão na massa" com o console. Mesmo que a ideia geral da dot2 seja ter um console que não precise de um manual, você ainda pode querer fazer esse tour para se familiarizar com as funções e os princípios da dot2.

Pode ser uma boa ideia ter este guia em um computador ao lado do console (ou onPC). Se você ler este guia online, você terá a vantagem de ter sempre a versão mais recente e mais atualizada deste texto. Se o seu console não é a versão mais recente, você pode alterar a versão destas páginas no lado superior direito do navegador. Se você está lendo isso no console, então irá coincidir com a versão do software.

Aproveite :-)

3.1. Guia de Introdução - Introdução

"Não se assuste"

- Douglas Adams, O Guia do Mochileiro das Galáxias

Bem-vindo(a) ao guia da dot2.

Vamos dar uma olhada na maioria das funções do console dot2.

lsso será uma curva de aprendizado e sugerimos que você siga as etapas deste guia de forma precisa e, em seguida, possa experimentar por você mesmo.

Também é recomendado que você leia este guia do início ao fim. Não faz muito sentido se você pular entre os capítulos.

O projeto e a ideia do console é que ele deve ser fácil de usar e fácil de entender.

Quando você é apresentado com diferentes possibilidades no console, você também verá uma breve explicação das opções no console. Neste guia, vamos explicar um pouco mais e explorar algumas das diferenças.

Este guia foi escrito como se você estivesse sentado de frente a um console físico. Eu vou sugerir que você use um teclado USB externo e uma tela externa - de preferência, uma touchscreen, se você não tem uma, então você também pode ser feliz com um mouse USB.

Você pode seguir este guia usando apenas um console, mas você terá uma melhor experiência com uma tela externa. Há mais informações sobre como conectar esses dispositivos externos no próximo capítulo.

As marcações diferentes neste guia

Ao longo deste guia eu vou usar algumas marcações diferentes no texto.

Se você precisa pressionar uma tecla ou eu estou apenas me referindo a uma tecla no console, ela se parecerá com esta: Help



Algumas teclas têm símbolos e quando precisamos falar sobre elas, irei lhe mostrar a tecla e também introduzir a palavra escrita dessas teclas.

Você também precisa tocar em botões na tela. Eles serão parecidos com este: Relógio do Sistema .

Se eu preciso que você escreva alguma coisa no teclado, escreverei assim: **<u>f</u> 42 at full** talvez eu também use isso para uma demonstração rápida de sintaxe e comandos.

Se você precisa escrever algo na linha de comando usando um teclado (eu sei que talvez você ainda não saiba o que é a linha de comando) ou apenas olhar para o comando real que o console está prestes a executar, ficará assim:

 Fixture 42 At Full

 E a resposta do console ficará assim:

 Fixture 42 At Full

Por favor, siga os passos deste guia e eu espero que você tenha uma ótima experiência com a dot2.

É isto! Acho que estamos prontos para o próximo capítulo.

3.2. Guia de Introdução - Setup Físico e Layout - como conectar e o que é o que

Você deve sempre colocar o seu console em uma superfície plana e estável. Também é uma boa ideia evitar um ambiente sujo e empoeirado - sim, eu sei, muitas vezes não é uma possibilidade, mas é recomendado de qualquer maneira.





A traseira

O painel traseiro é assim (em uma dot2 core):



Há vários conectores diferentes na parte traseira do console. Para este tour vamos precisar conectar a energia (o conector no número 1) e sugiro que você conecte um teclado USB a um dos conectores USB no número 3. Você também deve conectar uma tela externa (conector número 4). O melhor seria uma tela touchscreen. Se você não tem uma tela touchscreen, você deve conectar um mouse. Ambos são conectados aos conectores USB no número 3. Estes são os dispositivos que precisamos para o início deste guia. Mais tarde veremos como conectar o console a uma rede (usando o conector Ethernet no número 2).

Quando você tiver conectado os dispositivos necessários, você pode pressionar o botão de energia (no número 1) para ligar o console - lembre-se de conectá-lo a uma fonte de alimentação adequada.

A seguir, uma breve descrição de todos os conectores na parte traseira:

- 1. Interruptor de energia e conector Aqui você conecta o cabo de energia e pode ligar ou desligar o console.
- 2. Conector Ethernet isto é para se conectar a uma rede.
- 3. **3 x conectores USB** para pen drives, tela touchscreen, teclado, mouse, etc.
- 4. **Conector DVI** para uma tela externa. Você não pode usar um DVI para um adaptador VGA. É apenas para telas digitais.
- 5. **Balanced Audio in** esta é uma entrada de áudio mono balanceado para o som à funcionalidade de som como trigger.
- 6. Entrada DMX esta entrada DMX é usada apenas para controle remoto de DMX.
- 7. MIDI in e out o MIDI pode ser usado também como um controle remoto e para MIDI Time Code.
- 8. DC Controle Remoto isto é para o controle remoto de fechamento de contato.
- 9. Conector Lamp isto é para a lanterna externa do console. Por favor, use apenas lâmpadas originais dot2.
- 10. Conector LTC é usado para SMPTE Time Code.
- 11. 4 x DMX out aqui você pode obter os universos de 1 a 4 fora do console.



A frente

A frente da dot2 core é assim:



Ao longo deste guia, vou mencionar diferentes áreas do console.

Esta é uma curta "caminhada" através dos diferentes áreas:

- 1. Seção de Comando Este é o lugar onde você tem acesso à maioria das funções no console usando teclas.
- Encoders Os encoders são usados para selecionar e alterar os valores e opções. Você pode pressionar um encoder para confirmar a sua escolha atual e, por vezes, abrir outras janelas. As funções dos encoders mudam ao longo das diferentes seções do console. A função e os valores atuais podem ser visualizados na tela acima deles (indicado com o número 10 - Tela 1).
- 3. **Executor Principal** Esta é a seção do executor principal. Aqui você provavelmente vai colocar sua lista de cue primária.
- 4. Executores com faders Esses executores também podem ter listas de cue, mas também poderiam ter chasers, masters de grupo e outras funções. Há uma tecla debaixo do fader com este símbolo
 infelizmente, em alguma vista, isso é chamado de "Botão 1"). Esta é a tecla executor GO. A que está abaixo, tem este símbolo
 esta é a tecla Flash do executor (infelizmente, em alguma vista, isso é chamado de "Botão 2"). Os executores são numerados a partir do executor principal (número 3) para a esquerda. Assim, o mais próximo do executor principal é o executor número 1.





- 5. Executors sem faders Existem duas linhas de executores extras acima das linhas com faders. Eles são independentes umas das outras. Elas são apenas as teclas executor GO D. A funcionalidade não tem que ser Go. Elas também são numeradas a partir do executor principal para a esquerda. A primeira linha começa com o número 101 e a próxima linha começar com 201. Se você pressionar e segurar a tecla então você pode ver os números na parte inferior da tela acima deles (número 11 Tela 2). Avançando, usarei os números do executor.
- 6. Teclas Page Ao pressionar essas teclas, você pode mudar os números de página para seus executores. Isso permite que você organize o seu show em páginas diferentes. Executores ativos estão sempre visíveis e ficarão "em cima" quando você mudar de página. Vamos dar uma olhada nisso mais tarde. Você não pode mudar a página do executor principal.
- Grand Master O fader grand master permite que você coloque para baixo a intensidade de sua saída. Enquanto estiver pressionada, a tecla B.O. colocará a saída em zero. Se piscar, o seu fader grand master não está em 100%.
- 8. Roda de Nível Você pode alterar a intensidade de seus fixtures selecionados utilizando esta roda nível.
- 9. Teclas do menu estas três teclas dão acesso as três seções principais do menu do console. Veremos mais sobre isso nos próximos capítulos.
- Tela 1 Esta tela muda o conteúdo de forma dinâmica com o seu trabalho. Na parte inferior da tela, você sempre pode ver a função e os valores dos encoders abaixo. Haverá também uma entrada da linha de comando. No lado direito da tela, você será capaz de selecionar diferentes funções para os fixtures (quando adicionarmos alguns).
- 11. **Tela 2** Esta tela permite visualizar e selecionar coisas e funções diferentes. Vamos falar muito mais sobre ela.

Se você tem uma dot2 XL-F ou uma dot2 XL-B, você tem mais alguns executores e outra tela (tela 3), no lado esquerdo. Por favor, pressione a tecla para ver os números dos executores.

Ok, é assim que o console é. Agora vamos começar a fazer alguma coisa - Próximo capítulo, por favor.

3.3. Guia de Introdução - Criar um novo show vazio e salvá-lo

Criar um novo show

Devemos começar com um novo show limpo. Só para ter certeza que comecemos no mesmo ponto, por favor, ligue o console (se ele já não estiver ligado).



Quando é feita a inicialização, você deve pressionar a tecla de Backup. Isto lhe dará o menu de Backup:

🕻 Es	с		B	ackı	qı		
		Curre	ent Show Nam	ne: de	ot2 demoshow	18.jan.2016 15:4	47
		New Show			放 Load Show		
	This function ca	Save Show an also be executed by on [Backup].	, a double press		Save Show as		
		2 There is no l	JSB dri∨e attach	ied. S	how will be saved on dot2 only.		
	Auto Save:	Off	:				

Figura 1: Menu de Backup.

Por favor, pressione o botão Novo show . Isto irá criar um show novo e vazio.

A seguir, aparecerá um pop-up que pede um nome para seu novo show. Por favor, digite: Introducao 01

🕻 Esc	Esc New Show												Ok 🗸			
	Please enter the name of the new show. This name must be unique and will also be used as filename.															
Getting started 01												8				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	ο	÷		+		Ŧ	
	q	w	Û	r	t	У	u	i	0	р	1		ж	ſ	Û	
	é	a s	S I	d	f (g I	٦	j I	×	I	Ś					
	Û	z	x	У	с	v	b	n	m	!	?			+		
	=/<	J									-		+	+	+	
													Curs	or		

Figura 2: Insira um nome para o novo show.



Se há um show carregado (provavelmente sim), então você será perguntado se você deseja salvar o show atual antes de criar o novo show. Salvar pode ser uma boa ideia.

Talvez lhe seja mostrado uma janela dizendo que já existe um show com este nome. Você pode escolher substituir o arquivo/show existente ou tocar em Cancelar para dar-lhe um nome novo e diferente.

Agora, o console irá criar o novo show.

Salvar show

Vamos ignorar tudo nas telas por um segundo e nos concentrar apenas em salvar o novo show (mas ainda vazio).

Isso também é tratado a partir do Menu de backup. Por favor, pressione a tecla Backup mais uma vez.

Além da opção Novo Show existem três outras opções. Uma delas é para Salvar Show .

Salvar Show Como... é usada caso você queira salvar o show com um novo nome.

Mas, como você também pode ler no texto do botão Salvar Show, você poderia apenas ter pressionado o botão de Backup com um clique duplo. Nós não podemos fazer isso quando o Menu de Backup está aberto. Então agora você tem duas opções: Pressione o botão Salvar Show ou pressione a tecla Backup três vezes (uma para fechar o menu e, em seguida, duas vezes para o comando 'salvar show' ser feito).

Lembre-se de sempre salvar o seu show. Não há nenhum backup de energia embutido no console e se você desligá-lo ou perder a energia, o console é desligado (sem salvar).

Você também deve salvar o seu show em um dispositivo externo, como um pen drive ou USB. Por favor insira um em um dos conectores USB. E, em seguida, salve o show novamente. Agora ele está guardado tanto no USB quanto no console.

Ok? Vamos para o próximo capítulo.

3.4. Guia de Introdução - Adicionando e patcheando dimmers

Temos um novo show vazio. Precisamos adicionar algumas luzes para que ele fique divertido (sem elas, o console é apenas um objeto pesado e sem sentido).

dot2 User Manual



Vamos fingir que temos um pequeno teatro e vamos adicionar alguns dimmers. Temos 12 dimmer para brincar. Este é o nosso enredo básico:



Então vamos adicionar esses 12 dimmers para o setup no console (não se preocupe, nós vamos adicionar mais coisas divertidas mais tarde).

Ignore o que sua tela diz e basta pressionar a tecla <u>Setup</u>. Agora vire o encoder mais à direita até que diga "Menu de Patch" e, então, pressione o encoder.

Observe como a tela externa (e telas de 3 a 5, se as tiver) agora mostra o arquivo de ajuda para esta vista. Por favor, ignore-a agora - eu vou te dizer o que fazer e o que é o quê.

Pressione no lado direito da tela 1 onde diz Adicionar Novos Fixtures .

Isto lhe dará a **janela Adicionar Novos Fixtures**. Todas as áreas verdes podem ser ajustadas para certificar-se de que adicionaremos os fixtures corretos.

Já há um dimmer fixture genérico selecionado em "Tipo" (não se preocupe com a parte do número "2" e do "00" no nome).

Precisamos mudar a quantidade para 12. A melhor maneira de se fazer isso é girando o segundo encoder da esquerda, até que diga: "*Quantidade 12*'.



Queremos ter um ID de Fixture que começe com o número 1 e o nome pode ser alterado posteriormente (assim como todo o resto). Nós também estamos felizes patcheá-lo ao universo 1 e do primeiro endereço e para a frente. Deve parecer-se com esse quando terminarmos nosso ajustamento:

〈 Esc		Adicionar no	vos Fixtures		Ok 🗸
Tipo:		2 Dimmer	r 00		Selecionar outro
	Selecione o tip	o de fixture. Se o tipo ainda nâ	io existir em seu arquivo, clique	em "Selecio	onar Outro".
Quantidade:	12			- +	
	Todos os fi×tu	res serão criados.			
ID:	1			- +	Selecionar
	0 "ID de Fixtur show. Se você	e" é um número único para ca criar vários fixtures, esse é o	da fixture e é usado para selec ID do primeiro fixture,	ionar o fixtur	re durante o
Nome:	Dim 1			2 <u>00</u> 7	
	Para obter a n	umeração automática das etiq	uetas adicione o número inicial	no final da e	tiqueta.
Patch:	1.1			:	Selecionar
	0 novo fixture primeiro fixtur	será patcheado neste endere re.	ço. Se você criar vários fixtures	s, este é o pa	atch para o
Tipo 2 Dimm	ner 00	Quantidade 12	ID de Fixture 1	Patch Brea	ak 1 1.1

OK, agora estamos felizes! Pressione OK no canto superior direito.

Isto mostrará agora a **vista de configuração de Fixture** (e agora com fixtures nele). Você pode usar o encoder mais à direita para percorrer pela lista. Se você fez o certo, então você vai ter 12 dimmers com números de ID de '1' a '12' e patcheados a partir do endereço '1.001' para '1.012'.

Agora pressione o canto superior direito novamente - onde diz OK .

Agora você precisa confirmar que está deixando o Menu de Patch e lhe é perguntado o que deve acontecer. Queremos que você pressione Ok, Aplicar Todas as alterações.

É isso aí, nós adicionamos 12 dimmers para o nosso show - por favor, salve o seu show. No próximo capítulo, veremos maneiras de controlar estes dimmers.

3.5. Guia de Introdução - Selecionando e controlando dimmers

Bom, nós temos nossos 12 dimmers prontos e patcheados. No console, eles estão identificados como fixtures. Todos os fixtures devem ter um ID de fixture único que permite que você selecione cada um deles individualmente.

Vamos dar uma olhada neles. Pressione a tecla Fixture no console.



1品 2品 3	品 4品 5년		Ħ	Fixtu	ires				Å
									ĺ
D :									
Dimmer 1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	
10	0%	12							
Command L	ine								
								Scr	oll

Sua tela 1 deve ter uma vista de Fixtures parecida com essa:

Figura 1: Vista de Fixture

Cada retângulo representa cada um dos nossos 12 fixtures. Podemos ver que tudo o que eles têm no momento é um valor de 0% - então eles estão desligados. Este é o valor padrão deles. Isso significa que, se eles não têm informação, então eles permanecerão em 0%.

Legal, vamos tentar mudar o valor. Se você mover a roda de nível, então nada acontece com os nossos fixtures. A primeira coisa que precisamos fazer é selecionar quais fixtures queremos mudar.

Tente selecionar o número 1 na tela. Isso deve mudar o redor do retângulo para a cor amarela - como este:



Figura 2: Ícone de Fixture.

Isto indica que este fixture está agora selecionado e se você mover a roda de nível, você verá que o valor muda.

Tudo bem, então agora você sabe como usar a roda de nível para alterar o valor.

Vamos explorar algumas outras maneiras. Ainda com o fixture 1 selecionado, tente pressionar as seguintes teclas: At 5 0 Please. Isto irá colocar o fixture em 50%. Agora pressione At - 1 5 Please. Isso colocará seu fixture 15% para baixo, por isso estamos agora em 35%. Agora tente pressionar + duas vezes. Isso adicionou 10% e pressionando - duas vezes, diminuirá 10%.





Se você pressionar duas vezes . você coloca seu fixture em 0% e se você pressionar a tecla Full você chega a 100%.

Tente algumas combinações diferentes até que você se sinta confortável.

Se você cometer um erro de digitação ou talvez pressionar uma tecla errada, você pode usar a tecla **Oops** como um Backspace (retrocesso). Se você quiser abandonar a coisa toda (não o console em si, mas apenas o que você começou a digitar) você pode pressionar **Esc** para cancelar o comando que você está digitando.

Quando você estiver pronto para seguir em frente, você deve pressionar a tecla Clear duas vezes.

Note que isso remove o valor (se você tivesse algum) e a moldura em torno do fixture 1 se tornou cinza novamente. O que isto significa? Se você acha que ele não está mais selecionado e volta para 0%, então você acertou!

É muito fácil selecionar os fixtures nas telas. Você pode selecionar um grupo maior de fixtures com seu próprio dedo. Quando você toca em um fixture na vista de Fixtures, ele alterna o status selecionado do fixture.

Você pode tocar fixtures individuais para cancelar a seleção, ou pressione Clear uma vez (quando você tem uma seleção) para limpar toda a seleção.

Agora iremos usar as teclas para selecionar os fixtures. Pressione o seguinte:



Isso deve selecionar os primeiros dez fixtures e colocá-los em 40%. Nós digitamos mais do que realmente precisávamos. Muitas vezes, esta operação pode ser feita mais rapidamente. Pressione a tecla Clear duas vezes novamente e, em seguida, pressione o seguinte:

1 Thru 1 0 At 4 0 Please

Isso lhe dá o mesmo resultado. O caminho mais longo é o comando mais correto e é o que o console está realmente fazendo, mas muitas vezes você pode fazer com a versão curta. Se por algum motivo a versão curta nem sempre funcione para você, então você deve tentar os comandos mais longos e mais corretos antes de começar a atirar coisas ao redor da sala.

Nós não precisamos dar o mesmo valor a todos os fixtures - poderíamos espalhá-lo. Sem pressionar Clear, faça isso:

At 1 0 Thru 1 0 0 Please

Isso espalhará os valores de 10% a 100%. Por favor, dê uma olhada na vista de Fixtures. Se você não tiver olhado, talvez queira ver a pequena barra de dimmer no lado esquerdo de cada retângulo e o grande quadrado. A barra de dimmer indica o valor de dimmer. O quadrado mostra uma combinação do dimmer, da intensidade, da cor e do gobo.

Você pode, na verdade, até mesmo espalhá-lo ao longo de três valores (ou até mais): At 1 0 Thru 5 0 Thru 1 0 Please.





Assuntos de Seleção

Como você viu acima, você tem permissão para selecionar um fixture usando gamas. E você também pode usar - e + para remover ou adicionar fixtures para sua seleção. Tente fazer isso:

 Fixture
 1
 Thru
 5
 2
 +
 7
 Please
 você selecionou os fixtures
 1, 3, 4, 5 e 7.

Mas a ordem da seleção também é importante. Pressione Clear uma vez e faça o seguinte:

1 Thru **1 2** At **1 0** Thru **1 0 0** Please, isso irá espalhar bem os valores com o fixture 1 em 10% e fixture 12 em 100%. Mas vamos tentar outra coisa. Pressione Clear duas vezes e faça o seguinte:

1 2 Thru **1** At **1 0** Thru **1 0 0** Please, as coisas se invertem. Agora o fixture 12 está em 10% e o fixture 1 em 100%.

Nós selecionamos os fixtures na ordem inversa e depois aplicamos a mesma gama de valores.

Se você usar a tela para selecionar os fixtures em uma ordem aleatória (você pode precisar pressionar Clear primeiro) e, em seguida, faça: At 1 0 Thru 1 0 0 Please , você verá como os valores estão distribuídos.

Sendo assim, a ordem de seleção importa.

Controle de Atributo

Há mais duas maneiras de alterar o valor que eu quero falar para você.

Se você tiver pressionado clear, então por favor selecione os fixtures de 1 a 10 novamente.

Agora, no lado direito da tela 1 você precisa pressionar onde diz Dimmer.

Isso abre uma vista que nos permite fazer mais coisas. Isso se torna muito útil no futuro, quando adicionamos fixtures mais complexos. Isso é a chamada vista de Tipo de Preset. Falaremos mais tarde sobre os tipos de preset.



É assim a vista para o dimmer:

			Dimmer	ᡐ	Normal Low Value Value	High Value	
	Dimmer			Raw:	: Dimmer		Dimmer
100%	Open	+10%					2
	750/						
	/ 5%	+5%					Color
	50%						
		FOZ					
	25%	-5%					
0%	Close	-10%					All

Figura 3: Controle de Atributo

Aqui você terá alguns valores predefinidos de dimmer que você poderá selecionar e alterar em mais e menos e intervalos de 5% e 10%. Você pode ver que o controle deslizante segue os valores, e você pode usar o controle deslizante para definir um valor.

Observe que agora você pode também usar o encoder mais à esquerda para alterar o valor de dimmer.

Talvez você queira abrir a vista de Fixtures em uma das outras telas. No lado superior direito da tela 2, você deve pressionar o botão Fixture . Isto abrirá uma vista de Fixture na tela 2.



Agora pressione o encoder mais à esquerda. Isto irá abrir **A Calculadora**. Ela deve ser mais ou menos assim:

🕻 Esc	ac Dim (%) [0.00 100.00] Ok🗸												
"Open	"									8	Dimmer		
7	8	9	*	1	Back	Delete	Open	75%	50%	25%			
4	5	6	-	Clear	Home	End							
1	2	3	+	%	<-	->					Color		
0		Thru	+/-	=	Ple	ase							
											All		

Figura 4: Janela da Calculadora.

Isso também permite que você digite um valor na tela. Mas você também pode usar alguns valores pré-definidos. Na foto acima, existem quatro botões: Aberto, 75%, 50% and 25%.

'Aberto' é o mesmo que 100% (full open). Pressionando uma das quatro opções fechará a calculadora e colocará os fixtures selecionados naquele valor.

Alinhar

Até agora, usamos as teclas para colocar valores em mais de um fixture. Mas, na verdade, esta é uma função que chamamos de Align. Você descobrirá nos próximos capítulos que a função Align pode ser usada em quase qualquer coisa. Mas, por enquanto, só temos dimmer. Portanto, tente selecionar os fixtures de 1 a 10 (nessa ordem) e, em seguida, dê a todos eles 50%. Por favor, pressione o botão Dimmer na barra de tipo de Preset, então teremos o controle de dimmer no encoder esquerdo. Agora pressione a tecla Align uma vez. Agora, um pequeno pop-up diz que você está agora no modo "Align <". Há cinco modos diferentes e agora iremos explorá-los um pouco. É importante que você mantenha a mesma ordem de seleção em todos os exemplos abaixo. Com este primeiro modo ativo, tente colocar o encoder de dimmer mais para baixo, observe como o valor fica em 50% para o fixture número 1, mas está distribuído uniformemente para o fixture número 10. Parecendo-se com isso:



Figura 5: Alinhar <.

Agora vamos resetar e dar a todos os fixtures 50% novamente (At 5 0 Please). Agora pressione a tecla Align até aparecer um pop-up dizendo que está no modo "Align>". E agora tente abaixar o encoder de dimmer



novamente. Agora, o resultado é que nós mudamos o fixture 1 e o valor está se espalhando para o fixture 10, que não muda. Isso ficaria assim:



Figura 6: Alinhar >.

Resete novamente com 50% em todos os fixtures. Agora pressione a tecla Align até que seja o modo "Align> <" e, em seguida, gire o encoder. Agora é como se nós tivéssemos um ponto de pivô no meio dos nossos 10 fixtures e podemos inclinar os valores de uma maneira ou de outra. Isso ficaria assim:



Figura 7: Alinhar ><.

Resete mais uma vez com todos os fixtures em 50%. Pressione a tecla Align até que o modo seja "Align >" e, em seguida, gire o encoder. Agora o primeiro e o último fixture ficam em 50% e o meio se move mais. Isso ficaria assim:



Figura 8: Alinhar 🔿.

Você notou que cada vez que você resetar o valor de 50%, a tecla align não acende mais, e quando você a pressiona, você precisa passar por todos os modos que já tentamos. Este é o quinto modo e o padrão chamado "Alinhar Off". Toda vez que você faz algo diferente do que girar o encoder (depois de ter ativado um dos modos de align ativos), ele reseta o modo align para off.

Ok, talvez você queira brincar um pouco com os controles. Quando você se sentir feliz e confortável, você deve pressionar Clear duas vezes e passar para o próximo capítulo, onde iremos conhecer melhor a **Vista de Fixture**.

3.6. Guia de Introdução - Um olhar mais atento a vista de Fixture

We just had a short look at the Fixture view, but this is a very powerful view that can do a lot of cool things.

The general purpose of the view is to show the fixtures. It allows you to select the fixture and you can see some or all of the different attributes of the fixtures - including their values.

But this is not a one trick view. There are several ways to display this information to you.





The Title bar and the controls

The title bar controls what part of the Fixture view you are looking at.

This is the title bar:

1品 2品 3品 4品 5品 믬 🏢 🛛 Fixtures	A
--------------------------------------	---

Figure 1: Fixture View - Title bar.

The right side have a pin icon. This can be used to lock the view of it doesn't automatically scroll to the selected fixtures.

The left side have different icons that changes the way the view works.

The 5 icons with numbers are 5 different views called Fixture Layout Views. Here you can arrange the fixture icons the way you like it. They can contain all or some of the fixtures. But each fixture can only be once in each of the 5 layout views.

The icon that is highlighted in the figure above is the one we saw in the previous chapter. This is called the Fixture Symbol View, here you can see all the fixtures added to the show. They are automatically organized by the fixture type.

The last icon is the Fixture Sheet View. Here you can see all the fixtures added to your show. They are organized by fixture ID. it also displays all the different attributes and their values.

Fixture Layout views

Let's try to arrange our fixtures in the first fixture layout view and let's arrange them as they are in our plot.

Press **Clear** this makes sure you haven't selected any of the fixtures (we are going to have a closer look at what this means in the next chapter).

Press Fixture 1 Thru 1 2 Store and then tap the number one symbol (the left most) in the title bar on the left screen.

Now tap somewhere in the center of the screen.

This adds the 12 fixture symbols in this first layout view.

They are all in one line and you might not see them all.

The title bar now got 3 new buttons on the right side. The title bar now looks like this:

1品	2品 3년	4品	5品		▦	Fixtures	1	QĮ	Ô
----	-------	----	----	--	---	----------	---	----	---

Figure 2: Fixture Layout View - title bar.

The 3 icons are Edit Layout (the pen), Zoom to Fit (the magnifying glass with 2 arrows) and Lock Layout (the pad lock).



Tap the Zoom to Fit. Now you can see all the fixtures.

To arrange them you need to tap the Edit Layout icon. Now you'll see a grid in the view. and if you still have all the fixtures selected then you can press and hold the screen while you move your finger to move the position of the fixtures. If you press, hold and move outside the fixture symbol then you are drawing a lasso frame. If you lasso some fixtures then they'll be selected. You'll only move the selected fixtures. You can also change what fixtures you have selected by tapping them.

When you are done moving the fixtures remember to tap the Edit Layout icon again to turn off the edit mode. Then you might want to tap the Zoom icon again.

You can also use the zoom bar on the left side of the view and the two scroll bars to move the layout view around.



This is my result:

Figure 3: Fixture Layout View 1 - result.

This is the Fixture Layout view. You can make five different views. They can each contain all or some of your fixtures.

If you press and hold the key you'll see the fixture name and the color for each fixture - the color part get's better when we have fixtures that can change color.

Fixture Symbol View

The Fixture Symbol View looks a lot like the Fixture Layout view. The exception is that you can't arrange them and they are all there. They are arranged by fixture type.

This is what it looks like now:



1品	28	38	48	5品		₩	F	ixt	ures	(C	utpu	t)				Â
																ĺ
Dir	mmer	00														
	1		2		3		4		5		6		7	8	9	10
	0%		0%		0%		0%		0%		0%		0%	0%	0%	0%
	11 0%		12 0%													

Figure 4: Fixture Symbol View.

Fixture Sheet View

The last version of the Fixture view is the Fixture Sheet View. This will also display all the fixtures in your show and they are sorted by the Fixture ID. This view also shows all the different attributes the fixtures have. Right now we only have fixtures with dimmers - so it's a bit boring. As we later add more fixtures with different attributes, this list will get bigger.

This is what it looks like at the moment:



1品 2品	,3品 4品 5品		Fixtures	Â
ID	Name	Dim		
1	Dim 1	closed		Í
2	Dim 2	closed		
3	Dim 3	closed		
4	Dim 4	closed		
5	Dim 5	closed		
6	Dim 6	closed		
7	Dim 7	closed		
8	Dim 8	closed		
9	Dim 9	closed		
10	Dim 10	closed		
11	Dim 11	closed		
12	Dim 12	closed		

Figure 5: Fixture Sheet View.

Notice the black space between the fixture ID and fixture Name. This is actually a small square called "Symbol Output". It works like the symbols in the Fixture Layout View and Fixture Symbol View. It displays the value from the fixture. It's a combination of the color, gobo and the intensity.

It also have other functions and important information that we are going to have a closer look at in the next chapter.

3.7. Guia de Introdução - Programador - O que é e por que você precisa disso

Nos capítulos anteriores vimos como alterar os valores dos dimmers.

O que realmente fizemos foi colocar valores em nosso **Programador** e ter estas saídas do programador nas saídas (DMX fora do nosso sistema).

Ele funciona como um local temporário para valores até que você escolha armazená-los em algum lugar ou liberálos novamente (de volta para seus padrões).



Você deve ter notado que quando alteramos os valores dos fixtures havia uma linha vermelha no botão de Dimmer no lado direito da tela 1. Ele ficou assim:



Figura 1: Botão de Dimmer com valores do programador.

E quando pressionamos Clear, ela desapareceu.

Isto indicou-nos que tinham valores de dimmer no programador.

Se você quiser ver mais detalhadamente o que você realmente tem em seu programador, você necessita dar uma olhada na **Vista de Folha de Fixture**.

Isso altera a vista para algo assim (dependendo do que você tem em seu programador):

1品 2品	3品 4品 5品	₩ #	Fixtures 5	?	
ID	Name	Dim			
1	Dim 1	closed			D'
2	Dim 2	closed			Dimmer
3	Dim 3				
4	Dim 4				
5	Dim 5	closed			
6	Dim 6	closed			
7	Dim 7	closed			
8	Dim 8	closed			A 11
9	Dim 9	closed			All
10	Dim 10	closed			
11	Dim 11	closed			

Figura 2: Vista de Folha de Fixture com valores do programador

Repare que eu tenho os fixtures 3 e 4 em 50% na foto acima.

Tente colocar seus fixtures 3 e 4 em 50%.

Observe como o ID de fixture e o nome estão em amarelo em vez de cinza. Isso nos mostra que estes fixtures estão selecionados - assim como a cor do quadro amarelo no Fixture Layout e na Vista de Símbolo - e se você alterar o valor, os fixtures serão afetados.

O valor de dimmer tem um fundo vermelho e o valor está em texto vermelho. Tudo isso indica que temos esse valor ativo em nosso programador e ele será salvo se o armazenarmos em algum lugar.

dot2 User Manual



Nos capítulos anteriores, também pressionamos muito a tecla Clear. Isso também tem a ver com o nosso programador. Usamos clear para remover o material do nosso programador.

Tente pressionar a tecla Clear uma vez.

Agora o ID de fixture e o nome voltaram ao cinza. Estes fixtures não estão mais selecionado. Quando você gira a roda de nível, nada acontece.

Mas ainda temos os valores em nosso programador e eles ainda serão armazenados se você escolheu fazê-lo.

Pressione Clear mais uma vez.

Agora que liberamos os valores do programador, o fundo e o texto ficaram cinza. Isso significa que se você escolheu armazenar um cue agora, você não armazenaria quaisquer valores. Dito de uma forma diferente: todo valor com o texto e **fundo** em vermelho será salvo quando você armazenar - isso é chamado de valores ativos. O fundo vermelho é o importante.

Observe que quando você armazenar os valores, você ainda pode tê-los em seu programador. O texto de valor ainda está vermelho para mostrar isso, mas o fundo não está vermelho mais. Isso significa que ele não será armazenado se você agora tentar armazenar novamente. Você precisa dar ao fixture um valor ativo novamente, antes de guardá-los novamente.

Em vez de pressionar a tecla Clear duas vezes, você poderia mantê-la pressionada por 1 segundo - é a mesma coisa.

Vou lhe falar mais do programador quando começarmos a armazenar cues.

Highlight

Eu vou gostaria de apresentá-lo para a função Highlight antes de seguir em frente. Limpe seu programador e, em seguida, pressione a tecla Highlt. Agora pressione a tecla Next. Isso deve mostrar que o fixture 1 está selecionado, mas você não tem nada em seu programador.

Se você ainda estiver na Vista de Folha de Fixture, então você só consegue ver que está realmente sua saída na "symbol output", mas se você mudar de volta para a Vista de Símbolo de Fixture, talvez você verá isso mais claramente. A Vista de Símbolo de Fixture sempre lhe mostrará a saída atual (incluindo o valor de porcentagem) e a Vista de Folha de Fixture mostrará a saída de seu programador e executor (vou lhe contar mais sobre Executores mais tarde) nas diferentes colunas de atributos - o pequeno "symbol output " lhe mostrará a saída real. Certifique-se de que você está olhando para a Vista de Símbolos de Fixture e pressione Next novamente.

Observe como agora é o fixture 2 que está selecionado e dando saída de 100% e o fixture 1 está de volta a 0%. Pressione **Prev**. Agora estamos de volta ao número 1. Se você pressionar **Prev** de novo, então o fixture 12 recebe saída.

Quando highlight não está ativo e você pressionar e segurar a tecla Highlt, os fixtures selecionados começarão a piscar. Isso é muito útil quando você tenta localizar um fixture em seu equipamento.

Tente brincar com Next e Prev e ligar e desligar highlight pressionando a tecla Highlt. Tente dar um valor aos fixtures no programador e ainda utilizar a função de highlight - repare na diferença no valor do programador e do "symbol output" na Vista de Folha de Fixture.


Quando você sentir que você tem uma boa compreensão do programador e a função de highlight, você deve passar para o próximo capítulo, onde iremos criar grupos.

3.8. Guia de Introdução - Fazendo e trabalhando com grupos

Vamos dar uma olhada em uma maneira de organizar os nossos fixtures. Agora só temos 12 fixtures, mas nós expandiremos isso mais tarde neste guia.

Agora devemos dar uma olhada em uma forma de organizar os fixtures em grupos.

Grupos contêm uma seleção de fixtures - pode ser somente um fixture. Ele não tem nenhuma informação sobre valores, é apenas uma seleção de fixtures e a ordem da seleção - lembre-se que a ordem de seleção pode ser importante.

Vamos dar uma olhada na vista de Grupos. Pressione a tecla Group. Isso nos dará uma vista de Grupo vazia na tela 1.

Ela tem 28 quadrados. Cada quadrado representa um grupo. Se você rolar mais o encoder, verá que há muito mais do que 28 quadrados disponíveis.

Vamos fazer um grupo.

Certifique-se que você não tem qualquer coisa ou qualquer seleção em seu programador.

Agora, selecione todos os seus fixtures. Esta é a maneira mais rápida:

Thru Please

Isso, na verdade, seleciona todos os fixtures, do número de ID mais baixo possível para o mais alto. Agora nós temos uma seleção e podemos armazenar isso como um grupo:

Store Group 1 Please

Isso criou o grupo número 1 com os fixtures selecionados e deu-lhe o nome: "Dim".

Para verificar, você pode abrir uma vista de Grupos na tela 2 e limpar seu programador. Isso lhe dará uma vista de Fixture na tela 1 e uma vista de Grupos na tela 2.

Pressione o grupo Dim. Isto deve selecionar todos os seus fixtures - se isso não acontecer, então você deve deletar e começar esse capítulo de novo desde o início.

Vamos dar um nome melhor ao grupo: Label Group 1 Please

Isso abre a janela Inserir Nome, que nos permite alterar o nome do grupo. Chame-o de "All dimmers".

Quando armazenamos um grupo, obtemos esta janela imediatamente. Assim que armazenar o grupo, você pode começar a digitar o nome em um teclado externo. Ou quando você armazenar o grupo, você pode pressionar este pequeno balão

dot2 User Manual





Figura 1: Balão Nomear.

e obterá a janela Inserir Nome.

Vamos fazer mais um grupo. Ele deve conter os fixtures 1 e 2. Ele deve ser o grupo número 2 e ser chamado de "All FOH".

Gostaria de deixar uma coisa muito clara. Os grupos são apenas uma maneira conveniente de selecionar os fixtures. Não há nenhuma relação entre uma lista de cue para o grupo.

Vou tentar explicar usando um exemplo. Seu novo grupo com os fixtures 1 e 2 está selecionado tocando no grupo na vista de grupos, você dá aos dois fixtures um valor de 42%, então isto é armazenado em um cue. Em poucos segundos, vamos adicionar os fixtures 3 e 4 no grupo. Isso não quer dizer que o cue irá mudar. Ele ainda só tem informações para os fixtures 1 e 2. Mesmo deletando os grupos, a informação armazenada nos cues não será afetada.

Ok, vamos adicionar esses dois fixtures. Selecione os fixtures 3 e 4 e pressione: Store Group 2 Please .

Agora você verá um pop-up que nos permite selecionar o método de Store (armazenamento) utilizado. Há três possibilidades. Sobrescrever, Merge e Remover. Estes são os métodos gerais de store que você vai encontrar ao longo do console, então irei explicá-los agora.

Sobrescrever irá substituir o que está armazenado atualmente com o conteúdo novo que você está armazenando, então você substitui o conteúdo antigo. **Merge** irá mesclar o conteúdo já existente com o novo conteúdo. **Remover** irá remover do grupo os fixtures que estão atualmente selecionados no programador.

Bom, já que queremos adicionar fixtures ao nosso grupo, pressionamos Merge - faça isso. Tente tocar o grupo para checar se os fixtures 1 a 4 estão realmente selecionados.

Move, Copy e Delete

Existem três funções que eu gostaria de lhe mostrar. São funções gerais que trabalham em muitas coisas, mas agora é o momento certo para falar sobre elas.

Move

Você pode mover os grupos de modo que eles se posicionem onde você deseja.

Pressione Move e pressione o grupo All dimmers. Agora pressione um botão de grupo vazio. Isto moveu o grupo para este novo local. Agora pressione Move novamente, em seguida, All dimmers e depois All FOH. Isso ainda não move nada. Temos agora dois grupos selecionado para mover e o console está à espera de um novo local. Pressione algum lugar que tenha dois botões livres. Acabamos de mudar os dois grupos lado a lado para um novo local.





Сору

Você também pode copiar um grupo. Então você tem dois grupos idênticos.

Pressione Copy, All dimmers e, em seguida, um botão de grupo vazio. Nós agora criamos um novo grupo. O conteúdo é exatamente o mesmo que o do grupo 'All dimmers'. O nome termina com um "# 2" para que os dois grupos possam ser distinguidos. Os dois grupos não estão conectados. Se você alterar o conteúdo de um grupo, o outro permanece intocado.

Delete

Você pode deletar um grupo pressionando **Delete** e, em seguida, o grupo que você deseja deletar. Lembre-se que isso não afetará nenhum cue. Você pode deletar a cópia que acabou de fazer.

Vamos fazer mais grupos

Ok, vamos fazer mais alguns grupos. Todos os fixtures de número ímpar em nosso enredo tem uma cor quente e todos os números pares têm uma cor fria.

Você sabe tudo que precisa para criar esses grupos, então irei listar todos os grupos necessários em uma tabela:

Number:	Fixtures:	Name:
1	1 to 12	All Dimmers (Todos Dimmers)
2	1 to 4	All FOH (Todos FOH)
3	5 to 12	All Stage (Todo Palco)
4	5 to 8	Down Stage (Baixo Palco)
5	9 to 12	Up Stage (Alto Palco)
6	1 + 2 + 5 + 6 + 9 + 10	Stage Right (Direita Palco)
7	3 + 4 + 7 + 8 + 11 + 12	Stage Left (Esquerda Palco)
8	1 + 3 + 5 + 7 + 9 + 11	All Warm Dim (Todos Dim Quentes)
9	2 + 4 + 6 + 8 + 10 + 12	All Cold Dim (Todos Dim Frios)



Quando você terminar, a vista de grupo deve ficar assim:

Groups									
1 All Dimmers	2 All FOH	° All Stage	⁴ Down Stage	5 Up Stage	6 Stage Right	7 Stage Left			
⁸ All Warm Dim	all Cold Dim	10	11	12	13	14			
15	16	17	18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28			

Figura 2: Todos os grupos.

Seleções de Combinação

Com estes grupos podemos fazer várias combinações diferentes.

Você pode combinar dois grupos simplesmente pressionando-os. Se você pressionar All FOH e, em seguida, Down Stage (há uma função de + automática), você selecionou os fixtures de 1 a 8.

Você também pode usar a tecla para remover fixtures sobrepostos de um grupo diferente. Se você precisar de todos os dimmers quentes (All Warm Dim), exceto os FOH, você poderia fazer assim (faça um Clear primeiro):

All Warm Dim - All FOH

Primeiro selecionamos All Warm Dim e, em seguida, nós removemos os FOH's da nossa seleção.

Previous, Set e Next - o grupo de edição

Com uma seleção de fixtures você pode usar as teclas **Prev** e **Next** para percorrer pelo grupo, assim como fizemos quando nós ainda não tínhamos uma seleção. A diferença é que isso só vai percorrer os fixtures no grupo.

Tente selecionar o grupo 2 (All FOH) e depois pressione Next. Este deve ser o resultado:



Figura 3: Antes e Depois nos grupos.





Se você continuar pressionando Next, você verá que está apenas passando através dos fixtures no grupo - você nunca selecionará o fixture 5.

Se você quiser selecionar o grupo inteiro, você pode pressionar a tecla Set .

Quando você se sentir confortável (talvez você precise de mais um pouco de café ou chá), você deve passar para o próximo capítulo, onde iremos armazenar o nosso primeiro cue - sim, é tudo questão de tempo!

3.9. Guia de Introdução - Armazenando um cue e playback

Vamos fazer um cue com algo nele.

Limpe seu programador. Em seguida, selecione os fixtures 5 e 7. Coloque-os em 40%.

Agora pressione Store Please

Nós criamos o cue número 1 no executor principal. Limpe o seu programador. Se você olhar para a vista de Fixture, você verá que seus fixtures não têm uma saída de 40%. Você precisa ativar o cue e certificar-se de que o fader está para cima para que os valores sejam emitidos.

Nós armazenamos o cue no executor principal, então é dele que precisamos para reproduzir o cue.

Dê uma olhada nesta foto:



Aqui podemos ver o que o console está fazendo no executor principal. Ele diz que o executor está atualmente off.

O executor Principal tem dois faders. O da esquerda é o master,o da direita é usado para cross fade manual entre dois cues. Mover este fader para a posição oposta irá fazer um fade entre cues, usando o tempo de movimento de seu fader.

A dot2 não tem faders motorizados. Portanto, pode haver algumas inconsistências em relação a onde o software do console acredita que um fader deve estar e onde ele realmente está. Se este for o caso, então você verá uma visualização gráfica dos faders com um marcador vermelho. O marcador indica onde o fader físico está. O fader gráfico mostra onde o software diz que o fader deve estar.

Se o seu fader físico (o Master) da esquerda não está em 100, por favor, coloque-o. E por favor, tenha certeza que o fader Crossfade está em 0. Talvez nós ainda precisemos ativar o cue. Fazemos isso pressionando a grande tecla Go + abaixo dos faders.



Em seguida, sua mini vista do executor deve ficar assim:



Figura 2: Executor Principal - cue 1.

Observe a cor mais brilhante e a marcação do cue. Isso indica que o executor está ativo e que o cue está ativo.

Você também deve ser capaz de ver os fixtures que têm 40% de saída na vista de Fixture.

Tente mover o fader Master para cima e para baixo para ver como isto está relacionado com a saída dos nossos canais.

Vista de Cues

Vamos dar uma olhada na lista de cue. Pressione a tecla Cue. Agora podemos ver a vista de Cues na tela 1. Cada cue é representado por uma linha horizontal. As colunas são diferentes configurações ou informações sobre os cues.

Eu não quero entrar em muitos detalhes, mas vou te dizer o que cada coluna é. Algumas delas são óbvias, mas outras são um pouco mais complicadas.

- 'Número' é o número do cue.
- 'Nome' é o nome do cue.
- 'Protected' é uma função para proteger o cue de alterações feitas em cues anteriores (tracking iremos para isso)
- **'Trig'** é a ação que dispara a execução do cue. O disparo padrão é "Go", mas existem outras possibilidades que veremos mais tarde.
- 'Tempo Trig' é relevante quando você usa disparos de tempo em vez de Go.
- 'Fade' é o tempo de fade para o cue.
- **'Out Fade'** é usado quando você precisa de um tempo de fade diferente para os fixtures em que o valor de dimmer esteja caindo.
- 'Out Delay' é usado quando queremos delay (atrasar) o início do fade para os fixtures em que o valor de dimmer esteja caindo.
- 'All Fade' é acinzentado e não pode ser usado.
- 'All Delay' é acinzentado e não pode ser usado.
- [Tipo de Preset] Fade' Cada um dos possíveis tipos de preset têm a sua própria coluna de fade. Isto é usado para definir um tempo de fade para esse tipo de preset específico. Os tipos de preset indisponíveis estão acinzentados e não podem ser alterados. Falaremos mais sobre os tipos de presets mais tarde. Se o fundo de uma célula está escuro e o número é preto, então não são valores ativos e não terão qualquer influência na forma de como cue é reproduzido. Valores brancos estão ativos e influenciarão na reprodução do cue.
- '[Tipo de Preset] Delay' Cada um dos possíveis tipos de presets têm sua própria coluna de delay. Isto é usado para definir um tempo de delay para um tipo de preset específico. Os tipos de preset indisponíveis estão acinzentados e não podem ser alterados. Falaremos sobre os tipos de presets mais tarde. Se o fundo de uma célula está escuro e o número é preto, então não são valores ativos e não terão qualquer influência na forma de como cue é reproduzido. Valores brancos estão ativos e influenciarão na reprodução do cue.





- 'Cmd' é abreviação de comando. É usado quando precisamos disparar outra coisa com o cue vamos explorar isso mais tarde.
- 'Snap PorCento' é uma função especial usada com fixtures complexos que têm coisas como rodas de gobo. Algumas coisas estão configuradas para "snap" da antiga para a nova posição, em vez de fazer o fade de uma para a outra. Snap PorCento é usado para definir o ponto no tempo de fade do cue em que a roda de gobo deve mudar de posição. 0% é quando o fade começa. 100% é quando todos os tempos de fade estão feitos.

Quando acrescentamos fixtures mais avançados ao nosso show, a coluna de delay acinzentada e a coluna de fade estarão disponíveis para cada um dos diferentes tipos de preset.

A maioria dos elementos podem ser alterados com a tecla **Edit**. Podemos também usar o encoder mais à direita. Pressione-o e mantenha-o pressionado enquanto você gira. Quando você tem um fundo azul no nome, você pode soltar o encoder e apenas pressioná-lo rapidamente - se você estiver usando o dot2 onPC, então você não pode fazer isso, em vez disso você pode usar o mouse e clicar com o botão direito na célula.. Isso nos dá o pop-up Editar Nome. Altere o nome para **Behind Curtain**. Se você não consegue ver o nome inteiro ou se quiser apenas alterar a largura das colunas, você pode pressionar a linha preta entre as coluna e, arrastar seu dedo para alterar a largura.

Quando estiver pronto, deve se parecer com isto:



Figura 3: Vista de Cue

A vista de Cues também pode ser selecionada em outras telas. No lado direito das outras telas você encontra um botão chamado Cues.

Vamos fazer mais alguns cues

Coloque o grupo dois (todos foh) em full. Agora pressione **Store** e, em seguida, a tecla **a**ssociada com o executor número 1 (se você esqueceu, é o mais próximo do executor principal). Novamente, você pode precisar mover o fader para corresponder ao que o console faz.

ot2

dot2 User Manual



Vamos dar uma olhada na relação entre o executor e o programador

Limpe seu programador e coloque seus dois executores em zero. Verifique se o executor principal está desligado pressionando a tecla Off e, em seguida, uma das teclas associadas ao executor principal.

Quando você coloca o executor 1 para cima, os fixtures de 1 a 4 acendem. Quando coloca-o para baixo, eles desligam novamente.

Agora coloque o fader em 50. Em seguida, coloque o grupo dois em 80% em seu programador. Tente mover o fader novamente. Agora os fixtures ficam em 80%. Isto é porque o programador tem uma prioridade maior do que o executor.

Tente armazenar o seu programador no executor número 2. Agora tente mover o executor número 2. Isso irá mudar os valores dos quatro fixtures. Então quando armazenarmos o conteúdo do programador em algum lugar, ele é transferido para o executor e não têm a grande prioridade do programador - não estará mais ativo no programador.

Tente colocar o executor número 2 em 100. Isso colocará os fixtures em 80%. Agora coloque o executor 1 para cima, seus fixtures tem um fade de 80% para 100%. Isso ocorre porque os executores trabalham com o princípio da precedência mais recente (LTP). Isso significa que os fixtures irão fazer o fade com o valor selecionado mais recente. É por isso que eles fazem fade com o valor do executor número 1. Coloque o executor 2 para baixo e mantenha o executor 1 para cima. Agora, os fixtures ainda estão em 100%. Agora coloque para cima o executor 2. Perceba que os valores agora diminuem gradualmente para 80%. Porque esse é o último valor.

Se você gostaria de ver os cues em outros executores sem ser no principal, então você precisa pressionar a tecla (ela é chamada o olho) seguido por uma das teclas associadas ao executor que você queira olhar.

Isso abre a vista de Cue para aquele executor na Tela 1. Se você tem a vista de Cue em uma tela que não seja a tela 1, então este também irá mostrar-lhe esta lista de cue. Você pode manter essa vista de Cue para este executor se você pressionar o ícone de pino in canto superior direito da vista de Cue. O ícone fica com uma cor de fundo mais brilhante. Isso mostra que essa vista está fixada.





Vista de Tempo

Quando nós armazenamos nossos cue, obtemos um tempo padrão de cue. Este padrão pode ser alterado. Pressione a tecla Time. Agora você tem uma vista como esta:

🕻 Esc		т	'ime d	lefaults				
	Cue ti	iming	8	F	Pres	set types tin	ning	8
						Fade	Del	lay
Fade		0.00		Dimmer		[Cue]	[CL	ıe]
OutFade		InFade						
Delay		0,00						
OutDelay		InDelay						

Figura 4: Configurações de tempo.

Aqui podemos definir um novo tempo padrão que será usado quando nós armazenarmos um cue no futuro. Quando acrescentamos fixtures com mais tipos de preset, eles irão aparecer no lado direito desta vista.

Se você alterar qualquer padrão de fábrica, então sua tecla Time piscará quando estivermos no modo de "armazenamento". O pequeno ícone com um círculo com uma cruz nele 🔯, irá redefinir os tempos para os padrões de fábrica.

Antes de continuar, verifique se todos os executores estão desligados e os faders estão para baixo.

Movendo Executores para uma página diferente

Você pode mover seus executores para uma página diferente de executores. Sim, é verdade, existem várias páginas de executores. Pressione **Nove** e, em seguida, uma das teclas associadas executor número 1. Agora pressione **Page +**, isso nos leva para a próxima página. Observe que todas as nossas listas de cue desapareceram. Agora, pressione uma das teclas associadas ao executor 1 novamente. E, então nós passamos a lista de cue que estava no executor 1 na página 1 para executor 1 na página 2. Também mova a lista de cue no executor 2 para a página 2.

Tente executar o cue no executor 1 na página 2 e, em seguida, mude de página. Observe como há agora um padrão em cima do executor e há um texto dizendo que "+1 fixado de Page 2". Isso ocorre porque todos os executores que estão sendo executados devem, por padrão,estar sempre visíveis. Assim, um executor ativo fica "fixo" quando você mudar de página. Coloque o fader para baixo. Agora, o executor desapareceu - ele voltou para sua própria página.



Você pode optar por manter um executor fixo mesmo quando está desligado. O que aconteceu agora é o que é chamamos de "Auto Fix". Isto significa que quando você desliga um executor que vem de uma página diferente, então ele volta para aquela página. Se você quiser mantê-lo, pressione **Fix** e, em seguida, o executor que pretende manter fixo. Experimente. Para "unfix" um executor novamente, você pressiona **Fix** e, em seguida, o executor que vem de uma página o próximo capítulo sem quaisquer executores fixos.

Esta opção Auto Fix pode ser desligada globalmente. Pressione Setup seguido de Configurações Globais (Global Settings). Este menu permite habilitar ou desabilitar a função Auto Fix. Se ele está desativado, então você precisa fixar (Fix) manualmente os executores que pretende manter visível. Lembre-se que se isso está desativado, você pode ter um executor em uma página em algum lugar que está dando valores a suas luzes.

Por favor, vá para o próximo capítulo sem nenhum executor fixado, mas com a função Auto Fix ativa.

Movendo o Executor Principal

Você pode até mesmo mover o executor principal.

Se o fizer, o moverá com todas as configurações que possa ter - há pequenas diferenças nas configurações entre uma lista de cue armazenada no executor principal e uma lista de cue armazenada em um dos executores regulares.

No próximo capítulo, vamos fazer mais cues no executor principal.

3.10. Guia de Introdução - Fazendo mais cues na lista de cue

Agora faremos mais cues na lista de cue principal e veremos como reproduzi-los.

Faça isto:

Group Up Stage At 5 0 Please

Store Time 3 Please

Isso deve lhe dar um pop-up com diferentes possibilidades.

Selecione Criar um Segundo Cue .

Isso criou um cue número 2, com um tempo de fade de 3 segundos, em vez de o tempo padrão de 0 segundos.

Tente executar o cue para ver os fixtures do grupo 5 em fade.

Vamos tentar usar a entrada da Linha de Comando em vez das teclas.

Localize-a na tela 1:

Linha de Comando

Esta é a entrada da Linha de Comando. Aqui podemos digitar comandos usando o teclado (na tela ou externo). Ao pressioná-lo você terá a vista da Linha de Comando. Aqui você pode ver os comandos executados anteriormente e outros feedbacks do console.



Faça o seguinte:



E finalize pressionando Enter. No futuro, você pode simplesmente terminar os exemplos que escrevo com Enter ou Please.

Agora faça o seguinte:

g 4 - 9 + f 9 t 12 At + 20

Vamos dar uma olhada para a resposta do console e falar sobre o que nós acabamos de fazer.

A resposta para o primeiro comando é a seguinte:

Executing : Group 2-9 At 75

Assim, podemos ver que o "g" é um atalho para "Grupo". Nós selecionamos os fixtures no grupo 2, exceto aqueles que também estão no grupo 9, e os colocamos em 75%. A parte "Executando" é apenas o console dizendo que está realmente feito.

A próxima linha foi mais complexa:

Executing : Group 4-9 + Fixture 9 Thru12 At + 20

A primeira parte é como a outra, mas depois vemos que "f" é interpretado como "Fixture" e "t" é "Thru". Então nós selecionamos os fixtures do grupo 4, exceto aqueles que também estão no grupo 9, e em seguida adicionamos os fixtures do 9 ao 12, dando-lhes 20% a mais do que tinham.

Vamos armazenar isso usando os comandos:



Aqui está a resposta:

Executing : StoreCue 3 Fade 5

Novamente, há atalhos para a maioria das palavras. Criamos o cue número 3 com um tempo de fade de 5 segundos.

Nós também podemos ver que a dot2 está executando um macro quando você armazenar. Este macro remove valores desnecessários em sua lista de cue.

O Cue número 4 é um cue mais escuro, por isso teremos 40% de tudo o que está atualmente nele. No momento temos o grupo 5 e 8 nele ..



Estas são as teclas necessárias a serem pressionadas:

Group 5 + 8 At - 4 0 Please

Nós iremos faze-lo cue 4 usando essas teclas:

Store 4 Time 2 Time 6 Please

Agora algo extra aconteceu. Olha para a resposta do console:

Executing : StoreCue 4 Fade 2OutFade 6

Usando a tecla Time nós armazenamos o cue com um tempo de fade de 2 e um tempo de outfade de 6.

O próximo cue deve ser o mesmo que o cue 3, basta apenas copiá-lo:

Copy cue 3 at 5 Please

No pop-up, selecione Copiar ou pressione Please novamente para confirmar.

Não precisamos de um black out:

Group 1 . (lembre-se: apertar duas vezes a tecla de ponto nos deu o atalho "Zero").

Store Please (isso armazena o próximo cue disponível com o tempo padrão de zero segundos).

Esse foi o cue 6.

O último cue que vamos fazer (por enquanto) é um cue que traz de volta a luz. Basicamente é o cue 5 novamente. Mas, em vez de copiar vamos tentar algo diferente.

Use as teclas Go- e Go+ abaixo do executor principal para mover o cue número 5. Observe que o cue ativo tem uma cor de fundo verde na vista do cue e um fundo azul na pequena vista do executor acima dos executores.

Portanto, este é o aspecto que precisamos no novo cue 7. Nós iremos usar uma função chamada "StoreLook". Você a obtém pressionando e segurando a tecla MA enquanto pressiona Store. Eis os comandos:

+ Store Cue 7 Time 3 Please

Tente pressionar Go + para ver como as cues 6 e 7 estão trabalhando.

Observe que desta vez nós especificamos qual o número de cue (foi isso que fizemos anteriormente). Se você não especificar, então ele usará automaticamente o número inteiro mais próximo disponível - então nós não precisamos fazer isso nesse exemplo.

Além disso, observe que, quando usamos o StoreLook ele cria um cue protegido - Há um "Sim" na coluna protegida. Cues protegidos têm uma linha branca acima do cue. Isto é para indicar que os valores que podemos armazenar em um dos cues anteriores, não irão trackear pelo cue protegido. Por exemplo, se adicionarmos um fixture no cue 2 em 50%, ele também estará em 50% de 3 a 6, mas no cue 7 automaticamente vai para 0% (ou o valor em que pode ter sido armazenado).



Editando a lista de cue

Lembra quando editamos o nome do primeiro cue? Agora temos de mudar o nome do resto deles:

Número:	Nome:
1	Behind Curtain
2	Curtain Up
3	Build
4	Solo
5	Return
6	BO
7	Curtain Call

Gostaríamos que o terceiro cue fosse executado automaticamente quando o segundo cue fosse concluído. Esta é uma função chamada "Follow" (Seguir). Em vez de o disparo ser o Go, ele precisa ser Follow. Edite a célula 'Trig' no terceiro cue. A janela que se abre nos permite selecionar um disparo diferente. Pressione Follow. Experimenteo. Pressione o Go+ até chegar ao cue 2. Quando este cue é feito, então ele é executado automaticamente como cue 3.

Estamos olhando para mais uma dessas opções. Queremos o cue número 7 para executar quatro segundos após o black out (cue 6). Por isso, precisamos alterar o disparo para "Tempo". Quando você fizer isso, você receberá um número na coluna "Trig Time". Isso precisa ser alterado para 4. Experimente-o com o GO+.

Agora eu sou o designer de iluminação deste pequeno show, e eu mudei de ideia sobre o cue número 5. Eu quero mudar este cue para que ele use cores frias em vez de cores quentes. Então faça o seguinte:



Essas são as mudanças que precisamos, agora podemos armazená-las no cue número 5:

Store Cue 5 Please

No pop-up, você precisa selecionar Merge para confirmar a escolha.

No momento, isso é tudo.

Lembre-se de salvar o seu show (sempre).

No próximo capítulo, vamos adicionar alguns fixtures mais interessantes.

3.11. Guia de Introdução - Adicionando fixtures de LED

dot2 User Manual



Agora iremos adicionar mais alguns fixtures ao nosso patch.

Temos quatro fixtures Chauvet COLORdash Par-Hex wash. Nossa nova planta se parece com isso:



Figura 1: Novo enredo com LED wash.

Eles são montados em polos verticais em cada lado do palco.

Precisamos voltar para o Setup e adicionar esses quatro fixtures. Pressione Setup e selecione Menu de Patch.

No lado direito você verá um botão chamado Adicionar Novos Fixtures - Isso é o que precisamos.

Quando pressionado, você vai obter a janela Adicionar novos Fixtures.

Quando estiver pronto (ou se você não precisou esperar) você pode pressionar o campo de entrada verde e digitar **dash 7**.

A busca irá exibir todos os hits possíveis na biblioteca de fixture. A maneira mais fácil para selecionar o fixture certo é usando os encoders.

Precisamos de um do Chauvet chamado ColordashPar HEX7. Esse fixture ter vários modos possíveis. Precisamos selecionar o modo chamado "13 channel".

Algumas vezes, quando você adicionar um fixture, eles só terão um modo disponível. Muitas vezes, o modo será chamado de "00". Esse é o mesmo caso para os nossos dimmers - lembre-se que eles têm um 00 no final.



Ok, de volta à pista. Quando você encontrar os Hex 7's, a parte inferior da sua tela deve estar parecida com esta:

Drive	Manufacturer	Fixture Type	Mode
Internal	Chauvet	Colordash Par HEX 7	13 channel

Figura 2: Os encoders com o fixture correto.

Então, podemos pressionar o OK no canto superior direito.

Agora o nosso tipo de fixture é o correto. Altere a quantidade para 4 e o ID de fixture para 21.

Precisamos também alterar o endereço do primeiro fixture. Queremos patcheá-los do primeiro endereço no segundo universo DVX e nós queremos que eles tenham 20 endereços entre eles (eles apenas usaram 13 canais). Pressione o encoder mais à direita.

Isso abre a janela **Selecionar o Endereço de DMX**. Aqui você pode ver o que está patcheado para os 8 universos disponíveis.

Mais uma vez podemos utilizar os encoders para alterar o endereço de patch. O encoder da esquerda seleciona o universo e a direita seleciona o endereço. O encoder mediano direito é chamado de "Patch Offset" - isso pode ser usado para adicionar automaticamente mais canais entre fixtures. Precisamos do universo 2, endereço 1 e queremos ter 20 canais entre o endereço de início de cada fixture, por isso precisamos definir o Patch Offset para 20. Quando você tiver isso, pode pressionar OK no canto superior direito, isso nos leva para fora da janela Selecionar Endereço de DNX.

Mais uma vez, pode pressionar o OK no canto superior direito (para fechar a janela Adicionar Novo Fixture). Isso nos leva ao Setup de Fixture - está tudo certo aqui, pressione o Ok no canto superior direito e selecione Ok, Aplicar Todas as Alterações.

Era isso. Agora você pode ver na vista de Símbolo de Fixture que temos 4 novos fixtures:

C olord ash Par HEX 7 13 channel								
21 22 23 24								
Π		\square	Π					
0%	0%	0%	0%					

Figura 3: Novos Fixtures na Vista de Símbolo de Fixture.

Nós também devemos adicionar estes fixtures para o nossa Vista de Layout de Fixture número 1.

Selecione os fixtures utilizando uma vista de fixture e pressione Store e depois selecionando a Vista de Layout de Fixture número 1 e toque dentro da vista.

Agora lhe é mostrado um pop-up perguntando como você deseja armazenar. Selecione Merge .

Agora você pode organizar os fixtures na vista.

Ela se parecerá com isso:







Figura 4: Nova Vista de Layout de Fixture.

No próximo capítulo, veremos como controlar esses novos fixtures.

3.12. Guia de Introdução - Trabalhando com cores

Os fixtures que acabamos de adicionar tem seis diferentes LED's coloridos e um dimmer (há também um canal "curve" - mas nós não vamos falar disso agora).

Antes de fazer qualquer coisa, devemos fazer um grupo com todos eles. Chame-os de **All Hex7** e faça-os o grupo número 10.

Vamos dar uma olhada no controle de cor. No lado direito da tela 1, você encontrará um botão chamado <u>Color</u>. Certifique-se de que você selecionou o grupo All Hex7 e, em seguida, pressione este botão.

Picker

A primeira coisa que vemos é o **Color Picker**. Esta é uma grande área colorida sensível ao toque que você pode pressionar para alterar a saída de cor dos LED's.

Existem dois faders do lado direito da tela. O da esquerda controla o brilho dos fixtures. O da direita é chamado Qualidade.

O fader Qualidade merece explicação. Ele funciona com fixtures que têm mais de três cores. Você pode escolher como o console deve misturar as cores. No topo do fader ele diz que "Primary". Isto significa que o fixture só vai usar os LED's primários vermelho, verde e azul para criar a cor desejada. Na parte inferior do fader ele diz "Pure". Isto significa que o console vai tentar misturar a cor o mais próximo possível da cor desejada for possível, usando todos os LED's coloridos disponíveis no fixture. No meio destes dois temos "Max". Isto Ihe dará saída máxima de luz, usando a maior quantidade de LED's for possível.



A melhor maneira de testar isso é escolhendo uma cor na área do picker (selecionador) de cor - não escolha as cores primárias saturadas, mas sim algo que esteja no meio. Agora mova o fader Qualidade, ao mesmo tempo que você tenha a vista de Folha de Fixture aberta. Observe como a cor é misturada olhando para as diferentes colunas de cor. Cada coluna é uma das cores disponíveis no fixture (R,G,B, Âmbar, Branco e UV). Observe que os encoders lhe dão controle sobre o Hue, Saturação, Brilho e Q (Qualidade). Esta é a função primária deles. Eles também têm uma função secundária. Isto pode ser alcançado por pressionar e segurar a tecla

Dê uma olhada na foto abaixo. É o mesmo encoder, mas no lado esquerda é a função primária. O do meio é a função secundária:



O terceiro exemplo na imagem está mostrando que é possível alterar a resolução ou a velocidade do encoder. O pequeno ícone com um círculo e um ponto nele, é a tecla Encoder que se parece com esta: . Pressionandoa, você alterna (toggle) a resolução. Ela pode ser lenta ou normal. O terceiro exemplo acima lhe mostra como ele fica quando está lento, os outros dois primeiros lhe mostram a velocidade normal.

Vamos tentar algo divertido no Color Picker. Selecione todos os fixtures All Hex7 e selecione uma cor usando o seletor (picker). Agora pressione a tecla Align e pressione e segure uma cor diferente, observe como a cor se espalha. Então o selecionador (picker) de cor está trabalhando com a funcionalidade Align, nós vimos com os dimmers. Experimente os diferentes modos de align.

Fader

Vamos dar uma olhada em algumas das outras maneiras de seleção de uma cor. Na parte superior da tela 1, existem várias opções para controlar as cores. Neste momento o chamado Picker está selecionado. Tente tocar Fader. Isso altera a vista a fim de mostrar-nos três sistemas de fader diferentes para misturar uma cor. São eles: "Hue, Saturação, Brilho", "Ciano, Magenta, Amarelo" e "Vermelho, Verde, Azul". No lado direito você tem o fader Qualidade (Q) novamente.

Estas três seções estão conectadas. Ou seja, se você mudar a cor em um deles, os outros também se movem. Você pode alterar quais sistemas seus encoders estão conectados a, tocando cada seção. Experimente. Além disso, observe as funções primárias e secundárias dos encoders.

Catálogo de Gelatinas

Em seguida, veremos o Catálogo de gelatinas - por favor toque-o.

Isso nos permite escolher uma cor do catálogo de muitos dos principais fabricantes de Gelatinas. Esse não é um sistema preciso, mas ele te dará uma cor que seja bem parecida.

No lado esquerdo, você pode escolher um fabricante. O lado direito lhe dará a lista de gelatinas deles. Você pode usar o encoder da esquerda e da direita para percorrer pelas duas listas.





Raw

A última maneira de controlar as cores é com o controle raw, com os canais de cores atuais do fixture. Pressione Raw: MixColor A. Isto lhe dará os primeiros 4 canais de cor. Próximo a ele está MixColor B. Este é o próximo conjunto de 4 canais.

Aqui você pode alterar o valor na tela ou pelo encoder.

Quando temos outros fixtures com menos opções de cores, ele pode continuar mostrando os faders raw color, mas se a cor não estiver disponível, então o Fader diz que "Não há fixture correspondente selecionado".

Essas são as diferentes maneiras que podemos controlar as cores.

O próximo capítulo será sobre algo chamado "Presets".

3.13. Guia de Introdução - Criando os primeiros Presets

No último capítulo, nós vimos como controlar as cores dos nossos LEDs, mas seria chato usar esse método toda vez que temos que escolher as cores que usamos em nosso show.

Assim, podemos armazenar nossa cor selecionada em um Preset de cor.

Presets são divididos em diferentes tipos - eles são chamados de Tipos de Preset - de acordo com os fixtures que você tenha patcheado. São os mesmos Tipos de Preset que você seleciona no lado direito da tela 1. Agora nós temos "Dimmer", "Cor" e algo chamado "All".

Na tela 2 você precisa tocar em Presets. Isso abre a vista de Preset. Esta vista é dinâmica. Quando selecionarmos Dimmer, Cor ou All na barra de preset na parte direita da tela 1, então a vista do preset será alterada de acordo com o tipo - perceba que a barra de título altera o texto. Experimente.

A vista de preset é muito parecida com o Agrupamento de Grupos. Cada quadrado é um preset. O preset não contém apenas uma seleção de fixtures, mas também os valores dos fixtures - mas apenas os valores dentro desse tipo de preset. A exceção é o tipo "All". Nela você pode armazenar todos os tipos de valores - por exemplo: Dimmer, Cor, Posição, Gobo, etc. O preset só funciona para os fixtures que selecionou quando você armazena o preset.

Quando você armazenar os presets em um cue, você não armazena os valores que estão armazenados nele. Você armazena a referência (ou link) para o preset. Então, se você alterar o conteúdo do preset depois, seus cues estarão diferentes. Vamos tentar isso.

Fazendo presets

Selecione os quatro LED's e dê e eles uma cor. Pressione **Store** e, em seguida, o primeiro preset de cor disponível na vista de presets.

Observe que o console dá automaticamente um nome ao preset. Você pode mudá-lo, se quiser - assim como trabalhando com grupos.



O preset que nós acabamos de armazenar está agora em nosso programador. Então, nós não temos os valores em nosso programador, temos um link para o preset. Se você armazenar um cue agora, então você iria armazenar o preset em seu cue.

A melhor maneira de visualizar isso é na vista de Folha de Fixture.

Tente dar a seus fixtures um valor de dimmer e uma nova cor. Agora, armazene isso como um novo preset de cor. Observe que ainda temos os originais valores de dimmer em nosso programador. Isso acontece pois não podemos armazenar valores de dimmer no preset de Cor. Então nós temos os valores de dimmer originais e o link para o preset de cor em seu programador.

Agora tenta tocar em All e então em Store e toque em um dos presets All vazios. Agora nós armazenamos um preset que tem a cor vermelha e o valor de dimmer.

Faça mais alguns presets de **cor** para termos mais opções para escolher.

Faça um preset de cor vermelha, e chame-o de MyColor.

Usando presets

Limpe seu programador e toque uma vez um dos presets de cor. Isso não mudou a cor. O que ele fez foi selecionar os fixtures que podem usar o preset que você tocou. Toque o preset novamente. Agora eles têm a cor.

Se você não tem uma seleção quando toca um preset, o(s) fixture(s) que pode usar esse preset é selecionado. Se você tem uma seleção de fixtures e toca um preset, então os fixtures que podem usar o preset, obterão a referência para o preset no programador e a saída do preset. Lembre-se de que você não está realmente recebendo os valores do preset em seu programador, você obtém a referência ou link para o preset.

Deixe o preset MyColor ativo e dê aos fixtures um valor de dimmer. Armazene isso em um cue no executor 101 (linha superior mais próxima ao executor principal).

Limpe o programador e execute o cue. Agora seus fixtures devem estar vermelho.

Selecione os fixtures e dê a eles uma cor azul. Agora pressione Store (Armazenar) e, em seguida, o Preset MyColor. Selecione a opção Merge (Mesclar) no pop-up de store (armazenar). Termine limpando seu programador.

Os fixtures ainda estão azul. Isso porque o cue que nós armazenamos ainda está ativo e mesmo que o cue tenha sido armazenado quando o preset era vermelho, então você alterou o preset, agora o cue nos dará os fixtures em azul.

Tente apagar o preset MyColor. Diga OK no pop-up de confirmação.

Os fixtures ainda estão na cor azul!

Quando você excluir um preset, os valores (reais) do preset são armazenados nos cues onde era utilizado. Então você perde o preset e, portanto, o link. Mas seus cues ainda estão os mesmos.

Fazendo mais executores

Antes de seguir em frente, vamos fazer mais alguns executores e mudar o que as teclas executoras fazem.



Nós ainda temos o cue azul no executor 101. Selecione seus quatro fixtures e, em seguida, um dos presets que você fez (não selecione um azul) - e dê a eles uma intensidade. Agora armazene isso no executor 102.

Limpe seu programador e veja o que acontece com a cor dos fixtures quando você pressionar as teclas executoras.

Agora as teclas executores trabalham em função de Toggle (alternância), isto significa que você pode ligar ou desligar o executor 101 com a mesma tecla. Há um twist adicionado. Se todos os valores armazenados no cue ativo estão sob o controle de um executor diferente, então o executor é automaticamente desligado.

No próximo capítulo, veremos mais de perto a tela externa.

3.14. Guia de Introdução - Tela Externa

Eu pedi para você conectar uma tela externa. Então vamos dar uma olhada no que podemos fazer com isso.

Se você não tem uma tela touch screen, então você deve conectar um mouse externo. Isso permite que você use melhor a tela externa.

Arrangement Single only one big tile Split Horizontally two wide rows Split Vertically two tall columns 1+2 Horizontal one wide in first row + two smaller tiles in second row 1+2 Vertical one tall in first column + two smaller tiles in second column Quad

four small tiles

Figura 1: Disposição da Tela Externa.

Isto nos permite selecionar 6 vistas diferentes de disposição. Tente selecionar as que são diferentes.

Na parte superior do meio, você pode ver como são as diferentes disposições.

A parte inferior da seção do meio é a vista diferente e especial que você pode atribuir, as vistas padrão estão em sua posição habitual na barra lateral direita.

dot2 User Manual



Quando você tiver selecionado uma disposição agradável, você pode selecionar uma tile/pilha (seção média superior) e em seguida, selecione uma vista para esta tile/pilha.

Isso fecha a janela Selecionar Vista.

Você pode sempre mudar qual vista você obteve, selecionando a barra de título da vista e, em seguida, selecione uma vista diferente na barra de vista do lado direito da tela ou abrindo a janela Selecionar Vista.

Há mais uma maneira de você mudar o que está na tela externa. Pressione a tecla Setup e, em seguida, Vistas Selecionadas para Tela Externa .

Esta é a mesma vista de Selecionar Vista na tela externa atual. Na versão exibida na tela 1, você irá mantê-la quando selecionar vistas diferentes para as diferentes tiles. Você também pode usar os encoders para alterar a disposição e as vistas.

No próximo capítulo, vamos adicionar algumas luzes em movimento.

3.15. Guia de Introdução - Adicionando luzes móveis

Vamos adicionar algumas luzes móveis ao nosso patch. Iremos adicionar 6 GLP Impression X4 no modo "Compressed" e 9 Clay Paky Alpha Profile 700 no modo "Standard Lamp on".

Este é o nosso novo enredo:





Vamos colocar os fixtures juntos.

dot2 User Manual



Novamente nós precisamos ir ao Setup e ao Menu de Patch.

Nós precisamos adicionar alguns fixture.

No campo de Tipo há um símbolo que você precisa aprender. São três pontos brancos verticais (o ícone é chamado de Ellipsis). Parecidos com este:



Quando você pressiona isso, você obtém uma lista que se abre para baixo.

Se você fizer isso no campo Tipo, você obtém uma lista dos tipos de fixture já existentes em nosso show. Quando adicionamos o Cheuvert Colordash Hew 7's, nós fizemos uma cópia da biblioteca de fixture e copiamos para o nosso show.

Precisamos fazer o mesmo com o GLP X4's. Pressione Selecionar outros... e encontre o GLPs (modo impression X4 - "Compressed"). Quando você encontrar-lo você precisa pressionar o OK no canto superior direito.

A quantidade deve ser 6.

Precisamos dar-lhes um ID de fixture. Pressione o botão Selecionar... ao lado do campo de ID. Isso abre o popup Selecionar ID(s) de Fixture. Aqui você pode ver os IDs de fixture ocupadas e o nome dos fixtures que os tem. Escolha 31 e pressione OK no canto superior direito.

Nós não nos importamos com o nome até agora e não iremos realmente nos importar agora. Mas eu vou te dizer uma coisa sobre a nomeação. Quando você escreve algo para um nome e da um espaço e, em seguida, escreve um número, então o resto dos fixtures serão numerados a partir desse número.

Vamos dar a eles um patch. Pressione os três pontos no campo de entrada de patch. Isto lhe dará uma opção diferente para a selecionar um universo e um endereço. Se você souber o endereço de início você também pode simplesmente digitar isso usando as teclas numéricas.

Precisamos patchear o GLPs no universo 3 endereço 1 - isso é digitado 3.1.

Nós não iremos adicionar um Offset.

Agora podemos pressionar o botão OK no canto superior direito.

Esses foram os GLP. Nós ainda precisamos adicionar os Clay Pakys.

O processo é o mesmo, por isso vou lhe darei as informações que você precisa:

- Clay Paky Alpha Profile 700 Standard Lamp on
- 9 fixtures
- ID de fixture inicial é 41
- O endereço de patch é 4.1
- Sem Offset

Quando você adicioná-los, então podemos deixar a janela de Setup de Fixture pressionando Ok no canto superior direito e Ok, Aplicar Todas as Alterações .



Observe os fixtures extras na vista de fixture.

Organize os novos fixtures na vista de Layout de Fixture número 2, de acordo com o enredo.

No próximo capítulo, vamos dar uma olhada em como controlar todos os fixtures extras que acabamos de obter.

3.16. Guia de Introdução - Controlando luzes móveis

Nós adicionamos alguns novos fixtures, com muitas novas funções. Isso significa que, a nosso barra de tipo de preset no lado direito da tela 1, tenha se expandido. Ela agora se parece com essa:

Dimmer
Position
Gobo
Color
Beam
Focus
Control
Shapers
All

Tente selecionar o fixture 42 utilizando as teclas. Observe como a vista de folha e de símbolo de fixture desce para permitir que você veja o fixture selecionado. A vista de Layout não se move.

Pressionando os diferentes tipos de preset na barra de preset, permite que você veja as diferentes maneiras de controlar as diferentes funções dos fixtures.

No empenho de fazer isto o mais fácil possível para você, a MA fez uma série de diferentes vistas que lhe dão acesso rápido a algumas das funcionalidades mais utilizadas. Você ainda tem acesso aos valores raw, portanto, se você sabe exatamente o valor específico que um atributo deve estar, então talvez seja melhor usar os raw faders.

Como isso é tudo organizado é uma parte do perfil de fixture.

Nós já demos uma olhada nisso quando nós estávamos trabalhando com cores no capítulo 12. Aqui você foi apresentado ao Picker, aos Faders, ao Catálogo de Gelatinas e aos valores raw.

dot2 User Manual



Todos os diferentes Tipos de Preset têm o controle valores Raw na direita das guias. Em Raw você pode experimentar a existência de mais de 4 canais. Mas eles são organizados em grupos de no máximo quatro, para tornar mais fácil o uso dos encoders para controlar os canais. Eles são muitas vezes organizados em grupos menores para separar diferentes funções.

lsso não aparece apenas de uma maneira. Eles se adaptam de acordo com os fixtures em seu show. A estrutura é semelhante para a maioria dos diferentes tipos de preset.

A seguir, vou levar algum tempo para lhe explicar os controles mais comuns baseados nos fixtures que temos em nosso show atual. É um pouco seco para ler, mas use-o para experimentar todas as diferentes coisas que eu irei escrever sobre. Nós não iremos armazenar nada neste capítulo, portanto, se você já se sente confortável com o controle de um fixture, sinta-se livre para pular para o próximo capítulo.

Dimmer

Nós já vimos essa vista no capítulo 5. Se você esqueceu, então eu sugiro que você volte e dê uma olhada - há um monte de informações boas nesse capítulo.

Position

Na posição nós normalmente temos dois faders. Um para Pan e um para Tilt. A maioria dos tipos de fixture são construídos com a sua posição padrão no meio da sua faixa de movimento. Assim, a posição padrão de fader também está no meio. Os valores apresentados como uma escala para os faders são tirados dos valores físicos no perfil do fixture. Ao lado de cada fader, há um botão que reinicia a posição para a posição central (normalmente O graus).

No lado direito você encontrará mais alguns botões.

Flip é usado quando uma cabeça móvel está apontada para uma posição usando um conjunto de valores de pan e tilt. Às vezes você pode alcançar a mesma posição com um conjunto diferente de valores. O botão Flip alterna entre esses possíveis conjuntos de valores.

Início é como pressionar o botão central para ambos Pan e Tilt. Ele coloca o fixture de volta a sua posição padrão.

Há cinco botões para cada um dos modos Alinhar. E um botão Wings permite que você divida sua seleção de fixtures em dois grupos (divide no meio) e, em seguida, o segundo grupo espelha os valores do primeiro grupo no atributo Pan. Wings só funcionam em Pan.

Gobo

A vista de Tipo de Preset de Gobo nos permite ver, selecionar e controlar as rodas de Gobo em seus fixtures. Esta vista pode mudar muito, dependendo dos fixtures que você tenha patcheado. Alguns fixtures têm muitas gobos e rodas de animação. Para o nosso Alpha Profile 700, nós só temos uma roda de gobo.

No lado esquerdo há uma barra de rolagem vertical que nos permite selecionar o gobo que queremos. Ao lado há um grupo de botões. O que está no topo é o Selecionar lesso nos permite selecionar um dos gobos no lado esquerdo. Alguns tipos de fixture têm a rotação contínua da roda de gobo. O Alpha Profile 700 não. É por isso também que os próximos três botões ficam cinza. Eles são usados para controlar a direção do giro (Girar > vai no sentido horário e Girar < vai sentido anti-horário) e para pará-lo (Pare). O último botão está disponível se o fixture





tem uma função de Gobo Shake.

Se a roda de gobo tem rotação de gobo, então isso é normalmente controlado pelo segundo encoder e pelo fader na tela. Normalmente, a rotação tem dois modos. Índice e rotação. Isso é selecionado pelos botões ao lado do fader na tela. Há Rodar > e Rodar < que gira o gobo na direção selecionada. O fader controla a velocidade. Pare serve para parar a rotação onde está. Índice altera o modo e agora você pode usar o fader para posicionar precisamente o gobo do jeito que você quiser. Centro coloca a posição de gobo de volta para a posição central padrão.

Lembre-se que pressionando os encoders, você abre a vista da Calculadora onde você também pode selecionar as diferentes gobos definidos.

Color

Nós falamos sobre o controle de cor no capítulo 12. Espero que você não tenha esquecido disso.

Beam

O tipo de Preset de Beam abrange uma série de coisas diferentes que afetam a aparência do beam. Pode ser atributos como Íris, Prismas, Shutters, Frost e Efeitos construídos.

Vamos dar uma olhada no que os nossos fixtures podem fazer. Na guia mais à esquerda temos Shutter, Srobe e Íris. O fader de Strobe controla a velocidade de Strobe. Os botões ao lado do fader permitem que você selecione se o shutter deve estar aberto ou fechado. Os outros três botões permitem-nos selecionar os diferentes modos de strobe que so Alpha Profiles e GLP's podem ter. Há o modo de Strobe padrão, Pulsar e Aleatório.

O segunda fader não tem qualquer funcionalidade com os nossos fixtures.

O terceiro fader é a Iris nos Alpha Profiles. Mais uma vez, o fader controla a abertura da íris e há alguns botões ao lado do fader que funciona um pouco como os botões para o Shutter. Os dois primeiros são Abrir e Fechar. Os três seguintes lhe dão modos diferentes. Strobe lhe da um efeito de strobe no Íris. Os outros dois são diferentes padrões de pulsar.

Observe que há uma guia extra chamada de Prisma 1. Aqui você pode optar por ter o prisma de 3 facetas para dentro ou para fora. Você o coloca para dentro selecionando-o e coloca-o para fora pressionando Off. O prisma que temos não possui rotação de modo que o segundo fader não faz nada.

Uma coisa estranha sobre este tipo de fixture é que a variável Frost é acessível apenas em atributos do Raw. Então é aí que você vai encontrá-lo.

Focus

No Foco normalmente há tanto o controle de zoom como o de foco. Os dois controles para eles são muito semelhantes. Os faders controlam o tamanho do beam ou o ponto de foco no fixture. Junto a eles estão três botões. Eles estão na posição topo (Longe), no meio (Centro) e na parte de baixo (Perto) do fader. Alguns fixtures têm um sistema de foco mais complexo. Estes atributos extras só podem ser acessados nos atributos Raw.





Control

O controle permite ter atalhos para recursos de lâmpadas e diferentes resets dos fixtures. Esses atalhos não funcionam se seus fixtures não têm estes canais de controle, mas tenham colocado essas funções dentro de um canal diferente. Como o Martin Rush MH3 - aqui você encontrará os controles de fixtures dentro do canal de "Curva" no Tipo de Preset de Dimmer.

Shapers

Shapers não tem nenhuma vista especial de ajuda. Aqui você só tem o controle do valor Raw.

Ok, informações chatas o suficientes, vamos usar isso para alguma coisa. No próximo capítulo, vamos fazer mais alguns grupos e criar mais alguns presets.

3.17. Guia de Introdução - Fazendo mais Grupos e Presets

Neste capítulo, vamos atualizar os grupos e fazer mais alguns presets.

Você já aprendeu tudo o que precisa para fazer isso. Então, isso será um pouco de repetição e uma preparação para algumas coisas do próximo capítulo.

Atualizando os grupos

Nós precisamos fazer mais alguns grupos.

Faça um para cada um dos dois novos tipos de fixtures e chame-os de All X4 e All 700.

E nós precisamos adicionar fixtures aos grupos apropriados.

Selecione os fixtures 21, 23, 31, 33, 35, 41, 44 e 47 e Store Group Stage Right e no pop-up de armazenar você precisa selecionar Merge .

Para o grupo chamado "Stage Left" nós precisamos adicionar os fixtures 22, 24, 32, 34, 36, 43, 46 e 49.

Grupo "Up Stage" precisa dos fixtures 23, 24, 35, 36, 47, 48 e 49.

Grupo "Down Stage" precisa dos fixtures 21, 22, 33, 34, 44, 45 e 46.

Grupo "All Stage" precisa dos fixtures 21, 22, 23, 24, 33, 34, 35, 36, 44, 45, 46, 47, 48, 49.

Grupo "All FOH" precisa dos fixtures 31, 32, 41, 42 e 43.

Nós também precisamos de um novo grupo chamado "Center Stage" com os fixtures 2, 3, 6, 7, 10, 11, 42, 45 e 48.

Agora você talvez queira rearranjar os grupos - você pode fazer isso com a tecla Move . Foi assim que eu os rearranjei.



Groups									
1 All Dimmers	2 All Hex7	° All X4	4 All 700	5	ہ All Warm Dim	7 All Cold Dim			
° All FOH	9 All Stage	Down Stage	¹¹ Up Stage	¹² Stage Right	¹³ Center Stage	¹⁴ Stage Left			
15	16		18	19	20	21			
22	23	24	25	26	27	28			



Fazer mais presets

No capítulo anterior vimos como nós controlamos a posição das luzes em movimento.

Faça cinco presets de posição diferentes chamados "All Stage Wash", "All Stage Profile", "Chair", "Speaker" and "Starting Position" com todas as luzes móveis. Aqui está meu resultado.



Posição.

Os Alpha Profiles têm uma roda de gobo. Faça três presets de gobo - o primeiro deve estar sem nenhum gobo. A minha está assim:



Figura 3: Presets de Gobo.

Nós também precisamos atualizar os presets de cor. Mais uma vez, é uma boa ideia ter uma que esteja aberta, branco ou nenhuma cor. Quando você atualizá-los, eles vão alterar a forma como eles estão. Isso é porque nós agora também adicionamos informações sobre a roda de cores, o console prioriza o sistema de mistura de cor e mantém a roda de cores no branco aberto. Assim, o pequeno quadro colorido com um círculo branco representa a roda de cores (está tudo branco em todos os meus presets). A minha está assim:

dot2 User Manual





4: Presets de Cor.

Eu não me importo com o Beam, então eu vou pular eles. Você pode fazer alguns se quiser.

O foco lida com Zoom e Foco. Precisamos de três presets de zoom diferentes e presets de foco diferentes. Preste atenção para obter apenas a informação de zoom nos presets de zoom e apenas informações de foco nos presets de foco. E por favor, adicione ambos os X4's e os Alpha Profiles nos presets de Zoom. Aqui está a minha:



5: Preset de Foco.

Eu também não me importo com os canais de controle. Mas os Shapers são divertidos. Eu fiz dois. Um que está aberto e um onde os shapers estão em. Eu chamei o último de "Forrest" - ele se encaixa com o que nós usaremos nos próximos capítulos. Aqui está o meu resultado:



Figura 6: Presets de Shaper.

Eu acho que acabamos de fazer presets. Você pode fazer um pouco mais se você quiser :-)

No próximo capítulo, vamos adicionar mais algumas informações aos nossos cues.

3.18. Guia de Introdução - Mais sobre cues e playback

lremos adicionar os novos fixtures ao nosso show, veremos alguns tempos de cue e examinaremos tracking. Eu suponho que você tenha feito presets com os mesmos nomes que eu fiz.

Vamos atualizar nossos cues

Vá ao cue número cinco na lista de cue principal.

Selecione todos os X4s e coloque-os nos presets All Stage Wash e Green (você sempre deve ter um verde), Wide Zoom e finalmente coloque-os em 60%.

Pressione a tecla Update seguida de Please. Selecione "Normal" e toque Ok no pop-up. Isso irá adicionar os valores ao cue ativo - número 5.





Nós precisamos que o grupo All Hex7 esteja em 20% no mesmo preset green. Isso pode ser atualizado para o cue 5.

Nós também queremos adicionar alguns novos profiles. Fixtures 44 ao 49 precisam ir para 40% e o seguinte preset de posição: All Stage Profile por favor, adicione um gobo e uma cor laranja ou quente. Então nós colocamos no Wide Zoom e no preset Soft Gobo. E, finalmente, adicionamos o preset de shaper Forrest. Tudo isso também é atualizado no cue 5.

Agora execute o cue 6. Observe que este não é mais um blackout. Os fixtures que acabamos de adicionar ainda estão ligados. Eu sei que o console automaticamente executa no cue 7 (o cue protegido), mas eles estão ligados no cue 6. E eles não estão no cue 7. Isso porque o console é um console de tracking. Se pedimos para o fixture fazer alguma coisa, ele vai continuar fazendo essa coisa até que digamos a ele outra coisa. Cue 7 foi marcado como protegido, então todo o tracking que vem ao cue 6 não foi ao cue 7.

Então, temos que fixar o cue 6 e 7. Selecione todos os fixtures que nós ligamos no cue 5 e ativamente demos a eles 0%. Agora isso precisa ser armazenado no cue 6 - Store Cue 6 Please Merge.

Agora nós precisamos que o cue 7 pareça-se com o cue 5 novamente. Nós podemos fazer isso copiando-o novamente - Copy Cue 5 At7 Please Merge.

O caminho alternativo

Esta foi uma maneira de fazer isso. Há uma outra maneira para arquivar o mesmo objetivo.

Poderíamos ter desligado a proteção no cue 7. ter feito todas as atualizações no cue 5 (trackeado nos cue 6 e 7), ter colocados os fixtures em 0% e armazenado os valores no cue 6, mas em vez de fazer o nosso armazenamento normal e selecionar o Modo de Armazenamento "Normal", podemos usar o Modo de Armazenamento "Cue Only".



Figura 1: Escolha Método de Store



Isso certificaria de que nós não trackeamos os novos valores de 0% no cue 7.

Este é um exemplo de algumas das muitas maneiras que você pode trabalhar na dot2. Muitas vezes não há apenas uma maneira de fazer algo.

Mais alterações e pequenas correções

De qualquer maneira, isso deve ter fixado o final de nossa pequena lista de cue. Por favor tente isso. Goto Cue 5 Please irá te levar de volta ao cue 5 com o tempo de fade de cue, e agora tente o cue 6 e 7.

Ok, seguindo em frente, nós devemos mudar o cue número 4. Vá para o cue número 4. Neste cue, nós precisamos do preset de posição do fixture 41 Chair e do 43 na posição Speaker. Os dois em 80% e com uma cor azul claro.

Agora armazene isso como "Cue Only" no cue 4 e volte para o cue 3. Dê uma olhada em sua vista de símbolo de fixture. Todos os fixtures que nós adicionamos estão agora em sua cor e posição padrão. Pressione Go+

Note que os fixtures fazem o fade da cor e posição. Isso também acontece quando executamos o cue 5. Isso não é realmente tão bonito. Nós podemos consertar isso usando uma função chamada Move In Black (MIB). Ele irá automaticamente olhar para a frente (avançado) em nossa lista de cue e colocar os fixtures na próxima posição necessária - não apenas posição, mas todos os atributos, exceto dimmer.

Então, vamos ativar esse recurso. Pressione Cue e, em seguida, toque no ícone de ferramenta . Isso abre as Configurações para nosso executor principal. Há um monte de configurações aqui. A que estamos interessados é a chamada **MIB**. Ela está desativada como padrão. Por favor, toque na caixa de entrada verde para habilitá-lo (marca de verificação branca) e fechar a janela de configurações (Esc) no canto superior esquerdo).

Agora vamos tentar a nossa lista de cue novamente. Pressione Off e, em seguida, em um dos botões abaixo dos dois grandes executores. Isso desativa o executor principal. Agora pressione o Go+ e execute o cue 1 - isto se parece com o de sempre. Execute o cue 2 e isso automaticamente executa o cue 3. Com o cue 3, podemos ver que os fixtures 41 e 43 fazem o fade em posição e cor. Então agora eles estão prontos para o cue 4

Tempos de Cue

Agora execute o cue 4. Isso dará valores a todos os fixtures que nós programamos no cue 5 então eles estão prontos. Perceba que os fixtures 41 e 43 se ligaram. Fique de olho neles quando você pressionar <u>Go</u> + . Veja como eles estão mudando de cor e movimento, enquanto eles tem um fade out. Então MIB resolve o problema de fazer o preset dos fixtures, mas como nós o armazenamos como Cue Only eles se movimentarão de volta a posição e cor padrão que tínhamos no cue 5. Isso não é o que queremos. Nós realmente queremos um delay de cor e movimento até que o fade out esteja terminado .

Dê uma olhada na lista de cue. Desde que nós adicionamos um monte de novos fixtures, podemos agora usar a maioria das colunas de tempo. Localize a coluna de Delay de Posição e pressione e segure a célula onde interage com o cue 5. Isso deve exibir a calculadora, onde você pode definir o tempo de delay para todos os momentos de posição na transação do cue 4 para 5. Configure o delay para 5 segundos. Faça o mesmo na coluna de Delay de Cor. Podemos até mesmo ajustá-lo um pouco mais. Já que agora temos que esperar até o dimmer ter terminado o fade out, nós não precisamos então fazer uma mudança de posição e de cor em 5 segundos. A cor é apenas uma pequena parte interna invisível dos fixtures, então eles podem mudar em zero segundos. O movimento pan/tilt é



mais visível e nós devemos dar a ele um pouco mais de tempo para fazer o movimento. Dê-lhe um segundo. Este deve ser seu resultado final:

Off Time 0.0s	::	Cues of "Exec 'Main'"								
Number	Name	her iy	Position Fade	Position Delay	G obo Fa d e	Gobo Delay	Color Fade	Color Delay		
1	Behind Curtain		0	0	0	0	0	0		
2	Curtain Up		3	0	3	0	3	0		
3	Build		5	0	5	0	5	0		
4	Solo		2	0	2	0	2	0		
5	Return		1	5	5	0	0	5		
6	во		0	0	0	0	0	0		
7	Curtain Call		3	0	3	0	3	0		

Figura 2: lista de Cue com tempo de Tipos de Preset

lsso funciona porque nada mais se move ou muda de cor neste cue. Caso contrário, teríamos que fazer um cue entre 4 e 5.

Master de Grupo

Agora, se nós imaginarmos que faremos esse show e que o público irá amar, talvez eles queiram múltiplas chamadas de cortina. Nosso pequeno teatro imaginário tem uma cortina e o gerente de palco quer usar isso em vez de voltar em nosso BO cue. Então, temos que ser capazes de remover todas as luzes dianteiras. A melhor maneira de fazer isso é usando um master de grupo que pode limitar a saída do grupo FOH.

Limpe seu programador e ative o grupo All FOH - que bom que já tínhamos ele :-) Com esta seleção em nosso programador, pressione **Store Group** e, em seguida uma das teclas associadas executor número 6. Agora, isso funciona como um inibidor de grupo. Isto significa que a saída dos fixtures FOH estão limitadas pelo master. Quando está em 100%, todos eles têm uma gama completa de saída. Se você colocar esse master em 50%, então este é o seu limite de saída. A saída é escalada. Isto significa que, se um fixture for armazenado em 50% no cue e você mover o master em 50%, então a saída vai para 50% de 50% - o que é 25%. Portanto, é muito importante que você lembre-se de colocar todos os masters de Grupo de volta a 100% para o seu show.

Master Rate (Ritmo Master) e Velocidade Magic

Bom, às vezes é bom poder modificar dinamicamente o tempo de cue. Talvez você queira combinar a velocidade de um performer com o tempo de cue armazenado. Ou talvez você tenha longos fades que você deseja ver, mas sem esperar meia hora no lindo sunset que você programou. Então você pode usar o Master Rate (Ritmo Master). Pressione **Store Speed** e, em seguida, qualquer tecla associada ao executor número 5. Na janela de pop-up que se abrir você deve selecionar **Master** Rate **.** Isso nos dá um fader master rate.

A posição normal do master é no meio da faixa de fade. Aqui estão todos os tempos de cue de 1 a 1. Então, um fade de 5 segundos será executado em 5 segundos. O valor do fader no master é dividido com os tempos de cue. Portanto, se o tempo de fade de cue é de 5 segundos e você move o master rate para cima, então ele diz 2, e você tem o tempo de fade de cue de 5 segundos que será dividido por 2 e o resultado é um fade de cue de 2.5

dot2 User Manual



segundos. Por outro lado, se você mover o fader para baixo até 0.5, então você terá 5 dividido por 0.5 - o resultado é um fade de cue de 10 segundos.

Pressione a tecla Magic. Isso abre uma janela como essa:



Figura 3: Vista Magic

Isso pode ser selecionado como uma vista em suas telas.

Tente executar seus cues com o Master Rate (Ritmo Master) em posições diferentes. Quando você tiver terminado, você deve mover o fader ao meio e pressione a tecla para redefinir o Master Rate para 1: 1.

No próximo capítulo nós daremos uma olhada na programação blind.

3.19. Guia de Introdução - Dando uma olhada em Blind, Preview e tester de DMX

Neste capítulo vamos testra duas funções do console chamadas Blind e Preview.

Às vezes, você quer ver o conteúdo de um cue ou armazenar algo em um cue sem mudar a atual saída do console.

Há duas diferentes funções que podem nos ajudar com isso.

Blind

A função Blind efetivamente "esconde' o programador da saída. Você ativa a função blind pressionando a tecla **Blind**.



Se você tiver conteúdo em seu programador quando você insere blind, então isso não será mais uma parte da saída. Da mesma forma, se você tirar blind com algo em seu programador, então ele será enviado para a saída.

Vista de DMX

Antes de testarmos isso, há uma vista que nós não conversamos muito bem sobre que eu gostaria de apresentar corretamente a você. É chamada de **vista de DMX**. E se parece com essa:

DMX										Å	
Address	1	2	з	4	5	6	7	8	9	10	
Universe 1 (XLR A)											
1. 1	26	51	77	102	127	153	179	204	229	255	
1. 11											
1. 21											
1.31											
1.41											
1.51											
1.61											
1.71											
1.81											
1.91											
1 1 0 1											

Esta vista lhe mostra a saída do console. Ela mostra o valor atual de DMX de cada endereço de DMX. Se um endereço tiver o valor de 0, ele não é exibido. Se há algo patcheado para um canal de DMX, então ele terá uma moldura cinza. Se há um fixture que usa mais de um canal de DMX, então a moldura irá agrupar os canais de DMX que utiliza.

Eu não darei muitos detalhes sobre essa vista, mas eu vou lhe darei os destaques.

O plano de fundo de cada endereço torna-se mais verde conforme o valor fica maior.

No canto direito da barra de título, há um botão ele não só mostra o valor, mas também qual tipo de parâmetro ele é.

A vista desliza para o fixture selecionado. Fixtures selecionados são mostrados com uma moldura amarela.

Canais parkeados têm um plano de fundo azul. Canais de DMX estando sob o controle do tester de DMX tem um fundo vermelho. Nós falaremos sobre parkear e testar mais tarde neste capítulo.



Isso será mais ou menos assim:

Address	1	2	3	4	5	6
				Univer	sel(XLR	A)
1. 1	191 DIM	DIM	191 ЫМ	DIM	153 DIM	DIM
1. 11	179 DIM	255 DIM	255			

Se você pressionar e segurar a tecla [23], será exibido o endereço de DMX em vez do valor.

Ok, já falamos o suficiente sobre a vista de DMX.

De volta a Blind

Tente ter as seguintes vistas visíveis: Vista de Símbolo de Fixture, Vista de Folha de Fixture e Vista de DMX.

Execute o cue 1 na lista de cue principal. Isto irá ligar os fixture de 5 e 7 em 40%, isso é o mesmo que um valor de DMX de 102.

Em seguida, selecione o fixture 1 e lhe dê o valor de 50%. Agora, isso deve estar visível em todas as telas. Em ambas as vistas, fixtures e DMX (um valor de 128). Em seguida, toggle (alterne) o modo blind. Observe que você ainda pode ver os valores em seu programador na vista de folha de fixture, mas a vista de símbolo de fixture irá exibir o fixture em 0%. Assim como a vista de DMX - aqui o valor também desaparece.

Então, os valores do programador só podem ser vistos na vista de folha de fixture. As outras vistas lhe mostram a saída real. Além disso, observe a barra de título das duas folhas de fixture. A vista de símbolo diz "(Output - Saída)" e a vista de folha diz "(Blind)".

Note que se você toggle (alternar) blind novamente, seus valores do programador estarão ativos novamente. Isso pode ser usado para pré-carregar um olhar em seu programador e sair de Blind para colocá-lo ao vivo no palco.

Agora você pode estar pensando "Isso é bom, mas ele só se encaixa no meio do show, pode ser que não fique muito bom" - e você está certo. Deixe-me apresentar-lhe ao **Master de Tempo do Programador**. Este é um dos masters que nós podemos ver na **vista de Velocidade Magic**. Isso pode ser utilizado para alterar o tempo do programador.Pressione Store Time Prog Time e em seguida, uma das teclas associadas ao executor número 4.

Agora tente mover o novo fader para cima até que diga 2.5 segundos e toggle (alterne) a tecla **Blind** novamente. Observe como os valores de fade desaparecem in e out. As duas teclas associadas ao fader permitem que você toggle (alterne) o Tempo do Programador entre ligado e desligado sem ter que mover o fader. Isso é muito bom para shows ao vivo, onde você deseja configurar o próximo olhar.

O lado negativo da função Blind é que você não pode ter qualquer coisa em seu programador que você gostaria de manter ao vivo, enquanto você está trabalhando em outra coisa no background. É aí que Preview nos ajuda.

dot2 User Manual



Preview

A outra opção para conseguir olhar para algo sem realmente ter a saída é a função Preview.

Com isso, podemos olhar e editar cues e podemos testar como os estão tempos de fade de um cue para o outro. Tudo sem realmente emitir qualquer tipo de saída.

Talvez isso seja melhor explicado por um cenário. Em nosso teatro, o designer está considerando a possibilidade de adicionar o fixture 1 em 50% no primeiro cue.

Então coloque tudo em "Off" e execute o cue 1, agora adicione o fixture 1 em 50% em seu programador. Então agora ele está sentado conversando com o cenógrafo sobre essa mudança. Mas você realmente deseja adicionar os Hex7's com um brilho laranja no cue 3. Mas você não pode ir em blind, pois isso tiraria o fixture 1. Então o que podemos fazer?

Tente pressionar a tecla Prw e, em seguida, a grande tecla Go+ em baixo do executor principal. Agora suas vistas de fixture obtém uma manchete em vermelho! Isso é para lhe mostrar que eles estão exibindo atualmente algo que não é a saída real.

Observe que o fixture número 1 ainda está ativo na saída. A vista de DMX ainda está mostrando a saída real do console. Mas o fixture 1 não está em nosso programador. Não está em nenhuma das vistas de Fixture.

No momento estamos olhando para o cue número 1, tanto na vida real e como também em Preview. Mas nós queremos editar o cue 3.

Tente pressionar o pequeno Go+ na seção de comando (é importante **não pressionar** o grande Go+ abaixo dos executores principais) e, em seguida, o Prww. Agora você pode ver o fade de cue 1 ao 2 e o seguinte no cue 3. Agora podemos adicionar os Hex7's assim como faríamos normalmente.

Os fixtures de 21 ao 24 necessitam estar em 15% em uma cor alaranjada. Tudo isto está atualmente em seu **programador de preview**. Por favor, note que isso está visível em ambas as vistas de Fixtures, mas nenhum valor foi alterado na folha de DNX.

Agora pressione Update Please toque em OK para atualizar o cue número 3. Limpe seu programador e execute o cue seguinte no preview.

Este é o cue 4. Aqui temos de desligar o Hex7's e adicionar este valor zero para a pista. Por favor, faça isso.

Agora vamos dizer que o diretor e o cenógrafo terminaram de conversar e decidiram não adicionar o fixture número 1. Agora nós podemos sair do modo de preview. Pressione Esc. Se você tiver algo em sua linha de comando, talvez seja necessário pressioná-la duas vezes.

Agora, de volta ao mundo real, podemos executar nossos cues para verificar o que temos programado no modo preview. Limpe o programador e execute os cues.

A função Preview é uma boa ferramenta para o trabalhar no background e verificar os tempos de fade. Se você deseja o preview de outros executores, então você precisa pressionar **Preview** e, em seguida, uma tecla associada a esse executor.



Tester de DMX

No início deste capítulo, mencionei que canais de DMX que estavam sob a influência do testes de DMX tem um fundo vermelho na vista de DMX. Vamos dar uma olhada nos testers de DMX.

Às vezes é bom poder testar um canal de DNX sem ter que patchear nada. Ou talvez você tenha algumas luzes azuis que devem sempre estar ligadas.

Com a vista de DMX aberta, tente pressionar o seguinte: DMX 1 3 At 5 0 Please. Observe que o canal de DMX recebe o fundo vermelho e um valor de 127 (DMX é uma gama de 0 a 255 - 50% é igual a um valor de 127).

Você pode usar isso em qualquer canal de DMX. Patcheado ou despatcheado - não importa. Você não pode ver em

quaisquer outras vistas que você tem este canal de DMX sob controle - exceto o ícone a lado da entrada da linda de comando na tela da esquerda. O tester de DMX tem a mais alta prioridade. Isso significa que você não pode controlar a saída do canal de DMX do programador, executor ou por parking.

Se você quiser liberar um canal do tester de DMX, então você pode usar off. Off DMX 1

Se você deseja liberar todos os canais sob a influência de o tester de DIVX, você tem duas opções: Off DIVXThru Please ou pressione Tools e então Desligar Tester de DIVX.

Tenha cuidado com o tester de DNX. Use-o apenas quando for apropriado. Você pode acabar gastando muito tempo tentando descobrir por que um fixture não está fazendo o que era para ele fazer, apenas para perceber que é o tester de DNX que está mantendo o controle.

Fixture parking

Podemos optar por bloquear um fixture para que não mudemos o seu valor por acidente. Isso é chamado de

parking. Tente colocar seu fixture 1 em 50%. Agora pressione Park) Fixture 1 Please. Agora limpe o programador. Você não pode vê-lo em sua vista de fixtures, mas o fixture ainda está em 50%. Dê uma olhada na vista de DMX. Aqui você pode ver que o fixture está em um valor de DMX de 127. Estes valores não irão mudar, não importa o que o programador ou os cues dizem ao fixture. É também ignorado pelo grand master e pela tecla blackout.

Há também um pequeno ícone de parking Pao lado de sua entrada da linha de comando.

Para desparkear novamente o fixture, você pode pressionar **Galan** + **Go**+ (o pequeno - isso lhe dará o comando Unpark) Fixture 1 Please. Agora o fixture está de volta à operação normal.

Se lembra de quando pressionamos a tecla **Tools**? Um dos botões nesse menu diz Desparkear todos os canais de DMX. Isto irá desparkear todos os fixtures parkeados.

Se fixtures não estão respondendo aos seus comandos, então você deve checar se há um ícone de parking ou tester de DMX ao lado da linha de comando.

No próximo capítulo, daremos uma olhada em macros.


3.20. Guia de Introdução - Diversão com Macros

A MA dot2 vem com alguns Macros embutidos, que podem ajudar você a trabalhar melhor e mais rápido.

Pressione a tecla Macro para vê-los. É assim que ela está:

Macros						
1		3	4	5	6	7
+05	-05	Align <	Align >	Align <>	Align ><	Align Off
8		10	11	12	13	14
Circular Copy >	Circular Copy <	Clear All	Clear Selection	Clone single Preset Type	Clone all Presets	Clone Fixture in Executor
15	16	17	18	19	20	21
Export all Executor to USB	Export Patch to USB	lfActive	if output	lfProg	Invert	Knockout: Invert
22	23	24	25	26	27	28
Knockout Selection	MAtricks 1/3	MAtricks 1/4	MAtricks 1/5	MAtricks Block 1	MAtricks Block 2	MAtricks Block 3

Figura 1: vista de Macro

Você não pode mudar os macros ou adicionar seu próprios macros. Se você executar um deles você vai ver que eles estão realmente executando um comando, ou às vezes uma série de comandos, que você mesmo também pode digitar. Portanto, não há nenhum segredo nos macros, é apenas uma maneira mais rápida e, muitas vezes mais conveniente, de fazer alguma tarefa. Alguns dos comandos são acessíveis apenas utilizando os macros ou a linha de comando e o teclado.

Você também pode ter a vista de Macro em uma de suas telas. Se tocar no botão Mais... no lado inferior direito da tela, você pode escolher a vista de Macro.

Algumas das funções disponíveis no agrupamento de macro são exclusivas do agrupamento de macro. Vou demonstrar alguns deles para você, e eu sugiro que você siga e tente junto comigo.

Cópia Circular e Aleatório

Vamos dar uma olhada em algo chamado Circular Copy.

Limpe tudo que você tem em seu programador e desligue todos os executores em execução.

Agora selecione todos seus X4's usando o grupo All X4. Ligue-os dê a todos eles uma cor azul. Agora selecione um deles e dê a esse fixture uma cor branca.

Agora selecione novamente todos seus X4's. Pressione a tecla Macro e localize o macro Circular Copy > e toque nele. Observe como as cores brancas se movem de um fixture para o outro. Tente tocá-lo várias vezes. Experimente





também o Circular Copy <. Então passamos todas as informações no fixture um, por toda a nossa seleção. Esta é uma maneira muito agradável e rápida de mudar valores. No próximo capítulo, você verá uma das principais vantagens desse recurso.

Vamos tentar e combinar isso com um dos outros macros. Então, você notou que Circular Copy move os conjuntos de valores por nossa seleção e você usou o grupo, então sua ordem de seleção é de 31 a 36. Mas tentar localizar e tocar no macro Seleção Aleatória. Não parece ter acontecido muita coisa, mas agora experimente o Circular Copy novamente. Observe que agora parece um pouco aleatório qual fixture será branco da próxima vez. Isso é porque nós embaralhamos a ordem de seleção de nossos fixtures.

Tente selecionar um dos fixtures e deixe-o vermelho. Em seguida, selecione todos eles novamente - fixture 31 ao 36. Agora, quando você pressionar Circular Copy, então o branco e o vermelho irão mover na direção esperada. Agora, localize e toque no macro Shuffle Values - talvez você tenha que rolar para baixo na vista de Macro. Isso move os seis diferentes conjuntos de valores que temos para um dos seis fixtures que temos em nossa seleção.

MAtricks e Inverter

Agora vamos limpar o programador e tentar outra coisa.

Escolher o fixture de 1 a 10 nessa ordem. E agora localize e toque no macro chamado MAtricks Impar . Lembra quando demos uma olhada nas teclas Next, Prev e Set e fomos capazes de percorrer pelos fixtures selecionados? Isso é mais ou menos o mesmo, nós acabamos de selecionar todos os outros fixtures em nossa seleção. Então, agora nós selecionamos fixture 1 de 2. Tente tocar no macro MAtricks Par . Isso irá selecionar os outros fixtures da nossa seleção. Isto acontece com os Fixtures com ID's pares e ímpares. Mas isso é apenas por causa da nossa ordem de seleção inicial. Tente tocar no macro Seleção Aleatória . E, em seguida, tente os macros ímpar e par novamente. Note que ele não tem nada a ver com o número de ID de fixtures. É por isso que há também dois macros chamado MA tricks Odd ID e MAtricks Even ID. Se você tentar tocá-los agora, você verá que eles são aplicados no topo de nossas sub seleções atuais - sim, eu sei, é um pouco complicado, e não realmente o que queríamos. Primeiro, precisamos ter certeza de que não tem nenhuma sub-seleção. Isto pode ser feito tocando no macro MAtricks RESET em seguida, tente os macros MAtricks Odd ID e MAtricks Even ID. Agora podemos selecionar os fixtures com o odd (par) ou even (ímpar) ID, mesmo depois de termos feito uma seleção aleatória.

Tente limpar (clear) e resetar os fixtures de 1 a 10. Agora, toque no macro MAtricks 1/3. Isto divide sua seleção em 3 grupos e selecione o primeiro subgrupo. Você pode usar as teclas Next e Prev para mudar os subgrupos que você selecionou. Há também MAtricks com seleções de 4 e 5 sub grupos.

Tente limpar e, em seguida, selecione novamente os fixtures de 1 a 10. Agora, localize e toque no macro Inverter seguido por um toque na tecla Please. Agora nós selecionamos todos os outros fixtures menos os fixtures de 1 a 10.

Tente limpar novamente e então selecione os fixtures de 5 a 6. Agora toque no macro Inverter e, em seguida **Group** e depois toque no primeiro grupo All Dimmers. Agora nós selecionamos todos os fixtures no grupo "All Dimmers", exceto os fixtures 5 e 6. Então você pode usar inverter para fazer algumas seleções de fixtures mais complexas.

Uma pequena informação bônus sobre Inverter. Se, por acidente, você selecionou Seleção Aleatória, mas gostaria de ter a seleção de volta a ordem numérica, você pode tocar duas vezes em Invert (lembre-se de pressionar "Please" entre os toques). Então você terá sua seleção original em ordem numérica.



Knockout

Os dois macros de knockout são realmente úteis para remover de fixtures e seus valores do programador. Selecione fixtures de 1 a 10 e coloque-os em Full. Agora selecione apenas os fixtures 5 e 6. E, em seguida, localize e toque no macro chamado Knockout Selection. Isso limpa sua seleção e remove os valores do programador dos dois fixtures. Vamos tentar um outro. Pressione Oops. Agora você tem os valores dos fixtures 5 e 6 de volta e eles devem ser selecionados. Agora, toque na macro Knockout Invert. Nós jogamos fora todos os outros valores do programador menos os valores dos fixtures 5 e 6. Também limpamos a seleção. Dois macros que ajudam muito durante a sua programação.

Mais if's

Existem dois macros "If" que eu gostaria de lhe apresentar. Eles são chamados de "IfActive" e "IfProg". Juntamente com o nosso IfOutput regular da tecla If, temos um monte de opções boas para selecionar nossos fixtures.

Vamos limpar o nosso programador usando uma boa ferramenta. Pressione e segure a tecla enquanto você pressiona a tecla Off. Isso abre a janela Off... Aqui você pode desligar executores em execução, limpar o programador, redefinir master especiais ou todos os itens acima. Queremos começar do zero então por favor toque onde diz Tudo Off. Agora execute o cue 1 no executor principal.

Agora pressione as seguintes teclas **If Please**. Isso executa o comando lfOutput. Isso significa que você seleciona todos os fixtures que têm uma saída acima de 0%. Isso é bom. Se agora você fizer um Invert, então você tem todos os fixtures que não estão atualmente ligados.

Vamos dar uma olhada nos outros dois. Toque em IfActive . Isso não faz nada (bem, apenas desmarca a seleção atual). Para eles a trabalhar, temos de ter algo em nosso programador. Selecione os fixtures de 21 a 24 e, dê a eles uma cor legal. Pressione Clear uma vez. Agora, para selecioná-los novamente você pode tocar no macro IfActive . Isso é porque eles têm valores ativos em seu programador (há um marcador vermelho na barra de preset de cor - mostrando-lhe valores ativos). Agora armazene isso em um executor vazio e pressione Clear apenas uma vez (isso é importante). Agora tente o macro IfActive novamente. Agora ele não funciona. Os fixtures ainda têm seus valores no programador, mas eles não estão mais ativos! Então tente o macro IfProg dessa vez. Isso seleciona os fixtures novamente.

Se você quiser, você pode excluir o executor que acabamos de armazenar - foi apenas para mostrar.

Bom, essa foi uma explicação de alguns dos Macros - há outros que não estão descritos aqui. Se você quiser saber mais sobre eles, então você deve ler o arquivo de ajuda da Vista de Macro.

No próximo capítulo, vamos usar alguns deles um pouco mais.

3.21. Guia de Introdução - Construindo chasers

Ok, então agora nós sabemos como fazer algumas belas Cópias Circulares (Circular Copy), vamos tentar usar isso para fazer um chaser.

dot2 User Manual



Vamos adicioná-la em uma nova página. Pressione Page + até que você esteja na página 3 e deixe "Tudo Off" usando as combinação das teclas + Off para abrir a janela Off.

Construindo a lista de cue

Chasers são uma lista de cue que é configurada para ser executada usando um tempo diferente do que está armazenado nos cues. Muitas vezes eles são executados como loops, mas há outras opções.

Então a primeira coisa que precisamos fazer é construir a lista de cue.

Selecione todas os seus X4's usando o grupo.

Ligue-os e dê a eles uma cor azul, exceto ao número 31 - que deve ser branco.

Armazene isso no executor número 1.

Certifique-se de que todos os fixtures estão selecionados (usando um grupo) e toque no macro Circular Copy > uma vez.

Armazena isso como cue número 2. Continue usando Circular Copy e armazenando cues até que você tenha 6 cues.

Esta é a nossa lista de cue com os diferentes steps no chaser.

O único problema é que agora temos muita informação. Quando você usa circular copy, você pega todos os valores de fixture e copia. Isso é muito bom, mas não é isso o que queremos em nosso chaser - apenas dimmer e cor. Vamos remover o resto. Selecione todos os X4's pressione a tecla Please duas vezes. Isto lhe traz todos os atributos possíveis em seu programador. Nós queremos manter informações de dimmer e cor em nossos cue, então nós não colocamos isso em nosso programador agora. Pressione Off e depois Dimmer na barra de preset (lado direito, tela direita) e novamente Off e depois Color na barra. Isso deve remover os marcadores vermelhos próximos a eles. Ok, agora pressione Store Cue Thru e, em seguida, uma das duas teclas associadas ao executor. Na janela Store, toque onde se diz Remover. Agora nós removemos todos os valores desnecessários de nossa lista de cue.

Alterando isso para um chaser

Agora nós precisamos alterar o modo da lista de cue. Nós precisamos dizer ao console que agora isso é um chaser.

Pressione a tecla e, em seguida, qualquer uma das teclas associadas ao executor onde você armazenou os cus.

No canto superior direito da janela de cue você verá o ícone de Tool (ferramenta) 🌌 - Toque-o.



Isso abre as configurações do executor. Também vimos isso com o nosso executor principal, quando ativamos MIB. A primeira configuração parece-se com essa:



o Chaser Executor

Neste momento, o sinal de marcação em "Is Chaser" não está preenchido, por isso não é um chaser. Toque-o uma vez e em seguida, toque no canto superior esquerdo onde diz Esc .

Observe que a cor do executor mudou na Barra do Executor. Ela agora se parece com esta:

Exec

Figura 2: Executor Chaser colored.

Tente mover o fader para baixo e depois para cima até 100. Agora seu chaser começa a ser executado.

Alterando as configurações de Chaser

Se você não consegue ver a lista de cue, pressione a tecla 🧼 novamente e, em seguida, qualquer uma das teclas associadas ao executor onde o chaser está em execução.

Agora, a parte inferior da tela 1 nos dá algumas novas configurações específicas do chaser. Elas se parecem com estas:

Forward		Endle	ess	:
Play	Pause	Half Speed	1:1 Speed	Double Speed



A parte de cima que está dividida em dois, lhe dá duas configurações diferentes a respeito de como os diferentes cues e chasers devem ser executados. Pressionando os três pontos à esquerda, abre-se uma lista de pop-up com quatro opções.

- Avançar irá executar os steps do menor número para o maior.
- Para trás irá executar os steps do maior número para o menor.
- Bounce começará como Avançar e, quando atingir o maior número, voltará todo o caminho percorrido até chegar ao menor número. O resultado é uma constante mudança de direção.
- Aleatório escolherá cues/steps aleatórios.

Os três pontos da direita lhe dão as seguintes configurações:

- Sem fim o chaser será executado até que você o pare.
- Shoot-Off irá executar o chaser uma vez e, em seguida, o desligar. Se a ordem de execução for aleatória, ele irá executado a quantidade de steps/cues, mas não necessariamente todos os cues/steps diferentes!
- Shoot-On é o mesmo que Shoot-Off mas irá pausar depois do step/cue final.





A metade inferior disso lhe dá controle para dar o play ou para pausar o chaser (para qualquer um dos modos de shoot). Há também três botões que mudam a velocidade. Você pode dividir a velocidade pela metade, dobrá-la ou restaurá-la para as configurações iniciais do encoder.

Lembra quando eu disse que todos os tempos de cue são ignorados? Isto significa que, como padrão, os tempos de fade de cue é 0 e o resultado é que o chaser snaps entre os diferentes steps. Se nós gostaríamos que ele fizesse um fade mais agradável de um passo para o outro, nós podemos fazer isso usando o segundo do encoder da direita. Isto é atualmente chamado de "Fade" e é um número por cento. Isso pode ser usado para configurar quanto do tempo disponível deve ser usado, para fazer o fade de um step para o outro. Quanto mais você aumenta isso, mais tempo é usado para fade.

Ao lado do encoder Fade está o encoder Velocidade. Aqui você pode configurar uma velocidade mais detalhada. Mas se você está tentando combinar a batida de uma música, então você pode pressionar e segurar a tecla Speed enquanto você toca em uma das teclas associadas ao chaser. Isso mudará dinamicamente a velocidade do chaser à velocidade de seus toques - é uma função chamada learn e você também pode vê-la no Master de Velocidade na vista Velocidade Magic.

A MA dot2 está lidando com a velocidade como BPM (Batidas Por Minuto). Isto é usado para chasers e efeitos e ambos são ajustados pelo fader de Velocidade Master na vista de Velocidade Magic.

Executando chasers de cues

Um dos limites dos chasers é que eles não estão facilmente integrados com playback de cue.

A única maneira de fazer isso é adicionando comandos em sua lista de cue. Tente pressionar <u>Cue</u> para abrir a vista da lista de cue principal. Agora percorrer todo o caminho para a direita e localize a coluna "CMD".

Na célula de comando do cue 4 nós queremos adicionar um comando que ativa o chaser. Primeiro verifique se o fader do chaser está baixo e, em seguida, observe a página do executor e o número do executor. Ele deve estar na página 3, executor número 1.

No comando de tipo de célula: fader 3.1 at 100 fade 2

E para desligar novamente no cue 5, você escreve: fader 3.1 at 0 fade 5

Agora você pode testar a lista de cue e, quando você executar o cue 4, o chaser inicia e com o cue 5 ele para. Observe como o fade in é bom. Mas o fade out não é tão bom assim. Isso porque os X4's ainda têm valores de dimmer do executor principal. Então após o fade de 5 segundos, as cores se tornam verde. Para corrigir isso, você vai precisar criar um novo e vazio cue 5.5 com um tempo de fade de 2 e, em seguida, adicionar os dimmers X4 em 0% apenas no cue 5. Em seguida, dê ao cue 5.5 um follow como o trigger. Eu sugiro que você faça isso :-)

Isso é quase tudo o que você precisa saber sobre chasers. Os cues podem ter qualquer tipo de conteúdo, pode haver quantos você quiser. É apenas uma questão de sua imaginação. Próximo capítulo vamos veremos alguns efeitos.



Low

Value Value

High

3.22. Guia de Introdução - Efeitos

Neste capítulo veremos o mecanismo dos efeitos na MA dot2.

Vamos começar de zero. Desligue tudo e faça o reset de todos os masters especiais.

Efeitos de dimmer e teoria de efeitos

Vamos começar com alguns dos efeitos mais básicos. Selecione os fixtures de 1 a 10.

Selecione Dimmer na Barra de Tipo de Preset e pressione a tecla Effect.

Isso abre a vista de Efeitos de Dimmer. Aqui você tem uma seleção de possíveis efeitos para o atributo de dimmer. O lado esquerdo da tela mostra os possíveis efeitos e o lado direito as diferentes ferramentas. como: "Seleção Aleatória" e todos os tipos de "Alinhar".

Toque no efeito chamado Soft Dimmer e olhe a vista de Fixture. Isso nos deu um efeito de curva sinuosa em movimento em nossos dez fixtures. Isso vai de 0% a 100%.

Os efeitos são a transição de um valor para outro. Ele sempre se move entre dois valores - e apenas dois. Nós podemos controlar a forma como ele deve ir de um valor para o outro, podemos controlar a velocidade, quando todos eles devem fazer algo ao mesmo tempo ou se eles devem se espalhar.

Vamos examinar algumas dessas configurações. Vamos começar com os dois valores. Na barra de título de efeito roxa, você irá encontrar dois botões chamados Valor Baixo e Valor Alto. Estes são usados para acessar e alterar esses valores.

Dimmer Effects

Figura 1: barra de título de Efeitos de Dimmer.

Pressione onde se diz Valor Baixo. Isto lhe dá a aparência padrão para o valor de dimmer. Toque no botão chamado 25%. Observe como isso muda o valor mais baixo na vista de Fixture. Observe que a barra de título de Dimmer também é azul e há dois botões extras nesta vista:

Dimmer	4	Normal Value	Low Value	High Value

Figura 2: Barra de título de Dimmer - Efeito sendo executado.

O botão mais à esquerda é uma pequena curva sinuosa. Isso não muda poies nós mudamos o tipo de efeito. O botão Valor Normal irá levá-lo de volta para controlar o valor normal. Vamos examinar o que isto significa mais tarde.

Toque onde diz Valor Alto e, em seguida, altere o valor para 75%. Agora que nós limitamos o efeito para ser executado apenas de 25% para 75%. Esses são os valores Alto e Baixo. Agora toque no ícone da curva sinuosa. Isso nos leva de volta a vista de efeito.

Nós também poderíamos ter configurado os Valores Baixos e Altos usando encoder esquerdo.

Gire o encoder número 2. Isto altera a velocidade do efeito.

O terceiro encoder controla algo chamado Fase. Isto é o nome que usamos para espalhar os fixtures ao longo do



tempo do efeito de loop. Tente tocar no encoder e coloque o valor em O. Agora, todos os dez fixtures estão fazendo a mesma saída. Em outras palavras, eles estão ao mesmo tempo na fase de loop do efeito. Mesmo se você colocar o encoder para cima, nada realmente parece acontecer. Isso ocorre pois todos os fixtures ainda estão no mesmo ponto do loop, estamos apenas movendo onde eles estão no loop. Se nós quisermos refazer o efeito para ser o que ele era antes, então precisamos espalhar o fixture pelo loop. Este loop também é frequentemente descrito como um círculo. É por isso que a fase é um grau. Existem 360 graus em um círculo, então se quisermos espalhar todos os fixtures de forma uniforme através do loop, eles precisam ter uma fase de 0 a 360 graus. Por causa da matemática (um pouco complexo demais para começar a explicar aqui) isso precisa ser 0 para -360 para parecer que se move da esquerda para direita. Pressione o encoder e selecione o botão vermelho escuro chamado [0..-360]. E estamos de volta.

Antes de seguirmos, toque em Hard Dimmer, por favor. Isso nos dá um efeito de dimmer estilo chaser. O encoder da direita tem controle sobre algo chamado **Largura** e **Suavidade**. Tente ligá-lo. Uma pequena largura dá-lhe menos fixtures ligados ao mesmo tempo. Quanto maior o número, mais fixtures estarão ligados. Com uma largura de algo como 20%, tente pressionar e segurar a tecla enquanto liga o encoder. Isso faz com que os valores façam fade in e out ou snap. Dependendo do número de pordentagem. Tente dar suavidade de 100% e largura de 50%. Reconhece o efeito?

Experimente os dois efeitos ramp e use largura.

Ok, vamos tentar usar isso. Escolha o efeito Hard Dimmer e coloque a largura em 50%. Agora pressione Seleção Aleatória. Pressione Store e, em seguida, uma das teclas associadas executor número 1 na página 1. Limpe seu programador e tente executar o cue. Se você tiver definido um tempo de cue padrão, então o efeito usa isso para fade no efeito.

Vamos fazer um cue número dois em que o efeito faz o fade a uma parada. Selecione os 10 fixtures novamente e pressione a tecla **Effect**. Agora deve ser lógico você pressionar **Off** na vista Effect, mas isso tira o efeito do nosso programador e agora ele está no cue. A lista de cue é uma lista de cue de rastreamento, por isso precisamos de dizer aos fixtures para interromper o efeito - nós precisamos programar um stop. Na MA, isso é chamado de "Stomp". Então pressione onde se diz Stomp. Isso para o efeito. Vamos armazenar isso como um cue 2 com um tempo de fade de 5 segundos - você sabe como fazer isso.

Efeitos de Cor

Vamos tentar fazer alguns efeitos de cor.

Selecione os X4's, coloque-os em full e toque em Color na Barra de Tipo de Preset, em seguida, toque no ícone sinuoso na barra de título.

Toque em 2 Color Hard . Isso se parece muito com o chaser que fizemos no capítulo anterior!

Agora, os valores Baixo e Alto controlam as duas cores que o seu efeito altera entre. Tente mudá-los. Também use mais com largura e suavidade.

Vamos fazer um efeito que se mova do exterior para o meio. Limpe seu programador. Selecione todo o X4 usando o grupo e execute o efeito 2 Color Hard. Use os valores Baixos e Altos para selecionar algumas cores com as quais você está feliz. Toque no encoder de Fase e defina a fase a 0 para todas os fixtures. Agora toque no botão Align > e gire o encoder Fase em sentido anti-horário até que os efeitos se movam de fora para dentro. Se você girá-lo o suficiente, então ele começa a se mover para o outro lado. Configure o valor em algo que você esteja feliz



com. Armazene o resultado com o cue 1 no executor número 2 na página 1.

Há um efeito especial de cor. O efeito RGB Rainbow. Selecione todos os X4's e experimente-o. Armazena isso como cue 2 com um tempo de fade, e tente a transição do cue 1 ao 2.

O efeito "Colorwheel 2 Cor" é utilizado para efeitos de cor sobre rodas de cores. É um efeito entre duas cores em uma roda de cores.

Não há realmente muito mais a dizer sobre os efeitos de cor. Vamos fazer algum movimento.

Efeitos de Posição

Lembra que prometi que iria explicar sobre o "Valor Normal"? Muitos efeitos de posição são apenas divertidos se os fixtures já tem uma posição inicial. Isso significa que podemos ter um cue onde os fixtures apontam para um vocalista em uma banda. No próximo cue o fixture começa a fazer um efeito circular em torno do vocalista. No próximo cue os fixtures se movem para o guitarrista enquanto ainda faz o círculo. No próximo cue os fixtures se movem para o vocalista enquanto o efeito para. Este cenário é a razão pela qual há também o Valor Normal e a razão pela qual os efeitos (valores) são colocados no topo dos valores normais.

Vamos tentar fazer isso. Primeiro faça dois presets com os Alpha Profiles. Eles devem ser chamados de "Singer" (Vocalista) e "Guitar" (Guitarrista). Ligue os fixtures e coloque-os sobre o vocalista. Armazene isso como cue 1 no executor 3 (Página 1).

Agora precisamos de um efeito em cículo. Toque em Position na Barra de Tipo de Preset e, em seguida, no ícone sinuoso na barra de título. Aqui nós com certeza encontraremos um efeito de círculo - selecione isso. Vamos tornálo um pouco mais aleatório. Use o macro Odd para selecionar metade dos fixtures e voltar para a vista de Efeitos e toque no botão Direção <>>. Termine isso pressionando a tecla Set (selecione novamente todos os fixtures). Agora metade dos fixtures viram para o lado oposto. Vamos fazer em um tamanho um pouco menor. O encoder mais à esquerda controla o tamanho. Girando-o, você faz o círculo menor ou maior. Ele mostra dois números diferentes em porcentagem. Isso ocorre porque há dois tamanhos diferentes. Um para tilt e um para pan. Girando o encoder, você mudará esses dois valores juntos. Faça o tamanho que você quiser - Eu gosto de 3,6% .. 10%. Este é o nosso efeito de círculo. Armazene isso como cue 2 com um tempo de fade de 3 segundos.

O próximo cue que precisamos mover é o fixtures para o guitarrista. Selecione o fixture e selecione o preset de posição "Guitar" (Guitarrista). Armazene isso como cue 3.

Com os fixtures selecionados, abra os efeitos de posição novamente e toque em Stomp e, em seguida, a posição de preset Singer (Vocalista). Guarde isso como cue 4.

Eu acho que você deve adicionar um tempo de fade de 3 segundos para todos os cues. Limpe seu programador e teste isso.

Você pode ver o movimento de círculo na vista de Fixture de Símbolo e você pode ver os presets de posição na vista de Fixture de Folha. Quando um fixture tem um efeito em execução, então há uma pequena marca magenta ao lado do ID do fixture - em todas as suas Vistas de Fixtures.

Efeitos de posição utilizam valores Size e Center, em vez de Baixo e Alto. Isto é porque nós temos uma posição de base e fazemos um efeito de tamanho em torno da base. Você pode usar o valor Center para compensar o efeito da posição de base.



Esta foi a introdução básica aos efeitos. Antes de seguir em frente, passe por outros efeitos de posição. E teste mais alguns efeitos.

Você pode fazer efeitos sobre a maioria dos tipos de preset. Isto é apenas um demo de alguns dos mais comuns.

Estamos chegando bem perto do final deste guia. Antes de tudo acabar, devemos dar uma olhada em como conectar equipamentos externos.

3.23. Guia de Introdução - Conectar ao onPC, 3D, Wings e Nodes

Então, agora que estamos chegando bem perto do final deste Guia de Introdução, eu gostaria de mostrá-lo o processo de adicionar algum equipamento externo.

A família dot2 consiste em três consoles diferentes. O menor é chamado de "dot2 core". Ele possui uma seção de comandos e uma seção especial Core Fader. Há também o "dot2 XL-F". Este console é o mesmo que o core com uma fader wing extra embutida. O "dot2 XL-B" é como o core, com uma Button Wing. O "dot2 F-Wing" possui 8 executores com faders e 16 executores extra sem faders. O "dot2 B-Wing" tem 48 executores sem faders.

A dot2 core pode ter no máximo dois dot2 F-Wings e dois dot2 B-Wings conectados. A mesma quantidade é usada com os consoles dot2 XL, mas sua wing embutida conta como uma do começo, então você só pode conectar três wings.

Você pode conectar 10 dot2 node4 (1K)s ao seu sistema. Os nodes são usados para saída de universos de DMX. Eles se ligam à rede e podem ser posicionados em locais remotos. Você pode decidir qual dos 8 universos de DMX cada porta no console e node deve fazer o output (saída).

Você pode conectar até 5 consoles dot2 ou onPCs e até 5 visualizadores 3D em um sistema.

Todos estes dispositivos são conectados juntos usando um switch Ethernet 100MB (mínimo). Você precisa usar um switch de qualidade que permite uma coisa chamada multicast. Hoje a maioria dos switches permitem. Por favor, use bons cabos Ethernet de no mínimo especificações cat.5. Os dispositivos dot2 falam juntos usando IPv6. Este é um número único, que funciona como um endereço para cada dispositivo. Se você estiver usando dot2 onPC ou dot2 3D, então seu computador precisa ter um endereço de IPv6. Todos os novos computadores têm isso automaticamente, mas se o seu não tem, então você precisará configurá-lo. Há uma outra página de ajuda chamada <u>O que é IPv6</u>, que lhe dará alguma ajuda com isso.

dot2 Wings

Quando você tiver feito todas as conexões físicas, você precisa conectar o equipamento ao console. Pressione Setup e depois dot2 Wings.





A janela é mais ou menos assim:

(Esc	Wings
Core Fader Fixed, Internal	
Free Free	
Free Free	
B-wing 1	
B-wing 2	

Figura 1: Setup de Wing

Aqui você pode escolher um slot de wing livre (do tipo certo) para conectar uma wing.

Quando você seleciona um slot livre, você receberá uma lista de wings disponíveis em sua rede. Quando você seleciona uma wing na lista, ela começa a piscar. Isso identifica qual wing você selecionou. Selecione o dispositivo que você deseja e pressione Atribuir selecionado.

lsso é tudo para wings.

console dot2, dot2 onPC, dot2 Node4 (1K) e visualizadores dot2 3D

A história é um pouco diferente para o resto dos dispositivos dot2.

Para conectar consoles, onPC, nodes e visualizadores 3D, precisamos ter uma sessão em execução. Pressione **Setup** e, em seguida Sessões. Se o seu console já faz parte de uma sessão, então o botão superior direito dirá Parar/Deixar sessão e o texto ao lado lhe diz de qual sessão você faz parte. Se você não tem uma sessão em execução, o botão dirá Começar uma nova sessão ou juntar-se a uma existente. Pode haver quatro sessões diferentes em execução em uma rede. Para conectar seus consoles, onPC, nodes e 3D, então eles precisam estar na mesma rede e eles precisam se juntar ao mesmo número de sessão. Quando você pressiona Começar uma nova sessão ou juntar-se a uma existente, você obtém quatro botões - um para cada sessão. Se o número de uma sessão já for executado, então o botão dirá Juntar-se a Sessão. Se não há sessão em execução, você tem a opção de tocar em Nova Sessão e começar sua própria nova sessão.

Você pode adicionar Consoles, onPCs, 3D e Nodes DMX em sua sessão por ter uma sessão em execução e, em seguida, na vista Sessões em "Dispositivos Conectados" você pode tocar no botão Adicionar. Isto lhe dará uma lista de todos os dispositivos disponíveis em sua rede.

Quando você toca em cada seção, você pode ver os diferentes dispositivos em cada seção. Se o console ou onPC tem um plano de fundo verde-claro, então é o dispositivo que você está sentado em frente. Um fundo verde escuro é um dispositivo que é uma parte de sua sessão. Fundos vermelhos são dispositivos que deveriam estar em suas



redes, mas está faltando.

Você pode remover um dispositivo da sua rede, selecionando-o e pressionando Remover .

Como escrito acima: o limite para cada sessão é de cinco consoles dot /onPC's, 5 visualizadores dot2 3D e 10 dot2 Node4 (1K)s.

Você pode definir de quais universos um node conectado ou console fariam a saída em cada porta XLR. Você pode mudar isso selecionando o node/console que você deseja alterar e depois a célula abaixo de cada XLRs. Toque o encoder da direita e escreva o número do universo que você deseja fazer a saída - você pode selecionar de 1 a 8.

O show se lembra quais diferentes dispositivos ele deve se conectar e as atribuições de universo de DMX.

Último capítulo chegando!

3.24. Guia de Introdução - Feliz Programação

Obrigado por tomar parte de seu tempo para ler o Guia de Introdução.

Nele, falamos sobre muitas das funções da MA dot2. Há um monte de detalhes que eu não escrevi nada sobre...

Mas peço-lhe para usar o manual para encontrar as respostas para algumas das perguntas que você possa ter.

Há muitos recursos legais por aqui!

Você pode ler sobre todas as <u>vistas e janelas</u>. Há também a descrição de todos os <u>comandos</u>. Todas as <u>teclas</u> também são descritas.

Para mais informações sobre os diferentes conceitos no console você pode ler a seção <u>O que são..</u>. e se você estiver tentando fazer algo específico, você pode encontrar uma descrição na seção <u>Como...</u>.

Não se esqueça que você pode usar a tecla Help em conjunto com as teclas ou tocando nas telas para obter ajuda rápida sobre teclas e as vista.

E, finalmente, você pode usar o fórum de usuários dot2 on-line para fazer perguntas. Se você está lendo esta linha, então você pode usar este link para chegar ao fórum: <u>http://forum.ma-dot2.com/</u>

Você pode também pode achar mais coisas interessantes na página da dot2: http://www.ma-dot2.com/

Feliz Programação :-)



4. O que são...

Nessa seção nós iremos tentar responder algumas das perguntas sobre os diferentes elementos da dot2.

Ela é concebida para ajudar você a entender o conceito dos diferentes termos utilizados ao longo do manual e do console.

Para mais algumas práticas você poderia dar uma olhada nas páginas de Como...





4.1. Cores do Sistema

Depois de algumas ações, a dot2 lhe dá um feedback diretamente em forma de cores.

Os exemplos a seguir irão explicar.

Cor Cinza



Figura 1: Cor Cinza

A cor cinza indica um objeto não selecionado. É a cor padrão.

Cor Amarelo



Figura 2: Cor Amarelo

A cor amarelo indica um objeto selecionado, por exemplo: fixture ou grupo.

Cor Vermelho



Figura 3: Cor Vermelho

A cor vermelho indica que esse valor vem do programador e você pode armazenar isso, por exemplo: <u>barra de tipo</u> <u>de preset</u> ou <u>vista de fixture</u>.

Cor Roxo



Figura 4: Cor Roxo

A cor de roxo indica um efeito sendo executado na <u>vista de fixtures</u> ou na <u>barra de títulos</u> dos tipos de preset se os valores baixos ou altos estão visíveis para efeitos.





4.1.1. Cores do Histórico de Comando

As cores do histórico de comando estão visíveis na vista da linha de comando.

Verde

Fixture

Verde indica que este é um comando ou um atalho de um comando.

Amarelo

Error #8: NUMBER TOO SMALL

Amarelo indica que isso é uma mensagem de erro.

Branco

Executing :

Branco indica que é o texto de comando padrão.

Links Relacionados

- Vista da Linha de Comando
- Elementos de Controle Linha de Comando
- Como usar a Linha de Comando?
- Comandos
- Mensagens de Erro

dot2 User Manual



4.1.2. Cores do Executor

Essas cores do executores estão visíveis na <u>barra do executor</u>, na janela da barra do executor, e na janela alterar as <u>funções dos executores</u>.

Se um executor está em sua posição neutra, a cor do executor está em uma tonalidade mais escura.

Para mais informações sobre os executores, leia O que são executores?

Verde Oliva



O executor verde oliva indica que isto é um executor com uma lista de cue nele.

Azul



O executor azul indica que isto é um executor com um chaser nele.

Marrom



O executor marrom indica que isto é um executor com um master de grupo nele.

Verde Grama



A cor verde grama indica que isto é um executor com um master especial nele.

Listras Grandes



Listras grandes indicam que isto é um executor auto fixed.

Listras Pequenas



Listras pequenas indicam que isto é um executor fixed manual, pelo comando fix.

4.1.3. Cores dos valores

As cores dos valores estão visíveis na vista de fixtures.





Valor em Ciano



Valores em Ciano vem do executor principal e indicam todos os atributos que estão alterados no cue atual. Ele também indica valores de dimmer que estão aumentando.

Valor em Verde



Valores em verde vem do executor principal e indicam valores de dimmer que estão diminuindo.

Valor em Cinza

max

Valores em cinza indicam que este é um valor padrão.

Valor em Magenta



Valores em magenta indicam que este valor é um valor trackeado desde o executor principal. Estes são valores de um cue anterior, que não estão armazenados no cue atual.

Valor em Vermelho

17.8

Valores em vermelho indicam que este valor vem do programador.

Plano de Fundo em Vermelho



Plano de fundo em vermelho indica que este valor está no programador e você pode armazenar este valor. Este é um valor ativo do programador.

Valor em Amarelo Brilhante



Valores em amarelo brilhante indicam que este valor vem de um executor normal.





Valor em Amarelo Escuro



Valores em amarelo escuro indicam que este valor é um valor trackeado de um executor normal.

4.2. O que é o Programador

O Programador é o local temporário para seus valores. Este é o lugar onde os valores são mantidos até que você armazene-os em algum lugar ou jogue-os fora.

O Programador tem vários níveis. Quando você seleciona um fixture, o número de ID do fixture fica amarelo na vista de fixture. Você pode alterar os valores dos fixtures selecionados movendo a roda de nível ou de qualquer outra forma que você possa alterar os valores. Quando você tem valores ativos em seu programador, eles obtêm um plano de fundo vermelho na <u>vista de Fixture</u> (modo folha). Você também verá marcadores vermelhos na <u>Barra de Tipo de Preset</u>.

Quando você armazena algo, você ainda tem os valores em seu programador - eles só não são mais considerados *ativos*.

Quando você tem uma seleção e valores em seu programador, você pode pressionar a tecla Clear uma vez para remover a seleção e depois Clear mais uma vez para liberar os valores do programador.

Se você quiser apenas liberar algo específico, você pode usar a tecla Off e pressionar o que você quer liberar - para saber mais sobre off, por favor, leia sobre <u>a tecla Off</u>.

O Programador tem uma prioridade maior do que os executores. Isto significa que, se você tem um valor em seu programador, ele não será sobrescrito pelos cues.

Você pode ocultar os valores da saída no programador pressionando a tecla **Blind**. E trazê-los de volta também pressionando **Blind**.

Links Relacionados

Como trabalhar com Cues

Como trabalhar com Presets

Como trabalhar com Grupos



4.3. O que são Grupos

Um grupo é uma maneira de armazenar uma seleção de fixtures.

Se você costuma usar a mesma seleção de fixture, então você deve querer armazená-los em um grupo. Isso permite que você chame facilmente a mesma seleção simplesmente selecionando o grupo.

Um grupo também armazena a ordem de seleção de seus fixtures. Um grupo de fixtures 1 + 2 + 3 não é o mesmo que um grupo de fixtures 3 + 2 + 1.

Você também pode ter grupos com apenas um fixture.

Os grupos podem ser movimentados na vista de grupos. Isso permite que você organize seus grupos (fixtures) de uma maneira que faça sentido para você.

Eles podem ser livremente nomeados, por isso é fácil para você se lembrar quais fixtures você tem no grupo.

Você pode ter vários grupos com a mesma seleção.

Links Relacionados

Como trabalhar com Grupos

Tecla Group

Comando Group

Vista de Grupos

4.4. O que são Presets

Presets são usados para armazenar valores para fixtures em agrupamentos para cada tipo de preset e mais um agrupamento especial para todos os valores.

É muito útil quando você quer reutilizar um valor. Pode também ser uma posição, cor ou qualquer outra coisa que você use.

Se você usar um preset em um cue, então você não armazena os valores armazenados no preset, mas você armazena um *link* ao preset. Se você atualizar os valores no preset, então seus cues usarão automaticamente os valores atualizados.

Pense em presets como um monte de gavetas em uma grande cômoda. Nós temos uma cômoda para cada um dos tipos de presets que vemos do lado direito da tela 1. Assim, cada cômoda é nomeada de "Dimmer", "Posição", "Gobo" etc.

Agora você pode colocar algo nestas gavetas. Se você selecionar um fixture e lhe dar uma cor, você pode armazená-lo em uma gaveta da cor. É como escrever uma pequena nota e colocá-la na gaveta. O que você escreve é o número de ID do(s) fixture(s) ativo(s) e seu(s) valores ativos.

dot2 User Manual



Esta informação é então colocada na gaveta e a gaveta é etiquetada. Se fosse uma cor vermelha, então ela seria etiquetada "Vermelho". Nem todas as gavetas são nomeadas com esta inteligência. A dot2 não sabe as diferentes posições, por isso, elas estão apenas etiquetadas como "Posição".

Você pode colocar outras notas na mesma gaveta, mas só pode haver uma nota para cada fixture. O mesmo fixture não pode ter uma nota que diz "Vermelho" e uma que diz "Azul". Mas o fixture 1 pode ser "Vermelho" e o fixture 2 pode ser "Azul".

Agora, nós selecionamos um fixture e, então, um preset e armazenamos em um cue. Então nós armazenamos que o cue deve ir na gaveta para procurar o valor. Ele armazena apenas esta referência para o fixture que você tem armazenado naquele cue. Isso significa que, se mais tarde você adicionar mais notas para outros cues na mesma gaveta, isso não altera o cue. O cue ainda está na gaveta só procurando pelas notas para os fixtures específicos armazenados no cue.

Se você alterar os valores escritos sobre a nota para os fixtures que você usa, seus cues usarão os valores atualizados. Pode ser necessário alterar os valores na nota se: a cor não era certa, pela mudança de posição para o cantor ou por um milhão de outras razões

O grupo especial de presets chamado "All" irá armazenar todos os valores possíveis em um preset All.

Links Relacionados
O que são Cues
Como trabalhar com Presets
Tecla Preset
Comando Preset
Vista do Agrupamento de Presets

4.5. O que é Tracking

A dot2 é um console de tracking.

Bom, você não deve se preocupar muito com isso, mas é bom saber alguns detalhes.

É assim que funciona.

Em sua forma mais básica pode-se dizer que tracking é: fixtures apenas fazendo algo quando lhes é dito para mudar um valor. Se você colocar um fixture em 50% no cue número 1, então ele fica em 50% por todos os seus outros cues - contanto que você não diga a ele para fazer alguma coisa nos outros cues.



Dê uma olhada nessa tabela:

Número de Cue	Fixture 1 Dim
1	50
2	50
3	50
4	50
5	50
6	50

Aqui podemos ver que o fixture 1 está apenas armazenado no cue 1 (marcado em **negrito**, em *itálico* são os valores trackeados). Mas, se você executar o cue 2, o fixture 1 ainda está em 50% - está trackeado.

Se nós armazenarmos e mesclarmos 60% de fixture 1 no cue 3, ele ficaria assim:

Número de Cue	Fixture 1 Dim
1	50
2	50
3	60
4	60
5	60
6	60

Então nós alteramos o valor de fixture no cue 3 e agora ele está trackeando esse valor a partir do cue 3.

Uma opção diferente quando armazenamos é Cue Only. Se nós usamos essa opção e armazenarmos o fixture 1 em 40% no cue 5 você verá que não fizemos uma mudança no cue 6. Isso significa que ele permanece o mesmo que estava antes de nós armazenarmos o cue 5.

Número de Cue	Fixture 1 Dim
1	50
2	50
3	60
4	60
5	40
6	60

Se você adicionar um fixture que não tenha sido previamente utilizado, então a dot2 pode criar automaticamente um cue escondido de número zero e colocar o valor padrão (o valor que um fixture tem se não lhe foi dito nada)

dot2 User Manual



naquele cue. Cue Zero pode ser ativado na vista de Configurações para uma lista de cue.

Você não pode acessar este cue, mas ele garante que os cues fiquem corretos se você copiá-los.

Dê uma olhada nesse exemplo:

Número de Cue	Fixture 1 Dim
1	0
2	50
3	50
4	50
5	50
6	50

Aqui nós temos o fixture 1 que tem valores armazenados no cue número 2. Esse valor é trackeado deste cue e para o cue 6. Se você copiar o cue número 1 para um novo cue 3.5 usando Cue Only, então você verá que o fixture tem 0% no novo cue e volta para 50% no cue 4 - então o cue número 4 nunca mudou.

Número de Cue	Fixture 1 Dim
1	0
2	50
3	50
3.5	0
4	50
5	50
6	50

Se não usarmos Cue Zero então ele fica diferente. Antes de Copy (Copiar):

Número de Cue	Fixture 1 Dim
1	
2	50
3	50
4	50
5	50
6	50

Quando copiamos o cue 1 ao cue 3.5, então nós copiamos um cue vazio, portanto, não copiamos nada. Este é o resultado.

Número de	Fixture 1
Cue	Dim
1	

dot2 User Manual



Número de Cue	Fixture 1 Dim
2	50
3	50
3.5	50
4	50
5	50
6	50

Quando o cue copiado está vazio, os valores trackeados apenas rastrearão através dele - não lhes é dito nada mais.

Cue Zero está desligado como padrão, mas pode ser alterado para cada executor.

Tracking Shield

A dot2 também usa algo chamado **Tracking Shield**. É um sistema que protege automaticamente cues de alterações indesejadas para todos atributos exceto dimmer.

Vamos dar uma olhada em alguns exemplos.

Dê uma olhada nesta tabela:

Número de Cue	Fixture 1 Dim	Fixture 1 Position
1	100	Vocalista
2	0	Vocalista
3	0	Vocalista
4	0	Vocalista
5	0	Vocalista
6	100	Vocalista

Temos armazenado o fixture 1 em 100% e na posição do *Vocalista* no cue número 1. No cue 2 está desligado.

Abaixo no cue 6 está ligado e ainda é usado na posição do vocalista - mas é um valor trackeado (não está realmente armazenado no cue de 2 a 6).

Agora nós gostaríamos de usar o mesmo fixture no cue 3 na posição de baterista.

Então nós ligamos isso em 100% e seleciona a posição do baterista. Isso é armazenado no cue 3.



Portanto, este é o nosso cenário atu	al:
--------------------------------------	-----

Número de Cue	Fixture 1	Fixture 1 Position
1	100	<i>Vocalista</i>
2	0	Vocalista
3	100	Baterista
4	100	Baterista
5	100	Baterista
6	100	Vocalista

Assim, a nova posição do baterista é armazenada no cue 3 e trackeada até o cue 6, onde o console sabia que precisávamos da posição do Cantor.

Observe também que isso não protegeu o valor de dimmer no cue 6 - é agora um valor trackeado do cue 3.

Portanto, agora temos que armazenar o dimmer em 0% no cue 4 e cue 5. Se nós fizermos isso com um store normal, então ele irá trackear no cue 6 e desligar o dimmer.

Leve dimmer para 0% e armaze (store) os cues 4 e 5 como Cue Only.

Este é o resultado final:

Número de Cue	Fixture 1 Dim	Fixture 1 Position
1	100	Vocalista
2	0	Vocalista
3	100	Baterista
4	0	Baterista
5	0	Baterista
6	100	Vocalista

Este é o princípio por trás de Tracking Shield:

O sistema procura por valores de dimmer que mudam de O para acima de O para cada fixture. Se há uma mudança em dimmer (de O para um valor acima), ele armazena os valores trackeados antes de criar os valores dos cues anteriores, evitando assim que a saída de cue mude por conta do tracking.

O valor de dimmer no cue 5 é um valor trackeado mesmo que tenhamos armazenado os cues 4 e 5 como Cue Only, devido a uma função chamada **AutoUnblock**. É o mesmo mecanismo que fez do dimmer no cue 6 um valor trackeado depois que armazenamos o cue 3.AutoUnblock irá remover automaticamente os valores desnecessários após cada operação de armazenamento.



4.6. O que são Cues

Cue é onde nós armazenamos o valores ativos para nossos fixtures. Isso é muito útil se quisermos reproduzi-lo depois.

Cues são como containers onde nós podemos colocar valores de nosso programador. Eles lembram dos valores. Cues são muitas vezes "empilhados" em uma lista de cue.

Os cues e a as listas de cue são armazenadas nos Executores e podem apenas existir nos executores. Você não pode ter cues fora dos executores. Você com certeza pode ter valores no seu programador sem armazená-los em cues.

lsso pode soar um pouco complicado, mas o console normalmente faz isso para você. Se você tiver valores ativos e pressionar Store e uma tecla associada a um Executor, então isso armazenará um cue. Se ele não souber o que você quer, ele provavelmente perguntará a você.

Um Cue também mantém a informação de como nós entramos o cue. São informações como: os tempos de fade, delay e o que faz o trigger do cue (poderia ser uma tecla Go ou qualquer outra coisa).

Leia os links abaixo para entender mais sobre executores ou aprender a trabalhar com cues.

Links Relacionados <u>O que são Executores</u> <u>O que é o Programador</u> <u>O que é Tracking</u> <u>Como trabalhar com Cues</u> <u>Tecla Cue</u>

Comando Cue

Vista de Cue

4.7. O que são Executores

Executores são os faders e teclas abaixo das telas (exceto a tela à direita).

Eles vêm em duas versões. Uma com duas teclas e um fader e o outra com apenas uma tecla.

As teclas têm um símbolo nelas. São elas: P e para aqueles com duas teclas há também o menu Configurações do alterar a função destas teclas utilizando a <u>Alterar as Funções dos Botões Executores</u> ou no <u>menu Configurações do</u> <u>Executor</u>.



Você pode ter muitas páginas com executores. Como um padrão, se você tem um executor ativo e mudar de página, então seu executor será automaticamente fixado e ficará visível. Qualquer coisa que possa estar nesse executor na nova página não estará disponível antes do outro executor (da página anterior) não estar mais em atividade. Quando se torna inativo, ele volta automaticamente para a página original. Isso é chamado de **Autofix** e pode ser globalmente desativado em Setup -> <u>Configurações Globais</u>.

Você pode escolher por fixar os executores usando o comando Fix e a tecla.

Executores ativos têm uma cor mais brilhante do que os faders inativos. Você pode deixar um executor inativo pressionando a tecla Off e depois uma tecla associada ao executor. Muitos executores se tornarão inativos quando o fader atingir 0%, mas não os Masters Especiais (leia abaixo para mais informações).

Os executores podem ter papéis diferentes. Segue abaixo uma descrição deles.

Cues

Você pode ter cues e listas de cue. Quando você armazenar cues em um executor, você obtém uma lista de cue com um ou mais cues.

Agora você pode reproduzir esses cues utilizando as teclas de executor e faders.

Este é o uso padrão para Executores.

Chaser

Uma lista de cue pode ser executada no modo Chaser. Ele ignora o tempo na lista de cue e executa cues em um loop com um tempo geral. Isso pode ser alterado no menu Configurações do Executor.

Masters de Grupo

Você pode armazenar grupos nos executores e então você terá masters de grupo. Estes podem ser utilizados para limitar a saída de dimmer nos fixtures do grupo. Isso não afeta outros atributos (por exemplo: Pan/Tilt, Color, Gobo, etc.) além de dimmer.

Masters Especiais

Há quatro masters especiais disponíveis. Eles podem ser encontrados na <u>vista Velocidade Magic</u>, mas eles também podem ser atribuídos a executores - só faz sentido tê-los em um fader executor.

Essa é uma breve descrição dos quatro masters:

Master Speed (Velocidade Master)

Esse master controla a velocidade dos efeitos armazenados em cues e a velocidade de chaser.

É um tempo global e irá afetar todos os executores. Ele pode ser exibido no menu Configurações do Executor para cada executor se você não quiser que ele siga o master.

Quando ele está ativo, então você verá o ícone ao lado de sua linha de comando na tela direita.





Master Rate (Ritmo Master)

Esse master é usado para modificar o tempo de cues usando o que chamamos de divisor. O valor padrão é 1. Isso significa que os valores de tempo no cue são divididos com um = ao mesmo tempo que armazenados. Se você mover o fader abaixo de 50% (posição padrão para o fader de transição) então você obtém um valor de fader inferior a 1. Se o fader estiver em 25%, então você obtém um valor de 0.50. Portanto, se o fade de seu cue original é de 2 segundos, ele é dividido por 0,5 e o resultado é de 4 segundos. Movendo o fader para 0% irá parar todos os fades. Se você mover o fader acima de 50%, você obtém um valor de fader superior. Se você colocar o fader em 75%, o seu valor é de 2. 2 dividido por 2 é 1, então o seu tempo de fade é de 1 segundo. Colocando-o em 100% lhe dará basicamente um tempo de fade de 0 segundos.

É um tempo global e irá afetar todos os executores. Ele pode ser exibido no <u>menu Configurações do Executor</u> para cada executor se você não quiser que ele siga o master.

Quando ele está ativo, então você verá o ícone 🖪 ao lado de sua linha de comando na tela direita.

Executor Time (Exec Time)

O **Exec Time** pode ser usado para sobrescrever o tempo de Fade de cue armazenados e usar o tempo que esse executor está definido para - os tempos de Delay armazenados são ignorados. Quando você move o fader para cima você recebe um valor entre 0 e 10 segundos. As duas teclas associadas ao executor podem ser usadas para ligar (On) ou desligar (Off) o fader Exec Time.

Quando ele está ativo, então você verá o ícone **b** ao lado de sua linha de comando na tela direita.

Programmer Time (Prog Time)

O master **Prog Time** é usado para estabelecer um tempo em seu programador. Isto é muito útil se você estiver executando shows ao vivo e quer fazer o fade de um valor do programador para outro. Quando você move o fader para cima, você recebe um valor entre O e 10 segundos. As duas teclas associadas ao executor podem ser usadas para ligar ou desligar o fader ProgT. Quando ele está ligado (On), todos os valores do programador usarão o tempo que o fader está estabelecido para usar - inclusive quando você pressionar Clear.

Quando ele está ativo, então você verá o ícone o ao lado de sua linha de comando na tela direita.

Links Relacionados

O que são Cues

O que é o Programador

Tecla Exec (Executor)

Comando Executor

Barra do Executor

Agrupamento do Executor



Vista Velocidade Magic

4.8. O que são Chasers

Chasers são listas de cue que têm um modo especial.

Neste modo, a lista de cue vai ignorar o tempo armazenado e, executará todos cues, um após o outro.

Uma vez que não esteja usando os tempos de cue, ele é executado utilizando uma velocidade estabelecida. A velocidade padrão é de 60 Batimentos Por Minuto (BPM). Isso significa que ele executa 60 passos ou cues por minuto.

Um chaser pode ter diferentes modos de execução. O modo padrão é o loop infinito. Isso fará o loop da lista de cue até que você a interrompa. Os outros modos são Shoot-Off e Shoot-On. O que eles fazem é executar a lista de cue uma vez. O Shoot-Off desliga o chaser quando atinge o último cue. O Shoot-On para ou pausa o chaser quando atinge o último cue.

Uma das outras configurações que você pode alterar em chasers é a direção da execução. O padrão é seguir em frente. Outras opções são: para trás, Bounce e aleatório. Bounce executará os passos para seguir em frente até chegar no último passo e, depois, ele irá voltar para trás até que atinja o primeiro passo, executar para a frente novamente..., e assim por diante. Aleatório executará os passos em uma ordem completamente aleatória.

Para saber como fazer e executar um Chaser, dê uma olhada em Como trabalhar com Chasers.

Links Relacionados

Como trabalhar com Chasers

O que são Cues

Vista de Cue

4.9. O que são Efeitos

Efeitos na dot2 são atributos que mudam dinamicamente entre dois valores. A dot2 vem com um conjunto de efeitos embutidos que você pode modificar.

Os efeitos são executados nos diferentes tipos de preset. Você ainda não pode fazer efeitos sobre os tipos de preset de Controle, Shapers e Vídeo.

Os efeitos são armazenados nos cues. Quando você precisa parar um efeito, você precisa "Stomp" o efeito. Stomp é o que usamos para dizer ao console para parar o efeito em que escolhemos para stomp. Isso pode ser fixtures ou tipos de preset.

Off é geralmente usado para remover valores de nosso programador.

Efeitos são executados em um ciclo de loop. Ele altera entre valores Altos e Baixos.

Normalmente você seleciona algum fixture, então você seleciona o tipo de preset que você quer que os efeitos executem e, em seguida, pressiona a tecla Effect. Agora você pode escolher alguns dos efeitos pré-definidos.





Você pode ter vários efeitos sendo executados e se você precisar deles para estar em sincronia, você pode tocar no botão Sync.

Se você quiser que os seus efeitos pareçam mais aleatórios, toque no botão Seleção Aleatória.

A seguir, uma breve descrição dos diferentes valores que você pode ajustar.

Valor Alto / Baixo

Os efeitos estão se movendo entre dois valores. Chamados de Alto e Baixo.

Velocidade

O quão rápido o seu efeito é executado é definido por um parâmetro de velocidade. Isso é medido em Batimentos Por Minuto (BPM). A velocidade também é afetada pelo master especial Velocidade Master - se está ativo e ligou para o executor onde você armazenou o efeito.

Fase

Fase é o que também pode ser chamado de distribuição. É aqui que podemos espalhar os fixtures ao longo do ciclo do efeito.

Se todos seus fixtures tiverem o mesmo número em fase, então todos eles estarão no mesmo lugar no ciclo.

Nesta imagem há seis fixtures, todos no ponto verde na forma sinuosa:



Se espalhássemos uniformemente, eles ficariam assim:



Cada ponto verde é um fixture. Isso está utilizando uma das fases predefinidas chamada "0..360".

dot2 User Manual



Você pode criar looks e agrupamentos pressionando a tecla Align e então, continue girando o encoder em uma direção. Quando você tiver valores na Fase com grande separação, você pode criar looks interessantes.

A função **Align <>** pode ser usada para criar efeitos "espelhados".

Largura

Em alguns efeitos, faz muito sentido ajustar a largura. Geralmente é um ajuste entre os fixtures que estão em um valor Alto e os que estão em um valor Baixo.

Fade

Em alguns efeitos, você pode ajustar a forma como os fixtures devem mudar para mais suave ou mais forte entre os valores Alto e Baixo. Quanto maior for a suavidade mais visível será o fade.

Se você gostaria de dar uma olhada em como criar e usar efeitos, por favor, leia Como Trabalhar com Efeitos.

dot2 User Manual



4.10. O que é Preview e Blind

Preview e Blind são duas maneiras diferentes de trabalhar sem realmente emitir os valores.

Blind

Blind é uma forma simples de esconder o programador da saída. Quando você pressiona a tecla **Blind** você está escondendo da saída os valores atuais do programador. Então você pode alterar os valores do programador assim como você normalmente faz. Você pode armazenar seu conteúdo do programador ou você pode pressionar **Blind** novamente para emitir a saída de seu programador.

lsso pode ser usado para armazenar alterações em cues no plano de fundo ou preparar algo em seu programador e, em seguida, revelá-lo pressionando apenas uma tecla.

Se você tiver definido um Tempo do Programador (Prog Time), então este será usado quando entrar e sair de blind.

Preview

A função de preview é mais avançada. Ela pode ser usada para simular transições de cue ou simplesmente para dar uma olhada em um cue sem alterar a saída. Em vez de esconder o seu programador atual da saída - e desligar os valores que você pode ter no programador - você tem um programador escondido separado. Isto pode ser usado para programar cues sem alterar a saída atual.

Você entra na função de preview pressionando a tecla **Prvw** e uma tecla associada à lista de cue que você deseja visualizar. Em seguida, suas vistas de Fixture recebem uma barra de título vermelha e mostram-lhe o conteúdo do cue. Você pode então executar cues no visualizador pressionando o pequeno **Go+** e depois **Prvw**. Esta é uma maneira muito agradável de fazer alterações sem perturbar o que está acontecendo no palco.

Enquanto você estiver no modo de preview, você ainda pode operar seus executores normalmente e executar cues ao vivo.

Siga os links abaixo para mais detalhes sobre as funções Blind e Preview.

Links Relacionados O que é o Programador Tecla Blind Comando Blind Tecla Prww Comando Preview



4.11. O que é Rede na dot2

Rede pode ser várias coisas. Em nosso mundo, a rede é quando você conecta pelo menos um dispositivo com outro usando os conectores RJ45 Ethernet.

Se você só tem um console e nada mais, então você não precisa se preocupar com qualquer coisa relacionada a rede, mas em algum momento você pode querer adicionar algo ao seu sistema.

A rede mais simples é conectar uma Wing ou um dot2 node com o console core ou XL.

Cada dispositivo tem um conector Ethernet na parte de trás e quando você conecta um bom (mínimo) cabo Cat.5e Ethernet entre eles, você pode então conectá-lo ao console.

Para esta conexão, os dois dispositivos usam IPv6. Este é um número único que cada dispositivo dot2 tem e usam para falar uns com os outros - é como um endereço que torna possível para os dispositivos saber para onde enviar mensagens..

Uma vez que cada dispositivo tem apenas um conector Ethernet, você precisa adicionar um switch de rede se você quiser conectar mais de duas coisas. Ele precisa ser um bom switch que consiga suportar o IPv6 e o multicast. Multicast é como uma linguagem que os dispositivos usam para falar uns com os outros. O switch deve ser capaz de suportar a velocidade da rede de 100MB ou mais. Esteja ciente de que, se você tem um switch gerenciável, você pode ter que ativar o IPv6 no switch.

Você precisa então conectar cada dispositivo ao switch.

Os consoles e os onPC's são os cérebros na operação. Você pode conectar dot2 Wings, dot2 Node4's e dot2 3D em um console ou onPC. Você também pode conectar consoles e onPC's juntos para uma redundância.

Se você precisa conectar um computador ao dot2 onPC ou dot2 3D, então você deve se certificar que seu computador possa usar IPv6. A maioria dos computadores mais novos podem.

Uma dot2 core pode se conectar a um máximo de 4 wings externas. A dot2 XL já tem uma wing embutida, então ela pode se conectar a um máximo de 3 wings externas. Wings estão conectadas a um console específico (um console dot2 real ou dot2 onPC).

Outros dispositivos de rede estão ligados entre si em uma sessão. Cada sessão pode lidar com 5 (cinco) consoles dot2 (consoles reais ou dot2 onPC), 5 (cinco) dot2 3D's, 10 (dez) dot2 Node4's com saída de DMX.

Você pode ter 4 (quatro) sessões diferentes na mesma rede.

Links Relacionados

Como conectar nodes, wings, 3D e onPC

O que é IPv6

4.12. O que é IPv6

IPv6 é o endereço de rede e a linguagem do sistema utilizado no sistema dot2.

dot2 User Manual



Todos os dispositivos da MA Lighting tem um endereço de IPv6 único - um número grande. Isso significa que você não precisa se preocupar com a criação de um endereço em seu equipamento.

Usando um computador

Mas talvez você precise se preocupar com o endereço de IPv6 de seu computador. Normalmente, seu computador irá criar seu próprio endereço. É um número que está escrito em 8 blocos separados por dois pontos. Cada bloco tem 4 números hexadecimais. Assim, um endereço IPv6 poderia ser assim:

2001:0db8:4545:0000:0000:00ff:fe21:67cf

Também poderia ser assim (o mesmo endereço):

2001:db8:4545::ff:fe21:67cf

Todos os computadores que suportam IPv6 tem algo chamado **Endereço de Link Local**. Isto é um endereço que começa com "fe80". Os dados que vão de/para um Endereço de Link Local estão sendo apenas transmitidos em sua rede local, não serão transmitidos por um roteador ou pela internet.

O computador já deve ter um Endereço de Link Local.

Como checar isso?

Windows 10

À esquerda, clique no ícone de pesquisa (lupa) - padrão na barra de ferramentas à esquerda.

Pesquise por cmd, isso irá encontrar o prompt de comando - execute.

Aqui você pode digitar **ipconfig**. Isto irá listar as configurações atuais para suas interfaces de rede. Aqui você deve encontrar algo chamado Link-local IPv6 Address (Endereço). E esperançosamente você terá um endereço aqui que comece com "fe80"

Windows 8

Clique com o botão direito no ícone de inicar do Windows - a posição padrão é no canto inferior esquerdo.

No menu, selecione "Executar" (ou, em inglês: run) e digite cmd na caixa de diálogo que se abre.

Isso abre a linha de comando interface do Windows.

Aqui você deve digitar **ipconfig**. Isto irá listar as configurações atuais de sua rede. Você deve encontrar algo chamado Endereço IPv6 de link local. Espero que você tenha um endereço que comece com "fe80".

Windows 7

Clique no ícone de iniciar do Windows - a posição padrão é no canto inferior esquerdo.

No menu, clique no campo de pesquisa e digite cmd.

Isso abre a linha de comando interface do Windows.

Aqui você deve digitar **ipconfig**. Isto irá listar as configurações atuais de sua rede. Você deve encontrar algo chamado Endereço IPv6 de link local. Espero que você tenha um endereço que comece com "fe80".



Se o seu computador não tiver um endereço IPv6, você vai precisar olhar no manual do seu computador ou no sistema operacional - uma alternativa é ir à página da Web do Windows e procurar IPv6.

Sua rede precisa suportar o endereço e a linguagem IPv6. Por favor, certifique-se de que você está usando switches de rede que suportam IPv6.

Links Relacionados

<u>O que é Network</u>

Como conectar nodes, wings, 3D e onPC

4.13. O que é o Tester de DMX

O tester de DMX é usado para ligar canais de DMX sem a necessidade de ter que patchear alguma coisa para o canal primeiro.

Normalmente, você precisa patchear um fixture em um canal de DMX antes de poder ligá-lo. Isto nem sempre é útil. Às vezes você só precisa encontrar o canal de DMX que você precisa antes de poder patchear um fixture a ele. Ou talvez você só precise ligar algumas luzes azuis.

Então você pode usar a tecla **DWX** para ligar o DWX. Para ver diferentes exemplos de como fazer isso, por favor, consulte a <u>página do Comando DWX</u>.

O tester de DMX tem uma prioridade maior do que a do seu programador e dos executores. Isto significa que se um canal de DMX está ativo no tester de DMX, você não pode controlá-lo usando as funções normais da dot2. Você precisa desligar o tester de DMX ou tirar aquele canal específico de DMX fora do Tester de DMX.

O único lugar onde você pode ver que um canal está sob a influência do Tester de DMX e quais são os valores atuais de DMX, é na vista de DMX. Estes canais de DMX terão um plano de fundo vermelho.

O caminho mais rápido para se desligar o tester de DMX é no <u>Menu Tools (Ferramentas)</u> e selecione Desligar o Tester de DMX.

Links Relacionados

Tecla DMX

Comando DMXUniverse

Vista de DMX

O que é o Programador







5. Como...

Na seção "Como..." vamos tentar lhe dar curtas explicações e exemplos sobre o uso prático de diferentes elementos na dot2.

Pode ser: como criar grupos, como renomear um cue, o que você precisa fazer para conectar uma wing ou um monte de outras coisas...

Se você precisa descobrir o que são essas coisas, você deve dar uma olhada na seção O que são....

5.1. Ligar e desligar o console



Figura 1: Botão de Energia na parte de trás do console.

Ligar o Console

• Pressione o botão de energia na parte de trás do console.

Começa a inicialização do console. A tela de inicialização é exibida.

Se o console estiver pronto, o ultimo showfile se abre.

Se você estiver ligando o console pela primeira vez, a tela de início se abre.





Fixt	ures		▦	× I		
Your show file is empty						
You'll need to add fixtures to your show before you c	an begin programming t	he console.				
Press the Setup key and then Patch & Fixture Sche	dule on the screen to a	i dd fixtures.				
You'll be further guided in how to add and patch fixtu	res to your show.					
If you need help or this is your first time on a dot2, th	en vou should have a lo	ok at the Gettin	a Started			
Guide in the help files.			3			
It's a nice introduction to the most used features in the console.						
Command Line						0
			Scroll			

Figura 2: tela de início da dot2





• Pressione o botão de energia na parte de trás do console.

O console está desligado.


5.2. Como fazer o Update do Console

Você pode atualizar o software do console dot2.

A versão atual do software é exibida na Janela de Sistema de Informação.

- 1. Faça o download do arquivo mais recente dot2* .update em www.ma-dot2.com e salve-o em um USB.
- 2. Insira o USB na parte de trás do console.
- 3. Pressione Setup e clique em Update do Software .
 0 Update do Software via Janela de Sistema de Informação se abre.
- Clique no botão Update .
 O console pergunta se você deseja salvar o show file.
- 5. Clique em Salvar Showfile.
 O console copia os arquivos de atualização e pergunta se você deseja reiniciar agora.
- 6. Clique <u>Reiniciar Agora</u>.O console é reiniciado e instala os arquivos de update.

A nova versão do software está pronto para uso.

5.3. Como adicionar e patchear fixtures

Nesta página, vamos dar uma olhada no fluxo de trabalho ao adicionar e patchear fixtures em nosso show. Nós também iremos dar uma olhada em como remover tipos de fixture que não usamos.

Um show novo e vazio

Em um show novo e vazio, precisamos adicionar alguns fixture antes de podermos fazer qualquer coisa com a dot2. Se você já tem alguns fixtures em seu show, você pode pular para <u>Adding fixtures in a show with fixtures</u> <u>section</u> (Adicionando fixtures em um show que já tenha alguns fixtures) dessa mesma página de ajuda.

Pressione a tecla Setup. Isso abre o menu de Setup. Aqui você encontrará um botão chamado Menu de Patch. Por favor, toque neste botão. Agora podemos ver uma lista de todos os fixtures (que ainda não temos) em nosso show. Agora está muito vazio, precisamos adicionar alguns fixtures. Toque no botão Adicionar novos Fixtures no lado direito da tela direita.

Isso abre a vista <u>Adicionar Novos Fixtures</u>. Aqui nós temos 6 campos de entrada verde onde temos que ajustar o conteúdo. As 6 coisas que precisamos ajustar são:

- Tipo Este é o tipo de fixture que desejamos adicionar ao nosso show
- Quantidade Esta é a quantidade do tipo de fixture selecionado acima que queremos adicionar.
- ID Este é o número de ID do primeiro fixture que desejamos adicionar. Se você adicionar mais de um fixture, eles serão enumerados a partir deste número. Dois fixtures não podem ter o mesmo número de ID e todos os fixtures precisam ter um número de ID.
- Nome Este é o nome sugerido para o fixture. Você pode mudar isso para o que quiser. Se você terminar o nome com um espaço e um número, então os fixtures serão enumerados a partir deste número - se você adicionar mais de um fixture.
- **Patch** Este é o endereço de patch de DMX do primeiro fixture que você adicionar. Se você estiver adicionando mais de um, então os fixtures serão patcheados no próximo endereço disponível a partir deste número.
- Offset Isso pode ser usado para adicionar automaticamente canais de DMX vazios entre seus fixtures.

dot2 User Manual



Alguns dos campos tem os três pequenos pontos 🤨. Isso geralmente abre um menu para baixo.

Os ícones de mais/menos são usados para aumentar ou diminuir o valor.

O pequeno ícone de teclado 🧮 irá abrir um teclado na tela.

Tipo

Se você tocar nos três pontos no campo de Tipo, então você verá uma lista de tipos de fixtures importados para o nosso show. Isso geralmente inclui um fixture simples de dimmer e alguns diferentes fixtures de LED. Você pode selecionar um dos fixtures na lista. Se o fixture que você está tentando adicionar não estiver na lista, você pode tocar em Selecionar outro... ao lado.

Isso abrirá a <u>biblioteca de tipo de fixture</u>. Aqui você pode selecionar um dos tipos de fixture e importá-lo para seu show. Isso significa que você tira uma cópia da biblioteca e a coloca em seu show. Você pode usar os encoders para alterar o drive. **Internamente** está a unidade de drive da dot2, se você tem um dispositivo USB conectado, então você pode mudar para a biblioteca do drive USB.

Os outros encoders são usados para: alterar o fabricante do fixture, o tipo de fixture e se o fixture tem mais de um modo. Você pode usar o encoder direito para selecionar o modo do fixture.

Você também pode digitar algo no campo de pesquisa verde. Aqui você pode escrever o nome do fabricante ou nome do fixture. A pesquisa é feita em ambos os fabricantes e fixtures.

Depois de ter localizado e selecionado o fixture que você deseja adicionar, você pode tocar no botão Ok, no canto superior direito.

Quantidade

Você pode ajustar a quantidade de fixtures que você deseja adicionar. Você pode tocar no campo de entrada e usar as teclas numéricas para alterar o número ou você pode usar o - e + no lado direito do campo de entrada para ajustar o número. Você também pode girar o encoder médio esquerdo.

Defina a quantidade de fixtures que você deseja adicionar.

ID

Todos os fixtures em nosso show precisam de um número de ID único. Dois fixtures não podem ter o mesmo número de ID e todos os fixtures precisam ter um número de ID.

Você pode ajustar o número de ID do mesmo jeito que ajustamos a quantidade. E você tem uma opção extra. Se tocar no botão Selecionar... você abre a janela Selecionar ID(s) de Fixtures. Isto pode ser utilizado para visualizar quais IDs de fixture estão disponíveis e quais IDs estão sendo utilizados. Nesse momento você tem um show vazio e por isso não há nenhum conflito de ID ou IDs que já estão sendo utilizados. Vamos voltar para isso quando adicionarmos fixtures em um show que já tenha alguns fixtures.

Selecione o número de ID do primeiro fixture.

Nome

Você pode dar a seus fixtures um nome, para que seja mais fácil para você lembrar o que eles são.

dot2 User Manual



Você pode tocar no pequeno ícone de teclado abrir o teclado na tela ou você pode usar um teclado externo. Se você lhe der um nome e der um espaço e adicionar um número, os fixtures serão enumerados a partir deste número, isso se você estiver adicionando mais de um fixture.

O nome não tem que ser único.

Patch

Os fixtures que adicionamos precisam de um endereço de patch de DMX, para que sejamos capazes de controlálos. A dot2 sugere o primeiro endereço disponível depois do último fixture patcheado.

Você tem várias opções para ajustar este valor. Tocando nos três pontos brancos . , você abrirá um menu para baixo que lhe permite ajustar o número do universo e o endereço de DMX no universo selecionado.

Você pode tocar no campo de entrada e usar as teclas numéricas para introduzir um endereço de DMX. Se você digitá-lo diretamente, então você precisa separar o número do universo e o endereço de DMX usando um ponto.

Você também pode tocar no botão <u>Selecionar...</u> no lado direito (perto de Offset) e abrir a <u>Janela Selecionar o</u> <u>Endereço de DMX...</u> Isso permite que você selecione o universo no lado esquerdo da tela e selecione um endereço no universo selecionado no lado direito da tela. Você pode usar os encoders da esquerda e da direita para selecionar o universo e o endereço de DMX. O encoder direito do meio pode ser usado para definir o Offset (leia sobre isso abaixo). Quando você tiver selecionado um endereço de DMX, você pode tocar no botão Ok, no canto superior direito para confirmar sua escolha na janela Selecionar Endereço de DMX. .

O endereço de patch precisa ser único. Você não pode ter fixtures que utilizam os mesmos endereços de DMX.

Offset

O Offset pode ser usado para adicionar automaticamente os canais de DMX vazios entre seus fixtures. Se você adicionar 10 fixtures que utilizam 16 canais de DMX cada, o console irá patchear ele um ao lado do outro sem qualquer espaço (gap) entre eles. Assim, o primeiro será no endereço 1 o próximo em 17, o próximo em 34, etc. Se você quer um espaço (gap), então você pode adicionar automaticamente isso. Se você configurar o Offset maior do que a quantidade de canais que o fixture usa, então este será o endereço de início para os fixtures. Por exemplo, nós patcheamos os 10 fixtures com 16 canais e temos o Offset em 20, então o primeiro estará em 1, próximo estará em 21, o próximo em 41, próximo 61, etc. Isso pode ser mais fácil de endereçar, a menos que você não esteja ficando sem canais DMX.

Depois de ajustar os campos de entrada da sua maneira, você pode tocar no botão Ok, no canto superior direito para confirmar suas escolhas. Isto o leva de volta para a Janelo do Menu de Patch. Você pode ver os fixtures que você adicionou. Cada Fixture tem sua própria linha e as colunas permitem que você edite qualquer campo que você deseja. Para mais detalhes sobre a janela do Menu de Patch, siga o link acima.

Para finalizar as alterações de nosso show e adicionar o fixture, por favor toque no botão Ok no canto superior direito. Isso lhe dá uma janela que lhe pede para confirmar que você deseja aplicar as alterações feitas no seu show. Toque em Ok, Aplicar Todas as Alterações .

Você acabou de adicionar alguns fixtures em seu show.



Multipatch um fixture

Você pode criar um fixture multipatch. É uma maneira de ter vários endereços de DMX patcheáveis conectados a um ID de Fixture.

Você seleciona o fixture que você quer fazer multipatch e depois toque em Criar Multipatch (em Setup -> "Menu de Patch"). Agora você digita quantos endereços patcheados de DMX você deseja.

Isto lhe dará linhas extras no Menu de Patch sob o fixture selecionado. Cada linha pode ter o seu próprio nome e possui endereços de DMX.

A dot2 irá então espelhar a saída de DMX nesses endereços de DMX. O fixture selecionado e os multipatches compartilham o mesmo ID de fixture.

Multipatch fixtures aparecem como fixtures extras que você pode posicionar no visualizador dot2 3D.

Para aceitar os novos multipatch fixtures, você precisa sair do <u>Menu de Patch</u> com a tecla Ok no canto superior direito e Aplicar todas as alterações.

Adicionando fixtures em um show que já tenha alguns fixtures

Se o seu show já tem alguns fixtures, mas você precisa adicionar novos, então você precisa prestar atenção nos fixtures já existentes em seu show. O processo é basicamente o mesmo descrito acima, mas agora o seu show já tem alguns fixtures, e como algumas das configurações dos fixtures devem ser únicas, você vai precisar adicionar os fixtures com informação de patch e número de ID únicos.

Pressione a tecla <u>Setup</u> o botão <u>Menu de Patch</u>. Isso nos dará a <u>Janela do Menu de Patch</u>. Aqui você pode ver os fixtures existentes. Para adicionar mais, você precisa tocar no botão <u>Adicionar novos fixtures</u>.

Agora você precisa ajustar os cinco campos de entrada correspondentes às suas necessidades.

Algumas das janelas serão agora um pouco diferente, já que já temos fixtures no show. Se você tocar no botão Selecionar...] ao lado do campo de ID, você verá alguns dos campos de ID na janela Selecionar ID(s) de Fixtures agora estão acinzentados e tem um nome de fixture nos ID(s) que estão ocupados.

O mesmo acontece na janela Selecionar o Endereço de DMX. Toque no botão Selecionar... ao lado do campo de entrada de Patch. Aqui você pode ver o seletor de universo no lado esquerdo da tela que os fixtures existentes estão ocupando alguns dos endereços de DMX nos universos - algumas das áreas de dentro do quadrado estão preenchidas.

Você precisa selecionar os números de ID de fixture disponíveis e patchear endereços. Eles precisam ser números exclusivos.

Depois de ajustar os campos de entrada verde para atender às suas necessidades, então você pode tocar no botão Ok no canto superior direito e sair da janela do Menu de Patch tocando em Ok no canto superior direito para confirmar que esta é a sua nova configuração de fixture. E, finalmente, confirme Ok, Aplicar Todas as Alterações .



Alterar o tipo de fixture

Você pode alterar o tipo de fixture de seus fixtures já patcheados. O console fará o seu melhor para substituir os valores programados. Se você alterar o tipo de fixture em um fixture que você já programou, então o console irá manter o máximo de dados possível. Ele tentará converter os dados para o valor mais próximo. Por exemplo, se você tiver programado algumas luzes LED wash e, então substituí-las por algo que só tem uma roda de cor, o console irá tentar selecionar a cor correspondente mais próximo na roda. É uma boa idéia para programar usando presets. Isso torna mais fácil para corrigir a programação após a alteração do tipo de fixture.

Se você deseja alterar o tipo de fixture, pressione Setup e então Menu de Patch. Então selecione os fixtures que você deseja alterar e toque Alterar Tipo de Fixture. Isso abrirá a janela Selecionar Tipo de Fixture.... Aqui você pode ver todos os tipos de fixtures atuais em seu show. Aqui você pode selecionar um dos tipos de fixture ou você pode tocar o botão que diz Importar na barra de título, isto irá abrir a janela Importar Tipo de Fixture - aqui você pode importar um novo tipo de fixture em seu show.

Quando você selecionar o tipo de fixture que você quer, então você pode tocar Ok no canto superior direito.

Se você alterar o tipo de fixture a algo que usa uma quantidade diferente de canais de DMX, então talvez você precise voltar a patchear seus fixtures.

e, então Ok para sair do menu de Fixture, em seguida, Aplicar Todas as Alterações. Agora você alterou o tipo de fixture. Você deve agora verificar o seu cues.

Deletar tipos de Fixture não usados

0

Você não pode excluir tipos de fixture que estão atribuídos e patcheados!

5.4. Como Salvar e Carregar seu Show

Seus shows podem ser salvos no drive interno do console dot2. Mas também podem ser salvos em uma unidade USB externa. Quando você tem shows armazenados, você pode carregá-los no console e reproduzi-los.



O menu de Backup

Tudo isso é controlado usando o <u>menu de Backup</u>. Você o acessa, pressionando a tecla Backup. O menu deve ser assim:

🕻 Es	c	В	ack	ир				
	Current Show Name: dot2 demoshow							
		New Show		放 Load Show				
	This function c	an also be executed by a double press on (Backup).		💾 Save Show as				
		2 There is no USB drive attack	ned. S	Show will be saved on dot2 only.				
	Auto Save:	Off :						

Figura 1: Janela de Backup

No centro deste menu, estão quatro grandes botões.

Acima destes botões você pode ver o nome de seu show atual carregado e a última vez que foi salvo.

O encoder da direita permite que você escolha entre os quatro botões.

Abaixo os quatro botões, lhe é dito se há um USB conectado ao seu console ou não. Se há um USB conectado, então o seu show será salvo tanto no drive interno quanto no drive USB.

Abaixo disso está a função Auto Save. Aqui você pode escolher um intervalo de tempo que será usado como uma contagem regressiva para quando o console irá automaticamente salvar o show.

Novo Show

Tocando no botão Novo Show ou usando o encoder para selecioná-lo e, pressione o encoder rapidamente para abrir a janela Novo Show. Aqui você pode criar um novo show vazio. Você digita o nome de seu novo show e toca em Enter (uma seta para a esquerda com um ângulo de 90 graus) ou pressione a tecla Please.





Carregar Show

Tocando no botão Carregar Show ou usando o encoder para selecioná-lo, pressione o encoder rapidamente para abrir a janela Carregar Show. Aqui você pode escolher o encoder da esquerda para selecionar o drive de onde você deseja carregar um show salvo. As opções são: Interno, Demoshows ou USB Drive (se estiver conectado). Esta lista também está no lado esquerdo da tela. Demoshows são alguns shows que são feitos pela MA. Eles podem ser usados para brincar com as diferentes funcionalidade do console, sem ter que passar pelo processo de programar um show inteiro.

Uma vez que você tenha selecionado o drive, você pode ver uma lista de shows disponíveis e salvos no lado direito da tela. Você pode usar o encoder da direita para percorrer pela lista de shows. Pressione rapidamente o encoder para carregar o show selecionado.

Deletar Show

Para excluir um show, você também vai precisar ir para o menu Carregar Show. Aqui você pode selecionar o show que você deseja deletar e, em seguida, tocar no ícone da lixeira na barra de título.

Você não pode excluir os shows de demo.

Salvar Show

Tocando no botão Salvar Show ou usando o encoder para selecioná-lo, pressione o encoder rapidamente. Isso irá salvar o seu show atual usando o nome já dado anteriormente.

Isso também pode ser feito quando você não está no menu de Backup, pressionando a tecla Backup duas vezes (como uma clique duplo no mouse).

Salvar Show como...

Tocando no botão Salvar Show Como... ou usando o encoder para selecioná-lo, pressione o encoder rapidamente para abrir a janela Salvar Show Como.... Aqui você pode salvar o seu show atual com um nome diferente. Ela se parece muito com a janela Novo Show. É basicamente um campo de entrada com teclado na tela.

Você pode sair do menu de Backup pressionando a tecla de Backup, a tecla Esc ou a tecla Esc no canto superior esquerdo. Isso o leva para fora do menu de Backup sem fazer quaisquer alterações.

Na maioria das janelas abertas pelos menu de Backup, você terá o botão Ok no canto superior direito. Isso pode ser usado para confirmar sua escolha de nome ou seleção do show file para carregar.

Carregar seu show da dot2 na grandMA2

Você pode carregar o seu show da dot2 em um grandMA2 (a partir da grandMA2 versão 3.1). Uma vez que seu show tenha sido carregado em grandMA2, você **não pode** levá-lo de volta para a dot2.

A maneira mais fácil de salvar o seu show é em um pen drive USB. Em seguida, conecte-o na grandMA2. Isto irá



......

criar a estrutura correta de pastas no pen drive USB. Em seguida, você precisará conectar o pen drive USB em computador e manualmente mover ou copiar o show file da pasta de show dentro da pasta dot2 para a pasta de show na pasta da grandMA2. Depois, conecte o pen drive USB de volta na grandMA2 e carregue o show do pen drive.

Você terá um show de grandMA2 que tem todos os dados dos shows da dot2, mas todas as áreas que não são definidos pela dot2, estarão nos padrões de fábrica.

Você pode carregar um show file da dot2 na grandMA2 - mas não um show file da grandMA2 na dot2!

Você pode carregar um show file da dot2 na grandMA2 - mas não um show file da grandMA2 na dot2!

5.5. Como Usar a Linha de Comando

A dot2 é tecnicamente um console de linha de comando. Tudo o que acontece é um comando que é executado na linha de comando.

Para saber mais sobre os comandos que você pode escrever, por favor dê uma olhada na <u>seção de</u> <u>comandos</u> nesse manual.

A Linha de Comando é assim:

Linha de Comando



Ela está quase sempre visível na tela à direita. Se tocá-la, você abre a vista da linha de comando. Ela se parece com essa:

〈 Esc	Kesc Command Line												
15h38m 15h38m 15h38m 15h38m 15h38m 15h38m 15h39m 15h39m	ISh38m28.4295 : Executing : Store ExecButton1 1.1 ISh38m31.696s : Executing : Store ExecButton1 2 ISh38m51.264s : Executing : Clear ISh38m54.664s : Executing : Clear ISh38m58.996s : Realtime: Toggle Executor 1.202 ISh39m00.763s : Realtime: Toggle Executor 1.202 ISh39m03.929s : Realtime: Toggle Executor 1.3 ISh39m05.196s : Realtime: Go Executor 1.4												
Comma	nd Lin	e											8
^	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	ß	,	÷
ŢŢ	q	w	е	r	t	у	u	i	o	р	ü	+	П
Û		a	5	d	f	g	h	j	k	I	ö	ä :	#
	٧	z	x	с	v	b	n	m	J		-		

Aqui você pode usar o teclado na tela para digitar os comandos e você pode ver o histórico de comando e a resposta do console. Você também pode usar um teclado externo na linha de comando.

Quando a linha de comando tem o foco, então você pode usar as teclas Up e Down para selecionar os comandos usados anteriormente - então você pode executar o comando pressionando a tecla Please . Você também pode usar as setas para cima e para baixo em um teclado externo.

O histórico de comando também é uma vista que você pode ter visível em uma das telas internas ou na tela externa.

Links Relacionados

Seção de Comandos

Vista da Linha de Comando



5.6. How to use Encoders in the onPC

Unlike the real console, you don't have any encoders in the onPC.

You do have the Encoder Bar.

Hue	MERed Saturation	📠 🖬 Green	Brightness	MA Blue	Q	
0.0	⊘ 🧾	0.0 $^{\circ}$	- :	100.0 $^{\circ}$	0.0	

Encoder Bar.

This can be operated by the mouse.

If you left click on one of the four area in the Encoder Bar, then it's the equivalent to a short press on the physical encoder.

A click-and-hold while you move the mouse up and down is like scrolling the encoder - while you hold the left mouse button and move the mouse, you can go outside the Encoder Bar.

You can also do this by selecting one of the controllers in the special preset type dialogs and then turn your mouse scroll wheel (if you have one).

For moving the cursor in sheets it's better to use the arrow keys on your keyboard. You'll need to click somewhere inside the sheet first.

5.7. Como Trabalhar com Grupos

Esta página é sobre as diferentes coisas que você pode fazer com um grupo.

Criar um novo Grupo

Primeiro você precisa criar grupos. Este é o fluxo de trabalho para criar um grupo:

- 1. Selecione alguns fixtures
- 2. Pressione Store e depois Group
- 3. Agora você tem algumas opções:
 - 1. Toque em um grupo vazio na Vista de Grupos na tela.
 - 2. Toque em um número específico seguido de Please
 - 3. Pressione Please para criar o grupo no próximo grupo disponível.

Nomear um Grupo

Quando você armazena um grupo tocando na tela ou digitando um número específico, você é então apresentado com um pequeno pop-up que você precisa pressionar para nomear imediatamente o grupo. Pressionando, ele abrirá a <u>janela Inserir Nome para...</u>. Aqui você digita o nome que quiser. Você também pode digitar em um teclado externo. Isto também abrirá <u>janela Inserir Nome Para...</u>.

Se você já tem um grupo e você precisa nomeá-lo ou renomeá-lo, então você pode pressionar a tecla Label, e em seguida, selecione o grupo que deseja etiquetar. Isso também abre a janela Inserir nome para...

1. Press Label





- 2. Press Group , então você tem algumas opções
 - 1. Toque em um grupo na Vista de Grupos
 - 2. Pressione as teclas numéricas correspondentes ao número do grupo que deseja e terminar com Please.

Chamar/Usar/Selecionar um Grupo

Quando você precisa usar o grupo, tudo que você precisa para selecioná-lo:

- 1. Pressione Group
- 2. Daqui você tem duas opções:
 - 1. Toque no grupo na tela se você já tem a Vista de Grupos em uma de suas telas, você não precisa pressionar a tecla Group antes.
 - 2. Pressione as teclas numéricas correspondentes ao número do grupo que você quer para você continuar. Você pode atribuir um valor ou fazer alterações em sua seleção.

Se o seu grupo tem um nome único, então você tem outra opção. Você pode pressionar a linha de comandos e tocar em "g" (abreviação de grupo), espaço e o nome do grupo seguido de enter - isso pode ser mais rápido em um teclado externo.

Copiar um Grupo

Você pode fazer uma cópia de um grupo. Você irá então criar um novo grupo que tem a mesma seleção do grupo de origem (do jeito que ele está quando você fez a cópia). Se depois você alterar o grupo, a cópia não será alterada.

- 1. Pressione Copy
- 2. Pressione Group
- 3. Novamente, você tem algumas opções
 - 1. toque no grupo (ou grupos) que você deseja copiar e depois toque em um local vazio.
 - 2. usando as teclas, isso precisa ser feito na seguinte ordem:
 - 1. pressione as teclas numéricas correspondentes ao número do grupo que você deseja copiar (origem)
 - 2. pressione At
 - 3. pressione a tecla numérica correspondente ao local de cópia (destino)
 - 4. pressione Please

Se você selecionar mais de um grupo e, em seguida, copiar para um novo local, você irá criar várias cópias ao mesmo tempo.

Mover um Grupo

Para mover um grupo, você precisa basicamente das mesmas coisas de quando você o copia.

- 1. Pressione Move
- 2. Pressione Group





- 3. Novamente, você tem algumas opções
 - 1. toque no grupo (ou grupos) que você deseja copiar e depois toque em um local vazio.
 - 2. usando as teclas, isso precisa ser feito na seguinte ordem:
 - 1. pressione as teclas numéricas correspondentes ao número do grupo que você deseja copiar (origem)
 - 2. pressione At
 - 3. pressione a tecla numérica correspondente ao local de cópia (destino)
 - 4. pressione Please

Novamente, você pode mover vários grupos ao mesmo tempo.

Se você mover um grupo para um local que já tem um grupo, então, os dois grupos trocarão de posição.

Merge Grupos

Se você copiar um grupo (usando o método de cópia mencionado acima) para um local que já tem um grupo, lhe é dada a opção de Sobrescrever, Merge ou Cancelar a operação. Selecionando Merge, você irá mesclar a seleção dos dois grupos em um só. Sobrescrever irá apagar o conteúdo do grupo no local de destino.

Deletar um Grupo

Para deletar um grupo você precisa pressionar Delete e depois selecionar o grupo que você deseja deletar.

Criar um Master de Grupo

Você pode criar masters de grupo em seus faders executores. Eles podem ser utilizados para limitar a saída dos fixtures armazenados no master de grupo. O limite funciona proporcionalmente. O que significa que se você tem um master de grupo em 100% com o seu fixture em 50% e você, em seguida, vira o master para 50%, então a saída de su fixture será de 25%. Se um fixture é limitado por um master de grupo, então isso vai limitar a saída, não importa se ele é ligado por um master de grupo diferente. É um princípio precedência onde o menor leva.

- 1. Selecione o(os) fixture (s) você deseja em seu master de grupo.
- 2. Pressione Store
- 3. Pressione Group
- 4. Pressione uma das teclas associadas ao executor onde você deseja o master de grupo.

Links Relacionados

O que são Grupos

Vista de Grupos

Group KeyTecla Group

5.8. Como Trabalhar com Presets

Presets são um conjunto de valores que uma seleção específica de fixtures pode usar. Este conjunto de valores é armazenado em um agrupamento de presets especial que permite que você use os mesmos conjuntos de valores várias e várias vezes. Se você armazenar o preset em um cue, então você armazena um link para alguns atributos

dot2 User Manual



para alguns fixtures específicos ao preset. Isso significa que você não armazena os valores no cue, mas um link para o preset. Se você então atualizar os valores no preset, a aparência de seus cues irá mudar. Se você quiser saber mais sobre o que são presets, você pode ler <u>O que são Presets</u>.

Agora veremos como realmente trabalhar com eles.

Crie alguns presets

Eu suponho que você tem um show com alguns fixtures que tenham diferentes tipos de atributos.

Existem diferentes tipos de preset. Os tipos de preset mudam dependendo de quais fixtures você tenha adicionado ao seu show. Você pode ver os diferentes tipos de preset no lado direito da tela direita.

Você pode ter uma vista de Preset em uma das outras telas usando a Barra de Vista, ou você pode abri-la na tela da direita, pressionando a tecla **Preset**. Talvez faça mais sentido abrir a vista de Preset em uma tela que não seja a da direita. Faça isso e depois veja a barra de título da vista de preset mudar quando você selecionar diferentes tipos de Presets no lado direito da tela da direita. Cada Tipo de Preset tem seu próprio agrupamento de preset. Isto também significa que você só pode armazenar valores de Dimmer em um agrupamento de Preset de Dimmer. A exceção a isso é o tipo de preset All. O tipo All pode armazenar todos os valores entre os diferentes outros tipos de Presets.

Vamos tentar fazer alguns presets de dimmer (eu suponho que você já tenha adicionado alguns fixtures que têm um canal de dimmer). Selecione alguns dos seus fixtures, dê a eles um valor de dimmer em seu programador (se você não sabe o que o programador é então você deve primeiro aprender sobre isso - <u>siga esse link</u>). Agora pressione a tecla **Store** e, em seguida, um agrupamento de objetos vazio no agrupamento de Preset de Dimmer. Agora você pode ver que você criou um Preset de Dimmer.

Você pode fazer o mesmo com qualquer um de seus tipos de Preset disponíveis. Lembre-se de que você só pode armazenar valores de Dimmer em um Preset de Dimmer. O mesmo é válido para cada um dos diferentes Tipos de Preset - exceto os presets All.

Tente ter valores de dimmer e cor em seu programador. Em seguida, toque em All no menu na tela à direita. Pressione Store e, em seguida, um dos Presets All. Agora você armazenou um preset que tem tanto valores de dimmer como de cor.

Repare que tocando no botão All abre-se o agrupamento de presets All na tela 1. Você também pode abrir este agrupamento de presets All pressionando 4. .

Nomeando presets

Se você começar a digitar em um teclado externo diretamente depois de armazenar um preset, então você está etiquetando/nomeando o preset. Você também pode notar um pop-up para etiquetar quando você armazenar um preset. Tocando nisso você abrirá a janela de nomeação. Se você precisa nomear um preset depois de muito tempo dele ter sido armazenado, você pode pressionar a tecla Label e, em seguida, o preset que deseja nomear. Isso também abre a janela de nomeação.

A dot2 tentará etiquetar o preset com base em seu melhor palpite. Isso não funciona se não há um valor definido. Um exemplo é com presets de posição. A dot2 simplesmente não sabe para onde os fixtures estão apontados, então auto-nomeá-los não faz sentido





Call/Use/Selecione um Preset

Se você armazenar um preset, você obtém o link para o preset diretamente em seu programador. Isso permite que você armazene um cue diretamente depois e ter o preset no cue.

Se você precisa usar um preset depois de tê-lo criado, então você tem as seguintes opções. Se você não tem nenhum fixture selecionado, você pode tocar no preset que deseja usar. O primeiro toque seleciona todos os fixtures que podem usar o preset. Você vai precisar tocar novamente para realmente ter o preset em seu programador.

Se você tem uma seleção de fixtures e você toca em um preset, então são apenas os fixtures que podem realmente usar o preset que recebem o preset no programador.

Uma vez que você tenha os valores de preset em seu programador, você pode: armazenar um cue, um novo preset ou tirar os valores de seu programador novamente.

Fazer o Update de um preset

Se você precisa fazer um update (atualizar) os valores no preset, então você precisa selecionar os fixtures que você deseja atualizar e dar o valor que você deseja. Pressione a tecla Update e toque no preset que você deseja atualizar.

Isso é o mesmo que pressionar Store seguido do preset que você deseja atualizar e depois escolher Merge na janela Escolha o Método de Store.

Agora, os valores em seu preset mudaram. Se você usar o preset em um cue em algum lugar, esse cue estará diferente - ele usará os valores atualizados.

Se você já usou um preset em um cue e você adiciona novos valores (não alterando os já existentes) ou adiciona mais fixtures no preset, então esta nova informação não é adicionada em seu novo cue salvo anteriormente. Cues só procuram pelos valores que foram originalmente armazenados no cue.

Delete um preset.

Você pode deletar um preset pressionando **Delete** e, em seguida, o preset que deseja excluir. Se o preset está sendo usado em algum lugar, então você obtém uma janela de aviso perguntando se você realmente deseja apagar o preset.

Se você optar por excluir um preset usado, os valores atuais no preset são copiados para os cues onde são usados. Assim, seus cues continuam funcionando.

Se você pressionar Oops após deletar, você terá o preset de volta, mas link entre o cue e o preset estará quebrado e isso você não terá de volta.

Links Relacionados

O que são Presets



O que é o Programador

5.9. Como Trabalhar com Cues

Cues contém valores para alguns ou para todos os fixtures. Se você está à procura de conhecimento mais geral sobre o que são cues então dê uma olhada na página de ajuda <u>O que são cues</u>.

Nesta página veremos como trabalhar com cues.

Criar cues

Cues são organizados em uma lista de cue em um executor. Você pode armazenar cues em qualquer executor que não seja um master de grupo ou um master especial.

Você precisa de alguns fixtures e alguns valores em seu programador. Se você não sabe do que eu estou falando, dê uma olhada em: <u>O que é o Programador</u> e <u>Como Adicionar e Patchear Fixtures</u>.

Com alguns valores ativos em seu programador, você pode optar por armazenar essas informações em um cue. Isso pode ser no executor principal ou em um dos outros executores. Se você não sabe o que são os executores por favor leia a página <u>O que são executores</u>.

Se você deseja armazenar os valores em um cue no executor principal, pressione **Store Please**. Isto irá armazenará o primeiro número de cue disponível. Se você não tem nada no executor principal antes de fazer isso, então agora você terá o cue número 1. Se você tiver o cue número 1, então você não vai armazenar os valores diretamente. Em vez disso, você será perguntado sobre o que deseja fazer. Este é geralmente o caso quando é a segunda vez que você armazena um cue em um executor. Você obterá a janela Escolha o Método de Store:



Figura 1: Escolha o Método de Store

Existem quatro opções aqui:

- Merge Esta opção adicionará valores aos valores já existentes no cue.
- Remover Isto irá remover os valores existentes do mesmo tipo que você tem atualmente ativo em seu programador.

dot2 User Manual



- Sobrescrever Isto irá apagar o conteúdo atual do cue e adicionar o seu valor ativo para o cue.
- **Criar Segundo Cue** Esta opção só estará disponível quando você tem uma lista de cue com apenas um cue. Pressionando isso, você irá adicionar os seus valores atualmente ativos em um novo cue número 2.

Se você deseja armazenar um número de cue específico, você pode usar uma entrada de comando mais precisa. Por exemplo, você deseja armazenar o cue número 5. Pressione as seguintes teclas: Store Cue 5 Please. Você pode até mesmo adicionar um tempo de cue enquanto estiver armazenando. Por exemplo, você deseja armazenar o cue número 5 com um tempo de fade de 3 segundos. Para fazer isso, pressione as seguintes teclas: Store Cue 5 Time (= comando Fade 3 Please.

Se você não especificar o tempo de cue quando você armazenar o cue, então ele usa o tempo padrão definido na janela de Tempos Padrões. Você pode configurá-la pressionando a tecla Time (com uma linha de comando vazia). Ela será assim:

🕻 Esc		Time d	efaults		
Cı	ue timing	8	Pro	eset types tin	ning 😣
				Fade	Delay
Fade	0.00		Dimmer	[Cue]	[Cue]
			Position	[Cue]	[Cue]
OutFode	InFade		Gobo	[Cue]	[Cue]
Outrade	ill ade		C olo r	[Cue]	[Cue]
			Beam	[Cue]	[Cue]
Delay	0.00		Focus	[Cue]	[Cue]
			Control	[Cue]	[Cue]
OutDelay	InDelay	,			

Figura 2: Janela Tempo Padrão.

Se você deseja armazenar seu cue em um executor diferente (não o executor principal), você precisa pressionar uma tecla associada ao executor. Por exemplo, você deseja armazenar o cue número 2 em um executor específico. Então você precisa pressionar as seguintes teclas: Store Cue 2 e depois, uma das teclas associadas ao executor onde você deseja o cue.

Armazenar um cue fará um **Auto Unblock**. Isto significa que depois de ter guardado um cue, todos os valores inalterados são removidos. Por favor, use a função **Protect** (leia abaixo), se você quiser "bloquear" um cue.

A dot2 é um console de tracking. Se você não sabe o que isso significa, por favor, dê uma olhada na página de ajuda <u>O que é Tracking</u>.

Fazer o update de um cue

Você pode sempre armazenar seu conteúdo ativo atual do programador em qualquer cue que deseja.

dot2 User Manual



Mas se você tem um cue ativo em execução, então você tem a possibilidade de usar a tecla Update. É um fluxo de trabalho mais rápido. Se você pressionar Update Please, então você atualiza o cue ativo no executor principal.

Se você pressionar Update e depois uma tecla em um dos outros executores, você atualiza o cue ativo naquele executor. Se não tiver um cue ativo, então nada acontece.

Update lhe dará uma janela perguntando como atualizar (update). Existem dois modos chamados **Normal** e **Cue Only**. Normal fará uma atualização (update) de tracking e Cue Only irá preservar os valores do seguinte cue.

Atualizando o cue fará um **Auto Unblock**. Isto significa que depois de uma atualização (update) tudo que estiver armazenado, menos os valores inalterados, será removido. Por favor, use a função **Protect** (leia abaixo), se você quiser "bloquear" um cue.

Nomeando um cue

Logo depois de armazenar um cue, há o pop-up para Etiquetar. Se você pressioná-lo, então você é levado para a janela Inserir Nome.

Se você precisa etiquetar um cue após sua criação, você pode usar a tecla Label. Por exemplo: você quer nomear o cue número 2 no executor principal: Label Cue 2 Please.

Você também pode abrir a <u>Vista de Cues</u> e pressionar o nome do cue que você deseja mudar. Se você continuar pressionando-o por cerca de 2 segundos, você também obterá a janela Inserir Nome...

Alterando o tempo de cue

Há muitos tempos diferentes em um cue. Eles podem ser vistos na vista de Cue.

Os valores habituais (In) Fade e Out Fade configuram os tempos utilizados, respectivamente, pelos atributos que estão aumentando e os que estão diminuindo o valor. O padrão de fábrica é que o Out Fade é configurado ao tempo de Fade (ou InFade). Portanto, não importa como você configure o tempo de fade, o tempo de OutFade será o mesmo. Mas você tem a possibilidade de separá-los.

Você também pode configurar um Delay para o OutFade. Isso é um tempo que o console vai esperar antes de iniciar o OutFade.

Todos os Tipos de Preset disponíveis têm seus próprios tempos para fade e delay. Configurar isso irá sobrescrever o tempo de cue configurado para os valores que estão sendo alterados naquele Tipo de Preset.

Tempo Padrão

Você pode pressionar a tecla **Time** para abrir a janela de Tempos Padrões. Aqui você pode configurar os tempos que serão usados como padrão quando você criar novos cues.

Configurar um tempo quando armazenar

Você pode sobrescrever o tempo padrão quando você armazena um cue. Por exemplo, você deseja armazenar o cue 3 com um tempo de fade de 5 segundos: Store Cue 3 Time (= comando Fade) 5 Please.

A tecla Time tem uma função especial quando você a usa em um comando. No exemplo acima, você pode manter pressionada a tecla Time para alterar entre os diferentes tempos disponíveis no cue - embora não sejam



os tempos de tipo de preset.

Alterando o tempo na vista de Cues

Quando você tem uma vista de Cues visível, você pode pressionar e segurar um valor na vista para alterar o valor do tempo.

Você também pode usar o encoder de rolagem para selecionar o campo do tempo que você deseja alterar e, em seguida, pressioná-lo. Isto lhe dará a <u>vista da Calculadora</u>. Use-a para definir um novo valor.

Você também pode pressionar a tecla Edit e, em seguida, o campo que você deseja alterar na vista de Cues, isso também lhe dará a vista da Calculadora.

Disparos de Cue

Cada cue tem um disparo. Isso é o que faz o cue ser executado. Existem vários disparos:

- Go O cue apenas dispara quando ele recebe um comando Go.
- **Time** Ao selecionar Time, então você precisa especificar o tempo na coluna de Trig Time. O tempo que você definir começará a contagem regressiva quando o cue anterior é disparado.
- Follow Um cue follow é disparado quando o cue anterior terminou todos os fades.
- Sound O disparo de som dispara o cue quando o console recebe picos de som. Você vai encontrar diferentes opções de som na coluna "Trig Time". A opção chamada "Snd" e o número são diferentes frequências definidas. Você pode ver o som de entrada na vista de Configuração de Entrada de Som, encontrado no Menu Tools.
- **BPM** O cue pode ser disparado com base no BPM medido da entrada de som. Isso também pode ser visto na Vista de Configuração de Entrada de Som.
- Timecode Seu cue pode ser disparados por entrada de sinal de time code. Você precisa definir o tempo de disparo na coluna "Tempo de Trig". O timecode usado pode ser definido na <u>vista Configurações do Executor</u>. O timecode pode ser gravado por favor, leia mais sobre isso na <u>vista de Cue</u>.

Proteger um cue (Protect)

Você pode proteger seus cues de valores de tracking, alterando o visual do cue.

Há uma coluna protegida na vista de Cue. Isto irá desenhar uma linha em branco acima do cue para indicar que o tracking para por aqui.

A funções de cue protegidas como um "block" ou "mark". Isso significa que irá afirmar os valores (incluindo valores trackeados) do cue, quando você executá-lo.

Se você voltar a partir de um cue protegido, entãos os fixtures irão fazer o fade de volta para os valores que tinham nos cues anteriores. Se este é um valor trackeado, ele usará o tempo de fade do cue onde eles originalmente tinham os valores. Por exemplo: o Fixture 1 obtém o valor de 100% no cue 1 e 50% no cue 2 (tempo de fade de 5 segundos). Você também tem cue 3 (tempo de fade 1 segundo), sem alterações para o fixture 1. Em seguida, você armazenar o cue 4 com o fixture 1 a 0% e um tempo de fade de 0 segundos. Cue 4 é um cue protegido (protected). Se você estiver no cue 4 e pressionar **Go-** e fazer o fade ao cue 3, o fixture 1 fará o fade para 50% (do cue 2) e ele usará o tempo de fade do cue 2. Assim, outros fixtures armazenados no cue 3 usarão o tempo de fade do cue 3, mas o Fixture 1, que tem valores trackeados, usará 5 segundos.



Ir para um cue específico em uma lista de cue

Você pode ir para um cue específico pressionando a tecla Goto. Você vai para o cue assim que você executa o comando (com Please).

Por exemplo, você quer ir para o cue número 3, mas você não quer passar pelos outros cues para chegar lá:

Goto Cue 3 Please

Isto também pode ser feito usando um tempo de fade específico. Por exemplo você quer ir para o cue número 10, mas o cue 10 tem um tempo de fade de 2 minutos. Você só precisa ir ao cue 10, então você gostaria de sobrescrever o fade do cue: GotoCue 1 0 Time (= comando Fade) 1 Please. Agora você faz um fade para o cue 10 em 1 segundo.

Copiar um cue

Você pode copiar um cue para um cue diferente usando a tecla **Copy**. A operação de cópia pode ter apenas duas opções de cópia. "Cue Only" irá copiar seu cue sem ter que trackear os valores copiados, mas deixando os cues seguindo o novo cue, sem alterar sua aparência. "Status" é usado para incluir valores controladas no cue de origem. Se isso não estiver ativado, então você só vai copiar os valores de atributos que são realmente armazenados no cue de origem.

Dependendo no destino de sua cópia, você também tem algumas opções diferentes. Se você está copiando para um cue novo, ainda não existente, então você pode simplesmente copiar o cue. Se você copiar a um cue já existente, então você pode optar por merge os novos valores para o destino ou você pode optar por sobrescrever os valores existentes com os novos – isso irá apagar todos os valores existentes e aplicar os novos valores.

Por exemplo, você deseja copiar o cue 2 em um novo local. Será o cue número 3.5 - você quer que os valores trackeados do cue número 1 sejam incluídos e você não quer mudar o cue número 4: Copy Cue 2 At 3 . 5 Please Você obterá uma janela de Escolha o método de Copy como essa:



Figura 3: Escolha o Método de Cópia

Isso pode parecer um pouco diferente, depende se você já tem uma cue 3.5 ou se estamos criando um novo cue. Esteja certo de que o status tem uma marca de verificação, e se você pode ver a opção "Cue Only", certifique-se que também tem uma marca de verificação. Agora toque em Copiar ou Merge, dependendo de suas opções.

dot2 User Manual



Copiar o cue fará um **Auto Unblock**. Isto significa que depois d a cópia todos os valores inalterados serão removido. Por favor, use a função **Protect** - Proteger (leia acima), se você quiser "bloquear" um cue.

Move o cue

Você pode mover um cue usando a tecla Move. Por exemplo, você deseja mover o cue 2 a o cue 6 (que não existe no momento): MoveCue 2 At 6 Please. Isto irá mover o cue sem pedir qualquer pergunta.

Se você mover um cue para um cue já existente, você será perguntado sobre o que realmente deseja fazer. Os valores existentes no cue de destino serão sobrescritos.

Renumere a lista de cue

Você pode renumerar um único cue ou uma gama de cues. Pressione e segure um número de cue na vista de cues. Isso abre a janela Editar Número(s) de Cue. Ela seria assim:

🕻 Esc	Edit Cue Number(s)							
		Selecte	d Cue(s)					
From Cue	1.0	- +	To Cue	1.0				
		Renumb	er Cue(s)					
New Number	1.0	- +		Benumber				
Step Width	1.0	- +		Nenumber				

No topo desta janela você pode configurar a gama de cue que você deseja numerar. Você então define o novo número inicial e a largura do step para os cues. Quando você estiver feliz com as configurações, então você toca no botão Renumerar.

Você não pode usar Renumerar para mover um cue – e a lista de cue sempre tem que estar em ordem numérica. Assim, você só pode renumerar o(s) cue(s) dentro dos limites de quaisquer cues antes ou depois da gama definida.

Figura 4: janela Editar Número(s) do Cue.





Deletando um Cue

Você pode excluir um cue usando a tecla **Delete**. Quando você exclui um cue, você pode ser perguntado se deseja excluir o cue de um jeito "Normal" ou usando o "Cue Only". Você só será perguntado, se excluir um cue que não seja o último cue. "Normal" irá resultar em valores trackeados do cue anterior para o próximo. Valores que podem ter sido alterados no cue que você está excluindo. "Cue Only" deixará os cues seguintes da mesma maneira que eles estavam antes de você excluir o cue.

Links Relacionados

<u>O que é o Programador</u>

O que são Cues

<u>O que é Tracking</u>

O que são Executores

5.10. Como Trabalhar com Chasers

Chasers são listas de cue que são executadas em um modo especial.

Então você vai precisar de uma lista de cue com alguns cues. Se você não sabe como fazer isso, por favor dê uma olhada em <u>Como trabalhar com Cues</u>.

Configurando o executor no modo Chaser

Uma vez que você tenha alguns cues em um executor, você pode colocá-lo no modo chaser. Para fazer isso, abra a vista da lista de cue do executor que você pretende alterar. Pressione a tecla e, em seguida, uma das teclas associadas ao executor com a lista de cue que deseja mudar.

Isso abre a <u>vista de Cues</u>. No canto superior direito desta vista, há um ícone de Tool (ferramenta) \checkmark - toque nele. Isso abre a janela <u>Configurações do Executor</u>. A primeira configuração é "Is Chaser". Toque na área verde ao Iado, até que você não tenha mais o sinal de pare, mas sim o sinal de correto.

Agora você alterou o modo do executor.

Uma lista de cue sendo executada como um chaser ignora os tempos de cue e os disparos armazenados na lista de cue. Então, as colunas de tempo ficam acinzentadas quando o modo de Chaser é selecionado.

Nas configurações do executor, você também pode configurar o tempo off (ou toque isso na barra de título da vista de cue). Se você configurar esse tempo, ele será usado para fazer o fade de chaser off se você usar a tecla **Off** ou o <u>comando Off</u>.

O tempo Off também funciona como um **tempo On** para os chasers. Isso significa que ele fará o fade dos parâmetros armazenados ao usar o tempo que você configurou quando iniciou o chaser.



Alterando as configurações do chaser

Existem diferentes configurações que ajustam como o chaser está sendo executado. Estas configurações podem ser alteradas quando olhamos novamente para os cues do executor. Então, se você fechar a janela Configurações tocando no botão Esc no canto superior esquerdo, então você voltar à vista de Cues - caso não, pressione a tecla e, em seguida, uma das teclas associadas ao executor.

Na vista de cues você agora vê uma barra diferente na parte inferior da tela e os seus encoders tem alguns parâmetros diferentes.

Esta é a barra na parte inferior da vista de Cues:

Forward			Endless		1
Play	Pause	Half \$	Speed	1:1 Speed	Double Speed

E esses são os parâmetros nos encoders:

Fade		Speed	Scroll
	6.0% ©	60.00 BPM	

Com os dois encoders centrais você pode controlar a percentagem de Fade entre os steps (cues) e a velocidade do Chaser. O Fade é o tempo usado para fazer a transição de um step para o outro. Os tempos de fade armazenados na lista de cue são ignorados e o Fade é quem controla se os valores irão fazer o fade ou snap (altera instantaneamente). Quanto maior for o número, maior é o tempo usado para fade. É expressado com um número por cento. Isto é porque ele é expressado como um tempo disponível baseado na velocidade do chaser. A Velocidade é um número expresso em BPM (Batidas Por Minuto). Isto nos diz o número de steps (cues) executados por minuto.

A barra do chaser na parte inferior da vista de cues nos permite controlar como o chaser é executado. As duas áreas verdes no topo determinam se o chaser está em loop e a ordem executa os steps. A configuração da esquerda ajusta a direção. Pressionando os três pontos brancos você abrirá o menu. Você tem as seguintes opções:

- Avançar irá executar os steps do menor número para o maior.
- Para trás irá executar os steps do maior número para o menor.
- **Bounce** começará como Avançar e, quando atingir o maior número, voltará todo o caminho percorrido até chegar ao menor número. O resultado é uma constante mudança de direção.
- Aleatório escolherá cues/steps aleatórios.

As configurações da direita decidem como o é o loop do chaser. Pressionando os três pontos brancos você terá as seguintes opções:

- Sem fim o chaser será executado até que você o pare.
- **Shoot-Off** irá executar o chaser uma vez e, em seguida, o desligar. Se a ordem de execução for aleatória, ele irá executado a quantidade de steps/cues, mas não necessariamente todos os cues/steps diferentes!
- Shoot-On é o mesmo que Shoot-Off mas irá pausar depois do step/cue final.



A metade inferior disso lhe dá controle para dar o play ou para pausar o chaser (para qualquer um dos modos de shoot). Há também três botões que mudam a velocidade. Você pode dividir a velocidade pela metade, dobrá-la ou restaurá-la para as configurações iniciais do encoder.

Você pode alterar dinamicamente a velocidade do chaser. Pressione e segure a tecla **Speed**, enquanto você toque em uma das teclas associadas ao chaser. Isso ajustar a velocidade para você tocar. Esta é uma função chamada "Learn". Isto pode ser atribuído a uma das teclas associadas ao chaser. Pressione e segure a tecla

e, em seguida, pressione a tecla Label (= comando assign), solte a tecla e pressione Speed (perceba o que sua linha de comando diz



Agora pressione a tecla que você deseja ao Learn. Isso também pode ser feito usando a janela Alterar Função dos Botões Executores ou na janela Configurações do Executor.

Executando o chaser

Você pode iniciar um chaser movendo o de 0% para algum número acima de 0%, isso irá executar o chaser. Você também pode usar o comando <u>Go</u> ou o <u>On</u> para executá-lo na direção configurada. Se você usar o comando <u>GoBack</u> o chaser é executado, porém na direção oposta. O comando <u>Toggle</u> irá alternar o status atual de execução do chaser. O comando <u>Off</u> irá parar o chaser. O comando <u>Flash</u> executará o chaser, contanto que você esteja pressionando a tecla.

Você pode atribuir todos esses comandos à teclas associadas ao chaser ou você pode usá-las temporariamente pressionando a tecla de função na dot2 e a tecla associada ao chaser.

5.11. Como Trabalhar com Efeitos

Teoria de Efeito

Os efeitos são a transição dinâmica de um valor para outro. Ele sempre se move entre dois valores - e apenas dois. Nós podemos controlar a forma como ele deve ir de um valor para o outro, podemos controlar a velocidade e quando todos os fixtures devem fazer isso ao mesmo tempo ou quando eles devem ser distribuídos ao longo do tempo de looping.

Cada um dos diferentes Tipos de Preset tem alguns efeitos predefinidos que você pode modificar.

Todos os diferentes valores de efeitos são valores do programador que você pode armazenar em cues. Este é o único lugar que pode reproduzir efeitos.

Vamos examinar algumas dessas configurações. Vamos começar com os dois valores. Na barra de título roxa de efeito, você vai encontrar dois botões chamados Valor Baixo e Valor Alto. Eles são usados para acessar e alterar esses valores.

Alguns efeitos podem usar uma Largura e Suavidade.

Para saber mais sobre o que são os efeitos, por favor dê uma olhada nas páginas de ajuda <u>O que são Efeitos</u> e na <u>Vista de Efeitos</u>.



Construa um efeito em seu programador

Para construir um efeito em seu programador você precisa selecionar os fixtures que pretendem utilizar o efeito, e você precisa selecionar o Tipo de Preset que deseja que o efeito use. Em seguida, na barra de título do tipo de preset, toque no ícone de efeitos - ou pressione a tecla Effect.

Isso abre a vista de efeitos para o Tipo de Preset selecionado.

Agora você pode selecionar um dos modelos de efeito predefinido para o tipo de preset que você selecionou (não "Off" ou "Stomp") - não há nenhum efeito para Control, Shaper e Video, então por favor selecione alguma outra coisa.

O encoder esquerdo pode ser utilizado para ajustar a valor "Alto" e "Baixo". Você também pode ajustá-los tocando nos respectivos botões na barra de título. Você pode usar presets como os valores.

O encoder central esquerdo controla a velocidade do efeito. Um número mais alto faz com que o efeito seja executado mais rápido.

O encoder central direito controla a Fase. Esta é a difusão dos fixtures ao longo do tempo do loop de efeito cíclico. Se há um valor aqui, então todos os seus fixtures estão ao mesmo tempo no ciclo de looping. E o resultado é que todos eles estão mudando juntos. Mesmo que você gire o encoder agora, nada realmente parece acontecer. Isso ocorre porque todos os fixtures ainda estão no mesmo ponto no loop, estamos apenas movendo onde o loop está. Se você quer espalhar todos os fixtures uniformemente no ciclo, então eles precisam ter uma fase de 0 a 360 graus. Se você pressionar o encoder, então você pode ver algumas predefinições. Um é chamado de 0..360 e há um chamado 0..-360. Você pode usar estes dois para espalhar uniformemente seus fixtures no loop. A diferença é a direção do efeito. A terceira fase predefinida é Espelho (0...360...0) isso dividirá sua seleção em duas e fará o efeito se executar no estilo wing ou espelho. Você também pode digitar, por exemplo **0 Thru 180** ou <u>-</u> **360 thru 0 thru -360**. Isso também podem ser feitos usando os diferentes modos da tecla Align em combinação com o giro do encoder. Brinque com isso e também tentar ultrapassar o número 360.

Há muitos efeitos chamados "Soft" ou "Hard". Estes efeitos irão mudar entre os valores alto e baixo ou com uma curva soft (sinus) ou hard (PWM). Muitas vezes você pode ajustar isso usando o encoder da direita enquanto você pressionar a tecla

Dimmer e efeitos de cor muitas vezes podem ser ajustados na largura. A largura controla quantos de seus fixtures selecionados estão usando o valor "Alto" e quantos estão usando o valor "Baixo". A Largura pode ser ajustada no encoder da direita (sem pressionar a tecla [10]]. Tocando no encoder você terá acesso a alguns valores predefinidos chamados [Um], Dois ou Três. Eles podem ser usados para definir a quantidade de fixtures utilizando o valor Alto.

Quando um fixture está sob a influência de um efeito, então há um marcador magenta ao lado do ID de Fixture.

Armazenar um Efeito

Depois de ter construído o efeito a seu gosto, você pode armazená-lo. Você pode armazená-lo em um cue existente ou você pode armazená-lo em um novo cue ou até em um preset.

Os efeitos irão começar quando você executar o cue, e ele vai desaparecer usando o tempo de fade do cue.





Parar um Efeito

Você pode parar um efeito que está sendo executado em um cue parando um executor, ou você pode programar um cue onde ele para.

Para programar um cue onde os efeitos param você precisa ter alguns valores de "stop" ativos em seu programador. Nós usamos um efeito especial chamado "Stomp" para parar a valores de efeitos.

Selecione o fixture no qual você deseja parar de executar um efeito e selecione o Tipo de Preset do efeito em execução. Agora, abra o editor de efeitos pressionando a tecla Effect. Aqui você pode tocar no botão Stomp. Não toque no botão Off. Isso só vai tirar valores do seu programador. Ele não vai parar o seu efeito. Você precisa ter o valor Stomp em seu programador e armazená-lo como um cue após aquele em que o efeito é iniciado.

Se você não tiver nenhum fixture selecionado quando você tocar em Stomp, então você está parando todos os fixtures que utilizam um efeito nesse tipo de preset.

Efeitos vão parar de usar o tempo de fade no cue.

Pegar efeitos em execução

Se você necessita pegar um efeito de um cue e armazená-lo em um novo cue, então você precisa ter um cue "source" em execução - poderia ser em preview (<u>o que são preview e blind</u>) - selecione os fixtures que executam o efeito e ative o tipo de preset que está executando o efeito. Agora você tem esses valores de efeitos em seu programador e pode armazená-lo em outro lugar.

Uma das vantagens de armazenar os seus efeitos em presets e, em seguida, usar o (efeito) preset no cue, é que é muito mais fácil de pegar o valor. Basta tocar no preset.

5.12. Como conectar nodes, wings, 3D e onPC

Há várias coisas que você pode conectar juntas. Tudo está conectado em uma infra-estrutura de rede Ethernet. Isso significa que você precisa conectar todos os seus dispositivos usando cabos Ethernet (de qualidade Cat.5e ou até melhor) a um switch de rede que suporte a velocidade mínima de 100 MB e o switch também precisa ser capaz de suportar Multicast. Todos os dispositivos na rede usam IPv6 para falar uns com os outros - por isso o switch também tem que ser capaz de suportar isso.

Se você não sabe o que é IPv6 e você tiver problemas com as conexões, leia a página de ajuda O que é IPv6?.

Se você tiver qualquer dúvida sobre qual switch de rede utilizar, contacte o seu distribuidor local. Eles irão ajudá-lo a selecionar uma opção apropriada.

dot2 Wings

Você pode conectar wings ao seu console dot2 ou ao dot2 onPC. As wings são atribuídas a um dispositivo específico. Se este dispositivo for perdido na rede, então a wing perde sua funcionalidade e espera para ser atribuída a um dispositivo diferente.

Existem dois tipos de wings: a dot2 Fader wing (F-wing) e a dot2 Button wing (B-wing). Cada uma lhe dá mais executores físicos e uma tela extra.

dot2 User Manual



Uma vez que as wings estão conectadas diretamente a um dispositivo específico, você vai precisar abrir o menu de Setup (configuração) no dispositivo que você deseja conectar uma wing. No menu de Setup, você vai encontrar um botão chamado dot2 wings, toque nele.

Isso lhe dará a <u>vista de Wings</u>. Aqui você pode tocar um dos slots disponíveis (barra amarela no lado esquerdo) do mesmo tipo que a sua wing. Existem apenas cinco slots para cada dispositivo. Dependendo de seus dispositivos, você pode ter apenas alguns slots disponíveis. Slots que estão ocupados pelo console, tem uma barra vermelha no lado esquerdo - eles são chamados de "fixados, internamente". Slots que estão atualmente ocupados por uma wing externa terão uma barra verde no lado esquerdo.

Quando você toca em um slot livre, você verá as wings disponíveis em sua rede. Se você não vê nenhuma wing aqui, então você precisa verificar sua rede e as conexões - também se certificar de que tudo está ligado.

Quando você vê uma wing no lado esquerdo da tela, então você pode tocar nela. A wing que você selecionou fará agora todas as teclas piscarem. Isso é para que você possa identificar a wing selecionada em uma configuração de várias wings. Quando a wing correta estiver piscando, então você pode tocar no botão Atribuir Selecionado.

Agora você tem uma wing atribuída e conectada e você pode sair do menu.

dot2 consoles, dot2 onPC e dot2 visualizador 3D

Tudo, exceto as wings, são conectadas a uma **sessão**. Wings são conectadas a dispositivos específicos. Pode haver 4 sessões separadas em execução em sua rede.

O sistema de sessão permite uma maior flexibilidade no que diz respeito a backup e redundância.

Pressione Setup e depois o botão Sessões . Isso lhe dará a vista de Configuração de Rede. Esta vista é separada em duas partes, a parte de cima mostra-lhe se o seu console ou onPC está atualmente em uma sessão de rede ou não.

Se o botão do lado direito diz Começar uma nova sessão ou juntar-se a uma existente , então você pode pressioná-lo para ver as 4 sessões diferentes. Se há alguns dispositivos usando uma das sessões, então o botão da sessão terá o nome da sessão e o botão dirá Juntar-se a Sessão . Se não houver nenhuma sessão em execução, você pode escolher uma sessão e iniciar uma nova sessão. Agora você pode adicionar mais dispositivos na sua sessão.

Se o botão na parte superior disser Parar/Deixar Sessão, então o console já está conectado a uma sessão. e você pode adicionar mais dispositivos para sua sessão.

A parte inferior da vista de Configuração de Rede mostra os dispositivos em sua sessão. Eles são separados em cada tipo de dispositivo. Se você tiver dispositivos em sua rede e eles estão em sua sessão, eles terão uma cor de fundo verde. O dispositivo que você está atualmente olhando terá uma cor de fundo verde mais brilhante. Se você não tem mais um dispositivo que anteriormente estava em sua sessão, então a cor de fundo será vermelha.Você pode ver o endereço de IPv6, o nome e o número da versão dos dispositivos conectados.

Um dispositivo com um texto em vermelho no número da versão é um dispositivo que não tem a mesma versão que você.

Você pode tocar no botão Adicionar para visualizar todos os dispositivos desconectados em sua rede. Aqui você pode selecionar o dispositivo que você deseja adicionar à sua sessão. Quando você escolher um, ele será



conectado a sua sessão e ele irá obter o arquivo de show que a sessão está executando. Se não houver quaisquer dispositivos na <u>vista Selecionar uma estação</u>, então o console não consegue ver o dispositivo na rede. Se você espera ver um dispositivo, você deve primeiro verificar os cabos de rede e energia.

Se você tiver conectado um console com um onPC, então você tem controle total de 4096 canais de DMX. O onPC funciona como um backup para o seu console. Portanto, se o seu console por algum motivo parar de funcionar (talvez se a energia cair), então o seu onPC vai assumir e você ainda pode controlar os 4096 canais de DMX. A saída de DMX do console não funciona se o console não funciona. Assim, você pode adicionar dot2 node4 (1K)s à sua rede. Isso permite que você tenha um backup ou uma saída remota de DMX.

dot2 Node4 (1k)

Ligar um Node4 a seu sistema, funciona exatamente como a descrição acima.

Nodes não pode inicializar uma sessão, eles estão conectados e escutam a conversa na rede. Eles, então, levam a informação de DMX para sessão e convertem-a para saída real de DMX.

O dot2 Node4 (1K) permite controlar canais de DWX 1024 quando você conecta um dot2 onPC e um dot2 Node4 (1K). O dot2 onPC só pode controlar 1024 canais, quando ele não está conectado a um console dot2.

Os nodes são pouco diferentes na vista de Configuração de Rede. Você pode configurar em quais universos os nodes controlarão as saídas. Na lista, ela poderia ser assim:

fe80::e44f:2900:2810 4Port node4 Out 1 Out 2 Out 3 Out 4	IP∨6	Hostname	Туре	XLR A	XLR B	XLR C	XLR D	
	fe80::e44f:2900:2810	4Port	node4	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Figura 1.

Setup de Node.

Aqui você pode ver que cada um dos dois nodes conectados, controlam a saída de 4 universos. Você pode mudar quzl universos cada porta está fazendo a saída selecionando a célula e tocando o encoder do lado direito.

Cada porta DMX é independente das outros. Isto significa que cada porta pode fazer a saída de qualquer um dos 8 universos de DMX disponíveis.

Você pode alterar o **Nome do host** do node selecionando a célula e tocando no encoder do lado direito. Em seguida, digite um novo nome para o node.

5.13. Como usar disparos de entrada externa

As entradas remotas são entradas externas que você pode conectar e usar para disparar eventos no console dot2. Há atualmente três tipos de entradas diferentes que você pode usar: Análogo (fechamento do contato), MIDI e DNX.

Você pode configurar as entradas remotas, pressionando a tecla Setup e, em seguida, o botão de entrada remota la laso lhe dá a vista de Configuração de Entradas Remotas.

No lado esquerdo você pode ver os três tipos diferentes e você pode ver se eles estão habilitados (sinal verde) ou não (sinal vermelho). Você pode mudar isso usando o encoder da esquerda para selecionar o tipo de entrada que deseja e depois toque no encoder. Isto irá alternar (toggle) o status atual. Você também pode alternar isso tocando

dot2 User Manual



no tipo de entrada. Para cada tipo de entrada há também uma pequena caixa cinza. Ele piscará em verde sempre quando há uma entrada ativa.

No lado direito de cada uma das entradas, você pode escolher o que deve acontecer quando a entrada for disparada.

Esta tabela tem seis colunas.

Input	Туре	Page	Executor	Function	CMD	Figura 1: colunas
da tabala	da Entradas Romotas					



A primeira coluna é o número de entrada remoto. Isso muda nome dependendo da entrada selecionada.

Tipo pode ser três coisas diferentes:

- Nenhum Se o tipo for Nenhum, então a entrada remota não é usada.
- Executor Se você escolher Executor, então sua entrada remota irá disparar algum executor.
- CMD Se você escolher Comando, então você pode escrever o comando que o trigger (disparo) deve executar.

As outras quatro colunas tornam-se relevantes, dependendo do tipo que você selecionou.

Se você tiver escolhido **Executor**, então você tem acesso às colunas **Página**, **Executor e Função**. A coluna **Executor** permite que você digite o número do executor que você deseja disparar. Você precisa especificar um número de página ou selecionar "Atual" na coluna **Página**, selecione então o número do **Executor** do executor que você deseja trigger (disparar). A coluna **Função** permite que você selecione um dos três: **Botão 2, Fader e Botão 1** - se você escolher um executor que só tem uma tecla, então você só pode selecionar **Botão 1**. Dependendo do tipo de entrada, suas teclas e faders reagem diferente na entrada. Mas isto são, basicamente, as teclas físicas e os faders para o executor selecionado.

Se você tiver escolhido o tipo **CMD**, então você pode acessar a coluna **CMD**. Aqui você pode digitar um comando que deseja que o trigger (disparo) execute.

Dê uma olhada na seção de Comandos desse manual para aprender mais sobre os comandos.

A seguir, uma descrição das três diferentes tipos de entrada.

Entrada Analógica

Para utilizar o disparo de entrada analógica, você precisa conectar um dispositivo de terceiros com um conector Dsub 15 com as teclas conectadas. Você pode ter 12 switches de contato que envia entre 5 e 15 volts em um dos pinos no d-sub 15. Um dos pinos suporta 5 volts, de modo que você não precisa de uma fonte de alimentação externa, desde que você não use para cabos longos.

Os disparos analógicos são apenas on/off. Eles não suportam entrada variável.

Esta é a pinagem do d-sub:

- Pin 1 = Analog input 1
- Pin 2 = Analog input 3
- Pin 3 = Analog input 5



- Pin 4 = Analog input 7
- Pin 5 = Analog input 9
- Pin 6 = Analog input 11
- Pin 7 = + 5 volts
- Pin 8 = Common Ground
- Pin 9 = Analog input 2
- Pin 10 = Analog input 4
- Pin 11 = Analog input 6
- Pin 12 = Analog input 8
- Pin 13 = Analog input 10
- Pin 14 = Analog input 12
- Pin 15 = Not used

MIDI Input (Entrada MIDI)

A entrada MIDI reage às notas MIDI recebidas. Você pode atribuir um disparo para as notas de 0 a 127 - de forma que há 128 diferentes disparos e MIDI. Os disparos reagem à informação de velocidade. Isto significa que um fader pode ser posição de acordo com a velocidade recebida. Botões do executor também reagem aos comandos MIDI "on" e "off".

DMX Input (Entrada DMX)

A entrada DMX reage ao conector de entrada de DMX na dot2. A entrada remota DMX pode usar todos os 512 canais de DMX. Botões executores e comandos são executados quando a entrada DMX está na faixa de 128-255. Isso também suporta entrada variável para que você possa controlar a posição do fader executor - então isso reage com a gama 1 a 255. O indicador de atividade acende apenas quando a entrada está acionando alguma coisa. Então, se você só tem botões Executores e comandos, o valor de entrada deve ser 127 ou acima, antes que o indicador esteja ativo. Para faders executor, ele irá ativar quando a entrada estiver acima de 0.

5.14. Usar MIDI e MIDI Show Control (MSC)

A dot2 pode lidar com diferentes tipos de MIDI e pode transmitir e receber MIDI.

Você pode ver os dados de entrada (In) e saída (Out) de MIDI em um console pressionando Tools e depois Monitor MIDI.

Se você estiver usando uma dot2 onPC, então você precisa configurar suas entradas e saídas de MIDI. Isto é feito no menu Tools (Ferramentas). Aqui você pode tocar em <u>Configuração MIDI</u> e selecionar quais dispositivos de MIDI você usa para transmitir e receber MIDI.

MIDI note de entrada remota (input)

Este é um sistema para usar MIDI Notes recebidas para disparar (trigger) coisas diferentes no console. É tudo criado no <u>vista de Configuração de Entradas Remotas</u>.

dot2 User Manual



Aqui você tem a opção para mapear sinais de MIDI Notes de entrada para os executores ou para disparar (trigger) um comando que você escreve na configuração.

Você pode usar o MIDI Velocity para definir a posição de um fader.

Entrada Remota de MIDI só dispara os executores no console que recebe o sinal MIDI.

MIDI note de saída (output)

Você pode enviar MIDI Notes a partir de cues ou diretamente na linha de comando.

Você pode usar o <u>comando Midi Note</u> para transmitir dados de MIDI Note. Por favor, leia mais detalhes sobre o comando na descrição do comando.

O comando MIDI Note é transmitido a partir de um console autônomo ou se você tiver uma sessão, então é o

master da sessão (o console com o ícone de Coração Azul **a**o lado da entrada de linha de comando) que transmite o MIDI.

MIDI Show Control (MSC) input - entrada

O console pode ser controlado por qualquer dispositivo que pode enviar MIDI Show Control. Há um monte de configurações em relação ao MSC. Você pode encontrá-las em <u>Setup</u> e depois <u>MIDI Show Control</u>. Aqui você pode alterar as configurações para corresponder às configurações no transmissor (muitas vezes um software Show Control ou algum software Sound).

Quando você usa MSC você só pode controlar executores na primeira página ou o Executor Principal.

Os dados MSC precisam ser transmitidos para um console autônomo ou se você tiver uma sessão, ele é o master da

sessão (o console com o ícone de Coração Azul wa ao lado da entrada de linha de comando) que reage ao MIDI.

MIDI Show Control (MSC) output - saída

A dot2 pode transmitir comandos MSC para um dispositivo. Isto pode ser utilizado para controlar outros dispositivos (como amostras de som). Todas as configurações para isso são encontradas no <u>Setup</u> e depois <u>MIDI Show Control</u>. Aqui você precisa definir suas configurações para coincidir com o receptor MSC.

Os dados MSC são transmitidos a partir de um console autônomo ou se você tiver uma sessão, então é o master da sessão (o console com o ícone de Coração Azul ao lado da entrada de linha de comando) que transmite o

sessao (o console com o icone de Coração Azul **e con**ando) que transmite o MIDI.

MIDI Time Code (MTC)

O console pode receber MTC e usar isso para executar automaticamente cues nos executores.

O executor você quer que seja controlado por MTC precisa ter "MIDI" selecionado na janela Configurações do <u>Executor</u>. Então você precisa ter alguns cues naquele executor que usem Timecode como trigger (disparo). Quando Timecode é o trigger, então você pode definir um tempo na coluna "Trig Time". Quando a sua entrada (In) MTC chega no tempo que você havia definido na coluna Trig Time, o cue é triggered (disparado). Você não precisa ter o cue como o próximo cue, ele irá pular para o cue que tem o tempo que coincide com o MTC de entrada. Apenas lembre-se de ter o fader para cima.



Você pode digitar os tempos manualmente ou você pode tocar em TC Record na barra de título da vista de Cues. Isto irá iniciar uma função de gravação. Então você pode fazer um Go normal aos cues de Timecode e ele irá gravar o tempo na coluna Trig Time. Você também pode usar o <u>comando Record</u> para ativar esta função de timecode record. Quando você tem um record ativo, então você terá um círculo vermelho piscando com um ícone branco "T" ao lado da entrada de Linha de Comando. Haverá também um círculo vermelho piscando na vista de Cues e na Barra do Executor. Você desliga a função Record tocando no TC Record novamente.

MTC pode ser ativado e desativado na janela de Configuração de Timecode no Setup. Se você desligou todos os timecodes de entrada, então você não pode tocar no botão TC Record.

O MTC de entrada pode entrar no sistema de qualquer console/onPC na sessão - e não apenas o master.

5.15. Como usar uma tela externa

Você pode conectar uma tela externa com um conector DVI. A saída DVI da dot2 é uma saída apenas digital. Isto significa que você não pode anexar um adaptador DVI para VGA e anexar uma tela VGA. Ela precisa ser uma tela digital com um conector DVI.

É muito importante saber que você pode prejudicar seriamente o console dot2 se ligar ou desligar uma tela DVI enquanto o dispositivo esteja ligado. É importante que você só ligue ou desligue a tela quando o console dot2 está desligado.

A dot2 registra a resolução da tela e usa a resolução ideal.

A tela externa pode ser uma touchscreen. É para isso que a dot2 foi projetada.

Quando a tela está conectada, você pode ligar o console. Em seguida, você pressiona a tecla Setup e, Selecionar Vista para Tela Externa. Ela seria assim:



〈 Esc	Select View	Select View for External Screen						
Arrangement		1	L					
Single only one big tile	2	2	3	3				
Split Honzon cally two wide rows Split Vertically two tall columns	Select fixtures and see their current values.	Groups	Presets	Cues				
1+2 Horizontal one wide in first row + two smaller tiles in second row 1+2 Vertical	Virtual Playback Shows all buttons and faders of another dot2 wing	Controls the speed of cues, effects and the programmer.	Shows the current DMX output.	Command Line				
one tall in first column + two smaller tiles in second Quad four small tiles	P Help Shows the user manual of this console.							

Figura 1: Janela Selecionar Vista para Tela Externa.

No lado esquerdo você pode escolher a disposição de tela que você gosta - a quantidade de uma disposição com azulejos diferentes na vista.

Você pode ver como a disposição de azulejos se parece com a da parte superior central. A parte central inferior mostra-lhe todas as vistas especiais e da barra lateral direita mostra todos os modos de exibição padrão.

Mas, isso também pode ser feito em tempo real na tela externa.

Toque (ou use o mouse para clicar), uma das áreas da tela e, em seguida, selecione uma vista diferente na Barra de Vista no lado direito da tela externa. A Barra de Vista na tela externa é mais ou menos assim:

dot2 User Manual





Figura 2: barra do lado direito da tela externa.

Mais... abre Selecionar Vista para Tela Externa na atual tela externa. Aqui você também tem acesso as vistas especiais.





Se você usar um mouse USB e deixar o cursor do mouse na tela externa e não movê-lo por 120 segundos, em seguida, o cursor será escondido (ou se tornará um pequeno ponto de 1 pixel). Ele vai voltar quando você mover o mouse novamente.

5.16. Como fazer o reset do Console

O reset de fábrica, retorna o console dot2 ao estado em que estava da primeira vez que foi ligado. Isso é útil para a resolução de problemas que podem ser causados por configurações que foram alteradas após primeira vez que foi ligado.

Ou se você quiser apagar tudo que está armazenado no console.

O reset de fábrica irá formatar completamente e esvaziar o disco rígido da dot2.

Condições:

- Um pen drive USB vazio
- Um monitor externo conectado
- Um teclado USB conectado

			Update
downloads\dot2_v1.0.200.0.imgz			
Bytes written to disk:		Start	Cancel
	downloads\dot2_v1.0.200.0.imgz for windows) Bytes written to disk:	downloads\dot2_v1.0.200.0.imgz for windows) Bytes written to disk:	downloads\dot2_v1.0.200.0.imgz for windows) Bytes written to disk: Start

- 1. Faça o download do arquivo dot2*.imgz mais recente e do MA StickMAker em www.ma-dot2.com.
- Instale o MA StickMAker com um clique duplo em StickMaker-x.x.x.exe. Você será guiado pelo processo de instalação.
- 3. Insira um pen drive USB vazio em seu computador.
- 4. Abra o MA StickMAker com um clique duplo no ícone padrão. O MA StickMAker se abre.
- 5. Selecione o **pen drive USB**, e depois clique nos três pontos e selecione o arquivo **dot2*.imgz**. Clique em **Start**. O pen drive será formatado para um pen drive Linux e a imagem será gravada no pen drive.
- 6. Insira o pen drive USB formatado na entrada USB na parte traseira do console.
- 7. Pressione o **botão de energia** na traseira do console e pressione **F10** algumas vezes no teclado até que apareça o pedido de senha.
- 8. Pressione Enter, selecione seu pen drive USB, e pressione Enter.
- 9. Selecione **Factory Reset**. É feito o reset do console e ele é reiniciado.

O reset de fábrica está completo.

dot2 User Manual



6. Teclas

Esta seção contém uma lista de todas as teclas físicas no console e uma descrição de cada uma delas.

6.1. Tecla Align

A tecla Align (Alinhar) é usada para espalhar os valores em vários fixtures selecionados.

A função Align tem três modelos diferentes:

- Align Off: Todos os valores são os mesmos. Esse é o modo padrão.
- Align <: Isto manterá o valor do primeiro fixture selecionado e espalhará o valor ao o último fixture selecionado.
 - Neste exemplo, os dez fixtures (selecionados de 1 a 10) estão ajustados em 50% e, então a função de align é aplicada e o encoder girado (para baixo). Este é o resultado:



Figura 1: Align < exemplo.

- Esse resultado também pode ser obtido usando as teclas: Fixture 1 Thru 1 0 At 5 0 Thru 1 Please .
- Align >: Isto manterá o valor do último fixture selecionado e espalhará o valor ao o primeiro fixture selecionado.
 - Neste exemplo, os dez fixtures (selecionados de 1 a 10) estão ajustados em 50% e, então a função de align é aplicada e o encoder girado (para baixo). Este é o resultado:



Figura 2: Align > exemplo.

- Esse resultado também pode ser obtido usando as teclas: Fixture 1 Thru 1 0 At 0 Thru 5 0 Please.
- Align ><: Isto irá manter o valor do meio de sua seleção e espalhará o valor ao o primeiro e o último fixtures. Como uma gangorra ou um ponto de pivô central.
 - Neste exemplo, os dez fixtures (selecionados de 1 a 10) estão ajustados em 50% e, então a função de align é aplicada e o encoder girado (para baixo). Este é o resultado:



Esse resultado também pode ser obtido usando as teclas: Fixture 1 Thru 1 0 At 1
 0 0 Thru 0 Please .

dot2 User Manual



- Align <>: Isto manterá os valores do primeiro e último fixtures de sua seleção e espalhará o valor ao meio da sua seleção. Como uma flecha.
 - Neste exemplo, os dez fixtures (selecionados de 1 a 10) estão ajustados em 50% e, então a função de align é aplicada e o encoder girado (para baixo). Este é o resultado:



Figura 4: Align <> exemplo

 Esse resultado também pode ser obtido usando as teclas: Fixture 1 Thru 1 0 At 5 0 Thru 0 Thru 5 0 Please

Quando você pressiona a tecla Align, você vai alternar entre estes cinco modos. Um pequeno balão de informações aparece na tela 1 lhe dizendo o modo selecionado.

Se você tiver selecionado algo diferente de "Alinhar Off", então agora você irá alinhar o próximo atributo, você muda quando gira os encoders ou usa as Vistas de Tipo de Preset..

Assim que você começar a mudar uma coisa nova, a função Align volta para "Alinhar Off".

Essa tecla não interage com a entrada da linha de comando.

Os diferentes Align's existentes também estão disponíveis como Macros.
dot2 User Manual



6.2. Tecla At

A tecla At é usada para aplicar um valor ou para indicar um local.

Aplicar valores

Quando usada para aplicar um valor, você pode usá-la assim:



Isso configuraria o valor dimmer para 75% em sua seleção atual.

Você pode pressioná-la duas vezes para dar a seus fixtures selecionados 100%.

At colocará imediatamente o dimmer de sua seleção de fixtures em 100%

Você pode aplicar um conjunto de valores em um fixture a partir dos valores atuais de um fixture diferente.

Por exemplo, dando ao fixture número 2 os mesmos valores do fixture número 1:

Fixture 2 At Fixture 1 Please

Como uma indicação de local

Você também pode usar a tecla At como um indicação de local.

Ela pode ser usada para copiar ou mover informações de um local para outro.

Por exemplo, copiando o grupo 1 ao grupo 2:

Copy Group 1 At Group 2

Em vez de utilizar as teclas, você também pode fazer a maioria desses exemplos pressionando os botões na tela.

Uma localização também pode ser a posição de um fader.

Por exemplo, movendo o fader número 1 a 100 em 2 segundos

Exec 1 At 1 0 0 Time 2 Please

O comando atual executado é diferente das teclas pressionadas, na verdade ele diz:

Executor 1 at 100 Fade 2



Esteja ciente de que seu fader físico não se move!

Link Relacionado

Comando At.



6.3. Tecla Backup

Pressionando a tecla Backup, abrirá e fechará a Janela de Backup na tela 1.

Aqui você pode criar um novo show, carregar um show salvo, salvar o seu show atual e salvar o seu show atual com um novo nome.

Se você pressionar a tecla duas vezes rapidamente (como um clique duplo) você irá salvar o seu show imediatamente. Isso só pode ser feito se você não tem o menu de backup aberto.

Se você tiver um cartão de memória USB no console, ele também armazenará o seu show no USB.

Salvamento Rápido

Pressionar a tecla **Backup** rapidamente duas vezes irá salvar seu show atual. Isso só funciona se você não tem a janela de backup aberta equanto você faz pressiona duas vezes.

Links Relacionados

Janela de Backup

Como salvar e carregar o seu show

6.4. Tecla Blind

Pressionando a tecla Blind você irá toggle (alternar) entre ocultar as saídas do seu programador ou permitir a sua saída.

Isto é útil para quando você deseja armazenar algo em um executor, mas você não quer perturbar o que está acontecendo atualmente no palco. Em seguida (com um programador vazio) você pressiona a tecla **Blind**, seleciona alguns fixtures, faz o que você quiser fazer, armazene-o, limpe o conteúdo de seu programador e, em seguida, pressione **Blind** novamente. Nada aconteceu no palco, estava tudo escondido na saída.

Se você desativar blind, enquanto você tem valores em seu programador, então estes valores se tornarão visíveis na saída. Se você tiver um fader de **Tempo do Programador** ativo, então ele vai usar o tempo definido no fader - leia mais sobre o fader de tempo do Programador em <u>O que é o Programador</u> - ou na <u>vista de Velocidade Magic</u>.

Similar: se você ativar blind com os valores em seu programador, então estes valores ficarão ocultos da saída alterando o visual atual do palco.

Links Relacionados

O que é Preview e Blind

Comando Blind





6.5. Tecla Black Out

A tecla **B.O.** é usada para inibir a saída de dimmer. Todos os valores de dimmer vão para 0% quando você pressiona esta tecla. Os valores serão restaurados se soltá-la.

Você também pode fazer isso usando o Grand Master fader, mas aqui você pode configurá-lo para uma saída variável entre 100% e 0%.

6.6. Tecla Clear

A tecla Clear é usada para liberar a seleção e os valores em seu programador.

Se você tem alguns fixtures selecionados e você pressionar a tecla Clear, então você não terá mais nenhum fixture selecionado.

Se você tem alguns valores em seu programador, mas nenhuma seleção, você irá liberar os valores e eles voltarão ao valor padrão ou valores que eles talvez obtenham dos executores.

Se você tem tanto uma seleção quanto valores, você precisa pressionar a tecla Clear duas vezes. A primeira pressionada limpará sua seleção, a segunda liberará os valores.

Se você pressionar e segurar a tecla Clear por cerca de um segundo, então você também irá limpar tanto a sua seleção quanto os seus valores.

Links Relacionados

O que é o Programador

6.7. Tecla Copy

A tecla Copy é usada para copiar algo de um local para outro (válido).

Por exemplo, você quer copiar o grupo 1 ao grupo 2

Copy Group 1 At 2 Please

Se você quer fazer uma cópia do número de cue 2 a um (novo) cue 9 na lista de cue principal, você pode usar as seguintes teclas:

CopyCue2At9Pleaseisso lhe dará uma caixa de seleção na tela 1, onde você precisa selecionarCopiar.

Se você precisa copiar o cue número 2 da lista de cue principal em um executor diferente, então você precisa especificar o executor. O mesmo exemplo, mas copiando para o executor número 4:

Copy Cue 2 At 9 Exec 4 Please, mesma caixa de seleção, onde você precisa selecionar Copiar.

Você pode sempre usar gamas.



Copy Cue 2 Thru 4 At Cue 9 Please criará o cue 9, 10 e 11 (se você tivesse o cue 2, 3 e 4). Cue 9 será o mesmo que 2, 10 o mesmo que 3 e 11 o mesmo que 4.

Se você copiar de uma fonte para uma gama de destino, então você criará vários cues semelhantes.

Por exemplo, copiando o cue 2 ao cue 15, 16 e 17 criará três cópias do cue 2 localizadas nos cues 15, 16 e 17. Use as seguintes teclas:

Copy Cue 2 at 1 5 Thru 1 7 Please selecionar Copiar novamente.

Se você tentar copiar informações para um local já existente, você tem duas opções: Sobrescrever ou Merge.

Sobrescrever irá deletar o valor atual. Merge irá adicionar novos valores e sobrescrever valores existentes.

Funcionalidade Avançada

Se você pressionar e segurar a tecla e depois pressionar a tecla Copy, você obterá o <u>comando Clone</u>.

Isto é usado para que um fixture faça exatamente o que outro fixture está fazendo. Se o fixture número 1 é usado em alguns grupos, presets e lista de cue, então pode ser que não seja muito legal para você se precisasse que o fixture 5 fizesse exatamente as mesmas coisas. Você teria que verificar manualmente onde o fixture 1 é usado e, em seguida, programar o fixture 5 para fazer o mesmo. O comando Clone pode ajudá-lo com isso.

Quando você clonar algo, muitas vezes lhe são apresentadas algumas opções na tela 1.

- 'Cancel' é usada para cancelar a operação de clone.
- 'Low Prio Merge' é a opção padrão. Significa que é um merge de prioridade baixa. Só irá clonar os valores do fixture 1 quando há valores e onde o fixture 5 ainda não possui valores - não destrói nenhuma programação já existente para o fixture 5.
- 'Merge' clonará todos os valores do fixture 1 no fixture 5. Se o fixture 5 tinha algo programado, onde o fixture 1 também tinha algo, então os valores serão os mesmos do fixture 1. Se o fixture 5 tem algo programado que o fixture 1 não tem, então esses valores permanecerão.
- 'Sobrescrever' irá deletar todos os valores existentes do fixture 5 e clonar os valores do fixture 1.

Aqui estão alguns exemplos:

Em todo o seu show você precisa que o fixture 5 seja uma cópia do fixture 1 e o que o fixture 5 tinha não é mais necessário:

+ Copy (lhe dará o comando Clone) Fixture 1 At 5 Please agora selecione Sobrescrever na tela 1.

Em seu executor 3 você precisa que o fixture 5 seja uma cópia do fixture 1 e o que o fixture 5 tinha não é mais necessário:

+ Copy (lhe dará o comando Clone) Fixture 1 At 5 If Exec 3 Please agora selecione Sobrescrever na tela 1.





No executor 3 você precisa que os fixtures no grupo 2 sejam uma cópia do fixture 1 e já que não estamos completamente certos de que o fixture no grupo 2 está sendo usado, então nós devemos optar por uma Low Prio Merge :

+ Copy (lhe dará o comando Clone) Fixture 1 At Group 2 If Exec 3 Please agora selecione Low Prio Merge na tela 1.

Há uma vasta gama de possibilidades quando estamos usando clone. Por favor, dê uma olhada na descrição do <u>comando Clone</u>.

Links Relacionados

Comando Copy

Comando Clone

6.8. Tecla Cue

Pressionando a tecla Cue abrirá a lista de cue para o executor principal na tela 1.

Ela também é usada quando você precisa especificar que você está trabalhando ou acessando um cue.

Por exemplo: se você precisa copiar o cue 2 para o cue 9 você deve digitar:

Copy Cue 2 At 9 Please

Se você precisa ir para o cue 3 no executor 5, você pressiona as seguintes teclas:

Goto Cue 3 Exec 5 Please

Links Relacionados

Comando de Cue

O que são Cues

Como trabalhar com Cues

dot2 User Manual



6.9. Tecla Delete

A tecla Delete é usada para deletar algo em seu show.

Por exemplo, você deseja deletar o grupo 2:

Delete Group 2 Please

Se você excluir um cue no meio da lista de cue, lhe é mostrado uma janela que permite que você escolha como o resto dos cues devem ser afetados. As opções são Deletar Normal ou Deletar Apenas o Cue. Deletar Normal pode afetar o próximo cue. Deletar Apenas o Cue não afetará os próximos cues.

Por exemplo, em sua lista de cue principal, você não precisa mais do cue número 3, mas você precisa que o cue número 4 permaneça o mesmo:

Delete Cue 3 Please e agora selecione Deletar Apenas o cue .

Se você precisa deletar um cue em uma das outras listas de cue, você precisa especificar qual.

Por exemplo, você deseja deletar o cue 5 na lista de cue do executor 3 e as mudanças devem track (acompanhar) o cue 6:

Delete Cue 5 e agora pressione uma das teclas associadas ao executor 3. Isto lhe dará a janela com as opções de Deletar Normal ou Deletar Apenas o Cue. Selecione Deletar Normal

Se você quer uma melhor compreensão de tracking e como os valores são afetados pelos cues, você pode ler sobre tracking <u>aqui</u> ou seguindo o link no final dessa página.

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla ijunto com a tecla Delete Ihe dará acesso ao comando Remove.

Isto é usado se você necessita remover valores armazenados de um cue.

Por exemplo, você deseja remover os valores de dimmer do fixture 4 do cue número 2.

Fixture 4 **Please** - Isso seleciona o fixture número 4. Então o que fizermos a partir daqui afetará apenas este fixture.

+ Delete (dá o comando Remove) agora pressione Dimmer na barra de Tipo de Preset no lado direito da tela 1 - Isso dá ao dimmer o valor especial de Remove no dimmer (ver Vista de Fixture no modo Folha)

Store Cue 2 Please - Isso remove os valores de dimmer a partir do cue número 2. Deixando os valores de um cue anterior tracking através do cue 2.

Links Relacionados

O que é Tracking

Comando Remove

dot2 User Manual



6.10. Tecla DMX

A tecla DMX lhe dará acesso a diferentes funções.

Vista de DMX

Pressionando a tecla DMX abrirá a vista de DMX na tela 1.

Isso é usado para exibir a saída do DMX atual.

Tester de DMX

O <u>comando DMX</u> pode ser usado para ligar canais de DMX específicos diretamente sem ter que patchear fixtures para o endereço de DMX - Isso é chamado de **Tester de DMX**. Canais de DMX que estão controlando pelo Tester de DMX tem uma alta prioridade na saída (output). Isso significa que ele "bloqueia" o canal enquanto o Tester de DMX tem o controle. Você precisa liberar o canal de DMX do Tester antes de agir normal novamente.

Por exemplo:



© 2016 MA Lighting Technology GmbH | Dachdeckerstr. 16 | D-97297 Waldbüttelbrunn | Germany Phone +49 5251 688865-27 | support (at) ma-dot2.com | www.malighting.com





Funcionalidade Avançada

A tecla DWX também pode dar-lhe acesso ao <u>comando DmxUniverse</u>. Se você pressionar e segurar a tecla enquanto você pressiona a tecla DWX, então você obtém o comando.

Isso pode ser usado para despatchear todo um universo de DMX (Delete DmxUnivese 1) - tenha cuidado ao fazer isso. Isso pode ser oops'ado, mas geralmente não é uma boa ideia em uma situação ao vivo!

Além de deletar um universo, você também pode mover o universo inteiro usando o comando move.

Você também pode parkear e desparkear universos inteiros. Por favor, siga o link acima para ler mais.

6.11. tecla.[dot]

A tecla . é usada como um separador quando digitarmos comandos como números de cue.

Por exemplo, você deseja armazenar o cue número 2.5 na lista de cue principal:

Store Cue 2 . 5 Please

Esta tecla também é usada como um atalho. Pressionando duas vezes (como um clique duplo), seu programador terá o valor de 0% nos fixtures selecionados no momento. Este é um comando chamado Zero.

Por exemplo: você selecionou o fixture número 1 e quer colocá-lo em 0%, tudo o que você precisa fazer é pressionar

Funcionalidade Avançada

Pressionando e segurando a tecla enquanto pressiona . Ihe dará o <u>comando Default</u>.

lsto é usado para obter o valor padrão (o valor que um fixture tem quando nenhum valor tem sido atribuído). Isso cria tecnicamente um link para este valor como se fosse um preset.

lsto pode ser útil em algumas situações raras.

6.12. Tecla Down

A tecla Down pode ser usada para deslocar ou mover o cursor para baixo em algumas vistas.

Ela também pode ser usada para alterar o valor do último atributo selecionado na Vista de Tipo de Preset.

Link Relacionado

Tecla Up

dot2 User Manual



6.13. Tecla Edit

A tecla Edit (Editar) é usada para editar o objeto que você pressionar depois de ter pressionado a tecla.

Se você pressionar Please, depois de ter pressionado Edit, então você edita o cue atual ativo na lista de cues principal.

Você pode editar todos os elementos de uma lista de cue.

Na verdade, você pode editar quase qualquer coisa.

Ao usar o onPC ou se tiver um mouse externo conectado, então você pode clicar o botão direito no mouse para obter a função Edit.

🗧 Na maioria das vezes você pode pressionar o encoder para obter a função de Edit.

Link Relacionado

Comando Edit

6.14. Tecla Effect

A tecla Effect abrirá a vista de Efeitos. Aqui você pode trabalhar com os diferentes efeitos no console.

Para aprender mais sobre os efeitos e como usá-los, por favor leia <u>O que são Efeitos</u> and <u>Como trabalhar com</u> Efeitos.

Funcionalidade Avançada

Se você pressionar e segurar a tecla e depois a tecla effects, você obterá o <u>Comando SyncEffects</u>. Ele é usado para sincronizar vários efeitos que estão sendo executados.

Links Relacionados

O que são Efeitos

Como trabalhar com Efeitos

Vista de Efeitos

Comando SyncEffects

6.15. Tecla Encoder

Pressionando a tecla você irá alterar a resolução em seus encoders, permitindo-lhe uma operação mais precisa. Há um pequeno balão de pop-up na tela 1 que lhe diz que a velocidade do encoder está "devagar".

dot2 User Manual



6.16. Tecla Esc

A tecla Esc é usada para cancelar a ação atual e, geralmente, fechará todas as janelas temporariamente abertas.

6.17. Tecla Exec (Executor)

Pressionando a tecla Exec abrirá a <u>vista de Agrupamento dos Executores</u>. Aqui você pode acessar diretamente todos os seus executores. Você pode mover listas de cue ou fazer cópias.

A tecla também pode ser usada para especificar um executor específico - Se você estiver usando-o como um comando. (<u>Comando Executor</u>).

Por exemplo: você deseja executar o cue número 4 no executor número 6. Você precisa pressionar:

Goto 4 Exec 6 Please

Se você quiser mover o executor 1 no executor 6:

Move Exec 1 At 6 Please

Se você deseja mover o executor principal (número 0.1.1) ao executor 4:

Move Exec 0 . 1 . 1 At 4 Please

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla e depois pressionando a tecla Exec Ihe dará a <u>vista de Playback Virtual</u> na tela direita. Aqui você pode ter acesso aos playbacks/executores nas wings mesmo que fisicamente você não tenha wings.

6.18. Tecla [Executor Flash]

A tecla (chamada Executor Flash) em baixo dos o faders executores, pode ter diferentes funções. A função padrão é a função de Flash. Isso irá ativar o primeiro cue, ignorando os tempos de cue, e manterá o nível de master em full, desde que o botão esteja pressionado.

Você pode alterar a função dessa tecla, usando a janela <u>Alterar Funções dos Botões Executores</u>. Você chega a esta página, quando pressiona a área inferior da tela acima do seu executor, em seguida, pressione o ícone de tool (ferramenta) na barra de título da janela que se abre. Então você obtém a janela Alterar Funções dos Botões Executores. Siga o link acima para ler sobre as diferentes funções que uma tecla pode ter.

Links Relacionados

janela Alterar Funções dos Botões Executores

O que são Executores





6.19. Tecla [Executor Go]

A tecla (chamada Executor Go) sob os faders executores podem ter diferentes funções. A função padrão é a função Go. Isso irá para o próximo cue disponível no executor.

Você pode alterar a função nesta tecla, usando a janela <u>Alterar as Funções de Botões Executores</u>. Você chega a esta página, pressionando a área inferior da tela acima do seu executor, em seguida, pressione o ícone da ferramenta na barra de título da janela que se abre. Então você obtém a janela Alterar as Funções de Botões Executores. Siga o link acima (ou abaixo) para ler sobre as diferentes funções que uma tecla pode ter.

Links Relacionados

Alterar Funções de Botões Executores

O que são Executores

lot2

dot2 User Manual



6.20. Tecla Fix

Esta tecla é usada para deixar sempre a vista os executores ainda mudando de página.

Para fixar um executor, pressione a tecla Fix e depois uma tecla associada ao executor que você deseja corrigir.

Utilizando Fix o executor ficará visível, mesmo quando você mudar de página. Se a nova página já tem um executor atribuído a este local, você não será capaz de atingir o executor na nova página, a menos que você utilize novamente o Fix nesse executor para liberá-lo.

Para liberar um executor você também pressiona a tecla **Fix** e depois pressiona a tecla associada a um executor já corrigido.

Se você utiliza o Fix em um executor com um cue em execução, ele será liberado a menos que esse executor pertença a uma página diferente.. Neste caso torna-se **Autofixed (Auto Corrigida)**. Você não pode ter um executor ativo que não é visível.

Quando você executa um cue em um executor atualmente visível e muda a página, então o executor ficará visível (e ativo) - é chamado **Autofix**. Essa função pode ser globalmente desligada em **Setup** -> <u>Configurações Globais</u>.

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla e depois pressionando a tecla **Fix** irá bloquear o console. Isso significa que você não pode operá-lo e os faders que forem movidos não afetarão a saída. Você pode desbloqueá-lo novamente usando a mesma combinação de teclas. Se você tiver um teclado externo, então você também pode pressionar a tecla "Pause".

Links Relacionados

O que são executores

Comando Fix





6.21. Tecla Fixture

A tecla Fixture abrirá a Vista de Fixtures na tela um.

A tecla também pode ser usada para acessar diretamente o <u>comando Fixture</u>, que pode ser usado para selecionar fixtures utilizando as teclas.

Por exemplo, você quer selecionar o fixture 1 a 5 e o 9. Você pode fazer isso usando as seguintes teclas:

Fixture 1 Thru 5 + 9 Please

Funcionalidade Avançada

Se você pressionar e segurar a tecla e, em seguida, pressionar a tecla **Fixture**, obterá o <u>Comando Selection</u>. Este comando não faz muita coisa. O único propósito real dele é quando combinado com Off. Se você quer excluir os atuais fixtures selecionados do programador, então você pode fazer o seguinte:

Off 🔲 + Fixture Please

Isto removerá os valores do programador dos fixtures selecionados e limpará a seleção.

Links Relacionados

Vista de Fixtures

Comando Fixture

Comando Selection

6.22. Tecla Flash

A tecla Flash pode ser usada para o uso temporário a função de flash em um dos executores.

Pressionando Flash, seguido por qualquer uma das teclas associadas a um executor, irá temporariamente manter o nível do master em Full, desde que você mantenha a tecla do executor pressionada. Se o executor não estava ativo, então ele vai ativar o primeiro cue - ignorando o tempo de cue. Quando você soltar a tecla, a tecla terá sua função normal de novo e o nível do master é devolvido à sua posição anterior. Se você não tinha um cue ativo no executor quando você pressionou Flash, então ele também irá certificar-se de que você não tem cues ativos quando você soltar o flash.

Links Relacionados

Comando Flash

O que são Executores

dot2 User Manual



6.23. Tecla Full

Pressionando a tecla **Full** (completo), colocará os fixtures selecionados em um valor de dimmer de 100% (= full) no seu programador.

Se você não tem uma seleção de fixtures, então a tecla não fará nada.

Link Relacionado

Comando Full

6.24. Tecla Go-

A tecla Go- é usada para executar um <u>comando GoBack</u> em um executor. Ela te levará ao cue anterior com o tempo de cue. Pressione essa tecla seguida de qualquer tecla associada a um executor.

Não confunda essa tecla com a grande tecla Go- embaixo dos faders executores principais - Leia sobre isso aqui.

Link Relacionado

Comando GoBack

6.25. Tecla Go- (Grande)

A grande tecla **Go-** em baixo dos faders executores principais é bloqueada para realizar apenas um "Go Backwards" com um tempo de cue na lista de cue principal. A função não pode ser alterada.

O comando que ela executa é chamado DefGoBack.

💦 Não confunda esta tecla com a pequena tecla Go- na área de comando - Leia sobre essa tecla <u>aqui</u>.





6.26. Tecla Go+

A tecla Go+ é usada para avançar (com tempo) em qualquer executor. Primeiro pressione Go+ e depois qualquer tecla associada ao executor.

Não confunda essa tecla com a grande Go+ em baixo dos faders executores principais - Leia sobre isso aqui.

Como um padrão, você já tem a função Go forward (Avançar) na tecla nos executores com fader. Os executores sem faders terão o <u>comando Toggle</u> na tecla . Você pode alterar essa funcionalidade em <u>Alterar as Funções de</u> <u>Botões Executores</u>.

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla <u>un</u> junto com a tecla <u>Go+</u> lhe dará acesso ao <u>comando Unpark</u>. Isso pode ser usado para unpark (ou liberar) qualquer elemento parkeado.

Por exemplo, você tem que unparkear o fixture número 1:

+ Go+ Fixture 1 Please

Fixtures ou atributos podem ser parkeados usando o comando Park ou a tecla Pause.

Links Relacionados

Comando Go

Comando Unpark

Comando Park

<u>Tecla Pause</u>

6.27. Tecla Go+ (Grande)

A grande tecla <u>Go+</u> em baixo dos faders executores principais é bloqueada para realizar apenas um "Go Forward" com um tempo de cue na lista de cue principal. A função não pode ser alterada.

O comando é DefGoForward.

⊱ Não confunda esta tecla com a pequena tecla Go + na área de comando - Leia sobre essa tecla <u>aqui</u>.

dot2 User Manual



6.28. Tecla GoFastBack ou <<<

A tecla é usada para voltar ao cue anterior sem tempo de cue.

Pressionando

Um <--- Please fará isso na lista de cue principal.

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla e depois pressionando a tecla
Ihe dará o <u>comando Black</u>. Isto é usado para fazer um blackout (apagão) temporário de um executor. Ele vai colocar os dimmers em 0, mas manterá os outros atributos ativos, desde que você mantenha a tecla do executor pressionada. Se os dimmers obtém valores de outros executores, então talvez eles ainda possam ter valores de dimmer na saída. Quando você soltar a tecla, os valores de dimmer voltam.

Por exemplo, você quer temporariamente abaixar os valores de dimmer do executor 3 para 0%.

Pressione as teclas _____, agora pressione e segure uma das teclas associadas ao executor número 3. A saída agora será 0%, contanto que você mantenha a tecla do executor pressionada.

Links Relacionados

Comando <<< ou GoFastBack

Comando Black

6.29. Tecla GoFastForward ou >>>

A tecla >>>> é usada para seguir em frente ao próximo cue sem nenhum tempo de cue e sem nenhum cue automático em execução.

Pressionando seguido de uma tecla associada a um executor irá levá-lo um cue à frente, naquele executor, em O segundos e não executará qualquer cue com tempo ou seguir algum cue depois.

Pressionando >>>> Please fará isso na lista de cue principal.

Link Relacionado

Comando >>> ou GoFastForward





6.30. Tecla Goto

A tecla Goto Ihe dará o Comando Goto. Isso pode ser usada para saltar para um cue específico em seu executor principal ou um diferente executor epecífico, usando o tempo de cue do cue que você irá. A menos que você especifique outra coisa.

Aqui estão alguns exemplos:

Você quer ir para o cue número 4 em sua lista de cue principal usando o tempo de cue do cue 4:



Observe que você não precisa pressionar a tecla Cue - o console descobre que você está se referindo a um cue.

Se você precisa usar um tempo diferente (digamos que um segundo, porque você não quer esperar os 30 minutos que o cue originalmente têm), então você pode fazer isso:

Goto 4 Time (lhe dá o comando Fade) 1 antes de você pressionar a tecla Please (para executar o comando) dê uma olhada em sua linha de comando. Ela se parecerá com esta:



Esse é o comando que o console usa. Então, mesmo que você pressionar a tecla **Time** você obterá o comando Fade.

Se você precisa ir para o cue 2 em 4 segundos no executor 5, você pode pressionar as seguintes teclas:

Goto2Time(Ihe dá o comando Fade)4Exec5Please

Ou você pode fazer uma mistura.

Goto 2 Time (lhe dá o comando Fade) 4 e então, pressione a tecla associada ao executor 5.





6.31. Tecla Group

A tecla Group (Grupo) abrirá a <u>Vista de Grupos</u> na tela 1. Isso também colocará o <u>Comando Group</u> na linha de comando, pronto para uso.

Por exemplo você quer selecionar os fixtures armazenados no grupo número 1:

Group 1 Please

Ou diretamente dar um valor aos fixtures armazenados no grupo:

Group 1 At 5 0 Please

Links Relacionados

O que são Grupos

Como trabalhar com Grupos

6.32. Tecla Help

A tecla Help permite acesso rápido as informações de ajuda - este manual.

Se você pressionar Help seguido de Please, então você obtém a <u>Vista de Help</u> na tela 1. Isso abre a primeira página do manual.

Pressione e segure a tecla Help e, pressionando uma tecla diferente, abrirá a Vista de Help na página de ajuda para essa tecla.

Se você pressionar rapidamente a tecla Help, em seguida uma das outras teclas e depois pressionar Please, então você obtém a página de ajuda para esse comando (funciona na maioria as teclas, mas não em todas).

Por exemplo, se você precisar de ajuda com o Comando Group, você pode fazer o seguinte:

Help Group Please

Isso abre a página de ajuda sobre o Comando Group.

Se você pressionar Help e, em seguida, a barra de título de qualquer vista, então você vai obter a página de ajuda daquela vista (funciona na maioria das vistas - não todas na tela 1).

Links Relacionados

<u>Vista de Help</u>

Comando Help



6.33. Tecla Highlt (Highlight)

A tecla Highlt (highlight) é usada para toggle (alternar) o modo highlight.

Quando highlight está on, todos os seus fixtures *selecionados* normalmente terão uma saída de um valor de dimmer de 100% e a maioria dos fixtures ficará branco, aberto e sem gobos. Os valores de Highlight são definidos pelo perfil do fixture e não pode ser alterado no console. Eles permanecerão assim, desde que eles estejam selecionados e que highlight esteja on. Você não precisa dar a seus fixtures qualquer valor no programador. Highlight irá substituir temporariamente os valores de saída, mas não colocará dimmer, cor e gobo em seu programador.

Se você pressionar e segurar a tecla Highlt então seu fixture selecionado começará a piscar, desde que você mantenha a tecla pressionada.

Este é um grande recurso se você tentar localizar um fixture em seu equipamento.

6.34. Tecla Label

A tecla Label pode ser usada para etiquetar quase todos os elementos.

Pressionando Label seguido de um executor, preset, grupo ou um monte de outros objetos, abrirá a janela Insira Nome para.... Aqui você pode digitar um novo nome para o objeto.

Você pode etiquetar várias coisas ao mesmo tempo. E se você terminar o nome com um espaço e um número, os objetos serão enumerados.

Por exemplo, você quer etiquetar os fixtures de 1 a 10. O primeiro deve ser "Dimmer 1" e o último deve ser "Dimmer 10".

Label Fixture 1 Thru 1 0 Please agora digite **Dimmer 1** na janela Insira Nome para... Pronto, é isso.

Funcionalidade Avançada

Se você pressionar e segurar a tecla e depois pressionar a tecla Label. Você obterá o <u>comando Assign</u>.

Isto pode ser utilizado como um atalho em diferentes funções. Por exemplo, na atribuição de tempos de fade, outras funções para as teclas dos executores ou quando patchear fixtures. Leia mais sobre isso, seguindo o link acima ou abaixo.

Links Relacionados

Comando Label

Comando Assign

dot2 User Manual



6.35. Tecla If

Pressionando a tecla If Ihe dará o Comando IfOutput.

Isto pode ser usado para selecionar fixtures.

Dependendo do que você pressionar depois, a tecla lf terá uma seleção de diferentes fixtures.

Você pode selecionar fixtures com base no que está atualmente ligado, usando um preset, ou está ligado e é parte de um grupo específico.

Para saber mais sobre as diferentes opções, clique no link acima.

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla into com a tecla if, lhe dará o comando lf.

Isto permite-lhe limitar as seleções de fixtures ou como uma limitação em várias operações. Por favor, siga o link acima para aprender mais sobre o comando lf.

dot2 User Manual



6.36. Tecla MA

A tecla imma tecla modificadora. Quando ela é pressionada com outras teclas, ela recebe uma função alternativa.

As funções alternativas são descritas em cada tecla.

Esta é uma lista de todas as teclas que têm uma função alternativa:

Tecla:	Comando ou função alternativa::
<u> </u>	Comando <u>Black</u> .
<u>0 [Tecla Numérica]</u>	Abre o <u>Agrupamento All Preset</u> .
<u>1 - 9 [Teclas</u>	Abre os Controles de Preset correspondentes na tela direita.
Numéricas]	
<u>Copy</u>	Comando <u>Clone</u> .
<u>Delete</u>	Comando <u>Remove</u> .
DMX	Comando DMXUniverse.
<u>Exec</u>	Abre a <u>vista de Playbacks Virtuais</u> .
<u>Fix</u>	Bloqueia o console. Ele pode ser desbloqueado usando a
	mesma combinação de teclas.
<u>Fixture</u>	Comando <u>Selection</u> .
<u>Flash</u>	Comando <u>Top</u> .
<u>Go+</u>	Comando <u>Unpark</u> .
<u>Label</u>	Comando Assign.
<u>Move</u>	Comando <u>Replace</u> .
<u>Off</u>	Abre o <u>Off Menu</u> .
<u>On</u>	Comando <u>Call</u> .
Pause	Comando Park.
<u>Please</u>	Define foco para a linha de comando abre a <u>Vista da Linha de</u>
	Comando.
<u>Preset</u>	Comando PresetType.
<u>Store</u>	Comando <u>StoreLook</u> .
Toggle	Comando <u>Temp</u> .

Pressionando e segurando a tecla também gerará algumas outras mudanças nas telas:

Faz uma mudança temporária na <u>Vista DMX</u>. Quando você pressiona e segura a tecla <u>MM</u>, você vê o endereço de DMX em vez do valor de DMX.

Há também uma alteração na <u>Barra do Executor</u>. Aqui você verá os números do executor e os símbolos das funções das teclas e faders na área onde você normalmente vê os cues e o conteúdo do executor.

Na <u>vista de Símbolo de Fixture e vista de Layout de Fixture</u>, você pode ver a cor e o gobo atualmente ativos em cada símbolo (mesmo que o dimmer esteja em 0%) e você pode ver o nome do fixture acima do símbolo, quando você tiver a tecla pressionada.





6.37. Tecla Macro

Quando você pressiona a tecla Macro, você obterá a <u>vista do agrupamento de macros</u> na tela 1. Aqui você tem acesso direto a todos os macros.

Você também pode utilizar a tecla se quiser executar diretamente um macro.

Por exemplo, se você deseja executar o macro número um:

Macro 1 Please

Links Relacionados

Vista do Agrupamento de Macros

Comando Macro

6.38. Tecla Magic

Pressionando a tecla Magic você irá abrir a vista Velocidade Magic.

Aqui você tem acesso aos 4 diferentes faders de tempo e de velocidade.

Estes 4 faders também podem ser atribuídos a faders executores físicos - dê uma olhada nas teclas Speed e Time.

6.39. Tecla [Menos] -

A tecla - tem duas funções principais.

Ela pode ser utilizada para seleção de fixture e para atribuir valores.

Um terceiro uso é para alterar a página do executor.

Seleção de Fixture

Por exemplo: você quer selecionar os fixtures do grupo 5, mas não o fixture 2 (uma parte do grupo 5).

Group 5 - Fixture 2 Please

Se você já tiver selecionado o grupo 5 e deseja remover o fixture 2 de sua seleção, você pode fazer o seguinte:



Atribuindo valores

A tecla ____ pode ser usada para atribuir um valor de dimmer menor do que o valor atual - Lembre-se, você não pode ir abaixo de 0% no dimmer.

Por exemplo, você tem uma seleção de fixtures em um valor de dimmer de 50% e você quer baixá-lo para 20%. Digite (você já selecionou os fixtures):

dot2 User Manual



At - 2 0 Please

Há uma pequena função extra para a tecla . Se você pressioná-la duas vezes, ela automaticamente tira 10% do valor. Então você poderia ter arquivado o mesmo pressionando a tecla quatro vezes.

Valor absoluto ou valor relativo

A descrição acima é sobre a definição de um valor relativo. Você também pode definir um valor negativo absoluto em atributos como pan e tilt.

A diferença entre um valor absoluto ou relativo é um espaço entre o sinal de menos e o número.

Para definir um valor relativo, você pode escrever na linha de comando **at - 5** (execute o comando pressionando **Please**). Um valor absoluto seria escrito **at -5** (execute o comando pressionando **Please**).

Se você quiser usar as teclas, então você pode pressionar At - (segure-a enquanto você digita o valor) **5** Please, segurando a tecla menos enquanto você digita os valores, remove o espaço entre o sinal e o valor.

Usando a calculadora (você pode obtê-la por um toque no encoder para o valor que você deseja) você pode tocar no botão +/- para adicionar o sinal sem espaço. Para valores relativos você pode usar o botão -.

Seleção de página

Você pode usar a tecla para mudar a página ativa. Se você quer voltar para a página anterior, você pode usar as seguintes teclas:

Page - Please

Você também pode usar cálculos. Se você está na página 5 e quero ir para a página 2, você poderia usar as seguintes teclas:

Page - 3 Please

Links Relacionados

Comando - [Menos]

Janela da Calculadora





6.40. Tecla Move

A tecla Move (Mover) pode ser usada para mover objetos. Nos exemplos seguintes, usarei um Group (Grupo), mas pode ser qualquer outra coisa.

Por exemplo: você deseja mover o Group 1 para o Group 5:

Move Group 1 At 5 Please

Se o destino não está vazio, então os dois objetos vão trocar de posição.

Você também pode mover mais de um objeto ao mesmo tempo.

Move Group 1 + 2 At 5 Please

Moverá o Group 1 para o 5 e o Grupo 2 para o 6.

Isso também pode mover executores.

Por exemplo: você deseja mover o executor principal (número 0.1.1) para o executor 5 na página 3:



Link Relacionado

Comando Move

6.41. Tecla Next

A tecla Next pode ser usada para percorrer por entre os fixtures.

Se você não tem uma seleção de fixtures, irá iniciar com o fixture com o maior número de ID. A cada vez que você pressioná-la, irá selecionar o próximo fixture.

Se você tem uma seleção de fixtures, então passará pela seleção (na ordem de seleção).

Se você já usou um dos macros MAtricks para selecionar alguns fixtures em uma seleção total, então você pode selecionar a outra parte da sua seleção com a tecla Next.



Links Relacionados

Tecla Prev

<u>Tecla Set</u>





6.42. [Teclas Numéricas]

As teclas numéricas são as teclas numeradas de 0 a 9.

Elas são usadas para a seleção de fixtures, para atribuir valores e em um monte de outras situações em que você precisa digitar um número..

Por exemplo:

Selecionando o fixture um:

Fixture 1 Please

Selecionando dois fixtures:

Fixture 1 + 2 Please

Selecionando uma gama de fixtures:

Fixture 1 Thru 5 Please

Selecionando uma gama de fixtures, tirando um deles e colocando o restante em 50%:

Fixture1Thru10-4At50Please

Selecionando um grupo e colocando-o em 50%:

Group 1 0 At 5 0 Please

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla e depois uma das teclas numéricas irá abrir os controles de Tipo de Preset correspondentes aos Tipos de Preset na tela direita. Os números estão relacionados aos seguintes tipos de preset:

0

- Isso abre o Agrupamento All Preset. Não há controles "All".

1

- Esse é o Tipo de Preset de **Dimmer**.

2

- Esse é o Tipo de Preset de **Position**.

3

- Esse é o Tipo de Preset de **Gobo**.

4

- Esse é o Tipo de Preset de **Color**.

5

- Esse é o Tipo de Preset de Beam.
- 6
- Esse é o Tipo de Preset de **Focus**.
- 7
- Esse é o Tipo de Preset de Control.
- 8
- Esse é o Tipo de Preset de Shapers.





9

- Esse é o Tipo de Preset de Video.

6.43. Tecla Off

Off pode ser usada para desligar executores ativos ou remover valores de seu programador.

Off em um executor

Se você deseja desligar um executor, você pode pressionar a tecla Off e depois qualquer tecla associada ao executor.

Você também pode ser específico utilizando as teclas:

Off Exec 1 Please

Off pode ser atribuído a uma tecla executora usando o <u>comando Assign</u> (<u>HAT</u> + <u>Label</u>) ou a janela <u>Alterar Funções</u> <u>dos Botões Executores</u>.

Off em fixtures ou valores

Você pode remover valores ou fixtures de seu programador com a tecla Off seguido por aquilo que você deseja remover.

Se você deseja remover um fixture, você pode pressionar **Off** seguido pelo fixture na vista de fixtures ou usando o comando

Off Fixture 1 Please

Removerá o fixture 1 do programador.

Você pode remover um Tipo de Preset inteiro de seu programador para os fixtures selecionados no momento, pressionando Off e depois pressionando a barra de tipo de preset na tela 1 ou usando as teclas:



Esse comando irá remover todos os valores de dimmer (tipo de preset 1) no programador para os fixtures *selecionados*.







A janela Off

Você pode abrir uma janela Off pressionando a tecla junto com a tecla off. Na janela off você pode desligar e reiniciar diferentes elementos como os executores, masters especiais e o programador.

Links Relacionados

<u>O que é Programador</u>

Comando Off

<u>Janela Off</u>

6.44. Tecla On

On pode ser usado para ligar executores inativos ou para ativar os valores em seu programador.

Ligar um Executor

Se você precisa ligar um executor, você pode pressionar On e depois qualquer tecla associada ao executor.

Você também pode ser específico utilizando as teclas:

On Exec 1 Please

On também pode ser atribuído a um executor usando o <u>comando Assign</u> (<u>Label</u>) ou pela janela <u>Alterar</u> <u>Funções dos Botões Executores</u>.

Ligar fixtures ou valores

Você pode ativar valores ou fixtures em seu programador pressionando On seguido por aquilo que você deseja ativar.

Se você precisa ativar um fixture inteiro, você pode pressionar On seguido pelo fixture na vista de fixture ou usando o comando

On Fixture 1 Please

Ativará todos os parâmetros para o fixture 1 no programador.

Se você precisa ativar um tipo de Preset inteiro em seu programador, você pode pressionar On, pressionando em seguida, o tipo de preset na barra de tipo de preset na tela 1 ou usando as teclas:



Ativará todos os valores de dimmer (tipo de preset 1) para os fixtures selecionados.

Pressionando a tecla e um número ao mesmo tempo, lhe dará acesso rápido ao correspondente Tipo de Preset.





Funcionalidade Avançada

Quando você pressiona e segura a tecla 🌇 e depois On, você terá o <u>comando Call</u>.

Isso pode ser usado para chamar presets.

+ On (lhe dará o comando Call) Preset 4 . 1 Please

lsso irá chamar os valores armazenados no preset 1 no tipo de preset 4 em seu programador, sem selecionar os fixtures primeiro.

Isso também pode ser usado para ativar os valores armazenados em um cue.

Se você precisa armazenar a visão do cue 3, você pode usar a função Call para ativar esses valores com as seguintes teclas:

+ On (lhe dará o comando Call) Cue 3 Please

Saiba mais sobre o comando Call lendo os links abaixo.

Links Relacionados

O que é o Programador?

Comando On

Comando Call

6.45. Tecla Oops

A tecla **Oops** desfaz a maioria das coisas que você faz no console.

Por exemplo, se você tiver armazenado o cue errado, você pode pressionar Oops e não terá mais o cue, mas os valores estarão de volta em seu programador.

Se você estiver no processo de escrever um comando e ainda não o tiver executado (pressionando Please), então você pode usar Oops como uma função de retrocesso.





6.46. Tecla Page

A tecla Page é usada para acessar as diferentes páginas dos executores.

Ela abre a <u>Vista de Page</u> na tela 1. Aqui você pode selecionar uma página para mudar de página. Você também tem fácil acesso ao nome, a mover, copiar e excluir páginas.

Você também pode usar a tecla Page para ir diretamente a uma página.

Page 5 Please

Alterará todos os seus executores para a página cinco se ela existir. Se a página não existe, então você precisa armazená-la primeiro (Store Page 5 Please).



Links Relacionados

Comando Page

<u>Vista de Page</u>

<u>Tecla Page+</u>

Tecla Page-

6.47. Tecla Page+

A tecla Page+ (Página+) é usada para avançar para a próxima página do executor.



Se a página não existe, então ela é criada.

Se você precisa ir para uma página específica, então você pode usar a tecla Page e o número da página da qual deseja ir.

Se você precisa aprender mais sobre as páginas do executor então por favor leia O que são Executores.

Links Relacionados

O que são Executores

Comando Page

Tecla Page

Tecla Page-





6.48. Tecla Page-

A tecla Page- (Página-) é usada para retornar a página anterior dos executores. O número mais baixo é 1.



Se a página não existe, então ela é criada.

Se você precisa ir para uma página específica, então você pode usar a tecla Page e o número da página da qual deseja ir.

Se você precisa aprender mais sobre as páginas do executor então por favor leia O que são Executores.

Links Relacionados

O que são Executores

Comando Page

<u>Tecla Page</u>

Tecla Page+





6.49. Tecla Pause

A tecla Pause é usada para pausar qualquer fade em execução em um executor. Primeiro pressione Pause e depois qualquer tecla associada ao executor onde você deseja pausar o fade. Isto irá parará o fade onde ele está.

Você pode iniciar o fade novamente pressionando Pause e depois o executor ou, se você precisar voltar, você pode pressionar Go- e, em seguida, o executor.

Não confunda esta tecla com a grande tecla Pause sob os principais faders executores - Leia sobre isso <u>aqui</u>.

Funcionalidade Avançada

Pressionando a tecla <u>unit</u> junto com a tecla <u>Pause</u> lhe dará acesso ao <u>comando Park</u>. Isso pode ser usado para parkear (ou bloquear) qualquer parâmetro ou fixture.

Por exemplo, você deseja parkear o fixture número 1:

+ Pause Fixture 1 Please

Isso bloqueia todos os parâmetros do fixture 1. Se você abrir a vista de DMX, você pode ver os fixtures parkeados e seus canais de DMX indicados por um fundo azul. Além disso, se você tiver quaisquer fixtures parkeados, você verá um ícone de parkeamento azul ao lado da linha de comando na tela 1.

Fixtures ou atributos podem ser desparkeados usando o <u>comando Unpark</u> ou pela combinação das teclas e Go+.

Por exemplo, você deseja desparkear o fixture número 1:

+ Go+ Fixture 1 Please

Se você deseja desparkear tudo, então você também pode usar o <u>menu Tools</u>. Aqui você achará o botão Desparkear todos os canais de DMX.

Links Relacionados

Comando Pause

Comando Park

Comando Unpark

<u>Tecla Go+</u>

Menu Tools





6.50. Tecla Pause (Grande)

A grande tecla Pause em baixo do executor principal é bloqueada para esse executor. Ela executará uma pausa nas fades e nos efeitos em execução no executor principal. A função não pode ser alterada.

Você pode retomar aos fades e efeitos novamente pressionando a tecla Pause mais uma vez.

Go- voltará ao fade do cue anterior.

Go+ iniciará um fade no próximo cue.

O comando atual que é executado pela tecla Pause é chamado DefGoPause.

Não confunda essa tecla com a pequena tecla Pause na seção de teclas de comando. Leia sobre isso <u>aqui</u>.

6.51. Tecla Please

A tecla Please é usada para executar um comando.

Se você usar um teclado externo, então você pode usar a tecla Enter.

Você pode toggle (alternar) entre a ativação ou desativação de todas as diferentes funções (atributos) para o(s) fixture(s) selecionado(s). Quando você tem uma seleção, pressione a tecla Please duas vezes, perceba que na vista de Fixture todas as funções de background se tornam vermelho. Pressionando a tecla Please uma vez, irá toggle (alternar) a ativação. Para aprender sobre isso, por favor leia <u>O que é o Programador</u>.

Funcionalidade Avançada

Se você pressionar e segurar a tecla e depois a tecla **Please**, você abrirá a vista da <u>linha de comando</u> e dará o foco de entrada para linha de comando. Esta é uma maneira fácil de começar a digitar os comandos em um teclado.

Links Relacionados

O que é o Programador

Vista da Linha de Comando

6.52. Tecla [Mais] +

A tecla + tem duas funções principais.

Ela pode ser usada para seleção de fixture e para atribuir valores.

Um terceiro uso é para alterar a página do executor.





Seleção de Fixture

Por exemplo: você quer selecionar os fixtures no grupo 5 e o fixture número 2 (que não é uma parte do grupo 5).



Se você já tiver selecionado o grupo 5 você pode fazer o seguinte para adicionar o fixture 2 para sua seleção:



Atribuindo Valores

A tecla + pode ser usada para atribuir um valor maior do que o valor atual - Lembre-se, você não pode ir acima de 100% no dimmer.

Por exemplo: você tem uma seleção de fixtures em um valor dimmer de 50% e você quer elevá-la a 20%. Digite (você já selecionou os fixtures):

At + 2 0 Please

Há uma pequena função extra para a tecla +. Se você pressioná-la duas vezes, ela adiciona automaticamente 10% do valor. Então você poderia ter arquivado o mesmo pressionando a tecla + quatro vezes.

Valor absoluto ou valor relativo

A descrição acima é sobre a definição de um valor relativo. Você também pode definir um valor absoluto positivo.

A diferença entre um valor absoluto ou relativo é um espaço entre o sinal de mais e o número.

Para definir um valor relativo, você pode escrever na linha de comando <u>at + 5</u> (execute o comando pressionando <u>Please</u>). Um valor absoluto seria escrito **at +5** (execute o comando pressionando <u>Please</u>).

O valor positivo é geralmente implícito a menos que você especifique de forma diferente - então você só precisa digitar **at 5** Please.

Usando as tecla, você pode apenas digitar At 5 Please. Se por alguma razão você necessite adicionar o mais, você pode pressionar At + (segure-a enquanto você digita o valor) 5 Please, segurando a tecla mais enquanto você digita os valores, remove o espaço entre o sinal e o valor.

As duas irão ajustar o valor para 5 positivo.

Usando a calculadora (você pode obtê-la por um toque no encoder para o valor que você deseja) você pode tocar no botão +/- para adicionar o sinal sem espaço. Para valores relativos você pode usar o botão +.

Seleção da Página

Você pode usar a tecla + para alterar a página ativa. Se você quer ir para a próxima página você pode usar as seguintes teclas:





Você também pode usar cálculos. Se você está na página dois e quer ir para a página cinco, você poderia usar as seguintes teclas:

Page + 3 Please

Links Relacionados

Comando + [Mais]

Janela da Calculadora

6.53. Tecla Preset

Quando você pressiona a tecla **Preset** você tem a <u>vista do Grupo de Presets</u> na tela 1 e ela lhe da o <u>comando de</u> <u>Preset</u> na linha de comando.

Se você precisa aprender sobre presets, por favor, siga os links para as páginas <u>O que são</u> <u>Presets</u> e <u>Como Trabalhar com Presets</u>.

Vistas de Preset

Esta vista muda de acordo com o tipo de preset secionado. Por exemplo, se você selecionar Cor na barra do tipo de Preset do lado direito da tela 1, a vista de Preset lhe mostrará todos os presets de cor, se você selecionar Posição, serão mostrados os presets de posição.

A vista de Preset permite que você toque os presets na tela para carregar os valores. Por favor, leia <u>Como Trabalhar</u> <u>com Presets</u> para ter mais detalhes deste processo.

Comando de Preset

A função primária do comando de preset é atribuir presets para os fixtures. Isso pode ser mais fácil de ser feito usando as telas, mas você também pode fazer isso usando as teclas e, portanto, os comandos.

Se você precisa usar a posição de preset número 1 no fixture 1, então você pode digitar o seguinte (a partir de um programador vazio):

Fixture 1 At Preset 2 . 1 Please

Neste exemplo, usamos o "2.1" para dizer ao console que esse é o primeiro preset no tipo de preset de Posição. O número 2 neste comando diz ao console que é uma posição. O 1 lhe diz que ele é o primeiro.

No lado direito da tela 1 você pode ver todos os diferentes tipos de presets. A de cima é o número 1, então a segunda é o número 2 e assim por diante. Esta não é uma lista fixa. Isso muda dependendo de seus fixtures patcheados. Ele geralmente segue uma ordem específica. Por exemplo, o Dimmer é sempre antes de Posição. Assim, no exemplo anterior, podemos ver que a Posição é o segundo tipo de preset.

Funcionalidade avançada

Quando você pressionar e segurar a tecla e, em seguida, pressione a tecla Preset, você obtém o <u>comando</u> TipoDePreset.





Isto pode ser usado para ativar os diferentes tipos de preset. É o mesmo que tocar os diferentes botões na tela.

Uma vez que o número pode mudar dependendo de seus fixtures patcheados, é preferível usar o nome do tipo de Preset. Mas então você precisa escrevê-lo na linha de comando.

+ Preset 1 é quese sempre o mesmo que TipoDePreset "Dimmer".

Links Relacionados

O que são Presets

Como Trabalhar com Presets

Vista do Grupo de Presets

Comando de Preset

Comando TipoDePreset

6.54. Tecla Prev (Previous)

A tecla **Prev** pode ser usada para percorrer por entre os fixtures.

Se você não tem uma seleção de fixtures, iniciará com o fixture de maior número de ID. A cada vez que você pressioná-la, irá selecionar o fixture anterior, diminuindo em número de ID.

Se você tem uma seleção de fixtures, então passará pela seleção (na ordem de seleção).

Se você já usou um dos macros MAtricks para selecionar alguns fixtures em uma seleção total, então você pode selecionar a outra parte da sua seleção com a tecla **Prev**.



Links Relacionados

Tecla Next

Tecla Set





6.55. Tecla Prvw (Preview)

A tecla Prww é usada para entrar no modo de Preview e para executar comandos em preview.

O comando executado pela tecla é o <u>Comando Preview</u>.

Isso permite que você execute os cues e programe sem afetar a saída do seu console.

Enquanto você estiver no modo de preview, suas funções de programador como a função blind, mas você também pode executar cues com seus tempos de cue. Suas telas irão mostrar o conteúdo de cue e se você tiver um dot2 3D conectado, você pode ver os previewed cues no 3D.

Pressionando a tecla Prw (Preview), seguido de Please irá levá-lo para o modo de Preview.

A tecla Prvw piscará quando você estiver no modo de preview.

Você pode ver o tempo de cue para o próximo cue pressionando a tecla Go+ e então a tecla Prw. Você também pode voltar pressionando o Go- e depois a tecla Prw.

Você pode sair do modo de preview pressionando a tecla Off seguido por Prw.

Você pode optar por preview (pré-visualizar) um cue específico: Prvw Cue 3 Please, irá preview (pré-visualizar) o cue número 3 no executor principal.

Você pode preview (pré-visualizar) um executor diferente do principal: Prvw, seguido por uma das teclas de executor em qualquer executor com uma lista de cue, irá preview (pré-visualizar) este executor.

Link Relacionado

Comando Preview

6.56. Tecla Select

Pressionando a tecla Select você terá o comando Select.

Isto pode ser usado para selecionar os fixtures utilizados em um executor.

Por exemplo, você precisa selecionar todos os fixtures utilizados na lista de cue no executor 2:

Pressione Select e pressione qualquer uma das teclas associadas ao executor número 2.

Ou se você precisa selecionar os fixtures armazenados no cue número 3 no executor 5:

Select Cue 3 Exec 5 Please

Link Relacionado

Comando Select




6.57. Tecla Set

A tecla Set é usada em conjunto com as teclas Next e Prev.

Isto é usado quando você seleciona alguns fixtures e quer trabalhar com um dos fixtures em sua seleção. Então, você pode usar as teclas Next e Prev para percorrer seus fixtures. Se você precisa selecionar novamente todos os fixtures em sua seleção, você pode pressionar Set.

Links Relacionados

<u>Tecla Next</u>

Tecla Prev (Previous)

6.58. Tecla Setup

Pressionando a tecla Setup, abrirá e fechará a Janela de Setup na tela 1.

Aqui você pode alterar a configuração do seu show e console. Você também adicionar e patchear fixtures. Por favor siga o link acima para ler mais sobre o setup.





6.59. Tecla Speed

A tecla Speed permite que você defina a velocidade de execução dos chasers e efeitos. Para saber mais sobre Chasers, por favor, dê uma olhada em <u>O que são Chasers</u> e <u>Como usar Chasers</u>.

Pressionando a tecla Speed você obterá o comando Learn.

Se você tem um Chaser ou um efeito, você pode pressionar e segurar a tecla **Speed** enquanto pressiona qualquer uma das teclas associadas ao Executor com o Chaser. Isto irá definir a velocidade de execução dos chasers para o BPM de seus toques.

Speed Master (Master de Velocidade)

A tecla Speed também pode ser usada para criar dois Masters Especiais.

Pressione Store Speed e, em seguida, uma tecla do executor onde deseja o Rate Master (Master de Ritmo).

Isso abrirá uma janela como essa:

∢ ⊧	sc	Sel	elect
		Please select the	e speed master type.
	Cont	Master Speed trols the speed of effects in cues and the playback speed of chasers.	Master Rate Controls the speed of cue transitions.

Figura 1: janela Selecionar tipo de Master Speed (Velocidade Master).

Um fader Velocidade Master pode ser usado para ajustar dinamicamente a velocidade usada por Chasers e Efeitos armazenados em cues.

Fader Ritmo Master pode ser usado para ajustar dinamicamente o tempo dos cues.

Leia mais detalhes sobre esses dois masters na vista Velocidade Magic.

Estes dois faders de velocidade podem ser ativado ou desativado para cada executor. Ele pode ser ajustado nas configurações de Executor.

6.60. Tecla Store



A tecla Store é usada quando você necessita armazenar algo.

Você armazena o conteúdo do seu programador, o que você armazena depende do que você pressiona ou toca após Store.

Aqui estão alguns exemplos:

Store Cue 1 Please

lsto irá armazenar os valores ativos em seu programador no cue número um no executor principal.

Store Cor Botão de Agrupamento 1

Isto irá armazenar seus valores de cor ativos no preset de cor número 1

Store Preset 4 . 1 Please

lsto armazenará o preset número um no tipo de preset quatro (normalmente cor quando usando fixtures móveis).

Muitas vezes, quando você armazenar algo em um local que já tem conteúdo, lhe é perguntado o que fazer. Há muitas vezes as mesmas opções:

Merge irá adicionar os valores para a sua localização.

Remover não vai armazenar seus valores ativos, mas sim eliminar quaisquer valores já existentes do local.

Sobrescrever irá armazenar seus valores ativos e excluir todos os outros valores.

Criar um segundo cue irá armazenar seus valores ativos em um segundo cue novo (apenas uma opção para quando você armazena algo em uma lista de cue com apenas um cue).

Funcionalidade avançada

Pressionando e segurando a tecla e depois a tecla Store vai lhe dar o <u>comando StoreLook</u>. Quando você armazena um cue com StoreLook, você armazena os atuais valores de dimmer para todos os seus fixtures no console. Ele também armazena todos os atributos para os fixtures com um valor de dimmer acima de O. Então não apenas seus valores do programador ativos, mas todos os valores de dimmer e todo o valor de atributo para fixture com saída de dimmer.



+ Store (isso vai lhe dar o comando StoreLook) Cue 1 Please

Cria um cue número um com todos os atributos de fixtures com valores de dimmer acima de 0 e todos os valores de dimmer (mesmo os com 0%) sobre o executor principal.

Quando você armazena um cue usando StoreLook. Então você também terá um cue Protegido - leia mais sobre cues protegidos em Como trabalhar com Cues.

Links Relacinados

Comando Store

O que é o Programador





Comando StoreLook

6.61. Tecla Thru

A telca Thru pode ser utilizada para definir uma variedade. Isso pode ser uma variedade de seleção ou de valores.

Variedade de seleção

Você pode usar Thru para selecionar uma variedade de fixtures, grupos ou muitas outras coisas.

Se você quiser selecionar fixtures 1 + 2 + 3 + 4 + 5, você pode usar o seguinte:

Fixture 1 Thru 5 Please

Se 1 for o primeiro fixture, então você não precisa digitar o número 1:

Fixture Thru 5 Please

Isso seleciona todos os fixtures com número de ID até 5.

Se o fixture 5 é o fixture com a maior ID, então podemos fazer isso mais rápido:

Fixture Thru Please

Isso selecionará todo fixture do menor número até aquele com o maior número.

Se você não definir qualquer outra coisa, então o console usará o fixture:

Thru Please

Isso selecionará todos os fixtures em seu show.

Em vez de Fixtures você pode usar várias outras coisas. Poderia ser Groups, Presets, Macros etc.

Variedade de valore

Quando você tem uma seleção de fixtures, você pode dar-lhes valores em uma variedade.

At 1 0 Thru 1 0 0 Please

Este comando irá difundir os valores de 10% a 100% em relação a seus fixtures selecionados.

Você também pode usar mais de dois valores em sua propagação.

At 1 0 Thru 1 0 0 Thru 1 0 Please

Isso irá difundir os valores de 10% e, em seguida, a metade de sua seleção terá os valores até 100% e a segunda metade se difundirá de volta para 10%.

Link Relacionado

Comando Thru





6.62. Tecla Time

Pressionando a tecla Time (Tempo) abre-se a janela de Tempos Padrões.

Usando esta janela você pode estabelecer os diferentes tempos utilizados quando armazenar novos cues.

Se você está armazenando um cue e você pressionou a tecla Store (Armazenar),então a tecla Time (Tempo) piscará quando você tiver estabelecido um tempo padrão diferente dos padrões de fábrica.

Além disso, quando você está armazenando cues, você pode armazenar temporariamente um tempo diferente de seus padrões usando a tecla **Time**. Ao usar Time (Tempo) com Store (Armazenar) você obtém o <u>Comando Fade</u>.

Exemplo

Você deseja armazenar o cue 2 com um tempo de fade de 3 segundos. Você pressiona:

Store Cue 2 Time 3 Please

Observe que a linha de comando está realmente mudando o Comando de Tempo para Fade:

Store Cue 2 Fade 3

Se você continuar pressionando a tecla Time durante a operação de armazenamento, você pode chegar a todos os diferentes tempos possíveis em um cue (exceto os tempos de tipo de preset).

Store Cue 1 Time 2 Time 3 Time 4 Time 5 Time 6 Time 7

Lhe dará isso na linha de comando:

Store Cue 1 Fade 2 OutFade 3 Delay 4 OutDelay 5 SnapPercent 6 CmdDelay 7

Masters Especiais

Você pode usar a tecla Time para criar dois masters especiais diferentes.







Figura 1: janela Selecionar Tipo de Master de Tempo

Aqui você pode selecionar um dos dois tipos de master.

O Tempo do Exec (Executor) irá sobrescrever os tempos de fade armazenados em cues e usar o tempo definido por você no fader como um cross fade entre cues. Todos os tempos de delay são ignorados.

O Tempo do Prog (programador) será usado para fazer o fade de todas as suas alterações de valor no programador. Isso inclui alternar dentro e fora de Blind.

Você pode ler mais sobre as diferentes Velocidades e Tempos de Masters em vista de Velocidade Magic.

Links Relacionados

Janela de Tempos Padrões

Comando Fade

Comando OutFade

Comando Delay

Comando OutDelay

Comando SnapPercent

Comando CmdDelay



6.63. Tecla Toggle

A tecla Toggle irá executar o Comando Toggle.

Isso irá ativar ou desativar um executor. Se um executor está ativo, então você pode desativá-lo pressionando Toggle e, em seguida, o executor. Se não estiver ativo, então ele vai ativar quando você usar o comando.

Se você sabe qual status você quer que seu executor tenha, então você pode usar as teclas On e Off.

Esta é a função padrão para os executores sem faders.

Se você necessita desta função em qualquer tecla executora, então você pode pressionar as teclas and Label juntas (isso lhe dará o <u>Comando Assign</u>), em seguida, pressione <u>Toggle</u> e depois a tecla executora desejada. Você também pode usar a <u>Janela Alterar as Funções de Botões Executores</u>.

Funcionalidade Avançada

Se você pressionar e segurar a tecla e, em seguida, pressionar a tecla de **Toggle**, você obtém o <u>Comando</u> <u>Temp</u>.

Isto pode ser usado para executar temporariamente um executor. Quando você pressiona + Toggle e, em seguida, pressiona uma tecla associada a um executor, então o executor estará ativo, desde que você mantenha a tecla pressionada.

Quando você pressiona a tecla executora, o comando Temp atual é executado e, quando você solta a tecla, você executa um Temp Off. Isso também irá desligar o executor se ele estiver sendo executado antes de você ter feito o "temp".

Você pode atribuir a função Temp a uma tecla como descrito acima.

Links Relacionados

Comando Toggle

Comando On

Comando Off

Janela Alterar as Funções de Botões Executores

Comando Temp

6.64. Tecla Tools

Pressionando a tecla Tools (Ferramentas) abrirá e fechará a <u>Janela Tools</u> na tela 1.

Aqui você tem acesso a diversas ferramentas de ajuda. Por favor, siga o link acima para ler mais sobre as diferentes coisas que você pode fazer no menu Tools (Ferramentas).

dot2 User Manual



6.65. Tecla Up

A tecla Up pode ser usada para deslocar ou mover o cursor para cima em algumas vistas.

Ela também pode ser usada para alterar o valor do último atributo selecionado na Vista de Tipo de Preset.

Link Relacionado

Tecla Down

6.66. Tecla Update

Pressionando a tecla Update , você armazenará os valores ativos do programador no cue atual.

Se você não especificar um executor, isso será feito no executor principal.

Você pode fazê-lo em outros executores pressionando Update e, em seguida, uma das teclas associadas ao executor e ao cue ativo em execução que você deseja fazer o update.

Se você fizer o update de um executor que não está ativo, então ele irá fazer o update do primeiro cue nesse executor.

Link Relacionado

Comando Update

6.67. Tecla View [Olho]

Essa tecla se chama View (Vista).

Pressinando a tecla permitirá que você veja diferentes listas de cue.

Se depois de pressionar essa tecla você pressionar Please, então lhe é mostrado a lista de cue do executor principal.

Se você pressionar a tecla e depois uma das teclas associadas com um dos outros executores, então lhe é mostrado a lista de cue detalhada para aquele executor.

Link Relacionado

Vista da lista de Cue





7. Vistas e Janelas

Neste capítulo, você verá em detalhes todas as vistas e janelas.

Você pode ler sobre cada vista e janela e quais as opções você tem.

Links relacionados são incluídos e te levam para outras páginas para mais informações.

Para ajuda no console:

- 1. Pressione Help .
- 2. Toque na vista ou janela respectiva.

A ajuda para a vista ou janela respectiva aparece na tela 1.

7.1. Elementos de Controle

Depois de criar ou carregar um show, você entrará na tela padrão.

A tela padrão na tela 1 exibe a vista de fixtures.



Figura 1: Tela 1

A tela 1 tem as seguintes subáreas:

1. <u>Barra de Título</u> com informação de qual página você está e diferentes ícones.





- 2. Barra de Tipo de Preset para a navegação entre os tipos de preset.
- 3. O relógio mostra a hora selecionada no relógio do sistema.
- 4. <u>Ícones de Status e Mensagens</u> exibe ícones em relação ao status e mensagens no console. Para abrir a vista de mensagens e status, toque nos ícones.
- 5. Linha de Comando mostra todos os comandos inseridos no console.
- 6. <u>Barra de Encoder</u> com informações sobre a função do encoder respectivo.

A tela 2 e todas as outras telas, carregam as configurações salvas.



Figura 2: Tela 2

A tela 2 e todas as outras telas têm as seguintes subáreas.

- 1. Barra de Título com informações de qual vista você está e diferentes ícones.
- 2. Barra de Vista do lado direito da tela 2 e nas telas seguintes. Para a navegação entre as vistas.
- 3. Barra do Executor na tela 2 e nas telas seguintes. Com informações sobre os executores armazenados.
- 4. Área de vista exibe a vista selecionada.



7.1.1. Linha de Comando

A linha de comando está sempre visível na tela 1. Ele mostra todos os comandos inseridos no console.

Linha de Comando

Todos os <u>comandos</u> comuns que você pode inserir com as <u>teclas de comando</u> da área de comando.

Há alguns comandos especiais que você só pode entrar com o teclado virtual.

Para abrir o teclado virtual: Toque na linha de comando.

Para abrir a <u>Vista de Linha de Comando</u>: Toque na linha de comando.

夫 Verifique seu comando inserido na linha de comando antes de pressionar Please .

Links Relacionados

- Comandos
- Teclas de Comando
- Vista da Linha de Comando



7.1.2. Barra de Encoder

A barra de encoder está sempre visível na tela 1. Ela mostra informações sobre a função do respectivo encoder.



Um encoder pode ter 2 funções. A função padrão de um encoder é exibida no canto superior esquerdo em branco.

Se um encoder tem uma segunda função, ela é exibida no canto superior direito em cinza.

Para alternar entre as funções: Pressione e segure a tecla

A velocida padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽. A velocidade de encoder está com casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione e segure o botão e pressione a tecla encoder O. A velocidade do encoder é igual a um passo de DNX.

Se o encoder é apenas cinza escuro, ele não tem função.

Dependendo da vista, os encoders podem ter as seguintes funções.

Rolagem, Atributos, Quantidade, ID de Fixture e muitos mais.

Para editar a função do respectivo encoder: toque no botão encoder ou pressione o encoder.

Links Relacionados

- Elementos de Controle
- Tecla MA

7.1.3. Barra do Executor

A Barra do Executor está sempre visível na parte de baixo da tela 2 e em todas as outras telas da wing.

			Pag	je l			• 3	
Þ	• small <mark>dot</mark> s ye	big dots cyan		🛊 Fx Tilt	\$ Fx Pan	▶ LED Wall	▶4	LED Color FX
	Tube Singer (Star Audiece		\$ Fx 2 Color Ha	\$ Fx C olor Chas		▶5	
) 1	Singer	▶ ↑ Piano	🕨 Contrabase			∰Ma_60.0 BPM	▶6 ▶1	

Figura 1: Página 1 da Barra do Executor

A barra do executor exibe informações sobre o executor armazenado.

A parte superior da barra do executor exibe a página atual e se um executor é fixado a partir de outra página. Para desligar autofix global, consulte janela configurações globais.

	Paç	je 2		+4 fi×ed fr	om other pages	▶3	LED Congo Orange	
small dots ye						▶4	LED Color FX	
						▶5	LED Red Cyan	
	Contrabase	tt 11 Master	1.70 ☑	Prog Ti 4.1 s		▶6 ▶1		

Figura 2: Página 2 da Barra do Executor com executores fixados

dot2 User Manual



O executor pode ter até 999 páginas.

Para mudar de páginas: Pressione Page + ou Page - .

A cor do executor exibe que tipo de executor ele é.

O barra do executor está fragmentada no executor principal (à direita), 12 botões executores normais (as primeiras duas linhas) e 6 botões de fader executor (linha de baixo).

Se você armazenar um cue em um executor, o console pede para etiquetar o executor. Se você não tocar no pop-up para etiquetar, o executor será chamado **Exec**.

A barra azul mostra o tempo de fade de um cue de 0% a 100%.

Se um timecode record estiver sendo executado para um executor, o ícone vermelho 🥌 piscando estará disponível.

A posição de um hardware fader é diferente para a posição no software, uma pequena barra de fader exibe a posição do fader no software. Você precisa pegar o fader de hardware e trazê-lo à sua posição de software. O executor principal mostra também os faders, se um dos faders de hardware não está na posição correta.

Para ver o número do executor e o ícone de fader, pressione e segure **MA**. Para mais informações sobre os ícones de fader e suas funções, consulte <u>Selecionar Função do Executor</u>.

							Pag	el								$\Lambda \mathcal{P}$
	106	•	•	105		104		\$	103	:	‡	102	•	101		216
•	206	•	•	205		204		‡	203	:	‡	202		201	0.1.1	
▶	6			5	⊿,	4	Δ	•	3	⊿,	+ ∢	2	⊿∺	1		

Figura 3: Barra do Executor com a tecla MA pressionada

Para abrir a janela da barra do executor, toque na barra do executor.

Executor Principal

Mais à direita da barra do executor, é exibido o executor principal, juntamente com os dois faders de 100 mm.



Primeiramente é o exibido o <u>ícone de trigger</u>, e depois o número do cue junto com o nome do cue.

A primeira barra de fader mostra a posição do fader master e a segunda do XFader.

O cue atual é exibido na segunda linha, assim, o cue anterior e o seguinte ficam visíveis.



Se o executor está ligado, o botão executor fica realçado e o cue atual é exibido na segunda linha em branco.

Se o executor está desligado, na segunda linha há um [Off] sendo exibido.

Fader Executor

Na linha inferior da barra de executor estão os seus faders executores.

↓ ↓Left	Right	Exec	Exec 1	LED Color	1 🔓 Spot Color	Figura
						0

6: Linha inferior da barra do executor exibe os faders executores.

Primeiramente há dois <u>ícones do executor</u> visíveis para o botão executor respectivo no console, e o nome do executor.

Se um executor é atribuído com uma lista de cue, o número de cue é exibido.

Executor Normal

As duas primeiras linhas do barra do executor exibem os executores normais.

‡ Red	\$ Blue	\$ Green	\$ Yellow	🕏 Center	\$ Drummer	
‡ Exec	\$ Exec	\$ Exec	‡ Exec	\$ Exec	\$ Exec	Figura

7: Primeiras duas linhas da barra do executor exibe os executores normais

Primeiramente está o *ícone do executor* visível para o botão executor respectivo no console, e o nome do executor.

Se um executor é atribuído com uma lista de cue, o número de cue é exibido.

Links Relacionados

- Cores do Sistema Barra do Executor
- O que são Cues?





7.1.4. Barra de Tipo de Preset

A Barra de Tipo de Preset está localizada no lado direito na tela 1.

Dimmer
Position
Gobo
Color
Beam
Focus
Control
Shapers
Video
All

Figura 1: Barra de Tipo de Preset

Se nenhum fixture estiver patcheado, não há barra de tipo de preset sendo exibida.

Uma fonte cinzenta na barra de tipo de preset, mostra que este tipo de preset não está disponível para o atual fixture selecionado.

Uma fonte branca na barra de tipo de preset, mostra que este tipo de preset está disponível para o atual fixture selecionado.

Para ir para a vista de tipo de preset: toque no tipo de preset na barra de tipo de preset.

A cor de fundo cinza na barra de tipo de preset, mostra que essa é sua vista atual.

O indicador vermelho no lado esquerdo de um tipo de preset na barra de tipo de preset, mostra que este valor poderia ser armazenado.

Para ativar e desativar valores de tipos de preset no programador de fixtures selecionados: Toque no respectivo botão de tipo de preset.

Para abrir o Agrupamento de Preset All, toque em <u>All</u> no final da barra de tipo de preset. Para obter mais informações sobre agrupamentos de preset, consulte <u>Vista do Agrupamento de Presets</u>.





Atributos de Tipo de Preset

Na barra de tipo de preset, dependendo dos fixtures que estiverem patcheados, você pode encontrar opções para os seguintes atributos:

Dimmer:

Toque para alterar os atributos de dimmer, por exemplo: dim, curva, intensidade do master.

Position:

Toque para alterar os atributos de posição, por exemplo: pan e tilt.

Gobo:

Toque para alterar os atributos de gobo, por exemplo: gobo wheels e clips.

Color:

Toque para alterar os atributos de cor, por exemplo: cor, mix color, HSBC. Nessa vista, você pode ir ao picker, fader e swatchbook.

Beam:

Toque para alterar os atributos de beam, por exemplo: shutter, iris e frost.

Focus:

Toque para alterar os atributos de foco, por exemplo: foco e zoom.

Control:

Toque para alterar os atributos de controle, por exemplo: controle de lâmpada, fixture global e scan rate.

Shapers:

Toque para alterar os atributos de shapers, por exemplo: frames, barndors e posição.

Video:

Toque para alterar os atributos de vídeo, por exemplo: keystone, efeitos de video e escala de video.

7.1.5. Barra de Título

Cada vista tem uma barra de título com informações de onde você está e com ícones diferentes.

Figura 1: Barra de Título Normal

Todas as alterações que você faz na barra de título cinza, interagem diretamente com o console.

Há diferentes ícones na barra de título, dependendo de sua vista.

品

Vista de Símbolo: Localizada na barra de título da <u>vista de fixtures</u>. Toque para alterar para a vista de símbolo.

▦

Vista de Folha: Localizada na barra de título da vista de fixtures.

Toque para alterar para a vista de folha.

Â

dot2 User Manual



1品

Vista de Layout: Localizada na barra de título da vista de fixtures. Toque para alterar para a vista de layout.

Â

Pino: Localizada na barra de título da vista de fixtures, <u>vista de presets</u>, vista de cues e <u>vista da DMX</u>. Toque para prender sua vista e desativar o modo de vista de dinâmico.

۶

Tool (Ferramenta): Localizada na barra de título de cues e na janela da barra do executor. Toque para ir para as configurações de cue.

Ô

Lata de Lixo: Localizada na barra de título da janela carregar show. Toque para deletar um show.



View: Localizada na barra de título da vista de DMX.

Toque para obter a vista completa com atributos ou remover a vista completa.

±

Minimize: Localizado na barra de título da janela da barra do executor.

Toque para minimizar a janela da barra do executor para a barra do executor. Se você ver este ícone, você também pode fechar a vista passando do topo da tela para o a parte de baixo.

..+

Ir para trás: Localizada na vista de barra de título <u>selecionar ID(s) de fixtures</u>. Toque para voltar ao anterior ID de fixture disponível.

...

Ir para frente: Localizada na vista de barra de título <u>selecionar ID(s) de fixtures</u>. Toque para ir em frente ao próximo ID de fixture disponível.

4

Loop do Efeito: Localizada na vista de barra de título de tipo de preset. Toque para abrir a vista de efeito correspondente.

0

Sinal de Informação: Localizado no Setup.

Toque para abrir a Janela do Sistema de Informação.

Ð

Ícone de Backup: Localizado na <u>Janela Carregar Show</u>. Toque oara ver os arquivos (files) .backup.

(Ese

Esc: Localizado no lado esquerdo da barra de título.

dot2 User Manual



Toque para sair da vista atual.

OK 🗸

OK: Localizado no lado direito da barra de título. Toque para confirmar suas alterações.

Moldura: Localizado no lado direito da <u>Janela Diagnóstico de Wings e Nodes</u>. Toque para identificar o dispositivo selecionado na rede.

Barra de Título Modo de Efeito

Se um efeito está sendo executado nos fixtures selecionados e o tipo de preset do efeito sendo executado está selecionado da <u>barra de tipo de preset</u>, a vista de tipo de preset muda para o modo de efeito e recebe uma barra de título roxa.

Dimmer	Normal	Low	High
	Value	Value	Value

Figura 2: Barra de título Modo de Efeito

ᡐ

Loop do Efeito:

Localizado na barra de título da vista de tipo de preset. Toque para abrir a vista de efeito correspondente.



Português -Valor Normal:

Exibe o efeito atual entre o selecionado valor baixo e o valor alto. Toque para sobrescrever o efeito executado com um valor normal.



Português - Valor Baixo:

Toque para alterar para o valor mais baixo do efeito selecionado.



Português - Valor Alto:

Toque para alterar para o valor mais alto do efeito selecionado.

Barra de Título Preview

Se o modo de preview está ligado, a vista de fixtures muda para o modo preview e recebe uma barra de título vermelha.



Figura 3: Barra de Título Preview





Ok

Para sair do modo de preview, pressione Off Prvw.

Barra de Título do Menu de Patch

Todas a barras de títulos do Menu de Patch são exibidas em azul.

Menu de Patch

Figura 4: Barra de Título do Menu de Patch

A barra de título azul mostra que este é um modo no qual as mudanças não interagem diretamente com o console.

Elas precisam ser aplicadas por um Ok



7.1.6. Barra de Vista



Figura: Barra de Vista

A barra de vista está localizada no lado direito da tela 2 e em todas as outras telas seguintes.

Na barra de vista, você seleciona uma vista da tela.

A vista selecionada tem um fundo cinza na barra de vista.

Há um seis vistas para você escolher:

1. Fixtures

Toque para ir para a Vista de Fixtures, para ver todos os seus fixtures patcheados, atributos e seus valores.

2. Groups

Toque para ir para a Vista de Grupos, para ver todos os grupos armazenados para uma seleção rápida de fixtures.

3. Presets

Toque para ir para a <u>Vista de Agrupamento de Presets</u>, para ver todos os agrupamentos de preset, dependendo do tipo preset selecionado na <u>barra de tipo de preset</u>.

4. Cues

Toque para ir para a Vista de Cues, para ver todos os cues de seu executor principal e suas configurações.

5. Virtual Playback

Toque para ir para a Vista de Playback Virtual, para ver os executores virtuais.

6. More...

Toque para ir para a <u>Janela Selecionar Vista</u>, para ver todas as vistas disponíveis. Em uma tela externa, toque para ir para a <u>Janela Selecionar Vista para Tela Externa</u>.





7.2. Ícones Usados nas Vistas e Janelas

Os seguintes ícones são usados no console dot2.

Ícones dos Executores Normais

Os ícones dos executores estão visíveis na <u>barra do executor</u> para os executores normais e na <u>vista magic speed</u>. Os ícones dos executores exibem qual função o executor tem.



Go: O executor chama o próximo cue.



Go Back: O executor chama o cue anterior.



Pause: O executor pausa um x-fade e efeitos do cue atual.



Toggle: Liga ou desliga um executor.



Temp: Liga o executor contanto que o botão esteja pressionado. Segue o fader master e os tempos.



Learn: O executor aprende um compasso (BPM).



Flash: Liga o executor em full contanto que o botão esteja pressionado. Os tempos serão ignorados.



Select: O executor seleciona todos os fixtures da lista de cue.



Swop: Liga o executor em full contanto que o botão esteja pressionado. Todos os valores de dimmer de outros executores serão definidos para zero, exceto se forem protegidos de swop.

Master Especial - Ícones do Master Speed

Adicional aos ícones dos executores normais, existem alguns ícones do master especial - Master Speed (Velocidade Master) visíveis na <u>barra do executor</u> e na <u>vista magic speed</u>.

dot2 User Manual



Os ícones do master speed exibem qual função o master especial - master speed possui:



HalfSpeed: Divide a velocidade atual por 2.



DoubleSpeed: Multiplica a velocidade atual por 2.



Rate 1: Reseta a velocidade para 60 BPM.

Master Especial - Ícones de Master Rate

Adicional aos ícones dos executores normais, existem alguns ícones do master especial - Master Rate (Ritmo Master) visíveis na <u>barra do executor</u> e na <u>vista magic speed</u>. Os ícones de master rate exibem qual função o master especial - master rate possui:



HalfRate: Divide a velocidade atual por 2.



DoubleRate: Multiplica a velocidade atual por 2.



Rate 1: Resets o ritmo atual para 1:1.

Master Especial - Ícones do Program Time

Adicional aos ícones dos executores normais, existem alguns ícones do master especial - program time visíveis na <u>barra do executor</u> e na <u>vista magic speed</u>.

Os ícones de program time exibem qual função o master especial - program possui:



On: Liga o master de tempo do programador.



Off: Desliga o master de tempo do programador.

Ícones Trigger

Ícones de Trigger estão visíveis na <u>barra do executor</u> para o executor principal na <u>vista da barra do executor</u>, e na <u>janela Selecionar Trig</u>.

dot2 User Manual



Os ícones de trigger mostram com qual trigger (disparo) o cue será chamado.



Go: Chama o cue por um go.



Time: Chama um cue por um tempo dado.



Follow: Chama o cue depois que todos os tempos do cue anterior estejam executados.



Sound: Chama o cue por um sinal de som.



BPM: Chama o cue pela entrada de BPM.



Timecode: Chama o cue pela entrada da fonte de tempo de timecode. Para selecionar a fonte de tempo, vá para a janela configurações do executor.





7.3. Janela Adicionar Novos Fixtures

A Janela Adicionar Novos Fixtures está localizada no <u>Setup</u>, coluna Show, <u>Menu de Patch</u>, Adicionar Novos Fixtures.

(Esc	Add New Fixtures	Ok 🗸
Type:	2 Dimmer 00	Select other
	Select the type of the fixture. If the type isn't already existing in your show file, click on	"Select Other".
Quantity:	1 – +	
	This many fixtures will be created.	
ID:	9 - +	Select
	The "Fixture ID" is an unique number for each fixture and it's used to select the fixture create multiple fixtures, this is the first fixture ID.	during show. If you
Name:	Dim 1 🔤	
	The last number in name will be automatically incremented if you create multiple fixtur	es,
Patch:	1.441 : Offset: 1 - +	Select
	The new fixture will be patched at this address. If you create multiple fixtures, this is th for the first fixture.	e patch address

Figura 1: Janela Adicionar Novos Fixtures

Nessa vista, você pode selecionar: um tipo de Fixture, a quantidade, o ID de fixture, o nome do fixture, o endereço de patch e o offset.

Há seis linhas de edição.

Para confirmar suas configurações e adicionar novos fixtures, toque em OKV na barra de título. Você está de volta ao Menu de Patch.

Para sair da **Janela Adicionar Novos Fixtures**, toque **Esc** na barra de título ou **Esc** no console. Você está de volta ao <u>Menu de Patch</u>.

Tipo

A linha de edição do tipo contém uma lista para baixo com quatro tipos de fixture padrão.

- 2 Dimmer 00
- 3 LED RGB 8 bit
- 4 LED RGBA 8 bit
- 5 LED RGBW 8 bit

e aqueles que já estão no show file atual.

Para abrir a lista, toque nos três pontos na linha de edição 📒



	2 Dimmer 00	:
2 Dimmer 00		
3 LED - RGB 8 bit		
4 LED - RGBA 8 bit		
5 LED - RGBW 8 bit		
6 Alpha Spot HPE 700 Stand	ard - Lamp on	 F

Figura 2: Drop

down com tipos de fixtures padrão e os tipos de fixture no arquivo de show.

Para importar outro tipo de fixture da biblioteca para o show file, que não esteja na lista, toque em Selecionar Outro....

Isso abre a janela Importar Tipo de Fixture.

Quantidade

A linha de edição de quantidade mostra quantos fixtures serão criados. Para selecionar a quantidade, toque no mais ou no menos.

ID

A linha de edição de ID exibe o próximo ID de fixture disponível. Para selecionar um ID de fixture, toque no mais ou no menos. Para obter uma visão geral sobre os IDs de fixture atribuídos e os disponíveis, toque em Selecionar... Isso abre a janela Selecionar IDs de Fixtures.

Nome

A linha de edição de nome exibe o nome do fixture.

Para editar o nome, toque no teclado **E**. A janela de edição nome se abre. Se você criar vários fixtures com o mesmo nome, o nome terá um número consecutivo no final.

Patch

A linha de edição de patch exibe o próximo endereço de patch disponível.

Para selecionar um outro universo ou o endereço, toque os três pontos in na linha de edição. Isso abre a lista para baixo.

dot2 User Manual





Figura 3: Selecione o endereço e o universo de DMX.

Para obter uma visão geral sobre os endereços de DMX atribuídos e os disponíveis, toque em Selecionar... Isso abre a janela Selecionar Endereço de DMX...

Offset

O offset exibe o patch offset selecionado.

O offset é o espaço livre do endereço de DMX entre um fixture e outro. Um patch offset lhe dará uma visão geral melhor sobre os fixtures e seus endereços de patch.

Para patchear alguns fixtures e com um endereço inicial de x.xx1, selecione o patch offset de 10.

Patch and Fixture Schedule									
Fixture Type	Fi≻ld▲	Name	Patch	Pan DMX Invert	Tilt DMX In∨ert	Pan Enc. Invert	Tilt E In∨€		
3 LED - RGB 8 bit	20	LEDRGB 8 1	3.001					Add New	
3 LED - RGB 8 bit	21	LEDRGB 8 2	3.011					Fixtures	
3 LED - RGB 8 bit	22	LEDRGB 8 3	3.021						
3 LED - RGB 8 bit	23	LEDRGB 8 4	3.031						
3 LED - RGB 8 bit	24	LEDRGB 8 5	3.041					Unpatch	
3 LED - RGB 8 bit	25	LEDRGB 8 6	3.051					Selected	
3 LED - RGB 8 bit	26	LEDRGB 8 7	3.061						
3 LED - RGB 8 bit	27	LEDRGB 8 8	3.071						
3 LED - RGB 8 bit	28	LEDRGB 8 9	3.081					Delete	
3 LED - RGB 8 bit	29	LEDRGB 8 10	3.091					Selected	

Para selecionar a quantidade, toque o mais ou menos. Por padrão o offset é 1.

Figura 4: Menu de Patch com Offset de 10

Funções da Barra de Encoder

Туре	Quantity	Fixture ID	Patch Break 1Patch Offset
2 Dimmer 00	1	30	3.94

Figura 5: Barra de Encoder da Janela Adicionar Novos Fixtures

Tipo:

dot2 User Manual



Para percorrer pela lista da linha de edição de Tipo, gire o encoder para direita ou esquerda. Para abrir a <u>janela Importar Tipo de Fixture</u>, pressione ou toque no encoder.

Quantidade:

Para selecionar a quantidade na linha de edição de Quantidade, gire o encoder para direita ou esquerda.

ID de Fixture:

Para selecionar o ID de fixture na linha de edição ID, gire o encoder para direita ou esquerda. Para abrir a <u>janela Selecionar ID(s) de Fixture</u>, pressione ou toque no encoder.

Patch Break 1:

Para selecionar o endereço de DMX, gire o encoder para direita ou esquerda. Para abrir a <u>janela Selecionar Endereço de DMX...</u>, pressione ou toque no encoder.

Patch Offset:

Para selecionar o patch offset, pressione e segure e gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para abrir a <u>calculadora</u> para selecionar o patch offset, pressione e segure **MAR** e pressione o encoder.

7.4. Janela Backup

Para abrir a Janela Backup pressione Backup no console.

🕻 Es	:	Backup	
	Current Show Na	me: dot2 demoshow	18.jan.2016 15:47
	New Show	Doad Sho	ow
	This function can also be executed by a double press on [Backup].	Save Show	/ as
	.2 There is no USB drive attac	ched. Show will be saved on dot2 only.	
	Auto Save: Off		



Nesta janela, você pode criar um novo show, carregar um show, salvar o show atual, e salvar o show atual como.

Abaixo da barra de título está o nome do show file atual juntamente com a última data e horário salvos.

Para criar um novo show, toque em **Novo Show**. Isso abre a <u>vista Novo Show</u>. Para carregar um show existente, toque em **Carregar Show**. Isso abre a <u>vista Carregar Show</u>.

dot2 User Manual



Para salvar o show atual, toque em **Salvar Show**. Isso salva o show e fecha a **Janela de Backup**. Para salvar o show atual com um novo nome, toque em **Salvar Show como...** . Isso abre a <u>Vista Salvar Show</u> <u>Como...</u>.

Se um USB estiver conectado, ele é exibido abaixo das quatro funções. Se você salvar um show e um USB estiver conectado, o show também será salvo no USB.

Além disso, você pode ativar a opção de auto save. Por padrão, auto será desativado.

Para selecionar quantas vezes o console deve auto salvar o arquivo show, tocar com os **três pontos**. Você pode escolher entre:

- A cada 15 minutos
- A cada 30 minutos
- A cada 60 minutos
- Cada 120 minutos

Para mais informações, ver como salvar e carregar um show.

Para sair da **Janela de Backup**. Toque em **K** and <u>barra de título</u> ou pressione **Esc** no console.

Funções da Barra de Encoder



Figura 2: Funções da Barra de Encoder - Janela Backup

Auto Save:

Para habilitar o Auto Save e selecionar a frequência com que o console deve usar Auto Save, vire o encoder à direita.

Selecione:

Para selecionar uma função, gire o encoder para a esquerda ou para direita. Para confirmar uma função selecionada, pressione ou toque no codificador.

7.5. Vista do Tipo de Preset de Beam

Para ir para a Vista do Tipo de Preset Beam, toque em Beam na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 5, para o tipo de preset 5 (= Beam).

A vista de tipo de preset de beam só é ativo se o fixture selecionado tem um atributo de beam.

A vista tipo de preset de beam é fragmentada na **Vista Shutter/Strobe/Iris,Vista Prisma 1** e na **Vista Cru: Beam** (dependendo nos tipos de fixture).



Importante:

Os sliders de beam funcionam absolutamente. Um toque no slider de beam define um novo valor de beam e não segue os valores de beam já definidos.

Os encoders respectivos funcionam em relação aos valores de cor já definidos.

Para abrir a <u>vista de efeitos</u> na tela 1, toque em 🖤 na barra de título.

Se um efeito está sendo executado em um fixture selecionado, a vista do tipo de preset de beam muda para o modo de efeito e obtém uma azul <u>barra de título no modo de efeito</u>.

Vista de Shutter/Strobe/Iris

A vista de Sutter/Strobe/Iris View é a primeira aba da vista do tipo de preset de beam.



Na vista de shutter/strobe/iris, você controla o strobe em hertz (Hz), a duração de strobe em segundos (s) e a porcentagem do iris (%).

Strobe

Para selecionar a velocidade do shutter em Hz, mova o deslizador do strobe para cima ou para baixo.

Há cinco botões de valor de strobe ao lado do controle deslizante (dependendo do tipo de fixture).

Abrir:

Toque para abrir o shutter.

Fechar:

Toque para fechar o shutter.





Strobe:

Toque para usar o efeito de strobe do fixture (shutter abre e fecha).

Pulsar:

Toque para pulsar o efeito do fixture.

Aleatório:

Toque para usar o efeito aleatório do fixture. Os fixtures selecionados terão strobe juntamente com um desarranjo.

Duração de Strobe

Para selecionar a duração de strobe em segundos, mova o controle deslizante de duração de strobe para cima ou para baixo.

Íris

Para selecionar a largura da íris em porcentagem, mova o controle deslizante da íris para cima ou para baixo.

Há cinco botões de valor de íris ao lado do controle deslizante de íris (dependendo do tipo de fixture).

Abrir:

Toque para abrir a íris.

Fechar:

Toque para fechar a íris o máximo possível.

Strobe:

Toque para usar o efeito de strobe do fixture.

Pulsar Aberto:

Toque para pulsar o efeito aberto do fixture.

Pulsar Fechado:

Toque para pulsar o efeito fechado do fixture.



Vista de Prisma 1

A vista de Prisma 1 é a segunda aba da vista do tipo de preset de beam.

			Bea	am	- A→ - Norma Value	I Low High Value Value
Shutter/Strobe/Iri s	Prism	na l	Raw: Shutter	Raw: Beam A	Raw: Macros	Raw: Effect
Prisma 1		Pris	sma l			
Off			Rotate >			
3 facet prism		No matching fixture selected	Stop			
			Rotate <			
			Index			
			Center			

Na vista de prisma, você pode selecionar um prisma e utilizar as funções de prisma do fixture selecionado.

Para selecionar um prisma, toque no prisma.

Para desmarcar o prisma, toque em Off.



Vista Raw Beam

As vistas de raw beam estão localizadas depois da vista de Prisma.

			B	eam	−	<mark>mal</mark> Low ilue Valuk	/ High e Value	
Shutter/Strob s	e/Iri Prism	al Ra	w: Shutter	Raw: Beam A	Raw: Mac	ros Ra	w: Effect	
Raw: Shutter		Raw: Beam A	A Contraction	Raw: Macros	Raw:	Raw: Effect		
Shutter	Iris	Beamsha p er	Frost	EffectMacr os	Effect<>	E		
100 42 0	100 51 0	No matching fixture selected	100	0	100	100		

Na vista de raw beam , você controla os valores de raw beam valores naturais (0-100) do tipo de fixture selecionado.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder **O**. A velocidade do encoder está com casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra-devagar, pressione e segure a tecla e pressione a tecla encoder O. A velocidade do encoder é igual a um passo de DMX.

Strobe(Hz)	Strobe duration(s)	Iris(%)	
0.0Hz [☉]	0.0s [©]	100.0% $^{\circ}$	

Para selecionar o valor, gire o encoder para direita ou esquerda. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Calculadora
- Como trabalhar com Presets?
- <u>O que são Presets?</u>

7.6. Vista da Calculadora

dot2 User Manual



A Vista da Calculadora sempre aparece se você insere ou edita valores de atributos.

A calculadora é uma visão dinâmica. As funções mudam de acordo com o valor e o atributo.

🕻 Esc	〈 Esc Value for Pan [-270.000 270.000] O						ОК✔			
"cente	er' <mark>'</mark>									8
7	8	9	*	7	Back	Delete	Default Link	min	center	max
4	5	6	-	Clear	Home	End				
1	2	3	+	%	<-	->				
0	•	Thru	+/-	=	Ple	ase				

A barra de título exibe o atributo, a unidade e, por vezes, a gama de valores.

Abaixo da barra de título está a linha de edição verde.

Para limpar a linha, toque 🙆 no lado direito da linha de edição.

A vista calculadora inclui sempre um teclado numérico no lado esquerdo da exibição.

center

Funções aplicadas têm um plano de fundo marrom.



Para trazer o seu atributo para ligar as configurações padrão atuais do tipo de fixture, toque Link Padrão.

Para confirmar o valor, toque em **and a barra de título**. A vista da calculadora se fechará.

Para sair da **Vista da Calculadore**, toque em **K** ana <u>barra de título</u> ou pressione **Esc** no console.

Botões Padrão da Calculadora

Os seguintes botões estão disponíveis em todas as vistas da calculadora.

Os botões estão localizados ao lado do teclado numérico e eles estão trabalhando com a linha de edição.

dot2 User Manual



Back

Toque para excluir o próximo sinal à esquerda do cursor.



Toque para excluir valores marcados ou o próximo sinal à direita do cursor.



Toque para ir ao início da linha de edição.



Toque para ir ao final da linha de edição.



Toque para ir um sinal de volta.



Toque para ir um sinal para a frente.



Toque para inserir um prefixo.



Toque para confirmar e aplicar o valor. A vista da calculadora será fechada.

Botões de Tempo da Calculadora

Os seguintes botões estão disponíveis para a edição de atributos de tempo, dependendo do atributo.

Os botões estão localizados abaixo do teclado numérico.



Toque para inserir dias.



Н

Toque para inserir horas.



Toque para inserir minutos.



Toque para inserir segundos.



Toque para inserir frames. A configuração padrão é 30 fps (frames por segundo). A partir disso, segue-se que 1 frame é equivalente a 0.03 segundos.

InFade

Toque para ter o mesmo tempo para Out Fade como In Fade.

InDelay

Toque para ter o mesmo tempo para Out Delay como In Delay.

Funções da Barra de Encoder

Value(s)		Scroll
"center"		

Valor(es):

Para editar um valor, gira o encoder para a direita ou esquerda.

Scroll:

Para confirmar um valor e fechar a calculadora, pressione ou toque no encoder.

dot2 User Manual



7.7. Janela Calibrar Telas

A Janela Calibrar Telas está localizada em Setup, coluna Console, Calibrar Telas.

Se as touch screens não estiverem funcionando adequadamente, você pode abrir a janela calibrar telas apenas usando os encoders.



Neste vista, você calibra sua tela.

A calibração da tela garante que a função do touch esteja funcionando bem.

Para calibrar a tela, toque e segure a cruz em destaque até que a barra de progresso atinja o final.

Selecione a tela com o primeiro toque na cruz. Se necessário, repita a calibração para todas as outras telas.

Para cancelar a calibração da tela, pressione a tecla Esc no console.

Se você não tocar na tela, a Janela Calibrar Telas fecha automaticamente após 10 segundos.


7.8. Janela Alterar Funções dos Executores

Para ir para a Janela Alterar Funções dos Executores, abra a Janela da Barra do Executor e toque em tool (ferramenta) Ana Barra de Título.



Figura 1: Janela Alterar Funções dos Executores

Nesta janela, você altera as funções do executor da página atual da janela da janela da Barra do Executor.

Para alterar uma função, toque no botão virtual na janela. Isto abre a Janela Selecionar Função dos Executores.

As funções dos botões executores principais são fixas e não variáveis.

Você só pode alterar funções dos executores tomados.

Se um botão executor está livre, ele é exibido como [Vazio].

Para mais informações sobre os ícones exibidos, veja <u>lcones</u>. Para mais informações sobre as cores exibidas, veja <u>Cores do Sistema - Executor</u>.

Para sair da **Janela Alterar Funções dos Executores**, pressione **Kess** na <u>barra de título</u>. Você está de volta a **Janela da Barra do Executor**.





7.9. Janela Escolher Método de Clone

Se você tentar clonar um fixture, o console pedirá para você escolher o método de clone.

٩)	Esc	sc Please Confirm					
		CLONE COMI	PLETE SHOW?				
	Cancel	Low Prio Merge	Merge	Overwrite			

Figura 1: Janela Escolher Método de Clone

Existem quatro opções disponíveis.

Cancelar:

Toque para cancelar o comando de clone.

Prioridade Baixa Merge:

Toque para adicionar os valores a partir do fixture de origem para o fixture de destino.

Se o fixture de destino tem valores definidos anteriores, eles permanecerão.

Se o fixture de destino não tem valores definidos anteriores, o fixture obterá os valores a partir do fixture de origem.

Merge:

Toque para definir os valores de origem no fixture de destino.

Sobrescrever:

Toque para substituir os valores existentes do fixture de destino com os valores do fixture de origem. Valores definidos anteriormente serão deletados.

Exemplo de Merge de Prioridade Baixa

Fixture 1 armazenado no executor 2 - cue1, tem uma cor vermelha definida e um gobo. Fixture 2 armazenado no executor 3 - cue 1, tem uma posição pan e tilt definida.

dot2 User Manual





Figura 2: Fixture 1 e 2 antes do clone

Vamos supor que você irá clonar o fixture 1 em 2 e você manterá a posição definida do fixture 2.

1. Pressione + Copy (= Clone) Fixture 1 At 2 Please

O console irá pedir-lhe para escolher o método de clone.

2. Toque Merge Prioridade Baixa .



Figura 3: Fixture 1 e 2 depois do clone merge de prioridade baixa

Fixture 2 tem agora os mesmos valores do fixture 1 e os valores definidos anteriores (posição).

Exemplo Merge

Cue	Fixture 1	Fixture 2
1	Dimmer open (valor inserido)	
2	Dimmer open (valor inserido)	Dimmer 50 % (valor inserido)
3	Dimmer open (valor por tracking)	Dimmer 50 % (valor inserido)

Vamos supor que você irá clonar o fixture 1 em fixture 2 e adicionar apenas os valores definidos anteriormente e não os valores por tracking.

1. Pressione + Copy (= Clone) Fixture 1 At 2 Please .

O console irá pedir-lhe para escolher o método de clone.

2. Toque Merge .

Cue	Fixture 1 (antes de merge)	Fixture 2 (antes de merge)	Fixture 2 (depois de merge)
1	Dimmer open (valor inserido)		Dimmer open
2	Dimmer open (valor inserido)	Dimmer 50 % (valor inserido)	Dimmer open (porque este foi um valor inserido do fixture 1)
3	Dimmer open (valor por tracking)	Dimmer 50 % (valor inserido)	Dimmer 50 % (porque este é um valor por tracking e método de clone merge não vai acrescentar valores por tracking)





Exemplo Sobrescrever

Fixture 1 armazenado no executor 2 - cue 1, tem uma cor vermelha definida e um gobo. Fixture 2 armazenado no executor 3 - cue 1, tem uma posição pan e tilt definida.



Figura 4: Fixture 1 e 2 antes do clone

Vamos supor que você irá clonar o fixture 1 em 2 e o fixture 2 deve fazer exatamente o mesmo que o fixture 1.

1. Pressione + Copy (= Clone) Fixture 1 At 2 Please .

O console irá pedir-lhe para escolher o método de clone.

2. Toque | Sobrescrever |.



Figura 5: Fixture 1 e 2 depois do clone

Fixture 2 tem agora exatamente os mesmos valores do fixture 1. Todos os valores definidos anteriormente são apagados.

Fixture 1 e 2 estão no executor 2. O fixture 2 não existe mais no executor 3.

Links Relacionados

- Comando Clone
- Tecla Copy



7.10. Janela Escolher Método de Cópia

Se você tentar copiar um objeto para um destino onde já existe um objeto, o console lhe pedirá para escolher o método de cópia.

(Esc		Copiar		
	Escol	lha o método de	cópia	
			CueOnly	Status
Sobrescrever	Merge	Cancelar	0	~

Sobrescrever:

Toque para sobrescrever o objeto existente, por exemplo: cue ou grupo. O objeto anterior será deletado.

Merge:

Toque para adicionar o objeto, por exemplo: cue ou grupo, ao objeto existente.

Cancelar:

Toque para cancelar a função de cópia.

Cue only:

Toque para copiar o cue entre dois outros cues. O cue copiado não afetará os cues seguintes com valores de tracking.

Status:

Toque para copiar cue com seus valores de tracking.

Funções da Barra do Encoder

	Selecionar
	Sobrescrever

Selecionar:

Para selecionar uma função, gire o encoder para esquerda ou para direita. Para confirmar a função selecionada, pressione ou toque no encoder.

Links Relacionados

- O que é Tracking
- Comando Copy



7.11. Janela Escolher Método de Delete

Se você tentar deletar um cue de uma lista de cue, o console lhe pedirá para escolher o método de delete.

Esc Delete Exec 'Main',Cue 2 'LED Violet'				
Choose dele	ete method			
Delete Mode				
Normal Deletes cue and all tracked values from following affected cues. The tracking list might change.	Ok			
Cue Only Deletes cue and stores previously tracked values in following affected cues. The tracking list stays as it is.				

Figura 1: Janela Escolher Método de Delete

Há dois métodos de delete disponíveis.

Para sair da janela, toque em Esc na barra de título ou pressione Esc no console. O processo de delete é cancelado.

Para mais informações sobre delete, consulte <u>Comando Delete</u> e <u>Tecla Delete</u>.

As seguintes tabelas explicam as funções dos dois métodos em um exemplo.

Situação Inicial

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	100 % valor trackeado	50 %	0 %
Cue 3	100 % valor trackeado	50 % valor trackeado	25 %

Delete Normal

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	Delete Normal	Delete Normal	Delete Normal
Cue 3	100 % valor trackeado	0 %	25 %



Delete Cue Only

Cue list	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	Delete cue only	Delete cue only	Delete cue only
Cue 3	100 % valor trackeado	50 %	25 %

7.12. Janela Escolher Método de Store

Se você deseja armazenar novos valores do programador em um executor com um cue existente nele ou se você deseja sobrescrever um cue existente em um executor, o console lhe pedirá para escolher o método de store.

Existem duas janelas de métodos de Store disponíveis.

A janela de método de Store com as opções:

- Merge
- Remover
- Sobrescrever
- Criar um Segundo Cue

aparece se você armazena pela primeira vez em um executor um segundo cue nele (= lista de cue).

<	Kesc Storing Exec 1.2								
Choose store method									
	Merge Merges active (touched) parameters into the already existing cue.		Remove Removes active (touched) values from first cue.		Overwrite Stores the active (touched) values into a cue and deletes all former content of this cue.		Create Second Cue Creates a new cue in after the first cue.		

Figura 1: Janela Escolher Método de Store - primeiro segundo cue

Há quatro métodos de armazenamento disponíveis:



Merge:

Toque para adicionar ao programador valores ao cue existente.





Remove:

Toque para remover do programador valores do cue existente.

Sobrescrever:

Toque para sobrescrever o cue existente com os valores do programador. Os valores anteriores do cue existente são excluídos.

Criar um segundo cue:

Toque para criar um cue 2 com os valores do programador. Isto irá criar uma lista de cue.

Se você armazenar novos valores do programador em um cue existente, o a janela de método de store tem as opções adicionais:

- Normal
- Cue Only



Figura 2: Janela Escolher Método de Store - store em um cue existente

Adicional aos métodos Merge, Remover e Sobrescrever, você pode selecionar o Modo de Store.

Modo de Store Normal:

Toque para armazenar o cue com tracking shield. Consulte, O que é Tracking?

Modo de Store Cue Only:

Toque para armazenar o cue entre dois outros cues. O cue armazenado não afetará os cues seguintes com valor de tracking.



Normal

Vamos supor que você irá armazenar o cue 2.1 entre o cue 2 e o cue 3 com tracking shield.

Cue	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 1	Fixture 2
1	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50
2	Dimmer At 0	Dimmer At 100	Dimmer At 0	Dimmer At 100
2.1			Dimmer At 33	Dimmer At 33
3	Dimmer At 0 (tracked)	Dimmer At 80	Dimmer At 33 (tracked)	Dimmer At 80

- 1. Pressione Store Cue 2 . 1 e toque no executor principal na vista da barra do executor.
- 2. Toque em Ok. Normal é selecionado como padrão.

Cue 2.1 está armazenado entre o cue 2 e o cue 3. Cue 3 está trackeando o valor de dimmer do fixture 1.

Cue Only

Vamos supor que você irá armazenar o cue 2.1 entre o cue 2 e o 3 sem afetar os cues seguintes com valores de tracking.

Cue	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 1	Fixture 2
1	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50	Dimmer At 50
2	Dimmer At 0	Dimmer At 100	Dimmer At 0	Dimmer At 100
2.1			Dimmer At 33	Dimmer At 33
3	Dimmer At 0 (tracked)	Dimmer At 80	Dimmer At 0	Dimmer At 80

- 1. Pressione Store Cue 2 . 1 e toque no executor principal na vista da barra do executor.
- 2. Toque em Cue Only e depois Ok.

O cue 2.1 está armazenado entre o cue 2 e o cue 3. Cue 3 não tem valores de tracking do cue 2.1.

Merge

Vamos supor que você irá adicionar o valor atual do programador ao existente cue 1 no executor principal.

ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Tilt
1	🔵 QWO 1	open			
2	🔵 QWO 2	open			

de store merge

1. Pressione Store e toque no executor principal na vista da barra do executor.

2. Toque em Merge .

dot2 User Manual



ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Tilt
1	🔵 QWO 1	open		112.9	-68.2
2	🗌 QWO 2	open		112.9	-68.2

Figura 4: Valores do cue 1 depois

de store merge

O valor atual do programador está adicionado ao existente cue 1.

Remover

Vamos supor que você irá remover o fixture ID 32 do existente cue 1 no executor principal.

ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Tilt
1	🔵 QWO 1	open		112.9	-68.2
2	🗌 QWO 2	open		112.9	-68.2

Figura 5: Valores do cue 1 antes

de store remove.

- 1. Selecione o fixture ID 2 na vista de fixtures.
- 2. Pressione duas vezes Please . Todos os valores do fixture 2 estão no programador.
- 3. Pressione Store Cue 1 e toque no executor principal na vista da barra do executor.
- 4. Toque em Remover .

ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Tilt
1	QWO 1	open		112.9	-68.2
2	QWO 2			center	center

Figura 6: Valores do cue 1 depois

de store remove

O fixture ID 2 é removido do existente cue 1 no executor principal.

Sobrescrever

Vamos supor que você irá sobrescrever o cue 1 no executor principal com os valores atuais do programador.

- 1. Pressione Store e toque no executor principal na executor bar view.
- 2. Toque em Sobrescrever .

O cue 1 no executor principal tem agora os valores atuais do programador. Todos os valores anteriores do cue existente estão deletados.

Criar Segundo Cue

Vamos supor que você irá criar uma lista de cue no executor principal.





Figura 7: Lista de cue no executor principal

- 1. Pressione Store e toque no executor principal na executor bar view.
- 2. Toque em Criar Segundo Cue .

Os valores atuais do programador estão armazenados como um segundo cue no executor principal.

Funções da Barra de Encoder



Selecionar:

Para selecionar uma função, gira o encoder para direita ou esquerda. Para confirmar a função selecionada, toque ou pressione o encoder.



7.13. Janela Escolher Método de Update

Se você tentar fazer o update (atualizar) um cue de uma lista de cue, o console pede para você escolher o método de update.

Kesc Updating Exec 'Ma	Esc Updating Exec 'Main',Cue 2 'LED Violet'					
Choose update cue method						
Update Mode						
Normal						
	Ok					
Cue Only						
Will restore all tracked values in the next cue.						

Figura 1: Janela Escolher Método de Update

Há dois modos de update disponíveis.

Para sair da janela, toque em Esc na barra de título ou pressione Esc no console. O processo de update é cancelado.

Para mais informações sobre Update, consulte comando Update e tecla Update.

As seguintes tabelas explicam as funções dos dois métodos com um exemplo.

Situação Inicial

Lista de Cue	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2	100 % valor trackeado	50 %	0 % valor trackeado
Cue 3	100 % valor trackeado	50 % valor trackeado	25 %

Update Normal

Lista de Cue	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2 Update	30 %	30 %	30 %
Cue 3	30 % valor trackeado	30 % valor trackeado	25 %



Update Cue Only

Lista de Cue	Fixture 1	Fixture 2	Fixture 3
Cue 1	100 %	0 %	0 %
Cue 2 Update	30 %	30 %	30 %
Cue 3	100 %	50 %	25 %

7.14. Vista do Tipo de Preset Color

Para ir para a Vista do Tipo de Preset Color, toque em Color na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 4, para o tipo de preset 4 (= Color).

A vista do tipo de preset color só é ativada se o fixture selecionado possui atributos de cor.

A vista do tipo de preset color tem três abas: a Vista do Picker, a Vista de Fader e a Vista do Catálogo de Gelatinas.

Dependendo do tipo de fixture, há também a aba Vista de Cores Raw.

Importante:

O picker de cores e os sliders de cores funcionam absolutamente. Um toque no picker de cores ou no slider de cores define um novo valor de cor e não segue os valores de cor já definidas.Os encoders respectivos funcionam em relação aos valores de cor já definidos.

Para abrir a <u>vista de efeitos</u> de cor na tela 1, toque em 🕀 na barra de título.

Se um efeito está sendo executado em um fixture selecionado, a vista do tipo de preset color muda para o modo de efeito e obtém uma <u>barra de título no modo de efeito</u> azul.



Vista do Picker

A vista do picker é a primeira aba da vista do tipo de preset color.

Picker	Fader	Swatchbook	Raw: C olor 1	Raw: MixColor A Raw: MixColor
				Bright. Q
				100% Primary
				Max
-				

Figura 1: Vista do picker de cor

Nessa vista, você seleciona a cor no picker (seletor de cores).

Você tem acesso a todos os atributos do sistema de mistura de cores ou as rodas de cores.

O eixo-x do picker, exibe a tonalidade de O a 360 graus. O eixo-y do picker, exibe a saturação de 0% a 100%.

A cruz exibe qual cor é selecionada.

Para selecionar o brilho, mova o Fader de Brilho para cima ou para baixo.

Para selecionar a partir de qual atributo de cor a cor selecionada deve ser misturada na maior parte, deslize o **Q**-**Fader** para cima ou para baixo.

Primary = A cor selecionada será misturada apenas de atributos RGB.

Max = A cor selecionada será misturada de atributos RGB e, se disponível, de atributos adicionais, por exemplo, branco ou âmbar.

Pure = A cor selecionada será principalmente misturada de atributos de cores adicionais.



Vista do Fader

A vista de fader é a segunda aba da vista do tipo de preset color.



Figura 2: Vista do Fader

Nessa vista, você seleciona a cor dos faders de cores. Existem três maneiras diferentes de mistura de cores, cada um com três faders.

1. Hue - Sat. - Brilho.

Primeiro fader mostra a tonalidade em graus. Segundo fader mostra a saturação em porcentagem. Terceiro fader exibe o brilho em porcentagem.

2. Ciano - Magenta - Amarelo

Primeiro fader mostra a relação de ciano em porcentagem. Segundo fader mostra a relação de magenta em porcentagem. Terceiro fader mostra a relação de amarelo em porcentagem.

3. Vermelho - Verde - Azul

Primeiro fader mostra a relação de vermelho em porcentagem. Segundo fader mostra a relação de verde em porcentagem. Terceiro fader mostra a relação de azul em porcentagem.

Para selecionar a partir de quais atributos de cor a cor selecionada deve ser misturada, deslize o **Q-Fader** para cima ou para baixo.



Vista do Catálogo de Gelatinas

A vista do catálogo de gelatinas é a terceira aba da vista do tipo de preset color.

Pic	ker Fa d er		Swato	:hbook Raw: C	olori Raw: Mi>	Color A Raw: MixColor B
No.	Name		No.	Name	Кеу	Color
1	MA colors	1	1	White	1	100.0 100.0 100'0
2	CalColor		2	Red	2	100.0 0.0 0.0
3	Cinegel		3	Orange	3	100.0 50.0 0.0
4	Cinelux		4	Yellow	4	100.0 100.0 0.0
5	E Colour		5	Fern Green	5	50.0 100.0 0.0
6	GamColor		6	Green	6	0.0 100.0 0.0
7	Gel		7	Sea Green	7	0.0 100.0 50.0
8	Lee		8	Cyan	8	0.0 100.0 100.0
9	Poly Colour		9	Lavender	9	0.0 50.0 100.0
10	Roscolux	Ī	10	Blue	10	0.0 0.0 100.0
11	Storaro Selection		11	Violet	11	50.0 0.0 100.0
12	SuperGel			Magenra		100.0 0.0 100.0

Figura 3: Vista do Catálogo de gelatinas

Nessa vista, você seleciona a cor de um catálogo de gelatinas.

Existem duas tabelas nesta visão: a Tabela Mostruário e a Tabela Cores.

1. Tabela Mostruário

Esta tabela tem duas colunas: **No. e Nome**.

A coluna No. exibe o número do mostruário.

A coluna Nome exibe o nome do mostruário.

2. Tabela Cores

Esta tabela tem quatro colunas: No., Nome, Tecla e Cor.

A coluna **No.** exibe o número da linha.

A coluna **Nome** exibe o nome da cor.

A coluna Tecla exibe a tecla da cor do mostruário.

A coluna Cor exibe a cor junto com o código RGB.



Vista de Cores Raw

A vista de cores raw está localizada depois da terceira aba da vista de preset color, dependendo do tipo de fixture.



Figura 4: Vista de cores Raw

Na vista cor raw, você controla os valores dos canais de cores raw em porcentagem dos fixtures selecionadas.

Todos os tipos de Fixture com CMY são exibidos como RGB invertido.

Para selecionar os valores de DMX do canal de cor, mova o cursor para cima e para baixo.

Funções da Barra de Encoder

A vista do preset do tipo color de cor tem diferentes barras de encoder, dependendo da vista selecionada.

Barra de Encoder do Picker de Cor e do Fader de Cor

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽 . A velocidade do encoder está com casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione e segure a tecla e pressione a tecla encoder **O**. A velocidade do encoder é igual a um passo de DNX.

Hue	MMRed	Saturation	🕅 🖬 Green	Brightness	MM Blue	Q	
	0.0 $^{\circ}$		0.0 ◎	-	100.0 ◎	0.	0 ⊗

Para usar a segunda função de um encoder, pressione e segure a tecla **esta**. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

dot2 User Manual



Hue ou Vermelho:

Para selecionar o hue ou vermelho de uma cor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Saturação ou Verde:

Para selecionar a saturação ou o verde de uma cor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Brilho ou Azul:

Para selecionar o brilho ou o azul de uma cor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Q:

Para controlar o Q-Fader, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Barra de Encoder do Catálogo de Gelatinas

Se o catálogo de gelatinas estiver selecionado como vista de preset do tipo color de cor, a barra de encoder o catálogo de gelatinas será exibida.

Scroll Swatchbook		Scroll Color
MA colors		Green



Scroll Swatchbook:

Para percorrer pela tabela do catálogo de gelatinas, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Scroll Color:

Para percorrer pela tabela de cores, gire o encoder para a esquerda ou direta. Para selecionar uma cor, pressione o encoder.

7.15. Vista da Linha de Comando

Para ir para a Vista da Linha de Comando, toque na linha de comando.

- ou -

toque em Mais... na barra de vista e toque em Linha de Comando.



〈 Esc	Kesc Command Line													
15h38m; 15h38m; 15h38m; 15h38m; 15h38m; 15h38m;	ISh38m28.429s : Executing : Store ExecButtonl 1.1 ISh38m31.696s : Executing : Store ExecButtonl 2 ISh38m51.264s : Executing : At 100 ISh38m52.864s : Executing : Clear ISh38m54.664s : Executing : Clear ISh38m58.996s : Executing : Clear													
15h39m(15h39m(15h39m(00.763 03.929 05.196	s : Re s : Re s : Re	ealtim ealtim ealtim	e: Toğ e: Go e: Go	ğle Exec Exec	Execut utor 1 utor 1	or 1.2 .3 .4	202						1
Comman	nd Lin	e												⊗
^	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	ß	,	÷	-
IJ	q	w	e	r	t	у	u	i	0	р	ü	+		⊿⊓
Û		a	s	d	f	g	h	j	k	I	ö	ä	#	ر ب
	٧	z	x	с	v	b	n	m	,		-			

A vista da linha de comando exibe na parte de cima yodos os comando inseridos juntamente com a resposta do console.

As mensagens de erro também são exibidas.

Cada linha de comando começa com o horário do relógio (sistema de 24 horas) em horas, minutos, segundos e milésimos de segundo.

Após o horário, é exibido o histórico de comando.

Para rolar verticalmente, use a barra de rolagem vertical. Para rolar horizontalmente, toque na vista e mova-a da direita para a esquerda.

Se você não estiver no final do histórico de comando, a seta de direção 👱 é exibida.

Para ir para o final do histórico de comando, toque na seta de direção 🖳

Em baixo do histórico de comando, está a linha de comando.

Em baixo da linha de comando está o teclado virtual.

Para sair da vista da linha de comando, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

Feedback

O histórico de comando possui diferentes mensagens de feedback.

Erro:



Error : Group 46 Error #72: COMMAND NOT EXECUTED

O comando inserido está errado.

Executando:

Executing : Clear

O comando inserido é executado.

Funções da Barra de Encoder

Cursor	Histórico	Encoder

Cursor:

Para mover o cursos na linha de comando para direita ou esquerda, gire o encoder para a direita ou esquerda.

Histórico:

Para percorrer pelos comandos para a frente e para trás e para exibir o comando na linha de comando, gire o encoder para a direita ou esquerda.

Encoder:

Para percorrer pelo histórico de comando para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para percorrer pelo histórico de comando para a direita ou esquerda, pressione e gire o encoder para a direita ou esquerda.

Links Relacionados

- Cores do Sistema Linha de Comando
- Elementos de Controle Linha de Comando





7.16. Janela Configurar Slot

Para abrir a janela Configurar Slot, toque no slot que você deseja configurar, por exemplo, B-wing 1, na <u>Janela</u> <u>Wings</u>.

〈 Esc	Configure s	slot B-wing 1
Available devices		
B-wing		
IP: fe80::e44f:2900:241a		
		Assign selected
		Disconnect device

Nesta janela você pode atribuir wings a um slot ou limpar a atribuição.

A barra de título mostra o slot selecionado.

Dispositivos disponíveis:

Exibe todas as wings disponíveis, dependendo do slot selecionado.

Um dispositivo selecionado é exibido com uma barra laranja no lado esquerdo do dispositivo.



Uma button wing ou fader wing podem ter três status diferentes :

1. A wing é exibida sem qualquer sinal adicional.

A wing é conectada ao console e é livre para atribuir.

B-wing
IP: fe80::e44f:2900:241a

2. A wing é exibida com uma marca indicadora verde.A wing é conectada ao console e atribuída a um slot.O slot atribuído é escrito em colchetes.

dot2 User Manual





3. A wing é exibida com um sinal de proibição vermelho.

A wing é conectada a outro console e não está disponível.

Para atribuir uma wing com um sinal de proibição, você precisa desligar a wing no respectivo console primeiro.



Atribuir selecionado:

Toque para atribuir o dispositivo selecionado para o slot. A janela Configurar Slot se fecha e você está de volta a janela Wings

Desconectar Dispositivo:

Toque para desconectar o dispositivo do slot.

Links Relacionados

- Janela Wings
- Como conectar Nodos, Wings e dot2 onPC?

7.17. Vista de Tipo de Preset Control

Pra ir para a Vista de Tipo de Preset Control, toque em Control na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 7, para o tipo de preset 7 (= Control).

A vista de tipo de preset control só é ativa se o tipo de fixture selecionado tiver um canal de controle.

A vista de tipo de preset controle tem um aba padrão a **vista de controle** e dependendo do tipo de fixture as **vistas de controle raw**.



Vista de Controle

A vista de controle é e primeira aba da vista de tipo de preset control.

		Control	4	Normal Value	Low Value	High Value
Control		Raw: Lam p		Raw:	Reset	
Reset Position	Reset Gobo Whee	el Reset Effect Wheel				
110002110002001	110002 0000 00110					
Lamp Power 50%	Lamp Power High	ı				
	. ,					
Lamp On		Larran Off		P	ocot	
Lamp On		Lamp On		F\	eset	

Na vista de controle, você controla os canais de controle dos tipos de fixture selecionados.

Exceto os três botões na parte inferior da vista, os botões dependem dos tipos de fixture selecionado.

Os três botões na parte inferior da tela são botões padrão.

Os botões acima dos botões padrão são diferentes, dependendo do fixture.

Se você tocar em um destes botões, a barra de progresso aparece até que a função seja concluída. Não é possível cancelar uma função iniciada ou desfazê-la.



Lâmpada On (apenas para lâmpadas de descarga): Toque para ligar a lâmpada.

Lamp Off

Lâmpada Off (apenas para lâmpadas de descarga): Toque para desligar a lâmpada.



Reset

Reset:

Toque para fazer o reset dos fixtures selecionados correspondendo a função de reset do tipo de fixture selecionado.

Vista de Controle Raw

As vistas de controle raw, por exemplo: Lamp, Reset, estão localizadas depois da primeira aba na vista de tipo de preset control.

		Control	4	Normal Value	Low Value	High Value
	Control	Raw: Lamp		Raw:	Reset	
Raw: Lamp LampContr ol	Raw: Reset FixtureGlob al					
0	0					

Importante:

Os cursores de controle (sliders) funcionam absolutamente. Um toque em um cursor de controle define um novo valor de controle e não segue os valores de controle já estabelecidos.

Os respectivos encoders funcionam em relação aos valores de controle já definidos.

Na vista de controle raw, você controla os valores do canal de control raw em valores naturais (0-100) dos fixtures selecionados.

Funções da Barra de Encoder

LampControl		
0.0 ◎		

A barra de encoder só é visível nas vistas de controle raw.

Ela exibe o respectivo canal raw dependendo do controle deslizante selecionado.





Para selecionar o valor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 🧕 .

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione segure a tecla encoder on a tecla encoder on .

Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Barra de Tipo de Preset
- O que são Presets?
- Como trabalhar com Presets?

7.18. Vista de Cues

Para ir para Vista de Cues do executor principal na tela 1, pressione Cue no console.

Para ir para vista de cues do executor principal na tela 2: Toque em Cues na barra de vista.

Para ir para a vista de cues de qualquer outro **executor**: Pressione e então no botão executor respectivo no console.

Off Time 0.0s	s:	Cues of "Exec 'Main'"						"Exec 'Main'" TC 🖌 🦻		
Number	Name	Protected		Trig	Trig Time	Fade	Out Fa d e	Out Delay	All Fa d e	
1	LED Blue		Þ	Go		2	InFade	InDelay	2	
2	LED Violet		Þ	Go		2	InFade	InDelay	2	
3	LED Congo Ora		Þ	Go		2	InFade	InDelay	2	
4	LED Color FX	Yes	Þ	Go		2	InFade	InDelay	2	
5	LED Red Cyan		►	Go		2	InFade	InDelay	2	
6	LED Green Pink			Go		2	InFade	InDelay	2	



Nesta vista, você vê todos os cues dos respectivos executores e suas configurações.

🗧 Informação:

Cada função de armazenamento, de atualização, ou de cópia, fazem um desbloqueamento automático para a lista de cue. Os valores que são idênticos ao valor do cue anterior não serão armazenados novamente na lista de cue. Isso fornece uma lista de tracking limpa. Para obter mais informações, consulte <u>O que é Tracking</u>?

Se um off time está configurado para este executor, ele é exibido na barra de título.



Para alterar o off time, toque em Off Time na barra de título. A janela Configurações do Executor se abre.

Para iniciar um timecode record para o executor, toque em TC Record (= timecode) na barra de título. O

ícone record ficará piscando na barra de título da vista de cues e na <u>barra do executor</u>. Apenas disponível se pelo menos uma fonte de timecode estiver ligada na <u>janela de Configuração de Timecode</u>. Se nenhuma fonte de timecode estiver ligada, o botão TC Record será exibido em cinza e o ícone de trigger de timecode será exibido em vermelho.

Off Time 1.0s	Time: Cues of "Exec 'Main'" TC &								Å
Number	Name	Protected		Trig	Trig Time	Fade	C	elay	Out Fa d e
1	LED Blue			Timecode	0	2		0	InFade

Figura 2: Vista de Cues - Sem fonte de timecode ligada na Janela de Configuração de Timecode

Para abrir as configurações do executor, toque em **tool (ferramenta)** Ana barra de título. Isso abre a janela configurações do executor.

Para fixar a vista e desativar o modo de vista dinâmica, toque no pin 🔀 na barra de título.

Abaixo da barra de título está a tabela de cue. Nesta tabela é possível editar o

- Número. A janela editar número(s) de cue se abre.
- Nome
- Protegido
- Trig (Trigger)
- Tempo de Trigger. A janela selecionar trig s.
- Fade
- Delay
- Out Fade
- Out Delay
- Tempos de Preset
- Cmd (Command)
- Snap Percent

Para editar as células da tabela de cue, pressione e segure a célula. A janela de edição correspondente abre-se.

A célula selecionada na tabela de cue tem plano de fundo azul com um quadro branco ao redor.

O atual cue executado na tabela de cue tem um plano de fundo verde. A barra azul na coluna do nome de um cue em execução exibe o tempo de fade de 0% a 100%

Para mais informações sobre cues, consulte <u>O que é um Cue?</u> e <u>Como trabalhar com Cues?</u>.

Se um cue for configurado como Protegido, uma linha branca é exibida para ver onde o tracking para. Para mais informações, consulte <u>O que é Tracking?</u>

Se o tempo de fade ou delay atribuído é sobrescrito pelo master exec time, ele é indicado por um sinal de igual na frente do tempo de fade ou delay.



Off Time 1.0s	2;	Cues	of "Exec 'Mai	n'''	T(Rec	C 🎤	Å
Number	Name	Protected	Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fa d e
1	LED Blue		▶ Go		=1.46	=0	InFade

Figura 3: Vista de Cues - Tempo de fade sobrescrito

Chaser

Se o executor é configurado como um chaser, todas as funções e tempos de cue que não estão ativas no modo de chaser, são mostrados em cinza. Para mais informações sobre chasers, consulte <u>O que é um Chaser?</u> e <u>Como</u> <u>trabalhar com Chasers?</u>.

Adicional está o barra de chaser visível.

Forward		1	Endless		
Play	Pause	Half S	Speed	1:1 Speed	Double Speed



Avançar (modo de direção do chaser):

Toque em 📑 para selecionar o modo de direção do chaser.

Há quatro modos de direção disponíveis.

- Avançar
- Para trás
- Bounce (por exemplo, começa do cue 1 ao 4 e volta do 4 ao 1)
- Aleatório

Sem Fim (modo de execução do chaser):

Toque em **i** para selecionar o modo de execução do chaser. Há três modos de execução disponíveis.

- Sem Fim
- Shoot-Off: o chaser começa no cue selecionado, por exemplo, cue 1, e para no final de cue 5. O executor é desligado após o último cue.
- Shoot-On: o chaser começa no cue selecionado, por exemplo, cue 1, e para no final de cue 5. O executor é ligado após o último cue.

Play:

Toque para inicar um chaser.

Pausar:

Toque para configurar o chaser para pausar.

Metade da Velocidade:

Toque para configurar o chaser para metade da velocidade atual.

Velocidade 1:1:

Toque para configurar a velocidade para a velocidade ajustada. Para ajustar a velocidade, se o encoder.



Velocidade em dobro:

Toque para configurar a velocidade para o dobro da velocidade inserida.

Funções da Barra de Encoder

Fade	Speed	Scroll
6.0% 🤄	60.00 BPM	

Figura 5: Função da Barra de Encoder na Tela 1 se o Executor é um Chaser

Fade: (apenas disponível se o executor for um chaser):

Com este encoder você configura a porcentagem de fade de um cue para o outro.

O padrão é 0% e vai até 400%.

Para configurar a porcentagem de fade sem casas decimais, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para configurar a porcentagem de fade com casas decimais, pressione encoder \bigcirc e, em seguida, gire o encoder para a esquerda ou direita. A velocidade do encoder é lenta.

Velocidade: (apenas disponível se o executor for um chaser):

Para configurar a velocidade do chaser em maior ou menor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Scroll:

Para percorrer pela vista de cues para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para percorrer pela vista de cues para esquerda ou para a direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita.

7.19. Vista de Tipo de Preset Dimmer

Para ir para a Vista de Tipo de Preset Dimmer, toque em Dimmer na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 1, para o tipo de preset 1 (= Dimmer).

A vista de tipo de preset Dimmer tem uma aba padrão, a **vista de dimmer** e dependendo do fixture uma **vista de dimmer raw**.

Para abrir a vista de efeitos de dimmer na tela 1, toque em 🕀 na barra de título.

Se um efeito está sendo executado em um fixture selecionado, a vista de tipo de preset Dimmer muda para o modo de efeito e obtém uma <u>barra de título de modo de efeito</u> azul.



Vista de Dimmer

A vista de dimmer é a primeira aba da vista de tipo de preset Dimmer.

			Dimmer	4	Normal Value	Low Value	High Value
	Dimmer			Raw:	Dimmer		
100%	Open	+10%					
75%	75%	+5%					
	50%						
	25%	-5%					
0%	Close	-10%					

Nessa vista de dimmer, você controla os valores de dimmer em por cento.

Para selecionar um valor de dimmer, mova o controle deslizante de dimmer para cima ou para baixo.

Importante:

O slider de dimmer funciona absolutamente. Um toque no slider de dimmer define um novo valor de dimmer e não segue os valores de dimmer já definidas.

A roda de dimmer e os encoders respectivos funcionam em relação aos valores de dimmer já definidos.

Bem ao lado do controle deslizante de dimmer estão cinco botões de valores de dimmer padrão para ajustar o dimmer para um valor específico, por exemplo: 75%.

Bem ao lado dos botões de valores de dimmer padrão, estão quatro botões de calculo de valores de dimmer, para definir o dimmer para mais ou menos por cento, por exemplo, +10%.





Vista de Dimmer Raw

A vista de dimmer raw está localizada na segunda aba da vista de tipo de preset Dimmer.

			Dimmer	-0	Normal Value	Low Value	High Value
	Dir	nmer		Raw:	Dimmer		
Raw: [Dimmer						
Dim	Curve						
100 75 0	100						

Na vista de dimmer raw, você controla os valores do canal de dimmer raw em percentagem dos fixtures selecionados.

Todos os tipos de fixture com um sistema de mistura de cores tem um canal de dimmer raw na dot2 para selecionar o brilho.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽 . A velocidade do encoder está com casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione e segure a tecla e pressione a tecla encoder **O**. A velocidade do encoder é igual a um passo de DNX.



Dim (%):

Para selecionar o valor de Dim (=Dimmer), gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Barra de Tipo de Preset
- Calculadora
- Vista de Efeitos





7.20. Vista de DMX

Para ir para a **Vista de DMX** na tela 1: Pressione **DMX** no console.

Para ir para a Vista de DMX na tela 2: Toque em Mais... na vista da barra e depois DMX.

Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	Universe 1 (XLR A)											
1. 1							106			130		
1. 11									127	128		
1. 21		128	131	128		128		128				
1.31									106			
1.41		130										
1.51	127	128		128	131	128		128		128		
1.61												
1.71	106			130								
1.81			127	128		128	131	128		128		

Figura 1: Vista de DMX

Essa vista exibe a atual saída de fixtures e os <u>atributos</u> nos universos 1-8. O universo 9 exibe a entrada de DMX e trabalha apenas para DMX remote. Para mais informações, consulte <u>Configurações de Entradas Remotas</u>.

Para fixar essa vista e desativar o modo de vista dinâmico, toque no **pino** 🔀 na barra de título.

Para percorres pela vista de DMX, deslize a barra vertical.

Enquanto você desliza pela barra, uma "bolha" exibe o endereço na vista.



Você também pode deslizar para cima e para baixo na vista da tela para se deslocar.

Para mostrar aos atributos de DMX o respectivo endereço de DMX, pressione o í**cone de vista** na <u>barra de</u> <u>título</u>.



				l	омх					A
Address	1	2	з	4	5	6	7	8	9	10
				Univer	sel(XLR	A)				ļ
1. 1	COLORRG	COLORRG	COLORRG	162 сто	COLOR1	COLORMIX	106 shutter	DIM	DIM	130 IRIS
1. 11	GOB01	GOBO2	GOBO2_P	GOBO2_P	EFFECTW	EFFECTING	FROST	ANIMATIO	127 ANIMATIO	128 Focus
1. 21	FOCUS	128 zоом	131 Focus2	128 FOCUS3	EFFECTM,	128 Pan	PAN	128 ⊤⊫⊤	TILT	DIMMERCU
1.31	FIXTUREG	LAMPCON	COLORRG	COLORRO	COLORRO	сто	COLOR1	COLORMI	106 shutter	DIM
1. 41	DIM	130 IRIS	GOBO1	GOBO2	GOBO2_P	GOBO2_P	EFFECTW	EFFECTIN	FROST	ANIMAT O
1. 51	127 ANIMATIO	128 Focus	FOCUS	128 zоом	131 FOCUS2	128 Focuss	EFFECTM	128 PAN	PAN	128 TILT

Figura 2: vista de DMX com Atributos

Se um atributo não tem saída de DMX, o valor 0 e a célula são exibidos em cinza.

Se um atributo tem uma saída de DMX, os valores começam com 1 (verde escuro) e vão até 255 (neon verde claro).

Para procurar por um fixture na vista de DMX e marcá-lo: Selecione o foxture na vista de fixture e o modo dinâmico vai para o respectivo endereço de DMX.

Se um ou mais fixtures estão selecionados na vista de fixture, eles são exibidos na vista de DMX com uma moldura amarela.

Canais de DMX parkeados são exibidos com um plano de fundo azul.



Para desparkear canais de DNX, abra a janela tools.



				I	омх					A
Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				Univer	se 1 (XLR	A)				Í
1. 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. 21	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1.31	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1.41	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
1.51	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1.61	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
1.71	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
1.81	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
1.91	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1 1 0 1	101	100	100	101	105	100	107	100	100	110

Figura 3: vista de DMX com Canais de DMX parkeados

Valores do tester de, inseridos via comando DMX, são exibidos com um plano de fundo vermelho.

Dica: Para desligar o tester de DMX, abra a <u>janela tools</u> ou use o <u>comando de DMX</u>.

DMX										A
Address	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Universe 1 (XLR A)									
1. 1							127			130
1. 11									127	128
1. 21		128	131	128		128		128		

Figura 4: vista de DNX com Tester de DNX ativo

Endereço de DMX

Abaixo da barra de título e mais à esquerda da tela, estão as colunas de endereço de DMX.

A coluna de endereço horizontal mostra o endereço de DMX para a respectiva linha da folha.

A coluna vertical mais à esquerda mostra primeiramente o universo e, em seguida, com os quais endereços a primeira coluna começa.

Um universo de DMX tem 512 endereços de DMX.

Antes da folha de DMX de um universo inicar, o universo é exibido e qual XLR plug-in é usado.



Para mostrar os endereços DNX na vista de DNX, pressione a telca

Funções da Barra de Encoder

5		
		Scroll

Figura 5: Barra de Encoder da vista de DMX na tela 1

Encoder:

Para rolar pela vista de DMX para cima ou para baixo, gire o encoder para esquerda ou direita.

7.21. Janela Editar Número(s) de Cue

Para ir para a Janela Editar Número(s) de Cue, abra a <u>Vista de Cues</u> e pressione e segure a célula com o número de cue do cue respectivo.

Editar Número(s) do Cue										
Cue(s) Selecionado										
1.0		Para o Cue	1.0							
9.2 J.	Renumer	ar Cue(s)								
1.0	- +		Ponumorar							
1.0	- +		Kenumera							
	1.0 1.0 1.0	Editar Núme Cue(s) Se 1.0 - + Renumer 1.0 - +	Editar Número(s) do Cue Cue(s) Selecionado 1.0 - + Para o Cue Renumerar Cue(s) 1.0 - + 1.0 - +	Editar Número(s) do Cue Cue(s) Selecionado 1.0 Para o Cue 1.0 Renumerar Cue(s) 1.0 1.0 1.0						

Nessa janela você edita os números de cue.

Do Cue:

Seleciona o número do cue com o qual você deseja iniciar, por exemplo 1.

Para o Cue:

Selecione o número do cue com o qual você deseja encerrar, por exemplo: 10

Não é possível renumerar cues em adição com uma posição de cue alterada. Se você renumerar um cue, o cue deve ficar em sua posição na lista de cue. Se você deseja mover um cue, por exemplo: cue 1 em uma lista de cue de 10 cues, para o cue 11 usar o <u>comando move</u>.

dot2 User Manual



Novo Número:

Seleciona o novo número inicial de cue, por exemplo 1.1.

Step Largura:

Seleciona a largura do step dos números de cue, por exemplo 0.1.

Renumerar:

Toque para aplicar as alterações e voltar para a vista de cues.

Para sair da Janela Editar Número(s) de Cue, toque em Kess na barra de título ou pressione Esc no console.

Links Relacionados

- Vista de Cues
- Comando Move
- Como trabalhar com Cues?
- O que é um Cue?

7.22. Vista de Efeitos

Para ir para a Vista Editor de Efeitos na **tela 1**, pressione Effect no console ou pressione o loop a harra de título de uma vista de tipo de preset.



Figura 1: Vista Editor de Efeitos de Dimmer na tela 1

Para abrir a vista de Efeitos na tela 2, toque em Mais... na barra de vista e depois Efeitos.





Dimmer Effects											
×	×	1	2	3	4						
Off Discard Effect	Stomp Mute Effect	Soft Dimmer	Hard Dimmer	Ramp Up Dimmer	Ramp Down Dimmer						
⁸ Dim/P/T Ballyhoo	9 Dim/Tilt Flyout										

Figura 2: Vista de Efeitos de Dimmer na tela 2

A vista de efeito depende no fixture selecionado na <u>vista de fixture</u> e o tipo de preset selecionado na <u>barra de tipo</u> <u>de preset</u>.

Para os seguintes tipos de presets, estão os efeitos de presets disponíveis:

- Dimmer
- Position
- Gobo
- Color
- Beam
- Focus

Para ir para a Vista de Efeito de Dimmer, selecione Dimmer na barra de tipo de preset.

A barra de título exibe em qual vista de efeito você está, por exemplo, Efeitos de Dimmer.

Os azulejos no lado esquerdo da vista, são os efeitos disponíveis para o fixture e o tipo de preset selecionados.

A vista de efeitos na tela 2 exibe apenas os efeitos disponíveis.

Os botões do lado direito da vista são opções adicionais para o efeito.

A atual efeito selecionado tem uma moldura branca em torno dele.

No canto superior esquerdo está o número do objeto do efeito.

Efeitos Off
dot2 User Manual



Toda vista de efeito tem a função Off.

Toque em off para descartar um efeito em execução a partir da seleção de fixture no programador.

Se você tocar em Off na vista de efeitos de dimmer, todos os efeitos de dimmer serão descartados no programador.

Exemplo:

Vamos supor que você tem um efeito de dimmer em execução no programador e valores de pan e tilt adicionais.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	🔵 QWO 1				
2	QWO 2				
3	📃 дмо з				
4	🔵 QWO 4				

Figura 3: Executando Efeitos de dimmer

Para descartar apenas os valores de efeito dos fixtures selecionados, abra a **vista de efeito de dimmer** e toque em Off.

ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Тilt
1	QWO 1				
2	QWO 2				
3	QWO 3				
4	QWO 4				

Figura 4: Efeitos de Dimmer está desligado

O efeito de dimmer está descartado do programador.

Efeitos Stomp

Toda vista de efeito tem a função Stomp.

Toque em stomp, para deixar mudo um efeito em execução armazenado em um executor.

To desativar Stomp, pressione Clear

Exemplo:

Vamos supor que você tenha armazenado o cue 1 com um efeito de dimmer e você irá e você irá deixará esse efeito mudo no cue 2.

- 1. Selecione os fixtures na vista de fixture que devem deixar mudo o efeito do cue 1.
- 2. Abra a vista de efeitos de dimmer e toque em Stomp.
- 3. Pressione Store Cue 2 Please .

Cue 1 inicia o efeito de dimmer e cue 2 cala o efeito de dimmer.

dot2 User Manual





Opções de Efeito

As opções de efeito são os sete botões no lado direito da tela.

Direção <>:

O botão de direção > estará disponível se você tiver fixtures com um efeito em execução no programador. Toque para alterar a direção do efeito da esquerda para a direita ou o contrário.

Seleção Aleatória:

O botão Seleção Aleatória está disponível se você tiver selecionado fixtures no programador. Toque para misturar a ordem da seleção de fixture. É o mesmo que a "Seleção Aleatória", de Macro no <u>Agrupamento de Macros</u>.

Sync:

O botão Sync está disponível se os efeitos estão sendo executados no programador. Toque para sincronizar efeitos no programador. Consulte, <u>Comando Sync Effects</u>.

Alinhar >: Seleciona o modo de alinhar >. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

Alinhar <: Seleciona o modo de alinhar <. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

Alinhar ><: Seleciona o modo de alinhar ><. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

Alinhar Off (padrão):

Desliga o modo alinhar. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

Efeitos de Dimmer

Na dot2, existem seis efeitos de dimmer predefinidos disponíveis.

Soft Dimmer (objeto número 1):

Abre e fecha o dimmer com suavidade.



Figura 5: Efeito Soft dimmer

Hard Dimmer (objeto número 2):

Abre e fecha o dimmer sem suavidade.



Figura 6: Efeito Hard dimmer



dot2 User Manual



Ramp Up Dimmer (objeto número 3):

Dimmer snaps a 100% e vai lentamento com fade para 0%.



Figura 7: Efeito Ramp up dimmer

Ramp Down Dimmer (objeto número 4):

Dimmer snaps a 0% e vai lentamente com fade para 100%.



Figura 8: Efeito Ramp down dimmer

Dim/P/T Ballyhoo (objeto número 8):

Efeito suave de dimmer e movimento pan e tilt. Esse efeito também está nos efeitos de posição.



Figura 9: Dim/P/T Ballyoo

Dim/Tilt Flyout (objeto número 9):

Fixtures estão movendo da posição um para posição dois.

Depois deles chegarem na posição dois, o dimmer vai com fade para 0% e os fixtures se movem de volta para a posição um.



Figura 10: Dim/Tilt Flyout

Efeitos de Posição

Na dot2 existem cinco efeitos de posição predefinidos disponíveis.

Circle (objeto número 5): Fixtures se movendo em círculo.

Pan Sinus (objeto número 6): Efeito de pan suave.

Tilt Sinus (objeto número 7)

dot2 User Manual



Efeito de tilt suave.

Dim/P/T Ballyhoo (objeto número 8): Consulte, <u>Dim/P/T Ballyhoo</u> nos efeitos de dimmer.

Dim/Tilt Flyout (objeto número 9):

Consulte, <u>Dim/Tilt Flyout</u> nos efeitos de dimmer.

Efeitos de Gobo

Na dot2, existem três efeitos de gobo predefinidos disponíveis:

2 Gobo (objeto número 10): Altera entre dois gobos no gobowheel.

Selecione os gobos com alto valor e baixo valor na vista de tipo de preset de gobo, modo de efeito.



Figura 11: efeito 2 Gobo

Gobo <> (objeto número 11): Efeito de velocidade de rotação de gobo.

Gobo Index (objeto número 12): Efeito de posição de gobo.

Efeitos de Cor

Na dot2, existem quatro efeitos de cor predefinidos disponíveis:

2 Color Soft (objeto número 13): Altera entre duas cores com suavidade. Este é um efeito de mistura de cor.



2 Color Hard (objeto número 14): Altera entre duas cores sem suavidade. Este é um efeito de mistura de cor.

dot2 User Manual





Figura 13: 2 efeito Color Hard

RGB Rainbow (objeto número 15):

Um efeito azul verde vermelho de arco-íris com suavidade.

Este é um efeito de mistura de cor.



Figura 14: efeito RGB Rainbow

Colorwheel 2 color (objeto número 16): Altera entre duas cores. Este é um efeito da roda de cores.

Efeitos de Beam

Na dot2, existem três efeitos de beam predefinidos disponíveis.

Iris (objeto número 17): Abre e fecha a íris.

ID	Name	Iris	
1	🔵 QWO 1		
2	🔵 QWO 2		
3	🗌 джо з		
4	QWO 4	open Iris	Figura 15: efeito Iris

Shutter (objeto número 18): Abre e fecha o shutter.

ID	Name
1	🔵 QWO 1
2	🔵 QWO 2
3	🔵 дмо з
4	QWO 4

Strobe (objeto número 19): Altera entre strobe rápido e devagar.

dot2 User Manual



ID	Name	Shutter
1	🔵 QWO 1	75.1
2	🔵 QWO 2	43.2
3	🔵 дмо з	43.2
4	QWO 4	75.1 _A

Figura 17: efeito Strobe

Efeitos de Foco

Na dot2, existem dois efeitos de foco predefinidos disponíveis.

Zoom (objeto número 20): Altera entre grande e estreito.

Focus (objeto número 21): Altera entre foco mínimo e máximo.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽 . A velocidade do encoder está com casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione e segure a tecla e pressione a tecla encoder O. A velocidade do encoder é igual a um passo de DMX.

0.0 © 30.0 l	BPM 0.0°	° 50.0%



Para usar a segunda função de um encoder, pressione e segure a tecla Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Para informações detalhadas sobre configurações, consulte O que são Efeitos?.

Valor Alto ou Valor Baixo:

Para selecionar o valor alto ou baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Velocidade:

Para selecionar a velocidade em BPM (batidas por minuto), gire o encoder para a esquerda ou direita.

Fase:

Para selecionar a fase, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Largura ou Suavidade:

Para selecionar largura ou suavidade, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Links Relacionados

O que é o Programador?



dot2 User Manual



- Agrupamento de Macros
- Vista de Tipo de Preset Gobo
- Como trabalhar com Efeitos?

7.23. Janela Executor Vazio

Para ir para a Janela Executor Vazio, toque em um executor vazio na janela da barra do executor.

〈 Esc		Empty I	Executor	
		This execut	tor is empty.	
[Store] > [Ex Stores the active the programmer cue.	ecutor] content of to a new	[Store] > [Group] > [Executor] Stores a group master for all selected fixtures.	[Store] > [Speed] > [Executor] Creates a speed master/rate master to control the playback speed of executors.	[Store] > [Time] > [Executor] Creates a program time/exec fade master to control fade times.

Figura 1: Janela do Executor Vazio

Há quatro opções de executor disponíveis:

Store Executor:

Toque para armazenar os valores ativos do programador como um cue no executor.

Store Group Executor:

Toque para armazenar o fixture selecionado como um master de grupo no executor.

Store Speed Executor:

Toque para fazer deste executor um master de velocidade ou um master de ritmo.

O master de velocidade controla a velocidade dos efeitos em cues e a velocidade de playback de chasers. O master de ritmo multiplica o timing de cue por um fator.

Store Time Executor:

Toque para fazer este executor como um master executor de tempo ou master de tempo do programa. O master executor de tempo substitui o fade de cue, on/off times e define o delay para zero.

O mestre de tempo do programa controla os tempos de fade de todos os valores do programa e efeitos, entre O e 10 segundos.

dot2 User Manual



Isto afeta tanto a adição de novos valores para o programador, quanto a remoção dos valores do programador com a tecla Clear .

Para sair da Janela Executor Vazio, toque em Esc na barra de título ou pressione Esc no console.

Exemplo Store Executor

Vamos supor que você irá armazenar os valores ativos do programador como um cue no executor 1.



Figura 2: Executor com um cue

- 1. Toque no executor 1 vazio na janela barra de executor. A janela Executor Vazio se abre.
- 2. Toque em Store Executor 1.

Os valores ativos do programador estão armazenados no executor 1 como cue 1.

Exemplo Group Executor

Vamos supor que você irá armazenar os fixtures de dimmer do lado esquerdo selecionados como um master de grupo no executor 6 vazio.



Figure 3: Master de Grupo

- 1. Selecione todos os fixtures de dimmer do lado esquerdo na vista de fixtures.
- 2. Toque no executor 6 vazio na janela da barra do executor. A janela Executor Vazio se abre.
- 3. Toque em Store Group Executor .

O executor 6 é um master de grupo.

dot2 User Manual



Exemplo Rate Executor

Vamos supor que você fará um master de ritmo no executor 6 vazio.

Master Rate
1:1

Figura 4: Ritmo Master

- 1. Toque no executor 6 vazio na janela da barra do executor. A janela Executor Vazio se abre.
- 2. Toque em Store Rate Executor .
- 3. Toque em Master Rate

O executor 6 é um executor de ritmo.

Exemplo Fade Executor

Vamos supor que você fará um master de tempo do programador no executor 1 vazio.



Figura 5: Master Program Time

- 1. Toque no executor 1 vazio na janela da barra do executor. A janela Executor Vazio se abre.
- 2. Toque em Store Fade Executor . A janela do tipo de master selecionado se abre.
- 3. Toque em Prog Time .

O executor 1 é um master de tempo do programador.





7.24. Janela Insira um Nome para...

Para ir à Janela Insira um Nome para... (Enter a Name for...), pressione a <u>tecla Label</u> e os objetos que você gostaria de etiquetar, por exemplo Fixture 1.

(Esc	Enter Name	for Fixture 1		ок✔
Dim 1				\otimes
q w e	rtyu	i o p (78	9
a s d	lfghj	k I ¢	4 5	6
û z x	c v b n	m , .	1 2	3
			0.	
			Cursor	

Nesta vista, você pode editar os nomes de objetos.

No título é exibido o objeto que você editar.

Para apagar o conteúdo na linha de edição verde, toque no 🕺 mais à direita da linha de edição.

Para editar o nome, toque na linha de edição verde.

Utilize o teclado virtual e os numerais abaixo.

Para confirmar o nome, toque em OK and na barra de título.

Para deixar a janela Insira Nome Para..., pressione a tecla **Esc** na barra de título ou pressione **Esc** no console.

Funções da Barra de Encoder

				Cursor
--	--	--	--	--------

Cursor:

Para mover o cursor para a esquerda ou para a direita, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para confirmar o nome na linha de edição verde, pressione o encoder.





Links Relacionados

- Tecla Label
- Comando Label
- Barra de Título

7.25. Janela da Barra do Executor

Para ir para a Janela da Barra do Executor, deslize para cima ou toque na Barra do Executor.



Figura 1: Janela da Barra do Executor

Essa janela é uma vista detalhada na Barra do Executor.

Para <u>alterar as funções dos executores</u>, toque no **ícone tool (ferramenta)** 🛃 na <u>barra de título</u>.

Para alterar as configurações de um executor, toque no executor. A vista de configurações do executor se abre.

A barra de título exibe a página atual.

Para alternar entre as páginas do executor: Pressione Page + ou Page - ou use a vista de agrupamento de página.

As <u>cores do executor</u> exibem que tipo de executor ele é.

A janela do executor na tela 2, é fragmentada em executor principal (à direita), 12 botões executores normais (as primeiras duas linhas) e 6 botões de fader executores (linha de baixo).



dot2 User Manual



Se você usar uma dot2 F-wing ou dot2 B-wing, a barra do executor se parece com a wing correspondente.

Se você armazenar um cue em um executor, o console pede para etiquetar o primeiro cue e o executor. Se você não tocar no pop-up para etiquetar, o executor é chamado **Exec**.

A barra azul exibe o tempo de fade do cue de 0% a 100%.

Se um executor é atribuído com cues, é exibido primeiramente o <u>ícone de trigger</u> e então o número e o nome de cue.

Se um timecode record está sendo executado para um executor, o **ícone record** 🛡 piscando estará visível.

O cue atual é exibido na segunda linha, dessa maneira, o cue anterior e o próximo cue ficam visíveis.

Se o executor está ligado, o botão executor é realçado e o cue atual é exibido na segunda linha, juntamente com um fundo azul brilhante.

Se o executor está desligado, é exibido na segunda linha um [Off] juntamente com um fundo azul escuro.

Para fechar a janela da barra do executor, deslize para baixo na janela ou toque no ícone minimizar 📩 na barra de título.

Para mais informação sobre executores, consulte O que é um Executor?

7.26. Vista de Agrupamento do Executor

Para ir para a Vista de Agrupamento do Executor, pressione Exec no console.

Executores de "Page 1"								
1 Esquerda	2 Direita	3 Executor	Executor	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21		
22	23	24	25	26	27	28		

A vista de agrupamento do Executor se abre, dependendo da página atual na barra do executor.

dot2 User Manual



Nesta vista, você vê todos os executores armazenados.

A barra de título exibe em qual agrupamento e em qual página você está.

A vista de agrupamento do executor é alinhada em objetos numerados.

O número no canto superior esquerdo é o número do executor.

No meio do objeto é exibido o nome do executor.

Você pode armazenar 904 objetos executores em cada página.

Para percorrer pela vista de agrupamento do executor, deslize a barra de rolagem vertical ou deslize para cima e para baixo na vista.

Se você armazenar um novo objeto, o console irá pedir-lhe para rotulá-la.

Para abrir a vista de pistas de um executor armazenados, pressione e segure o objeto piscina executor.

Para mover um executor: Pressione <u>Nove</u>, toque no executor que deve se mover e em seguida, toque no campo para onde o executor deve ir.

Para copiar um executor: Pressione Copy, toque no executor que deve ser copiado e em seguida, toque no campo para onde a cópia do executor deve ir.

Um executor copiado receberá um número consecutivo depois do nome do executor, para que você veja a diferença.

Funções da Barra de Encoder

Encoder

Encoder:

Para percorrer pela Vista de Agrupamento do Executor para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para percorrer pela Vista de Agrupamento do Executor para a esquerda ou direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita.

Links Relacionados

- Barra do Executor
- Vista de Cues
- <u>O que é um Executor?</u>
- Comando Move
- Comando Copy

7.27. Vista de Fixtures

Para ir para a **Vista de Fixture** na tela 1: Pressione **Fixture** no console.



Para ir para a Vista de Fixture na tela 2 ou nas telas seguintes: Toque em Fixtures na barra de vista.



Figura 1: vista de Fixtures - vista de símbolos

Nessa vista você vê todos os fixtures importados, atributos e suas saídas.

Se preview estiver ativo, você verá os valores.

Deslize para marcar e desmarcar fixtures.

Para alterar para a **vista de símbolo** en ou para a **vista de folha** , ou para uma das cinco **vistas de layout** en toque no ícone respectivo na <u>barra de título</u>.

Para fixar essa vista e desativar a vista de modo dinâmico, toque no pino 🖄.

Os tipo de fixtures e valores podem ter cores diferentes. Para saber mais sobre cores, vá para Cores de Sistema.

Vista de Símbolo

Você obtém a vista de símbolo de fixture por um toque **ícone da vista de símbolo** III na barra de título na vista de fixture.

Isso é um layout gráfico dos fixtures patcheados. A vista de símbolo exibe sempre a saída de playback.

Os fixtures são agrupados em tipos de fixture.

Existem diferentes símbolos na vista de símbolo, dependendo do tipo de fixture.

dot2 User Manual



para ver os nomes dos fixture e ver as cores e gobos se o dimmer estiver fechado, pressione e segure a tecla



Vista de Símbolo de Fixtures com a tecla MA pressionada

Símbolos de Fixture

Todos os símbolos de fixture tem na área superior o ID de fixture e a barra de dimmer laranja em abaixo.

A barra de dimmer é uma visão gráfica do valor de dimmer.



Figura 3: Exemplo fixture ID 1

Exibe adicionalmente para a barra de dimmer, o valor de dimmer de 50 % em vermelho (=valores do programador), e 0 0 para os valores de posição de pan e tilt.



Figura 4: Exemplo fixture ID 3

Exibe adicionalmente para a barra de dimmer, o valor de dimmer de 100 % em vermelho (=valores do programador), e 175 -33 para os valores de posição de pan e tilt, e a roda de gobo.



Figura 5: Exemplo fixture ID 21

Exibe a cor atual e os valores de dimmer. Para mais informações, consulte cores dos valores.

dot2 User Manual



Vista de Folha

Para ir para a **vista de folha** toque no ícone da vista de folha 🎹 na barra de título.

1品 2品	,3品 4品 5년		Ħ	l	Fixtur	es					Â
ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt	Gl	G2	G2<>	Anim ation	Anim ation	Cl
1	QWO 1					open	open		open		ope
2	QWO 2										oper
3	🔵 qwo з					open	open		open	stop	oper
4	🛑 QWO 4										
5	QWO 5					open	open		open		
6	🛑 QWO 6										
7	🛑 QWO 7					open	open		open		
8	QWO 8										
11	Wash 1										oper
12	🔵 Wash 2										
13	🔵 Wash 3										oper

Figura 6: vista de Fixtures - vista de folha

Na vista de folha de fixture estão todos os fixtures patcheados, seus valores e atributos na ordem numérica do ID de fixture.

Na primeira coluna o ID é exibido.

Na segunda coluna o nome do fixture é exibido. Essas duas colunas são fixadas.

Depois da coluna de nome de fixture, são exibidos os atributos, na mesma ordem barra de tipo de preset.

Se você usar um preset, o nome do preset é exibido em vez do valor.

1品 2品	3品 4品 5년		Ħ	Fixtur	es	
ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt	
1	QWO 1	open	0.0	Contrabass	Contrabass	Fior

📕 Figura 7: vista de folha de



Para ajustar a largura da coluna, pressione e segure a linha de coluna vertical ao lado do cabeçalho da coluna e mova-a.

Para editar os valores de atributo na vista de folha de fixtures, selecione um fixture e toque e segure a célula de valor do atributo. A <u>calculadora</u> se abre.

Para aprender mais sobre as diferentes cores na vista de folha, consulte cores dos valores.



Se blind está ativo, os valores de blind são visíveis apenas na vista de folha. Para mais informações, consulte <u>Tecla</u> <u>Blind</u> e <u>Comando Blind</u>.

1品 2品	¦ 3⊟ 4⊟ 5∐		I	Fixtures	(Blind)
ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO 1	open	0.0	center	center

Figura 8: folha de Fixtures em blind

Vista de Layout

Para ir para uma das vistas de layout de fixtures, toque em um dos ícones de layout 🖽.



Figura 9: vista de layout de Fixtures

Por padrão, a vista de layout de fixtures está vazia. Para mais informações sobre a vista de layout de fixtures e como organizá-los, consulte <u>Guia de Introdução - Vista de Fixture</u>.

Funções da Barra de Encoder

Scroll:

Para rolar na vista de fixtures para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.



7.28. Janela Visão Geral do Menu de Patch

A Janela Visão Geral do Menu de Patch está localizada no Menu de Patch na tela 2.

		Visão G	eral do Meni	u de Patch		
Resumo Canais Usados 381	Canais Livres 7811					
Visão Geral	Variedade 1.1 to 1.61 1.13 to 1.60 1.62 to 1.381	Quantidade 13 12 10	Fabricante Generic Generic Clay Paky	Tipo de Fixture 2 Dimmer 00 5 LED - RGBW 8 bit 6 Alpha Spot QWO 800 Standard Lamp on	Modo 00 8 bit Standard Lamp on	Footprint 1 Ch 4 Ch 32 Ch
Detalhes Universo 1 1 1 1	Variedade 1 to 12 13 to 60 61 to 61 62 to 381	Quantidade 12 12 12 1 10	Fabricante Generic Generic Generic Clay Paky	Tipo de Fixture 2 Dimmer 00 5 LED - RGBW 8 bit 2 Dimmer 00 6 Alpha Spot QWO 800 Standard Lamp	Modo 00 8 bit 00 Standard Lamp on	Footprint 1 Ch 4 Ch 1 Ch 32 Ch
- 1 N (2) 4 5 (0 N (0	382 to 512 1 to 512	Livre Livre Livre Livre Livre Livre Livre		en -		

Este vista lhe dá uma visão geral sobre os tipos de fixture importados do show file.

A visão geral do Menu de Patch é dividida em três partes: Resumo, Visão Geral e Detalhes.

Resumo

O resumo exibe o número de canais de DMX usados e o número de canais de DMX livres.

Visão Geral

A visão geral é classificada por tipos de fixture e inclui seis colunas.

Variedade:

Exibe a variedade do primeiro endereço de DMX até o último endereço de DMX utilizado deste tipo de fixture.

Quantidade:

Exibe quantos fixtures deste tipo foram importados para o show file.

Fabricante: Exibe o fabricante.

Tipo de Fixture: Exibe o número consecutivo e o tipo de fixture.

Modo:

Exibe o modo selecionado.

dot2 User Manual



Footprint:

Exibe quantos canais de DMX este tipo de fixture necessita.

Detalhes

A vista detalhes é classificada por endereço de DMX.

Adicional às colunas de visão geral, a vista detalhe exibe quais endereços de DMX estão em uso e quais estão livres. Endereços de DMX livres são exibidos com um plano de fundo verde.

Links Relacionados

- Menu de Patch
- Como Adicionar e Patchear Fixtures?

7.29. Vista Tipo de Preset Focus

Para ir para a Vista Tipo de Preset Focus, toque em Focus na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 6, para o tipo de preset 6 (= Focus).

A vista de tipo de preset focus só é ativa se o tipo de fixture selecionado tem atributos de foco.

A vista de tipo de preset de focus é fragmentada nas abas: **Vista de Foco/Zoom** e **Vista de Foco Raw** (dependendo do tipo de fixture).

Importante:

Os sliders de foco funcionam absolutamente. Um toque no slider de foco define um novo valor de foco e não segue os valores de foco já definidos.

Os encoders respectivos funcionam em relação aos valores de foco já definidos.

Para abrir a <u>vista de efeitos</u> de foco na tela 1, toque em 🔂 na barra de título.

Se um efeito está sendo executado em um fixture selecionado, a vista de tipo de preset focus muda para o modo efeito e obtém uma <u>barra de título no modo de efeito</u> azul.



Vista de Foco/Zoom

A vista de foco/zoom é a primeira aba na vista de tipo de preset focus.



Com o controle deslizante de foco, você controla o foco da projeção. Para selecionar um valor de foco, mova o controle deslizante de foco para cima e para baixo.

1 = foco perto100 = foco longe

Há três botões padrão de foco: Longe, Centro e Perto.

Para selecionar um desses valores, toque no botão correspondente.

Para selecionar um valor de zoom em graus, mova o controle de zoom para cima e para baixo. Há três botões padrão de zoom: **Grande, Centro e Estreito**.



Vista de Foco Raw

A vista de foco raw é a segunda aba da vista de tipo de preset focus.

				Focus	4	Normal Value	Low Value	High Value
	Foc	us/Z oo m			Raw	/: Focus		
	Raw:	Focus						
Focus	Focus2	Focus3	Zoom					
100	100	100	100					
50 0	51	50	50 0					

Na vista de foco raw, você controla os valores de foco em <u>números naturais</u> (0-100) dos tipos de fixture selecionados.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽 . A velocidade do encoder está com casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione e segure a tecla e pressione a tecla encoder **O**. A velocidade do encoder é igual a um passo de DMX.



Foco:

Para selecionar os valores do foco, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Zoom:

Para selecionar os valores do zoom, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Barra de Tipo de Preset
- O que são Presets?



dot2 User Manual



• Como trabalhar com Presets?

7.30. Vista de Tipo de Preset Gobo

Para ir para Vista de Tipo de Preset Gobo, toque m Gobo na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 3, para o preset tipo 3 (= Gobo).

A vista de tipo de preset de gobo só é ativa se o fixture selecionado possui atributos de gobo.

A vista de tipo de preset de gobo é fragmentada em **vistas de gobo** e **vistas de gobo raw** (dependendo do tipo de fixture).

Importante:

Os sliders de gobo funcionam absolutamente. Um toque no slider de gobo define um novo valor de gobo e não segue os valores de gobo já definidos.

Os encoders respectivos funcionam em relação aos valores de gobo já definidos.

Para abrir a <u>vista de efeitos</u> de gobo na tela 1, toque no loop de efeito a na barra de título. Se um efeito está sendo executado em um fixture selecionado, a vista de tipo de preset de gobo muda para o modo de efeito e passa a ter uma barra de título de modo de efeito azul.

Vista de Gobo

A vista de gobo é a primeira aba da vista de tipo de preset de gobo.

			Go	bo	4	Normal Value	Lov Valu	v High e Value
Gob	o 1, 2	Raw:	Gobol	Raw: Go	bo2	Raw: Animation		mation
Gobow	/heel 1	Go	bo 1	Gobowh	ieel 2		Gob	0 2
	Select		Rotate >	\bigcirc	Select	45. 0°		Rotate >
open	Spin >		Stop	open	Spin >			Stop
Ś		No	Rotate <					Rotate <
gobo 1.1	Stop	matching fixture selected	Index	gobo 2.1	Stop			Index
$\langle \! \langle \! \rangle \! \rangle$	Spin <		Center		Spin <			Center
gobo 1.2	Wheel Shake			gobo 2.2	Wheel Shake	0.0)°	

Nessa vista você pode selecionar gobos, efeitos de gobo e rotação de gobo, dependendo do tipo de fixture.

dot2 User Manual



Um gobo selecionado tem uma moldura verde em torno dele.

Existem vários botões de gobo disponíveis, dependendo do tipo de fixture.

Selecionar:

Toque para selecionar um gobo do gobowheel. O controle deslizante muda para um controle deslizante para selecionar gobo.

Girar >:

Toque para deixar todo o gobowheel girar em sentido horário. O controle deslizante muda para um controle de seleção de velocidade em rpm (rotações por minuto).

Pare:

Toque para parar de girar.

Girar <:

Toque para deixar toda a gobowheel girar em sentido anti-horário. O controle deslizante muda para um controle de seleção de velocidade em rpm (rotações por minuto).

Wheel Shake:

Toque para que a gobowheel se mova para cima e para baixo.

Rodar >:

Toque para rodar o gobo selecionado no sentido horário. O controle deslizante muda para um controle de seleção de velocidade em rpm (rotações por minuto).

Rodar <:

Toque para rodar o gobo selecionado no sentido anti-horário. O controle deslizante muda para um controle de seleção de velocidade em rpm (rotações por minuto).

Índice:

Toque para definir a posição de índice do gobo selecionado. O controle deslizante muda para um controle de seleção de posição em graus.



Vista de Gobo Raw

As vistas de gobo raw estão localizadas depois da vista de gobo.

			Gobo	
c	G obo 1, 2		Raw: G obo 1	Raw: Gobo2
Raw: G obo l	Raw:	Gobo2		
G1	G2	G2<>		
100	100	100		

Na vista de gobo raw, você controla os valores de gobo raw valores naturais (0-100) dos fixtures selecionados.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla 💟 encoder .

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione segure a tecla 🕮 e pressione a tecla

💽 encoder. A velocidade do encoder é igual a um step de DMX.

Gobowheel 1	Select	Gobo 1	Index	Gobowheel 2	Select	Gobo 2		Index
1.0 open	⊙	0.0°	⊙	1.0 open	⊙	(0.0°	⊙

O canto superior esquerdo de um encoder na <u>barra de encoder</u>, exibe os atributos do encoder respectivo. O canto superior direito exibe a função atual do encoder, por exemplo: girar, selecionar, rodar.

Para selecionar um valor gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Barra de Tipo de Preset
- O que é um Preset?



7.31. Janela de Configurações Globais

Para abrir a Janela de Configurações Globais, pressione Setup e toque em Configurações Globais.

〈 Esc	Global Settings
Global Autofix:	

Figura: Configurações Globais

Na janela de Configurações Globais, você pode ligar ou desligar as funções de autofix dos executores globais.

Por padrão, AutoFix Global fica ligado.

Autofix Global Ligado

Se autofix global está ligado, executores que estão sendo executados são fixados se você alterar a página do executor pressionando Page + ou Page -.

Botões ou faders executores que estão em funcionamento não podem ser usados para outra ação executora em uma página simultânea diferente.

Executores Auto fixados são indicados por listras na barra do executor.

Para ligar autofix global, toque no sinal de proibição até que o sinal de correto seja exibido.

Autofix Global Desligado

Se autofix global está desligado, executores que estão sendo executados não estarão visíveis na barra do executor se você alterar a página do executor pressionando Page + ou Page - . Os botões ou faders executores podem ser usados para futuras ações do executor.

Importante:

Se você usar um fader e alterar a página do executor, e então usar o fader para outra ação do executor e voltar para a página anterior, você precisará pegar o fader para alcançar a posição anterior do fader. Se você precisa levantar o fader, o botão executor go estará piscando. Se você precisa abaixar o fader, o botão executor flash estará piscando.

Para desligar autofix global, toque na marca de correto até que o sinal de proibição seja exibido.

7.32. Vista de Grupos

Para ir para a **Vista de Grupos** na tela 1: Pressione **Group** no console.

Para ir para a **Vista de Grupos** na tela 2: Toque em Grupos na <u>Vista da Barra</u>.



	Groups						
1 QWO Backtruss	2 Wash Fronttruss	ः LEDs Floor	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	
15	16		18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	

Armazene uma coleção de fixtures a um grupo para ter uma seleção rápida.

Há 999 botões de grupos disponíveis.

Para percorrer pela vista de grupos, deslize a barra de rolagem vertical ou deslize para cima e para baixo na vista.

Um grupo selecionado é exibido com uma fonte amarela.

Um grupo sem uma função é exibido com uma fonte cinza.

Exemplo: Os fixtures armazenados neste grupo são removidos do Menu de Patch.

Se você armazenar um novo grupo, o console irá pedir para etiquetá-lo.



Um grupo que não é nomeado é chamado de Grupo.

Funções da Barra de Encoder

	Encoder

Encoder:

Para percorrer pela vista de grupos para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.



Para percorrer pela vista de grupos para esquerda ou para a direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita.

Links Relacionados

- Tecla Group
- Comando Group
- Como trabalhar com Grupos

7.33. Vista de Ajuda

Para ir para Vista de Ajuda, toque em Mais... na barra de título e depois Ajuda.

		Help	Q	+	→	Å
dot2 User Manual	At key					i i i i i i i i i i i i i i i i i i i
 Introduction 	The At key is	used to apply a valu	e or to indicate	a locati	on.	
 Getting Started Guide 	Apply values	6				
 What are 	When used to a	apply value you could	d use it like this:			
• <u>How to</u>	At 7 5 Pleas	e				
● <u>Keys</u>	This would set t	he dimmer value to	75% on your cu	irrent se	election.	
 <u>Align</u> 						
• <u>At</u>	Maria and a sector		States and the second back			
• <u>Backup</u>	different fixture	a set of values to a f e.	ixture from the	current	values of	ra
 <u>Blind</u> 	E.a. aivina fixtur	re number 2 the san	ne values as fixt	ture nur	nber 1:	l l
• <u>B.O.</u>	Eisture 2 4th					
• <u>Clear</u>						
• <u>Copy</u>	As an indicat	tion of location				
• Cue	You can also us	se the At key as a lo	cation indicator			
• Delete	It can be used t	to copy or move info	rmation from o	ne locat	ion to and	other.
	E.g. copying gro	oup 1 to group 2:				
[dot]	Copy Group	1 At Group 2				

Nesta vista você tem acesso aos arquivos de ajuda da dot2.

Se um tópico não estiver disponível no idioma de exibição selecionado, aparecerá uma mensagem no início do texto e você verá o tópico em Inglês.

Para procurar por um tópico específico, toque na lupa 🔍. Isso abre a Janela Procurar por....

Pra voltar ao último tópico visitado, toque na seta de direção para trás 🗲.

Para ir para frente ao último tópico visitado, toque na seta de direção para frente 🗪.

Para fixar a vista na sela 2 ou nas telas seguintes, e desativar o modo de vista dinâmico, toque no pino 🧖.

Para sair da Vista de Ajuda, toque em **Esc** Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

dot2 User Manual



Estrutura de Navegação

A estrutura de navegação está no lado esquerdo da vista.

A estrutura é

- Introdução Informações básicas relacionadas à dot2.
- <u>Guia de Introdução</u> Tour pelas funções mais comuns da dot2.
- <u>O que são...</u>
 Para um melhor entendimento da dot2.
- <u>Como...</u>
 Exemplos de uso prático da dot2.
- Teclas

Visão geral sobre todas as teclas incluindo descrição detalhada.

Vistas e Janelas

Visão geral sobre todas as vistas e janelas incluindo descrição detalhada.

- <u>Comando</u>
 - Todos os comando em detalhes.
- <u>Mensagens de Erro</u> Mensagens de erro com a razão e ação.

O atual tópico aberto estará marcado com uma fonte laranja na estrutura de navegação.

Arquivo de Ajuda

O arquivo de ajuda está na direita da vista.

Um arquivo de ajuda pode incluir:

- texto
- prints de tela
- links relacionados

At

Uma tecla do console é exibida com fonte e moldura laranjas.

Color

Um botão que está na tela é exibido com fonte e moldura brancas.

Fixture 1 Thru 3

.....

Uma entrada na linha de comando é exibida com o estilo da linha de comando.





Função da Barra de Encoder

	Encoder
	Linesder

Encoder:

Para navegar pela estrutura de navegação ou pelo arquivo de ajuda para cima e para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

7.34. Janela Importar Tipo de Fixture

A Janela Importar Tipo de Fixture está localizada em Setup, Menu de Patch

- toque em Adicionar Novos Fixtures, toque em Selecionar outro... OU
- pressione e segure a célula de tipo de fixture no menu de patch e toque em Importar

〈 Esc					ОК 🗸
Type to search					8 📟
Manufacturer		Device	e Name		Mode
0energyLighting 8 items	ļ	FlexAray75-C 4 items		d1001 DMX Foot Instances	tprint: 5 s: 1
A & O Lighting 19 items		FlexAray75-V 4 items		d2001 DMX Foot Instances	tprint: 6 s: 1
Ablelite International 9 items				d3001 DMX Foot Instances	tprint: 10 s: 1
Abstract 8 items				d4001 DMX Foot Instances	tprint: 12 s: 1
AC Lighting 22 items					
Drive Internal	Manufac 0en	turer ergyLighting	Fixture Type FlexAray75	5-C	Mode d1001

Nesta vista , você seleciona o tipo de fixture e importa para o Menu de Patch no arquivo de show atual.

Esta vista tem três colunas do tipo de fixture e uma na área de informação.

A barra laranja à esquerda das células mostra a seleção atual.

Para procurar um fabricante específico, nome do dispositivo ou modo: Toque em ao lado da barra de edição verde e digite.

Para deletar o conteúdo da linha de edição verde, toque em 🔗.

dot2 User Manual



Para confirmar e aplicar a seleção, toque em Okv na <u>barra de título</u>. A janela importar tipo de fixture irá fechar.

Para sair da Janela Importar Tipo de Fixture, toque em

Coluna Fabricante

Esta é a primeira coluna nessa janela.

Nesta coluna estão listados todos os fabricante disponível.

Existem duas linhas em uma célula.

A primeira linha exibe o nome do fabricante. Os itens da segunda linha exibem todos os modos de fabricantes disponíveis na coluna modo.

Coluna Nome do Dispositivo

Esta é a segunda coluna desta janela.

Nesta coluna estão todos os dispositivos disponíveis em relação ao fabricante selecionado.

Existem duas linhas em uma célula.

A primeira linha exibe o nome do dispositivo. Os itens da segunda linha exibem todos os modos dos dispositivos disponíveis na coluna modo.

Coluna Modo

Esta é a terceira coluna desta janela.

Nesta coluna estão todos os fixtures em relação ao fabricante e ao dispositivo selecionados.

Há três linhas em uma célula.

A primeira linha exibe o nome do modo.

A segunda linha exibe o **DMX Footprint**, isso é, o número de canais de DMX que o modo possui.

A terceira linha exibe as **instâncias**, isto é, quantos elementos diferentes, com controles individuais o tipo de fixture tem.

Área de Informação

A área de informação está localizada na tela 2.

	Inform	ation to Selected	Fixture Type	
OenergyLighting 1 COLORRGB1	- FlexAray75-C (d 2 COLORRGB2	1 001) 3 COLORRGB3	4 COLORRGB4	5 COLORRGB5
Virtual Channels DIM				

Ele mostra a primeira, fabricante, nome do dispositivo e modo em suportes, do tipo de fixture selecionado.

Abaixo do nome estão todos os canais de DMX, juntamente com seus atributos.



Se o tipo de fixture tem canais virtuais, eles são exibidos abaixo dos canais reais.

Funções da Barra de Encoder

Drive	Manufacturer	Fixture Type	Mode
Internal	0energyLighting	FlexAray75-C	d1001

Drive:

Para selecionar o **Drive** ara a importação de um tipo de fixture, gire o encoder para a esquerda ou direita. Drives disponíveis: Internal, Demoshows, Templates, e se inserido um USB.

Fabricante:

Para rolar pela coluna **Fabricante** para cima e para baixo, gire o encoder para esquerda ou direita.

Tipo de Fixture:

Para rolar pela coluna Nome do Dispositivo para cima e para baixo, gire o encoder para esquerda ou direita.

Modo:

Para rolar pela coluna **Modo** para cima e par abaixo, gire o encoder para esquerda ou direita.

Links Relacionados

- Janela de Setup
- Menu de Patch
- Janela Adicionar Novos Fixtures

7.35. Janela de Retroiluminação das Teclas

A Janela de Retroiluminação das Teclas está localizada em <u>Setup</u>, coluna **Console**, **Retroiluminação das Teclas**.

dot2 User Manual





Nesta janela você seleciona o brilho da luz da retroiluminação das teclas.

Há três controles deslizantes: Tecla não Usada, Tecla Padrão e Tecla Destacada.

Tecla não Usada

O controle deslizante Tecla não Utilizada é o primeiro dos três.

Para selecionar o brilho dos botões executores não atribuídos, mova o controle deslizante para cima ou para baixo. 15% é o valor mais alto para selecionar.

Tecla Padrão

O controle deslizante Tecla Padrão está no meio dos três.

Para selecionar o brilho das teclas na área de comando, mova o controle deslizante para cima ou para baixo. 30% é o valor mais alto para selecionar.

Tecla Destacada

O controle deslizante Tecla Destacada é o terceiro.

Para selecionar o brilho da tecla destacada no console, mova o controle deslizante para cima ou para baixo. 100% é o valor mais alto para selecionar.

Para sair da Janela de Retroiluminação das Teclas, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

Funções da Barra de Encoder



A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para lento, isso significa, com casa decimal, pressione 💟 no console.

Tecla Não Usada	Tecla Padrão	Tecla Destacada	
15.0 ៈ	30.0 [©]	100.0 [©]	

Tecla Não Usada:

Para selecionar o brilho dos botões executores não atribuídos, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Tecla Padrão:

Para selecionar o brilho das teclas na área de comando, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Tecla Destacada:

Para selecionar o brilho da tecla destacada no console, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Links Relacionados

- Setup
- Tecla Encoder



7.36. Janela Abandonando o Menu de Patch...

Depois de você fazer algumas alterações no <u>Menu de Patch</u> você irá para a **Janela Abandonando o Menu de Patch...**

Você está saindo do "Menu de Patch". O que deseja fazer? Cancelar e Continuar no "Menu de Patch". Ignorar Todas as Alterações Ok, Aplicar Todas as Alterações	{ Esc	Abandonando o Menu de Patch.	
Cancelar e Continuar no "Menu de Patch". Ignorar Todas as Alterações Ok, Aplicar Todas as Alterações	Você est	á saindo do "Menu de Patch". O que c	leseja fazer?
	Cancelar e Continuar no "Menu de Patch".	Ignorar Todas as Alterações	Ok, Aplicar Todas as Alterações

Para voltar ao Menu de Patch, toque em Cancelar e Continuar no "Menu de Patch".

Para ignorar todas as alterações e voltar ao <u>Setup</u>, toque em Ignorar Todas as Alterações.

Para aplicar todas as alterações e voltar a vista de Fixtures, toque em Ok, Aplicar Todas as Alterações.

Para sair do Menu de Patch, toque em Esc Esc na barra de título.

Funções da Barra de Encoder

	Selecionar Ok, Aplicar Todas as Alterações

Selecionar:

Para selecionar uma função, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para confirmar a função selecionada, pressione ou toque o encoder.

Links Relacionados

- Menu de Patch
- Janela de Setup
- Vista de Fixtures





7.37. Janela Carregar Show

Para ir para a Janela Carregar Show, pressione <u>Backup</u> no console e toque em Carregar Show.

🕻 Esc	Load	Show	Î	j 🤄	👂 Ok🗸
Drive/Folder		Files			
Internal	Filename	Size	Date	•	
	show 2016-01-18.show.gz	106 КВ	Jan 19 2016	13:04	1
Demoshows	dot2 demoshow.show.gz	660 KB	Oct 15 2015	14:21	
Readonly 					
USB 1					
Driva			Filo		
Internal			show_	2016-0	1-18.show.gz

Figura 1: Vista Carregar Show

Nessa janela, você pode carregar shows de seu drive **Interno**, carregar um **Demoshows** ou um show de um pen drive **USB**.

Para carregar um arquivo selecionado, toque em **OK and a barra de título**. O arquivo de show será carregado e aberto.

Para selecionar um arquivo selecionado, toque na **lixeira** . Isso abre uma mensagem de aviso.

Para ver os arquivos de backup, toque no **ícone de backup** . Os arquivos .backup criados por um auto save ou normal save são exibidos. Ele será salvo até 11 arquivos .backup de cada arquivo de show (show file). Para mais informação, veja <u>Vista de Backup</u> e <u>Tecla de Backup</u>.

Para sair da Janela Carregar Show, toque Esc Kee na barra de título. Você está de volta ao Backup.





Drive/Pasta

A coluna Drive/Pasta está no lado esquerdo dessa janela.

Drive/Folder	
Internal	
Demoshows	
Readonly	
USB 1	
	Figura 2: Coluna Drive

Aqui estão todos os drivs e pastas exibidas, com a possibilidade de carregar um show de.

Interno é o disco rígido da dot2.

A pasta **Demoshows** são shows fornecidos pela MA Lighting para dar uma visão geral sobre as diferentes funções que ela possui. Esta pasta é uma pasta somente leitura.

Se um pen drive USB está no console ou no computador, ele irá criar uma nova unidade abaixo da pasta Demoshows apenas para o pen drive USB.

A unidade ou pasta selecionada, é marcada com um indicador laranja do lado esquerdo.

Arquivos

No lado direito na janela, estão as colunas de arquivos.

	Files	
Filename	Size	Date
demo show theater.show.gz	155 KB	Nov 26 2014 17:44
show2014-10-24.show.gz	88 KB	Nov 25 2014 14:31

Figura 3: Colunas de

Arquivos

Aqui estão os arquivos exibidos juntamente com o seu **Nome do Arquivo, Tamanho e Data**, o que pode ser carregado do console, ao drive/pasta selecionada.

Um arquivo selecionado tem um plano de fundo azul na linha e uma moldura branca em torno da célula.

Para classificar uma coluna no console, toque e segure a célula do cabeçalho da coluna. Para classificar uma coluna na dot2 onPC, clique direito do mouse na célula do cabeçalho da coluna.

Para mais informação, veja como salvar e carregar um show.




Funções da Barra de Encoder

Drive		File
Internal		demo show theater.show.gz

Figura 4: Funções da Barra de Encoder - Janela Carregar Show

Drive:

Para selecionar o Drive na coluna Drive/Pasta, gire o encoder para esquerda ou direita.

Arquivo:

Para rolar para cima e para baixo na coluna de **arquivos**, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para carregar um arquivo selecionado, pressione o encoder.

7.38. Vista de Agrupamento de Macros

Para ir para a Vista de Agrupamento de Macros, pressione Macro no console.

			Macros			
1 +05	2 -05	₃ Align <	4 Align >	s Align <>	₀ Align ><	7 Align Off
° Circular Copy >	° Circular Copy <	¹⁰ Clear All	n Clear Selection	¹² Clone single Preset Type	¹³ Clone all Presets	¹⁴ Clone Fixture in Executor
¹⁵ Export all Executor to USB	Export Patch to USB	17 IfActive	if output	¹⁹ IfProg	20 Invert	²¹ Knockout: Invert
²² Knockout Selection	²³ MAtricks 1/3	²⁴ MAtricks 1/4	²⁵ MAtricks 1/5	²⁶ MAtricks Block 1	²⁷ MAtricks Block 2	²⁸ MAtricks Block 3

Figura 1: vista do agrupamento de Macros

Os macros são predefinidos comandos armazenados, utilizados para automação de tarefas. Eles são organizados em ordem alfabética.

Para se deslocar na vista de agrupamento de macros, deslize a barra de rolagem vertical ou deslize para cima e para baixo na vista.

Há 26 macros disponíveis:

1. +05:

Adiciona 5% do valor de dimmer ao fixture selecionado.

dot2 User Manual



2. -05:

Remove 5% do valor de dimmer do fixture selecionado.

3. Alinhar <:

Seleciona o modo Alinhar <. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

4. Alinhar >:

Seleciona o modo Alinhar <. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

5. Alinhar <>: Seleciona o modo Alinhar <>. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

6. Alinhar ><: Seleciona o modo Alinhar ><. Consulte, <u>Tecla Align</u>.

7. Alinhar Off:

Desliga o modo alinhar, consulte Tecla Align.

8. Circular Copy >:

Copia todos os valores dos fixtures selecionados um passo à direita. Isso é útil para criar um chaser.



de circular copy >

Alpha Spo	nt QWO 800) Standard	Lam p o n				
1	2	3	4	5	6	7	8
0%	25% 0 0	50%	75% 0 0	0%	0%	0% 0 0	0%

Figura 2: Antes

Figura 3: Depois

de circular copy >

9. Circular Copy <:

Copia todos os valores dos fixtures selecionados um passo à esquerda. Isso é útil para criar um chaser.

10. Clear All:

Limpa a seleção e remove os valores do programador. Consulte tecla Clear.

11. Clear Selection:

Limpa a seleção de fixture, consulte tecla Clear

12. Clone single Preset Type:

Clona um único tipo de preset de um fixture para o outro. Útil se você tem um show existente e você obtém fixtures adicionais no show.



Exemplo:

Fixture de 1 a 4 usa preset de cor ciano claro.

ID	Name	С1	R	G	в
1	QWO 1				
2	QWO 2				
3	QWO 3				
4	QWO 4				
5	QWO 5	open	max	max	max
6	QWO 6				
7	QWO 7	open	max	max	max
8	QWO 8				

Figura 4: vista de folha de Fixtures - fixture de 1 a 4 usam preset de cor ciano claro

Agora eu tenho fixtures adicionais no show, fixture de 5 a 8. Eu quero que eles também usem preset de cor ciano claro.

- Toque no macro Clone single Preset Type . Um pop-up pergunta de qual fixture você deseja clonar.
- 2. Digite **1** para fixture 1.

Um dos fixtures usando o preset já é o suficiente.

Toque Ok na barra de título.

Um pop-up a qual fixture você deseja clonar.

3. Digite **5 thru 8.**

Toque Ok na barra de título.

Um pop-up pergunta qual número do tipo de preset você deseja clonar.

4. Digite **4** para tipo de preset de cor.

Toque Ok na barra de título.

Um pop-up lhe informa sobre a quantidade de objetos que serão clonados.

5. Toque Ok .

Todos os fixtures de 1 a 8 usam o preset de cor ciano claro.



ID	Name	C1	R	G	в
1	QWO 1				
2	QWO 2				
3	QWO 3				
4	QWO 4				
5	QWO 5				
6	QWO 6				
7	QWO 7				
8	QWO 8				

Figura 5: vista de folha de Fixtures - fixture de 1 a 8 usam o preset de cor ciano claro.

13. Clone all Presets:

Clona todos os presets de um fixture para o outro.

Útil se você tem um show existente e você obtém fixtures adicionais no show.

Importante:

Se você clonar todos os presets, verifique os presets de posição. Se o fixture não tem exatamente a mesma posição, você precisa ajustar o preset de posição.

Exemplo:

Fixture de 1 a 4 já existiam. Fixture de 5 a 8 são novos no show e eles devem usar todos os mesmos presets do que o fixture de 1 a 4.

- 1. Toque no macro Clone All Presets. Um pop-up pergunta de qual fixture você deseja clonar.
- Digite 1 para fixture 1.
 Um dos fixtures usando o preset já é o suficiente.
 Toque Ok na barra de título.
 Um pop-up a qual fixture você deseja clonar.
- Digite 5 thru 8. Toque Ok na barra de título. Um pop-up pergunta qual número do tipo de preset você deseja clonar.
- 4. Digite 4 para tipo de preset de cor. Toque Ok na barra de título. Um pop-up lhe informa sobre a quantidade de objetos que serão clonados.
 5. Toque Ok
- 5. Toque Ok .

Fixture de 5 a 8 usam todos os mesmos presets do fixture 1.

14. Clone Fixture in Executor:

Clona o fixture somente no executor inserido. Se o fixture de origem está usando um preset, o preset também será clonado.

Isso faz sentido, se você precisa adicionar mais um fixture em um executor que faz exatamente o mesmo que outro





fixture.

15. Export all Executor to USB:

Uma versão reduzida da vista de cues de todos os executores será exportada para o USB inserido como um arquivo .xml. Os arquivos .xml estão na pasta **dot2importexport**. Para abrir o arquivo .xml use um navegador ou importe o arquivo .xml em um programa de cálculo.

16. Export Patch to USB:

O console pede para inserir o nome do arquivo. Exporta um versão menor no menu de patch para o USB inserido como um arquivo .xml. Os arquivos .xml estão na pasta **dot2importexport**. Para abrir o arquivo .xml use um navegador ou importe o arquivo .xml em um programa de cálculo.

17. If Active:

Seleciona apenas fixtures na <u>vista de fixtures</u>, se eles tiverem valores do programador ativos. Consulte, <u>O que é o</u> <u>Programador?</u>

18. if output:

Seleciona apenas fixtures na vista de fixtures, se eles tiverem valores de dimmer acima de 0.

19. If Prog:

Seleciona apenas fixtures na <u>vista de fixtures</u>, se eles tiverem valores no programador. Consulte, <u>O que é o</u> <u>Programador?</u>

20. Inverter:

Insere o comando Invert na linha de comando.

21. Knockout Invert:

Inverte primeiramente a seleção e remove a seleção invertida do programador.

Isso é útil se você tem um monte de valores no programador, mas você deseja armazenar apenas os valores atualmente selecionados.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	
2	QWO 2	
3	🔵 джо з	

Figura 6: seleção e valores de Fixture antes de knockout invert

ID	Name	Dim
1	QWO 1	open
2	QWO 2	closed
3	QWO 3	closed

Figura 7: seleção e valores de Fixture depois de knockout invert

22. Knockout Selection:

Desfaz a seleção dos fixtures selecionados na vista de fixtures e remove seus valores do programador

23. MAtricks 1/3:

dot2 User Manual



Seleciona todo terceiro fixture da seleção atual, começando com o primeiro fixture. As <u>teclas Next</u> e <u>Previous</u> selecionam cada terceiro fixture, começando com o fixture seguinte ou anterior. Exemplo: Se Highlight estiver ligado, cada terceiro fixture será realçado (highlighted). Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando <u>Macro 36 MAtricks RESET</u>.

24. MAtricks 1/4:

Seleciona todo quarto fixture da seleção atual, começando com o primeiro fixture. As <u>teclas Next</u> e <u>Previous</u> selecionam cada quarto fixture, começando com o fixture seguinte ou anterior. Exemplo: Se Highlight estiver ligado, cada quarto fixture será realçado (highlighted). Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando <u>Macro 36 MAtricks RESET</u>..

25. MAtricks 1/5:

Seleciona todo quinto fixture da seleção actual, começando com o primeiro fixture. As <u>teclas Next</u> e <u>Previous</u> selecionam cada quinto fixture, começando com o fixture seguinte ou anterior. Exemplo: Se Highlight estiver ligado, cada quinto fixture será realçado (highlighted). Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando <u>Macro 36 MAtricks RESET</u>..

26. MAtricks Block 1:

Seleciona os blocos de 1 fixture da atual seleção de fixtures, começando com o primeiro fixture. As <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> selecionam o bloco seguinte ou o anterior. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks de RESET</u>.



Você pode atribuir macros MAtricks block como um comando na vista de cues.

27. MAtricks Block 2:

Seleciona os blocos de 2 fixtures da atual seleção de fixtures, começando com o primeiro fixture. As <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> selecionam o bloco seguinte ou o anterior. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks de RESET</u>.

28. MAtricks Block 3:

Seleciona os blocos de 3 fixtures da atual seleção de fixtures, começando com o primeiro fixture. As <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> selecionam o bloco seguinte ou o anterior. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks de RESET</u>.

29. MAtricks Block 4:

Seleciona os blocos de 4 fixture da atual seleção de fixtures, começando com o primeiro fixture. As <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> selecionam o bloco seguinte ou o anterior. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks de RESET</u>.

30. MAtricks Even:

Seleciona cada segundo fixture da atual seleção de fixture, começando com o segundo fixture. A função da <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> se altera para a função toggle entre par e ímpar. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks RESET</u>.

31. MAtricks Even ID:

Seleciona apenas fixtures com número de ID de fixture par na atual seleção de fixture. As tecla Next e Previous

dot2 User Manual



selecionam o próxima número de ID de fixture par ou o anterior. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks de RESET</u>.

32. MAtricks Group 0:



Importante:

Para usar o macro MAtricks Group, insira os valores usando a calculadora ou o teclado numérico.

Alinha os valores através da seleção de fixture.

- Selecione MAtricks Group e, em seguida, digite os valores de Align (alinhamento).



Figura 8: Fixtures usam MAtricks Group 0

33. MAtricks Group 2:

Alinha os valores através de grupos de 2 fixtures da seleção de fixture.

-Selecione o MAtricks Group e, em seguida, digite os valores de align (alinhamento).



Figura 9: Fixtures usam MAtricks Group 2

34. MAtricks Group 3:

Alinha os valores através de grupos de 3 fixtures da seleção de fixture.

-Selecione o MAtricks Group e, em seguida, digite os valores de align (alinhamento).



Figura 10: Fixtures usam MAtricks Group 3

35. MAtricks Group 4:

Alinha os valores através de grupos de 4 fixtures da seleção de fixture. -Selecione o MAtricks Group e, em seguida, digite os valores de align (alinhamento).



Figure 11: Fixtures usam MAtricks Group 4





36. MAtricks Odd:

Seleciona cada segundo fixture da atual seleção de fixture, começando com o primeiro fixture. A função da <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> se altera para a função toggle entre par e ímpar. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks RESET</u>.

37. MAtricks Odd ID:

Seleciona apenas fixtures com número de ID de fixture ímpar na atual seleção de fixture. As <u>tecla Next</u> e <u>Previous</u> selecionam o próxima número de ID de fixture ímpar ou o anterior. Resete as teclas Next e Previous de volta ao padrão usando o <u>Macro 36 MAtricks de RESET</u>

38. MAtricks RESET:

Reseta as teclas Next e Previous de volta a função padrão. Isso é necessário após usar os macros MAtricks.

39. Off all Executor:

Desliga todos os executores exceto o executor principal.

40. Off Pages Minus Current:

Desliga todas as páginas exceto a atual página visível na barra do executor.

41. Oops Menu: Abre a <u>vista Oops</u> na tela 1.

42. Quicksave the Show File:

Salva o arquivo de show. Consulte, Tecla Backup.

43. Seleção Aleatória:

A dot2 lembra a ordem de como você seleciona os fixture, por exemplo: do fixture 1 ao 10 ou do fixture 10 ao 1. Isso é necessário para, por exemplo: efeitos ou a função highlight.

A seleção aleatória macro mistura a ordem da seleção de fixtures.

Exemplo sem Macro de Seleção Aleatória:

Selecione os fixtures na vista de fixtures de 1 a 8, pressione At 1 0 Thru 1 0 0.



Figura 12: Antes dos valores aleatórios.



Os valores de 10 a 100 são atribuídos aos fixtures na ordem de seleção.

Exemplo com Macro Seleção Automática:

Selecione os fixtures de 1 a 8 na vista de fixture, toque no macro Seleção Aleatória, pressione At 1 0 Thru





Figura 13: Depois de valores aleatórios

Os valores de 10 a 100 estão atribuidos a fixtures em ordem mista.

44. Shuffle Values:

Mistura o valor dos fixtures selecionados



Figura 14: Antes dos valores aleatórios



Figura 15: Depois dos valores aleatórios

45. Stomp Running Effects:

Silencia todos os efeitos em execução. Para iniciar os efeitos novamente, pressione Clear Para mais informações, consulte <u>comando Stomp</u>.





7.39. Vista Velocidade Magic

Para ir para a **Vista Velocidade Magic**, pressione Magic no console ou clique em Mais... na barra de vista e depois em Velocidade Magic.



Figure 1: Vista Velocidade Magic

A vista Velocidade Magic inclui os quatro masters especiais.

Se um master especial está ligado, o fader é exibido na cor verde grama. Se um master especial está desligado, o fader será exibido na cor verde oliva.

Para obter mais informações sobre os botões de ícones e suas funções, consulte *lcones*.

Velocidade Master (Master Speed):

Controla a velocidade dos efeitos em um cue e a velocidade de playback de chasers. Se um executor não deve estar sendo controlado pelo fader de velocidade master, consulte <u>Configurações do Executor</u>.

Ritmo Master (Master Rate):

Controla o ritmo do tempo de trig, fade e delay.

Se o fader ritmo master está sendo utilizado, os tempos de trig, fade e delay na lista de cue são indicados com um **asterisco** *.



Off Time 0.0s	:	Cues of "Exec 'Main'"						TC 📌 💉		
Number	Name	Protected	Tr	ig	Tri g Time	Fade	Out Fa d e	Out Delay	All Fade	
1	LED Blue		► C	Go		*1.96	InFade	InDelay	*1.96	
2	LED Violet		▶ C	Go		*1.96	InFade	InDelay	*1.96	
3	LED Congo Ora		► C	Go		*1.96	InFade	InDelay	*1.96	
4	LED Color FX		► C	Go		*1.96	InFade	InDelay	*1.96	
5	LED Red Cyan		► 0	Go		*1.96	InFade	InDelay	*1.96	
6	LED Green Pink		 C 	Go		*1.96	InFade	InDelay	*1.96	

Figura 2: Lista Principal de Cue com Ritmo Master usado

Se um executor não deve estar sendo controlado pelo fader ritmo master, consulte Configurações do Executor.

Exec Time (= Executor Time):

Substitui o fade de cue e tempos on/off. Configura o delay de cue para zero. O Trig Time e Trig Follow estão excluídos.

Se o exec time (tempo do executor) for usado, os tempos de fade e delay são indicados por um igual =.

Off Tim 1.0s	e:	Cues of	F"Exec	0.1.1 'N	Main'''	T Red	C 🖌	Â
Number	Name	Protected	Triç	3	Trig Time	Fade	Delay	Out Fa d e
1	LED Blue		▶ G	0		=1.09	=0	InFade

Figura 3: Lista principal de Cue com Exec Time usado

Prog Time (= Programmer Time):

Controla o tempo de fade do programador.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder [O]. A velocidade do encoder fica com casa decimal.

Master Speed	Master Rate	Exec Time	Prog Time
60.0 BPM $^{\circ}$	1:1 ♡	0.0 s ☉	0.0 s ☉

Figura 4: Barra de Encoder - Vista Velocidade Magic

Velocidade Master:

Para alterar a velocidade master, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Ritmo Master:

Para alterar o ritmo master, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Exec Time:





Para alterar o executor time, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Prog Time:

Para alterar o programmer time, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.





7.40. Configuração MIDI



Importante:

A janela Configuração de MIDI só está disponível com um dot2 onPC. Em um console dot2 esta configuração não é necessária.

Para ir para a janela Configuração de MIDI, pressione Tools e toque em Configuração MIDI.

🕻 Esc		MIDI Conf	iguration	
MIDI In		\checkmark	MIDI Out	\bigtriangledown
	MIDISPORT 2x2 Anniv	:		:

Figura 1: Janela Configuração de MIDI

Na janela Configuração MIDI você seleciona a fonte MIDI In e MIDI Out.

Para abrir o drop-down com as fontes disponíveis, toque nos três pontos

MIDISPORT 2x2 Anniv	
None	
MIDISPORT 2x2 Anniv	
MIDIIN2 (MIDISPORT 2x2 Anniv)	

Figura 2: drop-down do MIDI In

Se uma fonte válida for selecionada, o sinal de proibição vermelho muda para uma marca de seleção verde.

Funções da Barra de Encoder

Scroll



Encoder:

Para percorrer pelo drop-down selecionado para cima ou para baixo, gire o encoder para esquerda ou direita.



7.41. Janela Monitor de MIDI

Para abrir a janela Monitor de MIDI, pressione Tools e toque na coluna MIDI em Monitor MIDI.

🕻 Esc	MIDI Monitor
10h38m43.193s	ReceiveMidiRemote firing remote 2
10h38m43.193s	ReceiveMidiRemote p=l n=3 o=0
10h38m43.193s	ReceiveMidiRemote firing remote 3
10h38m43.218s	MIDI DECODER NEW COMMAND : Note On
10h38m43.218s	OnMidiNote c=l p=l n=4 v=64
10h38m43.218s	MidiNote: Channel 1 Note 4 Velocity 64 pressed
10h38m43.218s	MIDI DECODER NEW COMMAND : Note On
10h38m43.218s	OnMidiNote c=l p=l n=6 v=80
10h38m43.218s	MidiNote: Channel 1 Note 6 Velocity 80 pressed
10h38m43.226s	ReceiveMidiRemote p=l n=4 o=0
10h38m43.226s	ReceiveMidiRemote firing remote 4
10h38m43.226s	ReceiveMidiRemote p=l n=6 o=0
10h38m43.226s	ReceiveMidiRemote firing remote 6
10h38m43.485s	MIDI DECODER NEW COMMAND : Sysex
10h38m43.485s	MIDI DECODER NEW COMMAND : Start
10h38m43.519s	MIDI DECODER NEW COMMAND : Note On
10h38m43.519s	OnMidiNote c=l p=0 n=l v=0
10h38m43.519s	MidiNote: Channel 1 Note 1 Velocity 0 released
10h38m43.519s	MIDI DECODER NEW COMMAND : Note On
10h38m43.519s	OnMidiNote c=1 p=0 n=2 v=0
10h38m43.519s	MidiNote: Channel 1 Note 2 Velocity 0 released
10h38m43.527s	ReceiveMidiRemote p=0 n=l o=0
10h38m43.527s	ReceiveMidiRemote firing remote 1
10h38m43.527s	ReceiveMidiRemote p=0 n=2 o=0
10h38m43.527s	ReceiveMidiRemote firing remote 2
MIDI Notes	s MSC In MSC Out

Figura: Monitor MIDI

O Monitor de MIDI exibe:

- notas de envio e recebimento de MIDI
- MSC (=MIDI Show Control) comandos In
- MSC comandos Out

Para percorrer pela vertical, use a barra de rolagem vertical. Para percorrer pela horizontal, toque na vista e mova-a da direita para esquerda.

Se você não estiver no final do Monitor de MIDI, há uma seta de direção 🛂 sendo exibida.

Para ir para o final do Monitor de MIDI, toque na seta de direção 👱

Para sair da janela Monitor de MIDI, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

Pra mais informações sobre MIDI, veja:

- Comando MidiNote
- MIDI Show Control
- Configuração MIDI



7.42. Janela MIDI Show Control

Para abrir a **janela MIDI Show Control**, pressione **Setup** e toque em MIDI Show Control em baixo da coluna Show.



Figura 1: Janela MIDI Show Control

Importante:

Se MIDI show control for usado em uma rede, apenas o console master irá enviar e receber comandos MIDI show control.

Comandos MIDI show control também funcionam se o console é autônomo.



Important:

Você deve enviar ou receber comandos MIDI show control. Enviar e receber comandos MIDI show control, pode criar um loop infinito.

Na janela MIDI Show Control (MSC) você configura as configurações de MSC. As configurações de MSC do remetente e destinatário têm que ser as mesmas para que eles possam se comunicar.



Para checar as mensagens de entrada (In) e saída (Out) MSC, pressione Tools e toque em Monitor MIDI . Para mais informações, consulte Monitor MIDI.

Se você tocar em uma linha de edição, o balão exibe quais valores são válidos.

Canal:

Exibe o canal de MIDI.

dot2 User Manual



Para selecionar um canal, toque em mais ou menos.

ID do Dispositivo (Device):

Exibe o ID do dispositivo. Para selecionar o ID do dispositivo, toque em mais ou menos.

ID do Grupo:

Exibe o ID do grupo. Para selecionar o ID do grupo, toque em mais ou menos.

Porta Ethernet:

Exibe a porta Ethernet. Para selecionar a porta Ethernet, toque em mais ou menos.

Modo:

Exibe o Modo MSC.

Por padrão, o Modo MSC está desativado. Para selecionar um modo MSC, toque nos três pontos in a linha de edição. A lista drop-down se abre. Há três Modos MSC disponíveis:

- Desabilitar não irá enviar ou receber MSC
- Ethernet não irá enviar ou receber MSC via a porta Ethernet selecionada
- MIDI não irá enviar ou receber MSC via conector MIDI na parte de trás do console

Executor:

Exibe os comandos do executor MSC.

Por padrão, Main Only está selecionado. Para selecionar um executor, toque nos três pontos 📫 na linha de edição. A lista drop-down se abre. Há três executores disponíveis:

- Main Only De ou para o executor principal.
- Exec.Page De ou para um executor específico na página 1. Separado por um ponto (Hex = 2E).
- Exec Page De ou para um executor específico na página 1. Separado por um espaço (Hex = 20).

Formato de Comando:

Exibe o Formato de Comando. O formato de comando é usado para indicar o tipo de equipamento que pretende receber mensagens MSC.

Por padrão, All (Tudo) está selecionado. Para selecionar um formato de comando, toque nos três pontos linha de edição. A lista drop-down se abre. Há três formatos de comando disponíveis:

- Moving Light Formato é Hex = 02
- General Light Formato é Hex = 01
- All (Tudo) Formato é Hex = 7F

Mandar para (apenas MSC Out):

Exibe para quem as mensagens MSC serão transmitidas

Por padrão, Send to All está selecionado. Para selecionar uma outra opção de envio, toque nos três pontos 📕 na linha de edição. A lista drop-down se abre. Há três opções de envio disponíveis:

• Group - Transmite as mensagens MSC para a saída (out) MSC do ID do Grupo selecionado.





- Device Transmite as mensagens MSC para a saída (out) MSC do ID do Dispositivo selecionado.
- All Transmite as mensagens MSC para a saída (out) MSC do ID do Grupo e do Dispositivo selecionado.

Funções da Barra de Encoder

			Scroll
Figura 2: Janela MIDI Show C	ontrol - Barra de Encoder Ba	r	

Scroll:

Para selecionar um ID ou deslizar pelas listas drop-down, gire o encoder para esquerda ou direita.

7.43. Janela Interface de Rede

Essa janela só está disponível no dot2 onPC.

Para abrir a Janela Interface de Rede, pressione Setup e toque na coluna DMWRede em Interface de Rede.

〈 Esc	Selecionar uma interface de rede					
Conexão local	Loopback Pseudo-Interf ace 1					
Broadcom NetLink (TM) Gigabit E (fe80:846f:7ce0:777d. 715a)	Software Loopback Interface 1 (::1)					

Nesta janela, você seleciona a interface de rede para o dot2 onPC. Para ver a interface de rede atual, abra a <u>Janela Informação do Sistema</u>.

Para selecionar uma interface de rede, toque no quadrado respectivo. O console pede para confirmar as configurações e reiniciar o onPC. Toque em Ok.



Para sair da Janela Interface de Rede, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console. Você está de volta a Setup.

Links Relacionados

- Setup
- Janela Informação do Sistema



7.44. Configuração dos Protocolos de Rede

Para abrir a Configuração dos Protocolos de Rede, pressione Setup e toque na coluna DMX/Rede em Protocolos de Rede .

🕻 Esc	Network Protocols Configuration						
Art-Net	Active	Mode	dot2 Universe	Art-Net Universe			
10.0.25.20	On	OutputBroadcast		0:0			
SACN	On	OutputBroadcast					
10.0.25.20	On	OutputBroadcast	3	0:2			
	On	OutputBroadcast					
	On	OutputBroadcast		0:4			
	On	OutputBroadcast					
	On	OutputBroadcast		0:6			
	On	OutputBroadcast	8				
Session Status							

Session 1



Sessão requerida:

Para usar Art-Net ou sACN, é necessário estar em uma sessão. Para criar uma sessão, toque em Sessões no Setup. A janela <u>configuração de rede</u> se abre.

Se você não está em uma sessão, Art-Net ou sACN não estará ativo.

€

Protocolos de rede e dot2 onPC:

Para usar Art-Net ou sACN com a dot2 onPC, é necessário ter um Node4 (máximo 1024 canais de DMX) ou um console dot2 conectado.



Windows® 8 ou Windows® 8.1:

Para usar Art-Net no Windows® 8 ou Windows® 8.1, é necessário iniciar o aplicativo como administrador. Se você não iniciar o aplicativo como administrador, Art-Net não é ativo.

Nesta janela, você pode ativar ou desativar Art-Net ou sACN (= streaming ACN).

dot2 User Manual



Art-Net e sACN são protocolos de rede adicionais ao protocolo de rede padrão dot2-Net. Os protocolos de rede transportam DMX com conexão de rede com fio (Ethernet).

O sinal verde exibe que este protocolo de rede está habilitado. A sinal de proibição vermelho exibe que este protocolo de rede está desativado. Para ativar ou desativar um protocolo de rede, toque no tipo de protocolo de rede.

Abaixo do protocolo de rede, é exibido o endereço de IP de onde o protocolo de rede é enviado. O endereço de IP Art-Net é visível após Art-Net estar habilitado e uma sessão estar ativa. Para alterar o endereço de IP, use o <u>comando SetIP</u>.

As colunas a seguir estão disponíveis:

Ativo:

Exibe se Art-Net ou sACN estão on ou off para o respectivo universo. Para ligar ou desligar Art-Net ou sACN para o respectivo universo, toque e segure na célula ou pressione o encoder Scroll Active

Modo:

Exibe o modo suportado do protocolo de rede. Art-Net = Saída Broadcast (Art-Net 1) sACN = Saída Multicast

Universo dot2: Exibe os universos da dot2 de 1 a 8.

Universo Art-Net / Universo sACN:

Exibe o Universo Ethernet. Art-Net = 0:0 - 0:7sACN = 1 - 8

Funções da Barra de Encoder

Network Protocol		Scroll Active	Select Active
sACN (Disabled)			

Figura 2: Barra de Encoder - Janela Configuração dos Protocolos de Rede

Protocolo de Rede:

Para selecionar um protocolo de rede, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para ativar ou desativar um protocolo de rede, pressione o encoder. O status atual é exibido em colchetes.

Scroll Active:

Para percorrer pela coluna Ativo, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para selecionar on ou off na coluna, pressione o encoder.

Select Active:

Para selecionar células múltiplas, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita. Uma moldura azul ao redor da célula exibe a célula selecionada.



7.45. Janela Configuração de Rede

Para ir para a Janela Configuração de Rede, pressione Setup e toque em Sessões.

Ketwork Setup					
Your station is running standalone. Start a new session or join to an exiting session, to connect to other consoles, onPCs or 3Ds.					new or join an ing session.
	Connected	Devices			
Consoles	onPC	30)	DMX	Nodes
IP∨6	Hostname	∨ersion			
fe80::cd3b:4169:30ac:10bd	MagdalenaH-PC	1.1.216.1		l I	Add
					Remove

Figura 1: Janela de Configuração de Rede

Nessa janela você pode:

- Iniciar, se juntar, parar, ou sair de uma sessão
- Adicionar ou remover dispositivos de uma sessão ou para uma sessão
- Atribuir um diferente universo de saída de DMX aos conectores (tab consoles e Nodes DMX)

O status da sessão é independente do arquivo de show.

Abaixo da barra de título está o status da sessão exibida.

Por padrão, o console é autônomo. Para conectar outros dispositivos ao console, você precisa iniciar uma sessão primeiro.

Para iniciar uma sessão, toque em Começar uma nova sessão ou juntar-se a uma existente . A janela Selecionar <u>Número de Sessão</u> se abre.

Se o console está em uma sessão, o número da sessão é exibido no texto de status da sessão.

Área de Dispositivos Conectados

Na área de dispositivos conectados são exibidos todos os dispositivos conectados e previamente conectados. Os dispositivos são organizados em abas

- Consoles
- OnPC





• 3D

DMX Nodes

Para selecionar uma aba, toque no nome do dispositivo, por exemplo 3D.

A coluna exibe o endereço de IPv6, o nome de usuário e a versão no dispositivo conectado.

Para consoles e Nodes DMX, o tipo e os conectores XLR também são exibidos.

Importante:

Apenas o nome de usuário dos Node4s são mutáveis. Todos os outros nomes são apenas leitura.

Para alterar o nome do usuário de um Node4, pressione e segure a célula do nome de usuário ou pressione o encoder de tela. O teclado virtual se abre.

O nome de usuário atribuído é exibido no visor frontal do Node4.

Para alterar o universo de saída de DNX, pressione e segure uma célula do conector XLR ou pressione o encoder de tela. A Calculadora abre.

Se apenas 1 universo no total está patcheado, mas diferentes saídas XLR são necessárias, você pode atribuir o mesmo universo para mais de uma saída XLR.

Importante:

Para mudar o universo. NÃO é necessária uma sessão.

Para adicionar um dispositivo, toque em Adicionar . A janela Selecionar Estação... se abre.



Para adicionar um dispositivo, não é necessário selecionar a coluna dispositivo primeiro.



Importante:

Os dispositivos conectados e os nomes de host dos 4 Node's serão salvos no arquivo de show.

Para remover um dispositivo, selecione o dispositivo na tabela, toque em Remover . O dispositivo é removido da sessão.

Um dispositivo pode ter quatro status diferentes:

fe80::cd3b:4169:30ac:10bd MagdalenaH-PC

Verde Claro:

Essa é a sua estação

fe80::230:d6ff:fe0e:a2d4 dot2

Verde Escuro:

Esse dispositivo é membro da sessão.



fe80::cd3b:4169:30ac:10bd MagdalenaH-PC

Plano de fundo Vermelho:

Este dispositivo não está conectado.

O dispositivo estava conectado e agora está desligado.

fe80::cd3b:4169:30ac:10bd MagdalenaH-PC 1.1.0.0

Número da Versão Vermelho:

O dispositivo não pode se conectar. Se o número da versão está vermelho, você tentou ligar dispositivos com diferentes versões. Faça o update da dot2, onPC ou dot2 3D para a versão mais recente.



7.46. Janela Novo Show

A Janela Novo Show está localizada em Backup, toque em Novo Show .

(Esc		Novo Show								OK 🗸					
Por favor insira o nome do novo show. Esse nome deve ser único e também será usado como nome do arquivo.															
show	_2015	5-04-	02												8
		1	2	з	4	5	6	7	8	9	0		'	÷	
	IJ	q	w	е	r	t	У	u	i	0	р		+	'n	
	Û		a	s	d	f	g	h	i	k	I			¢.	
			z	×	с	v	b	n	m	,	,	-			
													Curso	r	

Nessa vista, você insere o novo nome de seu show e cria um novo show.

O nome do arquivo padrão é **show_data**: show_2015-04-02.

Para editar o nome do arquivo padrão, digite o nome do arquivo desejado com o teclado virtual na linha de edição verde.

Para criar um novo arquivo de show, toque em **OK** area na barra de título. O novo show file se abre.

Para sair da Janela Novo Show, toque em Kee na barra de título. Você está de volta ao Backup.

Funções da Barra de Encoder

	Cursor

Cursor:

Para mover o cursor para a esquerda ou para a direita, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para criar um novo arquivo de show com o nome na linha de edição verde, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Janela de Backup
- Barra de Título





7.47. Janela Off...

Para abrir a Janela Off..., pressione e segure 4 + Off no console. O Janela Off... abre na tela 1.



Figura 1: Janela Off

Para aplicar uma função de off, toque no botão ou pressione o encoder.

No Janela Off ..., existem quatro botões disponíveis:

Tudo Off:

Desliga todos os executores, faz o reset de todos os masters especiais e limpa o programador.

Desligar todos os Executores:

Desliga todos os cues e chasers sendo executados.

Reset de todos os Masters Especiais:

Desliga o tempo master do programador e o master executor. Faz o resets do master speed (velocidade master) para 60 BPM. Faz o reset do master rate (ritmo master) para 1:1. Faz o reset o master de grupo para 100%.

Limpar o Programador:

Desfaz a seleção dos fixtures selecionados na vista de fixture. Deleta todos os valores do programador e configura-os de volta aos valores padrão dos executores.



Verifique os valores do programador na vista de folha de fixture.





🎼 Dica:

Limpar o Programador é o mesmo que pressionar duas vezes a tecla Clear.

Função da Barra de Encoder

		Select Clear Programmer
Figure 2 Darma da Encadar d	a lamala Off	

Figura 2: Barra de Encoder da Janela Off...

Selecionar:

Para selecionar um dos três botões de off, gire o encoder para a esquerda ou direita. O selecionado é exibido em um cinza brilhante.

Para aplicar uma função, pressione o encoder.



7.48. Vista de Oops

Para ir para Vista de Oops na tela 1, pressione e segure a tecla Oops. A vista de Oops se abre na tela 1.

〈 Esc	Oops	Undo Selected
Ago	Description	
0:00:47s	Storing Exec 1.2	
0:00:31s	Delete Exec 1.4 'Contrabase'	
0:00:22s	Selection Changed	
0:00:21s	Selection Changed	
0:00:21s	Selection Changed	
0:00:20s	Selection Changed	
0:00:19s	Selection Changed	
0:00:17s	Changed Programmer	
0:00:14s	Storing Exec 1.4	
0:00:12s	Labeled	



A vista de Oops exibe as últimas 128 ações.

Existem duas colunas na Vista de Oops.

A coluna Atrás mostra há quanto tempo atrás a ação foi executada.

A coluna **Descrição** mostra a descrição da ação.

Para selecionar ações, toque na linha.

Se você quiser selecionar uma ação para desfazê-la, você tem que começar a partir da mais recente e ir para trás. Não é possível selecionar uma ação no meio da lista e desfazê-la.

Ações selecionadas tem um plano de fundo verde.

Para desfazer ações selecionadas, toque em Desfazer Seleção na Barra de Título.

Para sair da Vista de Oops, toque em Esc (

Funções da Barra de Encoder

	Encoder

Encoder:

Para selecionar ações, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para desfazer as ações selecionadas, pressione o encoder.



7.49. Vista do Agrupamento de Página

Para ir à Vista do Agrupamento de Página na tela 1, pressione Page no console.

Para ir à Vista do Agrupamento de Página na tela 2, toque Mais... na barra de vista e depois Página .

Pages								
Page	2 Page	[ः] Page	4 Page	5 Page	6 Page	7 Page	8 Page	
9 Page	¹⁰ Page	Page	Page	Page	Page	Page	Page	
17	18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	32	

Figura 1: Vista do Agrupamento de Página

Nesta vista você pode saltar rapidamente de uma página para outra.

Para alterar a página atual, toque em uma página no agrupamento de página.

A <u>barra do executor</u>, a janela da barra do executor ou a janela alterar as funções de botões executores</u>, exibem a página selecionada.

A página selecionada atual tem uma pilha verde.

Há 1000 páginas disponíveis.

Para ir uma página a frente, pressione Page + . Para ir uma página a trás, pressione Page - .

Para mais informações, veja Comando de Página.

Funções da Barra do Encoder



Figura 2: Funções da Barra de Encoder - Vista do Agrupamento de Página

Scroll:

Para percorrer para cima ou para baixo pela vista do agrupamento de página, gire o encoder para a esquerda ou direita.



Para percorrer para esquerda ou direita pela vista do agrupamento de página, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita.

7.50. Janela Menu de Patch

A Janela Menu de Patch está localizada em <u>Setup</u>, coluna **Show**, toque em Menu de Patch .

Patch and Fixture Schedule								
Fi≍Id [▲]	Name	Fixture Type	Patch	Pan DMX In∨ert	Tilt DMX Invert	Pan Enc. Invert	Tilt Enc. Invert	Add New
1	QWO 1	6 Alpha Spot QWO 80	1.001				Í	Fixtures
2	QWO 2	6 Alpha Spot QWO 80	1.033					
3	QWO 3	6 Alpha Spot QWO 80	1.065					Create Multipateb
4	QWO 4	6 Alpha Spot QWO 80	1.097					Multipaten
5	QWO 5	6 Alpha Spot QWO 80	1.129					Change
6	QWO 6	6 Alpha Spot QWO 80	1.161					Fixture Type
7	QWO 7	6 Alpha Spot QWO 80	1.193					
8	QWO 8	6 Alpha Spot QWO 80	1.225					Unpatch
11	Wash 1	7 Alpha Wash 1200 St	1.257					Beleeted
12	Wash 2	7 Alpha Wash 1200 St	1.275					Delete
13	Wash 3	7 Alpha Wash 1200 St	1.293					Selected

Figura 1: Menu de Patch

Nesta vista, você tem uma visão geral de todos os fixtures importados no arquivo de show.

Você também pode inverter os valores de DMX e os encoders.

Os fixtures selecionados tem um fundo azul e uma moldura branca.

Para confirmar as configurações clique em Ok na <u>barra de título</u>. Isso abre a <u>janela Abandonando o Menu de Patch...</u>

Colunas no Menu de Patch

O menu tem nove colunas.

Fi×Id [▲]	Name	Fixture Type	Patch	Pan DMX Invert	Tilt DMX Invert	Pan Enc. Invert	Tilt Enc. Invert
1	QWO 1	6 Alpha Spot QWO 80	1.001				-

Figura 2: Colunas do Menu de Patch

FixId:

Exibe o ld de fixture. Esta coluna tem uma função de classificação. Para editar ld de fixture, pressione e segure a célula ou pressione o encoder. A janela <u>Selecione o(s) ID(s) de</u>





Fixture se abre.

Nome:

Exibe o nome de fixture. Esta coluna tem uma função de classificação.

Para editar o nome do fixture, pressione e segure a célula ou pressione o encoder. A janela janela Inserir Nome se abre.

Tipo de Fixture:

Exibe o tipo de fixture, incluindo o número do tipo de fixture no início e o modo.

Esta coluna tem uma função de classificação.

Para editar o tipo de fixture, toque em Alterar Tipo de Fixture, ou pressione e segure a célula ou pressione o encoder. A Janela <u>Selecionar o Tipo de Fixture...</u> se abre.

Patch:

Exibe o endereço de patch (endereço de DMX). Se um fixture não possui patch, ele é exibido como um traço entre parênteses.

Para editar o endereço de patch, pressione e segure a célula ou pressione o encoder de rolagem. A janela <u>Selecione o Endereço de DMX...</u> se abre.

Pan DMX Invertido:

Exibe se o pan DMX invertido está ligado ou desligado (= nada é exibido). Para alterar o status, pressione e segure a célula ou pressione o encoder de rolagem.

Tilt DMX Invertido:

Exibe se o tilt DMX invertido está ligado ou desligado (= nada é exibido). Para alterar o status, pressione e segure a célula ou pressione o encoder de rolagem.

Pan Enc. (=Encoder) Invertido:

Exibe se o pan encoder DMX invertido está ligado ou desligado (= nada é exibido). Para alterar o status, pressione e segure a célula ou pressione o encoder de rolagem.

Tilt Enc. Invert:

Exibe se o tilt encoder DMX invertido está ligado ou desligado (= nada é exibido). Para alterar o status, pressione e segure a célula ou pressione o encoder de rolagem.

Cor de Visualização:

A cor de visualização, ajuda a exibir a cor real da luz no dot2 3D ou na Vista de Fixtures, por exemplo, para dimmer usando um gel.

Para alterar a cor de visualização, pressione e segure a célula ou pressione o encoder de deslocamento.

A janela Editar Cor de Visualização se abre.

A janela Editar Visualização é basicamente o mesmo que a vista de Tipo de Preset de Cor.





Botões no Menu de Patch

Na direita da janela há cinco botões.

Add New Fixtures	
Create Multipatch	
Change Fixture Type	
Unpatch Selected	
Delete Selected	Figu

Figura 3: Botões do Menu de Patch

Adicionar Novos Fixtures:

Toque para abrir a Janela Adicionar Novos Fixtures.

Criar Multipatch:

Toque para abrir a Calculadora. Insira a quantidade de multipatch fixtures.

Multipatch cria uma linha adicional para patchear vários endereços de DMX para o fixture selecionado no Menu de Patch. Isso é usado para controlar vários endereços de DMX usando um ID de fixture no console. Multipatch fixtures estão fazendo todos a mesma coisa, indicados pelo mesmo ID de fixture. Multipatch fixtures são visualizados na dot2 3D. Para mais informações, consulte <u>dot2 3D - 3D objetos</u>

Toque para abrir a calculadora. Insira a quantidade de multi-dispositivos elétricos de patch. Multipatch criar linha adicional para corrigir vários endereços DMX para o equipamento selecionado no Patch e Jornada Calendário. Ele é usado para controlar vários endereços DMX usando ID de um dispositivo elétrico no console. As luminárias multipatch estão fazendo tudo a mesma coisa, indicada pelo mesmo ID equipamento. As luminárias múltiplas remendado são visualizados na dot2 3D. Para mais informações, consulte dot2 3D - objetos 3D

Alterar Tipo de Fixture:

Toque para alterar o tipo de fixture selecionado. A janela Selecionar Tipo de Fixture... se abre.

Despatchear Seleção:

Toque para despatchear os fixtures selecionados.



Deletar Seleção:

Toque para deletar os fixtures selecionados do Menu de Patch.

Funções da Barra de Encoder

Scroll Overview		Scroll	

Figura 4: Funções da Barra de Encoder - Menu de Patch

Scroll:

Para rolar para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para rolar para a esquerda ou direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita. Para editar uma célula selecionada, pressione o encoder. A respectiva janela é aberta.

Selecionar:

Para selecionar tipos de fixture, pressione a tecla	MA	e gire o	encoder para	a esquerda	ou direita.
---	----	----------	--------------	------------	-------------

Para cancelar uma seleção de tipos de fixture, pressione a tecla

7.51. Vista de Tipo de Preset Posição

Para ir para a **Vista Tipo de Preset Posição**, toque em Position na <u>Barra de Tipo de Preset</u>. - ou -

Pressione e segure e pressione 2, para o tipo de preset 2 (= Position).

A vista de tipo de Preset Posição só é ativa se o fixture selecionado tem atributos de posição.

			Pos	ition	∿	Normal Lo Value Va	w High lue Value	Dimmer
	Posit	ion			Raw: P	osition A		
Pan	1	Tilt						Position
225.0*		126.0*				Flip	Home	Gobo
						Align		Color
0.0°		0.0°				Align <	Align >	Beam
						Align ><	Align <>	Focus
-225. 0°	Center	-126.0°	Center			Wings	Align Off	Control

O tipo de preset posição é fragmentado na vista posição e na vista posição raw.

Para abrir a vista de efeitos de posição na tela 1, toque em a barra de título. Se um efeito está sendo executado em um fixture selecionado, a vista de tipo de preset posição muda para um





modo de efeito e obtém uma barra de título de modo de efeito azul.

Vista de Posição

A vista de posição é a primeira guia do tipo da vista de tipo de preset posição.

Na vista de posição, você controla os valores de posição atuais em graus.

Para selecionar o valor de pan, mova o controle deslizante para cima ou para baixo.Tilt: Para selecionar o valor de tilt, mova o controle deslizante para cima ou para baixo.Para trazer o tipo de fixture para a posição central, toque em Centro.

Mais à direita da vista temos vários botões para ajustar os valores de posição. Existem duas funções para ajustar pan e tilt juntos.



Flip: Para alterar a combinação de pan e tilt e apontar o seu fixture na mesma direção, toque em Flip. Os valores estão ativos no programador.



Início: Para trazer o pan e tilt para a posição central, toque em Início. Os valores estão ativos no programador.

Há seis diferentes funções de alinhar.

Alinhar é uma função para ajustar os valores de posição dos fixtures na ordem selecionada.

Os botões Align têm a mesma função da tecla Align . Para mais informação, consulte Tecla Align.

Alinhar>: Para ajustar de alto para baixo.



Alinhar <: Para ajustar de baixo para alto.



Alinhar ><: Para ajustar a partir do alto ao baixo para o meio e, a partir do meio, do baixo a alto.

dot2 User Manual





Alinhar <>: Para ajustar a partir do baixo ao alto para o meio, e a partir do meio, do alto a baixo.



Wings: Isso é apenas para atributos de pan para dividir a partir do meio em dois grupos. O primeiro tipo de fixture está no grupo 1 e segue os valores pan inseridos. O último tipo de fixture está no grupo 2 e age como um espelho invertido.



Alinhar Off: Para ajustar igualmente. A função Alinhar é desligada.

Vista de Posição Raw

A vista de posição raw está localizada na segunda guia da vista de tipo de preset posição.



Na vista de posição raw, você controla os valores dos canais de posição raw em <u>valores naturais</u> de seus fixtures selecionados.

Funções da Barra de Encoder





A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla 🕐 encoder .

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione segure a tecla 📖 e pressione a tecla

encoder. A velocidade do encoder é igual a um step de DWX.

Pan(°)		Tilt(°)			
	0.0° ⊙		0.0°	⊙	

Pan (°)/Pan:

Para selecionar o valor de Pan, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Tilt (°)/Tilt:

Para selecionar o valor de Tilt, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

- O que são Presets?
- Como trabalhar com Presets?

7.52. Vista de Agrupamento de Presets

Para ir para a Vista de Agrupamento de Presets na tela 1: Pressione Preset no console.

Para ir para a Vista de Agrupamento de Presets na tela2: Toque em Presets na barra de vista.

		Dir	nmer Prese	ets Norm Valu	ial Low F e Value V	ligh 💉 📌
1 Dim Close	2 Dim 50%	Dim Open	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Figura 1: Agrupamentos de Presets de Dimmer

dot2 User Manual



Nessa vista você pode ver os agrupamentos de preset, dependendo no tipo de preset selecionado na <u>barra de tipo</u> <u>de preset</u>.

Há um agrupamento de preset para cada tipo de preset disponível..

Para ir para a Vista de Agrupamento de Preset de Dimmer, selecione Dimmer na barra de tipo de preset.

A barra de título exibe em qual vista de preset você está.

Fixe a vista atual e desative o mode de vista dinâmica com um toque no pino Mana barra de título.

A vista de agrupamento de preset não está mais seguindo o tipo de preset selecionado na barra de tipo de preset.

Você pode armazenar 999 objetos de preset em cada agrupamento de preset.

Para se deslocar pela vista de agrupamento de presets, deslize a barra de rolagem vertical ou deslize para cima e para baixo na vista.

Se você armazenar um novo objeto, o console irá pedir-lhe para etiquetá-lo.



Figura 2: Etiquetar Objeto de Preset

Para editar um objeto de preset armazenado com a tela, pressione e segure o quadrado do objeto de preset.

Para editar um objeto de preset armazenado com as teclas, pressione Edit e em seguida, toque no objeto que você deseja editar.

Para mover um objeto: Pressione Move, toque no objeto que deseja mover e em seguida, toque em um campo vazio para onde o objeto deve ir.

Para copiar um objeto: Pressione Copy, toque no objeto que deve ser copiado e depois toque em um campo vazio para onde a cópia do objeto deve ir.

Um objeto copiado obtém um número consecutivamente após o nome do objeto, para vermos a diferença.

Para mais informação sobre Presets, consulte <u>O que são Presets?</u> e <u>Como trabalhar com Presets?</u>

Objetos do Agrupamento de Preset

Os últimos objetos selecionados no agrupamento de preset tem uma moldura branca.

Um preset sem uma função é exibido com uma fonte cinza. Exemplo: Os fixtures utilizados neste preset são removidos do Menu de Patch.

Cada objeto do agrupamento de preset tem um número no canto superior esquerdo. Este é o número do objeto.

Exemplo preset 3.1 = Agrupamento de Preset 3. Gobo, Objeto1.



Aqui estão exemplos de alguns objetos do agrupamento de presets.

Efeitos em Presets

Um efeito armazenado em um preset é indicado por um marcador roxo.



Figura 3: Efeito armazenado em um preset

Você pode armazenar tanto os valores de efeitos ou valores normais em um objeto de agrupamento de preset, exceto presets de posição. Em objetos de agrupamento de preset de posição, você pode armazenar valores de efeito e valores normais em um objeto de agrupamento de preset.

Para editar um efeito armazenado em um preset, use a função Update ou a função Edit. Consulte, <u>tecla Update</u>, <u>comando Update</u>, e <u>tecla Edit</u>.

Um preset de posição com um efeito, pode apenas ter um fim utilizando a função Stomp ou função Off. Consulte <u>comando Stomp</u> e <u>comando Off</u>. Todos os outros presets de efeitos tem um fim escolhendo outro objeto de preset, incluindo apenas os valores normais.



Você também pode armazenar a função Stomp como um preset no agrupamento de preset. Para mais informações, consulte <u>como trabalhar com presets</u>.

Exemplo de Preset de Dimmer



Figura 4: Preset de Dimmer

Isso é um preset de dimmer 1.13 (1 = Agrupamento de Preset de Dimmer , 13 = Objeto 13).

O valor de dimmer armazenado é exibido em %.

Na direita do quadrado há a barra de dimmer laranja para vista gráfica.

Exemplo de Preset de Posição



Figura 5: Preset de Posição

Isso é um preset de posição 2.1 (2 = Agrupamento de Preset de Posição, 1 = Objeto 1).


O preset de posição exibe o nome etiquetado.

Exemplo de Preset de Gobo



Figura 6: Preset de Gobo

isso é um preset de gobo 3.6 (3 = Agrupamento de Preset de Gobo, 6 =Objeto 6).

O gobo e o nome são exibidos.

Exemplo de Preset de Cor



Figura 7: Preset Color - Roda de Cor (Color Wheel)



Light Pink Figura 8: Preset Color - Mescla de Cor (Mix Color)



Figura 9: Preset Color - Roda de Cor e Mescla de Cor

Isso é o preset de cor 4.22 (4 = Agrupamento de Preset de Cor, Objeto = Quadrado 22).

Uma cor de preset de uma roda de cores é exibida como um círculo.

Uma cor de preset de uma mistura de cores é exibida como um quadrado.

Uma combinação entre uma cor de preset de uma roda de cores e uma mistura de cores é exibida

- no grande círculo a atual saída de cor
- no pequeno círculo a cor da roda de cores
- na moldura do quadrado a cor da mistura de cores.

A cor e o nome são exibidos.

Agrupamento de Presets All

Adicional ao agrupamento de presets para os vários tipos de preset, há o agrupamento de presets All.

dot2 User Manual



Para ir para Agrupamento de Presets All, toque All na barra de tipo de preset ou pressione e segure 444 + 0

No Agrupamento de Presets All, você pode armazenar objetos de preset com valores acima de todos os tipos de preset.

Exemplo Presets All



Figura 10: Preset All - Gobo, Cor e Foco

Vamos assumir que você irá armazenar um objeto de preset para todos os fixtures Alpha Spot QWO com um gobo, uma cor e foco.

- 1. Selecione os fixtures Alpha Spot QWO na fixture view.
- 2. Selecione o gobo, a cor e o foco.
- 3. Pressione Store, toque em All na preset type bar e toque em um quadradinho vazio de tipo de preset.

O objeto de preset com todas as informações está armazenado no agrupamento de preset all.

7.53. Janela de Configuração de Entradas Remotas

A Janela Configuração de Entradas Remotas está localizada em Setup, coluna Show, Entradas Remotas.

〈 Esc	Remote Inputs Configuration								
Analog	Note 34	Type None	Page Current	Executor	Function Button 1	CMD			
 ⊿ MIDI		Exec	10	1	Button 1				
	36	Exec	10	2	Button 1				
		Exec	10	3	Button 1				
		Exec	10	4	Button 1				
		Exec	10	5	Button 1				
	40	Exec	10	6	Button 1				
		Exec	10	7	Button 1				
		Exec	10	8	Button 1				
		Exec	10	9	Button 1				
		Exec	10	10	Button 1				
		None	Current	1	Button 1				
	46	None	Current	1	Button 1				

Figura 1: Janela de Configuração de Entrada Remota

Nesta janela, você pode configurar o que a dot2 deve fazer com as entradas remotas conectadas.

dot2 User Manual



No lado esquerdo da tela estão as três diferentes entradas remotas apresentadas:

- Análogo
- MIDI
- DMX

O sinal verde aparece: este tipo de controle remoto está ativado.

A sinal de proibição vermelho é exibido: este tipo de controle remoto está desativado. Para ativar ou desativar um tipo de controle remoto, pressione o encoder **Tipo de Entrada**.

A entrada remota selecionado tem uma barra laranja no lado esquerdo da célula.

Se uma atividade de entrada está recebendo, ela é exibida por um indicador verde.

Para todas as entradas remotas, estão as seguintes quatro colunas disponíveis:

Tipo:

Exibe o tipo de ação que o console deve ter quando o contato for ativado. Para selecionar o tipo, pressione e segure a célula ou selecione a célula e pressione o encoder. A janela <u>Selecionar Tipo</u> se abre.

Página:

Exibe a página selecionada.

Para alterar a página, pressione e segure a célula ou selecione a célula e pressione o encoder de rolagem (scroll). A <u>Calculadora</u> se abre.

Executor (somente se o tipo selecionado é executor):

Exibe o número executor atribuído da página selecionada para a entrada.



Para ver os números executores na barra do executor, pressione e segure a tecla

Para selecionar um executor, pressione e segure a célula ou selecione a célula e pressione o encoder de rolagem. A <u>Calculadora</u> se abre.

Se você digitar um número de executor inválido, a célula do executor é exibida com um plano de fundo vermelho.

Função (somente se o tipo selecionado é executor):

Exibe o botão ou fader atribuído.

Para selecionar um botão ou fader, pressione e segure a célula ou selecione a célula e pressione o encoder de rolagem. A <u>Janela Selecionar Função</u> se abre.

CMD (= comando, somente se o tipo selecionado é CMD):

Exibe o comando atribuído à entrada.

Para digitar um comando, pressione e segure a célula ou selecione a célula e pressione o encoder de rolagem. O teclado virtual é aberto. Digite o comando que deve ser executado.

Análogo





Para usar o análogo remoto você tem que se conectar por exemplo, a uma barreira de luz ou um botão de push, no DC Controle Remoto na parte de trás do console. Consulte, <u>setup físico e layout</u>.

Adicional as quatro colunas padrão, o controle remoto análogo tem a coluna de entrada.

Entrada:

Exibe a entrada pelo DC Controle Remoto conectado. O pin é exibido ao lado do conector na parte traseira do console. Pin 1 - 6 = Entrada 1,3,5,7,9,11 Pin 9 - 14 = Entrada 2,4,6,8,10,12 Há doze diferentes entradas disponíveis para atribuir. Esta coluna é somente leitura.

MIDI

Para usar o controle remoto MIDI, você tem que conectar um controle remoto MIDI no conector de MIDI na parte de trás do console.

Consulte, setup físico e layout.

Se você atribuiu na coluna de tipo um executor, e na coluna de botão um fader, a velocidade controla o nível de fader.

Adicional as quatro colunas padrão, o controle remoto MIDI tem a coluna Nota.

Nota:

Exibe as notas de MIDI disponíveis de 0 - 127.

DMX

Para usar o controle remoto DNX, você tem que conectar um controle remoto DNX no conector de DNX na parte de trás do console.

Consulte, setup físico e layout.

Para fazer o trigger em um botão ou comando por DMX in, um valor de DMX entre 128 e 255 é necessário. O indicador verde só é visível se um valor de DMX acima de 0 é enviado para fazer o trigger de faders, ou acima de 127 é enviado para fazer o trigger de botões ou comandos.

Adicional as quatro colunas padrão, o controle remoto DMX tem a coluna DMX.

DMX:

Exibe o endereço de DMX. Essa coluna é somente leitura (read only).





Funções da Barra de Encoder

Input Type		Scroll	MASelect
Analog (Enabled)			

Figura 2: Funções da Barra de Encoder - Janela de Configuração de Entradas Remotas

Tipo de Entrada:

Para selecionar um tipo de entrada remota, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para ativar ou desativar um tipo de entrada remota, pressione o encoder. O status atual é exibido entre parênteses.

Scroll:

Para rolar para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para rolar para a esquerda ou direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita. Para editar uma célula selecionada, pressione o encoder. A respectiva janela é aberta.

Selecionar:

Para selecionar mais de uma célula, pressione a tecla e gire o encoder para cima ou para baixo. Uma moldura azul em torno das células exibe a célula selecionada.



7.54. Janela Salvar Show Como...

A Janela Salvar Show Como... está localizada no Backup, toque em Salvar Show Como... .

🕻 Esc	Salvar Show como									08.					
Por favor insira o nome do show. Esse nome deve ser único e também será usado como nome do arquivo.															
show de demo teatro								8							
		1	2	з	4	5	6	7	8	9	0		'	÷	
	IJ	q	w	e	r	t	У	u	i	o	р		+	٦	
	Û		a	s	d	f	g	h	i	k	I			¢.	
			z	х	с	v	b	n	m	,		-			
													Curso	r	

Nesta vista, você salvar uma cópia do arquivo de show atual.

Na linha de edição verde está o show nome de arquivo de show atual. Para editar o nome do arquivo, digite-o com o teclado virtual.

Para salvar uma cópia do arquivo de show atual com um novo nome, toque em **Barra** na <u>barra de título</u>. O show é salvo e o menu de **Backup** é fechado.

Para sair da Janela Salvar Show Como..., toque em Kee na barra de título. Você está de volta ao menu de Backup.

Cursor

Funções da Barra de Encoder

Cursor:

Para mover o cursor para a esquerda ou para a direita, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para criar um novo arquivo de show com o nome na linha de edição verde, pressione o encoder.

Links Relacionados

- Como Salvar e Carregar o seu Show
- Barra de Título
- Janela de Backup

7.55. Janela Selecionar o Endereço de DMX...





A Janela Selecionar o Endereço de DMX... está localizada em Setup, toque no Menu de Patch.

1. Para fixtures existentes:

pressione e segure a célula do fixture que você deseja patchear na coluna Patch.

2. Para novos fixtures:

toque em Adicionar Novos Fixtures, toque no último campo Patch no botão Selecionar.

A Janela Selecionar o Endereço de DMX... se abre.

🕻 Esc	Select DMX Address							
1.441								
Univ	erse	Address	ID	Fixture Type	Attribute			
		1.434		н	COLORRGB4			
1	2	1.435		п	COLORRGB5			
-		1.436	28	8 LED - RGBAW 8 bit	COLORRGB1			
		1.437		п	COLORRGB2			
3	4	1.438		п.	COLORRGB3			
		1.439		п	COLORRGB4			
		1.440		. 11	COLORRGB5			
5	6	1.441		2 Dimmer 00	DIM			
		1.442						
		1.443						
7	8	1.444						

Figura 1: Janela Selecionar Endereço de DMX...

Nesta janela, você pode patchear fixtures e selecionar um endereço de DMX.

Abaixo da barra de título está a linha de edição verde.

Para ir para um endereço de DMX, digite o endereço de DMX na linha de edição.

A linha de edição mostra também o endereço DMX selecionado da tabela.

Para confirmar o endereço de DMX selecionado, pressione Ok na <u>barra de título</u>. A janela se fecha e você está de volta a janela anterior.

Para sair da **Janela Endereço de DMX**, pressione **Esc** na <u>barra de título</u>. Você está de volta a janela anterior.





Visão Geral de Universo

A visão geral de Universo está localizada no lado direito dessa janela.

Figura 2: Coluna de Universo

A coluna Universo inclui oito universos.

Um universo selecionado tem um plano de fundo verde e um quadro branco ao redor.

Os pontos brancos num universo exibem quais endereços de DMX são atribuídos.

Se não houver pontos em um universo, o universo está livre.

Tabela de Universo

A tabela de universo está ao lado da visão geral de universo.

A tabela tem quatro colunas: Endereço, ID, Tipo de Fixture e Atributo.

Endereço: Exibe os endereços de DMX.

ID: Exibe os IDs de fixture.

Tipo de Fixture: Exibe os tipos de fixture.

Atributo: Exibe os atributos de fixture.

Se um fixture precisa de mais do que um endereço de DMX, a primeira coluna está em fonte branca e todas as seguintes estão em fonte cinzenta.

Um fixture selecionado que se encaixa no endereço de DMX selecionado tem um plano de fundo verde.

dot2 User Manual



Address	ID	Fixture Type	Attribute
1.36		0	COLORRGB5
1.37	25	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1.38	-		COLORRGB2
1.39	н	п	COLORRGB3
1.40	н	- 0	COLORRGB5
1.41	26	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1, 42	U.	ан С	COLORRGB2
1.43		-11	COLORRGB3
1.44	0	н - П	COLORRGB5
1.45	27	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1.46		п	COLORRGB2

Figura 3: Tabela de Universo com Fixture que se encaixa

Um fixture selecionado que não se encaixa no endereço de DMX selecionado tem um plano de fundo vermelho.

Address	ID	Fixture Type	Attribute
1.34		п	COLORRGB2
1.35		н	COLORRGB3
1.36	н	0	COLORRGB5
1, 37	26	5 LED - RGBW 8 bit	COLORRGB1
1, 38	n.	0	COLORRGB2
1, 39	u.	л.	COLORRGB3
1, 40	н	н. - П	COLORRGB5
1.41			
1.42			
1.43			
1. 44			

Figura 4: Tabela de Universo com Fixture que não se encaixa

Funções da Barra de Encoder

Universe	Patch Offset	Address
1	1	441

Figura 5: Funções da Barra de Encoder - Janela Selecionar Endereço de DMX...

dot2 User Manual



Universo:

Para selecionar um universo na coluna universo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Endereço:

Para selecionar um endereço na tabela, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para confirmar o endereço selecionado, pressione o encoder.

Patch Offset:

Para selecionar um patch offset, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para mais informações sobre o patch offset, consulte <u>Janela Adicionar Novos Fixtures</u>.

7.56. Selecionar Portas de DMX

Para ir a janela **Selecionar Portas de DMX**, pressione **Setup**, toque eu **Sessões**, selecione **DMX Nodes** e toque e segure em uma **célula de universo.**

🕻 Esc		Select DMX Ports
Universe 1 - 4	Universe 5 - 8	

Nessa janela, você seleciona qual gama de universo o Node4 deve ter como saída de DMX.

Escolha entre

- universe 1 4
- universe 5 8

Para selecionar uma gama de universo, toque no quadrado de universo..

Para sair da janela Selecionar Portas de DMX, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

Links Relacionados

- Setup
- Configuração de Rede



7.57. Janela Selecionar o(s) ID(s) de Fixtures

A Janela Selecionar o(s) ID(s) de Fixtures está localizada em <u>Setup</u>, coluna Show, <u>Menu de Patch</u>, pressione e segure uma célula de um FixID.

🕻 Esc			:	Select Fix	ture ID(s)	*	← →	ОК✔
				1					- +
1	2	з	4	5	6	7	8	9	10
Dim 1	Dim 2								
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dim 11									
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
RGBAW 1									
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Spot 1									
							Fixtu	re ID 1	

Figura 1: Janela Selecionar ID(s) de Fixture

Nessa vista, você seleciona o(s) ID(s) de fixture para os tipos de fixture selecionados.

Para ir para trás ao próximo ID de fixture disponível, toque no ícone com a seta para trás

Para ir para frente ao próximo ID de fixture disponível, toque no **ícone com a seta para a frente** 🛌.

A linha de edição verde exibe o ID de fixture selecionado. Para ir para um ID de fixture específico, digite o número na linha de edição verde.

Para ir um ID para frente, toque no sinal de mais (+) na linha de edição. Para ir um ID para trás, toque no sinal de menos (-) na linha de edição.

O(s) ID(s) de fixture são exibidos em quadrados.

O número branco em negrito é o ID de fixture.

Se um ID de fixture é tirado, há o tipo de fixture abaixo do ID de fixture exibido.

dot2 User Manual





Figura 2: ID de Fixture reirado

Se você selecionar um ID de fixture tirado, o quadrado do ID de fixture tem um plano de fundo vermelho.



Figura 3: ID de Fixture disponível

Se você selecionar um ID de fixture disponível, o quadrado do ID de fixture tem um plano de fundo verde.

Para confirmar o ID de fixture selecionado, toque em OK and na barra de título.

Para sair da Janela Selecionar ID(s) de Fixture(s), toque em Esc Kee na barra de título.

Funções da Barra de Encoder

	Fixture ID 36

Figura 4: Funções da Barra de Encoder - Janela Selecionar ID(s) de Fixture

ID de Fixture:

Para mover a seleção do(s) ID (s) de fixture, gire o encoder para esquerda ou para a direita. Para selecionar um ID de fixture, pressione o encoder.



7.58. Janela Selecionar Tipo de Fixture...

A **Janela Selecionar Tipo de Fixture**... está localizada em <u>Setup</u>, coluna **Show**, <u>Menu de Patch</u>, toque Alterar Tipo de Fixture ou pressione e segura uma célula de Tipo de Fixture.

K Esc			Select Fixt	ure TypeIr	mport 🔠	\# () Ok 🗸
² Dimmer 00	LED - RGB 8 bit	4 LED - RGBA 8 bit	5 LED - RGBW 8 bit	6 Alpha Spot QWO 800 Standard Lamp on	7 Alpha Wash 1200 Standard - vect on	8 LED - RGBAW 8 bit	9
Generic 10	Generic 11	Generic	Generic 13	Clay Paky 14	Clay Paky 15	Generic 16	17
18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32	33

Figura 1: Janela Selecionar Tipo de Fixture

Nesta vista, você vê todos os tipos de fixtures do arquivo de show.

💓 Dica:

Se você alterar um tipo de fixture Roda de Cor para um tipo de fixture Color Mix, a cor será automaticamente convertida.

Para importar um novo tipo de fixture da biblioteca no arquivo de show, toque no **ícone importar** in a <u>barra de</u> <u>título</u>. Isso abre a <u>Janela Importar Tipo de Fixture</u>.

Para exportar tipos de fixture para um USB e para a biblioteca de fixture no disco, toque no **ícone exportar** . Um pop-up de informação abre e lhe diz qual tipo de fixture foi exportado. O arquivo .xml de tipo de fixture está no USB na pasta **dot2/biblioteca**. Além disso, o tipo de fixture pode ser importado através da <u>janela Importar Tipo de</u> <u>Fixture</u>.

Importante:

Depois de uma atualização de software ou um reset de fábrica, a biblioteca de fixture na janela Importar Tipo de Fixture também será resetada. Tipos de fixture exportados serão deletados.

Para deletar tipos de fixture exportados do disco interno, uma atualização de software ou um reset de fábrica são necessários. Consulte, <u>Como fazer o update do console?</u> e <u>Como fazer o reset do console?</u>.

dot2 User Manual



Para mudar da **vista de símbolo 🎛** para **vista de folha 🎹**, toque no ícone respectivo na <u>barra de título</u>.

Para deletar um fixture não utilizado do arquivo de show, toque na lata de lixo III.

Para confirmar as alterações clique **OK**

Para sair da Janela Selecionar Tipo de Fixture..., toque em

Para mais informações sobre adicionar e patchear fixtures, veja como adicionar e patchear fixtures?

Vista de Símbolo

Para ir para a vista de símbolo, toque no **ícone da vista de símbolo** 🛅 na barra de título.

Os tipos de fixture estão alinhados em quadrados.

Um tipo de fixture selecionado tem uma moldura branca em torno dele.

O número no canto superior esquerdo do bloco, exibe o número do tipo de fixture no arquivo show atual. Na fonte branca em negrito é exibido o tipo de fixture. Abaixo do tipo de fixture, o fabricante é exibido.

Vista de Folha

Para ir para a vista de tabela, toque no **ícone da vista de folha 🎹** na barra de título.

K Es	c		Select Fixtu	ire TypeImpo	rt 🔠	\# (🕽 Ok 🗸
No.	LongName	ShortName	Manufacturer	ShortManu	DMX Footprint	Instances	Mode
2	Dimmer	Dim	Generic	Generic	1	1	00
3	LED - RGB	LEDRGB 8	Generic	Generic	3	1	8 bit
4	LED - RGBA	LEDRGBA8	Generic	Generic	4	1	8 bit
5	LED - RGBW	LEDRGBW8	Generic	Generic	4	1	8 bit
6	Alpha Spot QW	ASQ800SL	Clay Paky	Clay P	32	1	Standard La
7	Alpha Wash 120	AlWa12SV	Clay Paky	Clay P	18	1	Standard - 7
8	LED - RGBAW	LDRGBAW8	Generic	Generic	5	1	8 bit

Figura 2: Janela Selecionar Tipo de Fixture... - Vista de Folha

A tabela tem nove colunas com informações para o tipo de fixture.

As células com um plano de fundo cinza mais claro são editáveis.

As células com um plano de fundo fundo cinza mais escuro são apenas para leitura.

1. No

Exibe o número do tipo de fixture no arquivo de show atual.

dot2 User Manual



2. NomeLongo

Exibe o nome completo do tipo de fixture. Para editá-lo, pressione e segure a célula. Isso abrirá a **Janela Editar NomeLongo**.

3. Nome Curto

Exibe a abreviação do nome completo do tipo de fixture. Para editá-lo, pressione e segure a célula. Isso abrirá a **Janela Editar NomeCurto**.

4. Fabricante

Exibe o fabricante do tipo de fixture. Para editá-lo, pressione e segure a célula. Isso abrirá a **Janela Editar Fabricante**.

5. FornCurto

Exibe a abreviação do fabricante (fornecedor) do tipo de fixture. Para editá-lo, pressione e segure a célula. Isso abrirá a **Janela Editar FornCurto**.

6. DMX Footprint

Exibe quantos canais de DMX os tipos de fixture precisam.

7. Instâncias

Exibe quantos elementos diferentes com controles individuas o tipo de fixture tem.

8. Modo

Exibe o modo do tipo de fixture.

Para editar o modo, pressione e segura a célula. Isso abrirá a Janela Editar Modo.

9. Usados

Exibe a frequência com a qual um tipo de fixture é importado ao Menu de Patch.



Info de Tipo de Fixture

Abaixo da vista de símbolo ou folha está a área de informação.

		Fixture Type Ir	nfo	
Clay Paky - Alpha S 1 COLORRGB1 6 COLORMIXER 11 GOBO1 16 EFFECTINDEXROTATE 21 FOCUS (fine) 26 PAN 31	2 COLORRGB2 7 SHUTTER 12 GOBO2 17 FROST 22 ZOOM 27 PAN (fine) 32 LAMPCONTROL	Standard Lamp on) 3 COLORRGB3 8 DIM 13 GOB02_POS 18 ANIMATIONWHEEL 23 FOCUS2 28 TILT	4 CTO 9 DIM (fine) 14 GOBO2_POS (fine) 19 ANIMATIONINDEXROTATE 24 FOCUS3 29 TILT (fine)	5 COLOR1 10 IRIS 15 EFFECTWHEEL 20 FOCUS 25 EFFECTMACROS 30 DIMMERCURVE
Notes				
 Fixture has on/off swi Fixture has pan and ti Set menu option to St Ch 1-3 - Set menu opt Ch 32 - Set menu opti 	tch ilt locks andard for this pers ion to CMY for these on LAMP DMX to ON f	onality channels to work correct or this channel to work co	ly prrectly	
Revisions				
• 11.9.2014: Automate	ed import from MA Lig	ghting (C-RevNum: 5; Date	: 2013-06-25)	

Figura 3: Info de Tipo de Fixture na tela 2

Ela mostra em primeiro lugar, o fabricante, o nome do dispositivo e modo, do tipo de fixture selecionado.

Abaixo do nome estão todos os canais de DMX, juntamente com seus atributos.

Se o tipo de fixture tem canais virtuais, ele é exibido abaixo dos canais reais. Se estão disponíveis notas para o tipo de fixture selecionado, elas também são exibidos nessa área, juntamente com as revisões.

Funções da Barra da Encoder

Scroll Info		Scroll FixtureType

Figura 4: Funções da Barra de Encoder - Janela Selecionar Tipo de Fixture...

Scroll Info:

Para se deslocar pela área de informação para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Scroll Tipo de Fixture:

Para se deslocar pela área de fixture selecionada para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para se deslocar pela área de fixture selecionada para esquerda ou direita, pressione o encoder e gire-os para a esquerda ou direita.



7.59. Selecionar Função para Configuração de Entradas Remotas

Para abrir a Janela Selecionar Função para Configuração de Entradas Remotas, selecione a respectiva célula e pressione e segure a célula da coluna **Função**, ou pressione o encoder de rolagem, na <u>Janela de Configuração de</u> <u>Entradas Remotas</u>.

〈 Esc	Select Function		
Button 2	Fader	Button 1	

para Configuração de Entrada Analógica Remota

Se o tipo selecionado na configuração de entradas remotas é Exec, você tem que selecionar o tipo de executor, a função.

O número de opções disponíveis depende do número executor inserido na coluna do **executor**, por exemplo, se o número executor é 101, o botão só pode ser um botão 1.

Botão 2:



Fader:

Selecione fader se a velocidade deve controlar o fader (valores de MIDI ou DMX).

Botão 1:

Selecione o botão 1 se o executor é uma tecla go 🕨.

Para sair da Janela Selecionar Função para Configuração de Entradas Remotas, toque em Kee na barra de título. Você está de volta na Janela de Configuração de Entradas Remotas.

Funções da Barra de Encoder

Scroll

Figura 2: Funções da Barra de Encoder

Scroll:

Para rolar para a esquerda ou para a direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita. Para aplicar uma seleção, pressione o encoder.

7 CO landa Caladianas Función da Función



1.60. Janeia Selecionar Função do Executor

Para ir para **Janela Selecionar Função do Executor**, pressione um executor atribuído na <u>Janela Alterar Funções do</u> <u>Executor</u> ou na <u>janela Configurações do Executor</u>.

Nessa vista, você seleciona a função do executor correspondente.

Para sair da **Janela Selecionar Função do Executor**, toque em **Esc** na barra de títulos ou pressione **Esc** no console.

Para mais informações sobre executores, consulte O que são executores?.

Botão Executor Normal

Se o executor selecionado é um executor normal com uma lista de cue nele, há sete diferentes funções disponíveis.

🕻 Esc	Kesc Select Function				
	Please select the function of the executor button.				
► Go	∢ Go Back	II Pause	‡ Togale	л Тетр	یر Learn
Executes a "Go". It uses the fade and delay times.	Fades backwards.	Stops a active fade and/or delay. This also pauses a timecode show.	Turns an active sequence Off and vice versa.	Turns the executor on as long as you press the button. Follows master fader and timings.	Sets the speed. By pressing it at least two times it automatically adjusts the speed.
	×.	_ *			
Turns the executor	Select	Swop Turns the executor to full as long as you			
press the button. Timings will be ignored.	Selects the fixtures used in this executor.	press the button. All other dimmer values will be set to zero.			

Figura 1: Selecionar Função do Executor - Executor Normal

Go: Chama o próximo cue.

GoBack: Chama o cue anterior.

Pause: Pausa um x-fade entre cues.es.

Toggle: Liga e desliga o executor.

Temp: Liga o executor contando com que o botão esteja pressionado. Segue o fader master e os tempos.

Learn: Aprende um compasso (BPM).

Flash: Liga o executor em full contando com que o botão esteja pressionado. Os tempos serão ignorados.

Selecionar: Seleciona todos os fixtures usados neste executor.

Swop: Liga o executor em full contanto que você pressione o botão. Todos os valores de dimmer de outros executores será definido para zero, exceto se forem protegidos por swop.



Botão Executor Master Speed (Velocidade Master)

Se o executor selecionado é um executor Master Speed, há 5 diferentes botões de funções disponíveis.

(Esc	Select Function			
	Please select the function of the executor button.			
\$	**	×2	$\frac{1}{2}$	1
Toggle	Learn	Double Speed	Half Speed	Reset Speed
Turns special executor on or off	Sets the speed. By pressing it at least two times it automatically adjusts the speed.	Multiplies the current Speed by 2.	Divides the current Speed by 2.	Resets a Speed fader to 60 BPM

Figura 2: Selecionar Função do Executor - Master Speed

Toggle: Liga e desliga o executor master speed (velocidade master).

Learn: Aprenda uma tática de BPM.

Double Speed: Multiplica a velocidade atual por 2.

Half Speed: Divide a velocidade atual por 2.

Reset Speed: Reseta a velocidade master a 60 BPM.

Botão Executor Master Rate (Ritmo Master)

Se o executor selecionado é um executor Master Rate, há 5 diferentes botões de funções disponíveis.

🕻 Esc	Select Function			
	Please select the function of the executor button.			
‡	**	1⁄2	×2	1
Toggle	Learn	Half Rate	Double Rate	Reset Rate
Turns special executor on or off	Sets the speed. By pressing it at least two times it automatically adjusts the speed.	Divides the current Rate by 2.	Multiplies the current Rate by 2.	Resets a Rate fader to 1:1.

Figura 3: Selecionar Função do Executor - Master Rate

Toggle: Liga e desliga o executor master rate (ritmo master).

Learn: O master de ritmo aprende um compasso (BPM).

HalfRate: Divide o ritmo atual por 2.

DoubleRate: Multiplica o ritmo atual por 2.





Ritmo1: Reseta o ritmo atual para 1:1.

Program Time Master e Executor Time Master

Se o executor selecionado é um Program Time Master ou um Executor Time Master, existem três diferentes funções disponíveis.

〈 Esc	Select Function			
	Please select the function of the executor button.			
‡ Toggle	⊠ On	⊠ Off		
Turns special executor on or off	Turns the executor on.	Turns the executor off.	F	Fig

Selecionar Função do Executor - Program Time Master / Executor Time Master

Toggle: Liga e desliga o Program Time Master ou Executor Time Master.

On: Liga o Program Time Master ou Executor Time Master.

Off: Desliga o Program Time Master ou Executor Time Master.

Master de Grupo

Se o executor selecionado é um master de grupo, há três diferentes funções disponíveis.



Selecionar Função do Executor - Master de Grupo

Selecionar: Seleciona todos os fixtures usados no master de grupo.

Flash (apenas para executores com faders): Configura o master de grupo para 100%, contanto que você esteja pressionando e segurando o botão executor.

dot2 User Manual



Preto: Configura o master de grupo para 0%, contanto que você esteja pressionando e segurando o botão executor.

Main Fader Executor

Se o executor selecionado é um main fader executor, há 5 diferentes funções disponíveis.

〈 Esc	Select Function			
Please select the function of the executor fader.				
	2		7	л Т Г -
Master	Crossfade	CrossfadeA	CrossfadeB	TempFader
Scales the output of dimmer-values	Crossfade between two cues	Crossfade decreasing dimmer values	Crossfade increasing dimmer values	Crossfade the cue on when pulled up and crossfade the cue off when pulled down

Figura 6: Selecionar Funções do Executor - Main Fader Executor

Master: Escala a saída dos valores de dimmer.

Crossfade: Crossfade entre dois cues.

CrossfadeA: Crossfade indo abaixo dos valores de dimmer.

CrossfadeB: Crossfade indo acima dos valores de dimmer.

TempFader: Faz o crossfade do cue quando colocado para cima e desfaz o crossfade de cue quando colocado para baixo.

Normal Fader Executor

Se o executor selecionado é um normal fader executor, há 3 diferentes funções disponíveis.



Selecionar Função do Executor - Normal Fader Executor

Master: Escala a saída dos valores de dimmer.



Crossfade: Crossfade entre dois cues.

TempFader: Faz o crossfade do cue quando colocado para cima e desfaz o crossfade de cue quando colocado para baixo.

7.61. Janela Selecionar Língua...

Para ir a Janela Selecionar Língua... pressione Setup no console e toque em Língua

🕻 Esc		Select La	inguage		
German (Deutsch)	English	Spanish; Castilian (español; castellano)	French (français; langue française)	ltalian (italiano)	Polish (polski)
Portuguese (português)	Russian (русский язык)	Swedish (svenska)			

Figura 1: Janela Selecionar Língua...

Nessa vista, você seleciona o idioma de exibição.

Há cinco idiomas disponíveis

- Alemão (German)
- Inglês (English)
- Espanhol (Spanish)
- Francês (French)
- Italiano (Italian)
- Polonês (Polish)
- Português (Portuguese)
- Russo (Russian)
- Sueco (Swedish)

Para selecionar uma língua, toque na língua respectiva. A janela Selecionar Língua... se fecha e você está de volta ao <u>Setup</u>.

Para deixar a janela Selecionar Língua..., toque Esc Kee.



7.62. Janela Selecionar Número de Sessão

Para ir para a Janela Selecionar Número da Sessão, toque

em Começar uma nova sessão ou juntar-se a uma existente na Janela de Configuração de Rede.

Kelect a session number			
Join Session 1	New Session 2	New Session 3	New Session 4
demo dot2			

Esta janela exibe todas as sessões disponíveis.

O limite superior é de quatro sessões.

Se uma sessão existe, a sessão é exibida como Join Session junto com o nome do arquivo de show.

Para juntar-se ou para iniciar uma nova sessão, toque no quadrado respectivo.

Se você juntar-se a uma sessão, o arquivo de show do master será baixado para o dispositivo.

Para sair da **Janela Selecionar Número de Sessão**, toque em **K** a barra de título ou pressione **Esc** no console console.

Você está de volta a janela de Configuração de Rede.

Links Relacionados

- Setup
- Configuração de Rede



7.63. Janela Selecionar Estação...

Para ir para a Janela Selecionar Estação, abre a janela Configuração de Rede e toque em Adicionar.



Figura: Janela Selecionar Estação...

Esta janela exibe todas as estações disponíveis na rede junto com seu endereço IPv6.

Para adicionar uma estação para a sessão, toque no quadrado respectivo.

Para sair da Janela Selecionar Estação..., toque em Kese ou Esc no console.

Para mais informações, consulte O que é Network?



7.64. Selecionar Vista de Trig

Para ter essa visão, pressione e segure uma célula trig de um cue na Vista de Cues.

🕻 Esc		Select Trig		
► Go	ڻ Time	+ Follow	ړ Sound	∿- BPM
Triggers the cue by a 'Go'.	Triggers the cue by the entered 'TrigTime'.	Triggers the cue when all the times associated with the previous cue is gone.	Triggers the cue by a sound peak.	Triggers the cue by the beats in the sound input.
. <u>≖</u> Timecode				
Trigger the cue by a Timecode time source.				

Figura 1: Selecionar Vista de Trig

Com essa visão, você pode selecionar o trigger (disparo) para o cue atual.

Há seis disparos de cue disponíveis.

- 1. Go
- 2. Time (Tempo)
- 3. Follow (Seguir)
- 4. Sound (Som)
- 5. BPM
- 6. Timecode

Cada um com uma breve descrição embaixo.

Para selecionar um trigger (disparo), toque no respectivo trigger.

Para deixar o Selecionar Vista de Trig, pressione a tecla Keela na barra de título.

Para mais informações sobre cues, consulte Como trabalhar com Cues?



7.65. Selecionar Tipo para Configuração de Entradas Remotas

Para abrir a janela Selecionar Tipo, selecione a célula respectiva e pressione e segure a célula da coluna **Tipo** ou pressione o encoder de rolagem, na <u>Janela de Configuração de Entradas Remotas</u>.

🕻 Esc	Selecionar Tipo		
Nenhum	Executor	CMD	

O tipo é a ação que o console faz quando o contato remoto é ativado.

Existem três tipos disponíveis:

Nenhum: O console não faz nada.

Exec (= Executor): O console executa o executor selecionado.

CMD (Comando =): O console executa o comando da coluna CMD na janela de entrada remota.

Para sair da janela Selecionar Tipo, toque em Cesa na barra de título. Você está de volta a <u>Janela de Configuração</u> <u>de Entradas Remotas</u>.

Funções da Barra de Encoder



Encoder:

Para rolar para a esquerda ou direita, pressione e gire o encoder para a esquerda ou direita. Para aplicar uma seleção, pressione o encoder.



7.66. Janela Selecionar Vista

Para ir para a Janela Selecionar Vista, toque em Mais... na barra de vista.

〈 Esc	:	Select View	
Command Line	Shows the current DMX output.	Shows the effects selected preset type in the preset type bar.	P Help Shows the user manual of this console.
Shows the predefined, stored commands, used for automation of tasks.	Controls the speed of cues, effects and the programmer.	Pages Shows all pages to jump fast from one page to another page.	

Figura 1: Janela Selecionar Vista

Nessa vista, você seleciona o modo de exibição (vista) da tela 2 ou de todas as telas.

O atual modo de vista selecionado é exibido em amarelo.

As seguintes vistas estão disponíveis

- Vista da Linha de Comando
- Vista de DMX
- Vista de Efeitos (Effects)
- Vista de Ajuda (Help)
- Vista do Agrupamento de Macros (Macros Pool)
- Vista de Velocidade Magic (Magic Speed)
- Vista do Agrupamento de Páginas (Pages Pool)

Para sair da Janela Selecionar Vista, toque em Kess na barra de título.

7.67. Janela Selecionar Vista para Tela Externa

Para abrir a Janela Selecionar Vista para Tela Externa.

- No console: Pressione Setup e na coluna Console, Selecionar Vistas na Tela Externa .
- Na tela externa: Clique ou toque em Mais... na vista da barra.

dot2 User Manual



〈 Esc	Select V	iew for Exter	nal Screen		
Arrangement	:	1		2	
Single					A TIX CULES
only one big tile	:	3		4	
two wide rows					Groups
Split Vertically two tall columns	Command Line	DMX	Shows the effects of the selected	? Help Shows the user	© Presets
1+2 Horizontal one wide in first row + two smaller tiles in second row		DMX output.	preset type in the preset type bar.	console.	
1+2 Vertical one tall in first column + two smaller tiles in second	Shows the	Magic Speed	Pages		▶ Cues
Quad four small tiles	predefined, stored commands, used for automation of tasks.	of cues, effects and the programmer.	jump fast from one page to another page.		∭ Virtual ⅢPlayback

Figura 1: Selecionar Vista para Telas Externas

Nesta janela, você organiza as vistas na tela externa.

A janela está fragmentada em uma coluna de disposição no lado esquerdo e a vista de preview da disposição selecionada.

No lado direito a barra de vista é exibida.

Para selecionar a vista para a área da tela respectiva: Selecione a área da tela e então selecione a vista, por exemplo, Fixtures.

Um quadrado ou uma vista selecionada tem as letras em amarelo.

Para sair da Janela Selecionar Vista para Tela Externa, toque em Kesa na <u>barra de título</u> ou pressione Esc no console.

dot2 User Manual



Coluna Disposição

A coluna Disposição está localizada no lado esquerdo dessa janela.

Disposição
Único só a pilha bloqueada
Di∨idir horiz duas linhas largas
Dividir vert duas colunas compridas
1+2 Horizontal uma larga na primeira linha + duas pequenas na segunda
1+2 Vertical Uma comprida na 1ra coluna + duas pequenas na segunda
Quad quatro pequenas pilhas

Figura 2: Coluna Disposição

Nesta coluna estão todas as opções para organizar as vistas da tela externa.

A barra laranja no lado esquerdo da célula exibirá a seleção atual.

Há seis opções de disposição disponíveis.

1. Único

Uma grande vista distribuída por toda a tela.

2. Dividir Horiz

Divide a tela horizontalmente em duas fileiras com duas vistas.

3. Dividir Vert

Divide a tela verticalmente em duas colunas com duas vistas.

4. 1+2 Horizontal

Divide a tela horizontalmente com uma vista na área superior e duas vistas na área inferior.

5. 1+2 Vertical

Divide a tela verticalmente com uma vista mais à esquerda e duas vistas mais à direita.

6. Quad

Divide a tela em quatro partes com o mesmo tamanho.

Funções da Barra de Encoder

Disposição	Pilha	Selecionar
1+2 Horizontal	1	Fixtures

Figure 3: Janela Funções da Barra de Encoder - Selecionar Vista para Tela Externa





Disposição:

Para se deslocar pela coluna de disposição para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Telha:

Para selecionar uma telha na vista de preview, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Selecionar:

Para selecionar uma vista para a telha selecionada, gire o encoder para a esquerda ou direita.

7.68. Janela Selecionar Wing...

Para abrir a Janela Selecionar Wing..., toque no ícone de wings a barra de título da <u>Vista de Playbacks</u> <u>Virtuais</u>.

〈 Esc	Selecionar Wing						
Core Fader	F-wing 1	F-wing 2	B-wing 1	B-wing 2			

Nessa vista você seleciona a wing para o playback virtual.

Há cinco wings disponíveis:

- Core Fader: É a wing básica em cada console com o master e xfader.
- F-Wing 1: é uma fader wing correspondente a F-Wing 1 conectada.
- F-Wing 2: é uma fader wing correspondente a F-Wing 2 conectada.
- B-Wing 1: é uma button wing correspondente a B-Wing 1 conectada.
- B-Wing 2: é uma button wing correspondente a B-Wing 1 conectada.



Links Relacionados

- Vista de Playbacks Virtuais
- Janela Wings





7.69. Colisão da Sessão

Uma colisão da sessão acontece, se você conectar dois consoles com um cabo de rede e ambos estiverem na mesma sessão.

Quando a dot2 detecta a colisão da sessão, a janela de colisão da sessão é aberta.

*** Session Collision ***							
ID	Na	me	Master II	c			
1 (Collision)	dot2 de	moshow	214.14.162	.217		İ	
						ļ	
Join	Other Session	Take Over Sea	sion		Leave Sessio	n	

A janela colisão da sessão tem uma tabela com três colunas.

ID: exibe o número de ID da sessão.

Nome: exibe o nome do show file.

Master IP: exibe o endereço de IP do master.

Na parte de baixo da janela há três botões de ação:

Juntar-se a outra Sessão:

Toque para executar o show como um membro de sessão e receber o show file do master. O show file atual será salvo no drive interno.

Assumir o Controle da Sessão:

Toque para executar o show como o master e enviar o show file para o membro da sessão. Os show files dos membros da sessão serão salvas no drive interno.

Sair da Sessão:

Toque para executar o show de modo independente.

Figura: Janela Colisão da Sessão



7.70. Configurações da Vista do Executor

Para ir para as **Configurações da Vista do Executor**, toque a **ferramenta** Ana barra de título da <u>Vista de Cues</u> ou toque em um executor na <u>Janela da Barra do Executor</u>.

〈 Esc	Settings of "Exec 2.2"							
Is Chaser:	0	Swop Protect:		0				
MIB (Move in black) late:	0	Restart Mode:	First	÷				
Autostop:	\checkmark	Cue Zero:		0			Exec	
Use Master Speed:	\checkmark	Off Time (s):	0.0 -	+		₽.	Master	⊿
Use Master Rate:	\checkmark	Timecode:	🛲 SMPT	E				
							▶ Go	
							↑ Flash	

Figura 1: Configurações da Janela do Executor

Nessa vista, você pode configurar diferentes configurações para o mesmo executor.

Para selecionar a função de um executor, toque no executor exibido na vista. A <u>Janela Selecionar Função do</u> <u>Executor</u> opens.

Chaser

Para configurar um executor a um chaser, toque no sinal de proibição.

Dica: É possível identificar que um executor é um chaser se o executor na <u>barra do executor</u> é exibido em azul.

Para mais informações sobre chasers, consulte <u>O que são Chasers?</u>

MIB (Move in black) late

Para ativar o MIB (Mover no preto) late, toque no sinal de proibição.

dot2 User Manual



Se MIB for ativado, será MIB atributos de preposição de fixtures que estão fading in de zero. A preposição será ativada antes do dimmer está fading in de zero.

Exemplo MIB ligado:

Você tem dois cues. Cue 1 fixture 1 em full e cue 2 fixture 2 em full com posição pan/tilt.

Se você começar o cue 1, fixture 1 em full e o fixture 2 irá preset a posição. Se você começar o cue 2, só o dimmer do fixture 2 obterá full.



Figura 2: Valores do cue 1 com MIB late ativo

🗧 Dica:

Se você deseja desativar MIB late apenas para alguns fixtures no executor, armazena esses fixtures no cue anterior com valores de dimmer de 1.

Autostop



Informação:

Use autostop apenas para faders executores.

Para ativar autostop para um executor, toque no sinal de proibição.

Se autostop está ligado, o executor desliga quando a posição 0 de fader é atingida. Se autostop está desligado, o executor permanece ligado quando o posição 0 de fader é atingida.

Usar Velocidade Master (Master Speed)

Para desativar master speed para um executor, toque na marca de seleção.

Se um executor usa master speed, o fader de master speed controla a velocidade dos efeitos em cues e chasers para este executor.

Se um executor não usa master speed, o fader de master speed não controla este executor. Efeitos usam a velocidade de efeito armazenada.

Para mais informações, consulte a Vista Velocidade Magic.

Usar Ritmo Master (Master Rate)

Para desativar master rate para um executor, toque na marca de seleção.

Se um executor usa master rate, o fader de master rate controla a velocidade do tempo de fade e de delay do cue.

dot2 User Manual



Se um executor não usa master rate, o fader de master rate não controla este executor.

Para mais informações, consulte a Vista Velocidade Magic.

Proteção de Swop

Para ligar "proteger de swop", toque no sinal de correto.

Se "proteger de swop/" está ligado, os valores de dimmer deste executor não estão definidas em zero quando um outro executor swop está ligado.

Restart Mode

Para selecionar o modo restart, toque nos três pontos 🧾.

Há dois modos de restart disponíveis:

First (padrão): O executor inicia com o primeiro cue. **Current: O** executor inicia com o cue atual.

Cue Zero

Para ativar o cue zero para o executor, toque no sinal de proibição.

Se cue zero estiver ligado, a dot2 cria um cue zero não visível neste executor. O cue zero armazena os valores padrão de todos os atributos que são utilizados em qualquer cue deste executor.

Se cue zero estiver ligado, qualquer atributo que seja usados em qualquer cue neste executor terão seus valores padrão adicionais aos valores do cue atual.

Para mais informações sobre tracking, consulte O que é Tracking?

Exemplo Cue Zero ligado:

Vamos supor que você tenha armazenado os fixtures de 1 a 3 em azul na executor 1.

No cue 1 do executor 2 está o fixture 1 armazenado em vermelho.

No cue 2 do executor 2 está o fixture 2 armazenado em verde.

No cue 3 do executor 2 está o fixture 3 armazenado em verde.

Cue zero está ligado para o executor 2.

Iniciar o executor 1 lhe dará três fixtures em azul.



Figura 3: Fixture de1 a 3 azul





Iniciar o cue 1 do executor 2 lhe dará o fixture 1 em vermelho.

Fixture 2 e 3 têm seus valores padrão pois eles são usados no executor 2 no cue 2 e cue 3.



Figura 4: Fixture 1 vermelho - cue zero ligado

Exemplo Cue Zero desligado:

A mesma situação inicial do exemplo cue zero ligado.

Iniciar cue 1 do executor 2 lhe dará fixture 1 em vermelho. Fixture 2 e 3 estão mantendo os valores do executor 1.



Figura 5: Fixture 1 vermelho - fixture 2 e 3 azuis

Exemplo Cue Zero ligado - Cópia com Status:

Vamos supor que você irá copiar o cue 1 ao cue 4 do jeito que ele está e sem valores de tracking do cue 3. Ligue o cue zero <u>escolha um método de cópia</u> com status. Copie o cue 1 ao cue 4.



Cue 4 é exatamente o mesmo que o cue 1 pois ele copia adicionalmente os valores do cue zero.



Figura 6: Cue 1 copiado ao cue 4 com cue zero e status

Exemplo Cue Zero ligado - Cópia sem Status:

Vamos supor que você copia o cue 1 ao cue 4 com cue zero, mas sem status.

Os valores do cue 3 são trackeados ao cue 4.





Tempo Off

Para configurar o tempo off em segundos, use as teclas mais, menos ou as numeradas no console.

Se um executor tem um tempo off e você desligar o executor usando Off e pressionando o botão executor P, o





executor desliga no tempo off selecionado.

Se um executor tem um tempo off e você desligar o executor usando o fader, todos os atributos esperar que o dimmer seja desligado no tempo off selecionado, depois de você ter alcançado o status 0% do fader. Se um executor é um **chaser** e um tempo off é selecionado, o tempo off se transforma em um tempo on e off. Os chasers começam no tempo off selecionado e terminam no tempo off selecionado.

Timecode

Para selecionar o sinal de timecode signal para esse executor, toque no campo verde de timecode.

Há três opções de sinal de timecode disponíveis:

- Off = No timecode signal
- SMPTE
- MIDI

7.71. Janela de Setup

Para abrir a Janela de Setup, pressione Setup no console.





Nessa janela você pode fazer diferentes configurações relacionadas ao Show, Console e DMX/Rede.

Para abrir a janela Informação do Sistema, toque no ícone de informação 🛈 na barra de título.

Para sair da Janela de Setup, toque em Kess na barra de título.
dot2 User Manual



Show Na coluna Show temos configurações relacionadas ao show. Para adicionar, patchear, despatchear e deletar fixtures, toque em Menu de Patch. Para configurar entradas remotas conectadas, por exemplo MIDI ou DMX, toque em Entradas Remotas. Para configurar o timecode para MIDI ou SMPTE, toque em Timecode. Para configurar configurações globais de show, toque em Global Settings. Para usar MIDI Show Control, toque em MIDI Show Control. Console Na coluna Console temos configurações relacionadas ao console. Para calibrar as telas, toque em Calibrar Telas. Para selecionar as vistas para tela externa, toque em Selecionar Vista para Tela Externa. Para ajustar a retroiluminação das teclas, toque em Retroiluminação das Teclas. Para ajustar o relógio do sistema, toque em Relógio do Sistema. Para selecionar o idioma padrão, toque em Língua. Para fazer um update do software, toque em Update do Software. Rede Na coluna DMW/Rede temos as configurações relacionadas a DMW/Rede. Para selecionar uma interface de rede para o dot2 onPC, toque em Interface de Rede. Para conectar wings externas, toque em dot2 Wings. Para conectar a dot2 a outro console ou ao dot2 3D, toque em Sessões. Para selecionar demais protocolos de rede, toque em Protocolos de Rede. Funções da Barra de Encoder Select

ct Sessions

Figura 2: Setup - Barra de Encoder

Selecionar:

Para selecionar uma função, gire o encoder à esquerda ou direta. Para confirmar a função selecionada, pressione ou toque no encoder.

7.72. Vista de Tipo de Preset Shapers

dot2 User Manual



Para ir para a Vista de Tipo de Preset Shapers, toque em Shapers na Barra de Tipo de Preset.

- ou -

Pressione e segure e pressione 8, para o tipo de preset 8 (= Shapers).

Para abrir a vista de efeitos de shapers, toque em $rac{1}{2}$ na barra de título.

	Shapers	4	Norma Value	l Low Value	High Value
Raw: Frames A		Ra	w: Frames E	3	
Raw: Frames A		Raw: Fr	ames B		
1A 2A 3A 4A	18	28	38	4B	
	100	100	100	100	
	0	0	0	0	

A vista de tipo de preset shapers só é ativa se o tipo de fixture selecionado tiver atributos de shapers.

A vista de tipo de preset shapers é fragmentada em várias vistas raw.

Na vista raw de shapers, você controla os valores raw de shapers em <u>valores naturais</u> (0-100) do tipo de fixture selecionado.

Funções da Barra de Encoder



No canto superior esquerdo do encoder é exibido o cursor correspondente.

Para selecionar o valor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 🧕 .

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione segure a tecla encoder o .

Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

Links Relacionados

Barra de Tipo de Preset





- Calculadora
- Como trabalhar com Presets
- O que são Presets?

7.73. Janela Update do Software via USB

A Janela Update do Software via USB está localizada em Setup, coluna Console, Update do Software.

〈 Esc	Software U	odate via USB
	Current Version:	1.0.176.5 Feb 16 2015
	Update Version:	
	Up Needs USB stick with v file in the re	date valid dot2vX.X.X.X.update pot directory.

Nessa janela, você faz update o console dot2 através de um pen drive USB inserido. Consulte, <u>Guia de Introdução -</u> <u>Setup Físico e Layout</u>.

Current Version:

Exibe o número da versão e a data da versão atual no console.

Update Version:

Exibe o número da versão do software de update no pen drive USB.

Update Button:

Toque para atualizar o console para a versão do pen drive USB. O console pergunta se você deseja salvar o arquivo de show.

Links Relacionados

- Setup
- Guia de Introdução Setup Físico e Layout



7.74. Janela Configuração de Entrada de Som

Para ir para a Janela Configuração de Entrada de Som, pressione Tools e toque em Entrada de Som.



Figura 1: Janela Configuração de Entrada de Som

Esta janela exibe a onda sonora recebida do áudio-in conectado. Para mais informações sobre como conectar audio-in, consulte <u>Guia de Introdução - Setup Físico e Layout</u>.

Para ajustar o sinal da entrada de som em uma curva que se encaixa na tela e não sobrecarrega, utilize o controle deslizante **Som em**.

Para evitar grandes saltos de valores de BPM (Batidas Por Minuto) e chegar o mais próximo possível do valor do controle deslizante BPM, o sinal BPM de entrada será ajustado automaticamente por um fator múltiplo de 2, por exemplo 2. Para ajustar o BPM manualmente, use o controle deslizante **BPM**.

Para sair da Janela Configuração de Entrada de Som, que em Kez na barra de título ou pressione Esc no console.

Funções da Barra de Encoder

A velocidade padrão do encoder é sem casa decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽 . A velocidade do encoder está com cada decimal.

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione e segure a tecla encoder \odot . A velocidade do encoder é igual a um step de DNX.





Sound In(%)	BPM		
0.0 ⊘	76.4	⊙	

Figura 2: Barra de Encoder - Janela de Configurção de Entrada de Som

Sound em(%):

Para selecionar o valor de Som em, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

BPM:

Para selecionar o BPM, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>calculadora</u>, presione o encoder.

7.75. Janela Status e Mensagens

Para abrir a Janela Status e Mensagens, toque em um ícone bem ao lado da linha de comando.

🕻 Esc			Status and Messages	Show All/Active
lcon	Name	Category	Description	
~	Session status	Net	Console is in a standalone mode (invite enabled)	Í
놂	Network loss	Net	Network status	
	DMX Tester Output	Net	DMX Tester Output State	
	Timecode Record	Show	Timecode Record	
	Patch	Show	Patch status	
8→	Unassigned Ports	Show	Ports assignment status	
- ,	Not enough Parameters	Show	Not enough parameters (required: 400; available: 0)No universes granted	tall
Ρ	Parked	Show	Parked status	
÷.	Preview	Show	Preview status	
••	Blind	Show	Blind status	

Figura 1: Janela Status e Mensagens - Show All

A janela de status e mensagens fornecem informações sobre os ícones exibidos ao lado da linha de comando.

Todos os status ativos atuais e as mensagens são exibidas em letras brancas.

Para obter uma visão geral sobre todos os status possíveis e as mensagens, toque em All/Active na barra de título. Todos os status e mensagens possíveis serão exibidas.

A tabela tem quatro colunas.

ícone:

Exibe o ícone do status ou mensagem. Este é o ícone que aparece ao lado da linha de comando.

Show.





Nome:

Exibe o nome do status ou mensagem.

Categoria:

Exibe a categoria do status ou mensagem. Existem duas categorias disponíveis: Show e Net (Rede). Todas as mensagens da categoria show são armazenadas no arquivo de show e serão carregadas com o arquivo de show. Todas as mensagens da categoria net são independentes do arquivo de show e estão disponíveis com diferentes arquivos de show.

Descrição:

Exibe informações detalhadas do status ou mensagem.

Para sair da janela Status e Mensagem, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

Status e Mensagens em Detalhes



Session Status Master:

A dot2 é o master de uma sessão. O coração azul é visível depois que uma sessão é iniciada na <u>Configuração de Rede</u>.



Session Status Standalone:

O coração vermelho partido é visível se a dot2 está no modo autônomo.



Smiley:

Bem ao lado da linha de comando está o rosto feliz. O rosto feliz indica o modo autônomo e que tudo está OK.



Console in a Session:

A dot2 juntou-se a uma sessão.



Network loss:

Cabo de rede ou conexão está em falta ou com defeito. Verifique a conexão de rede.



DMX Tester Output:

A saída do tester de DMX está ativa. Para desligar o tester de DMX off, abra a janela tools.



dot2 User Manual



Timecode Record:

Timecode record está sendo executado para uma lista de cue. Para desligar o timecode record, abra a <u>vista de</u> <u>cues</u> respectiva e toque em TC Record na barra de título.



Something is not patched:

Existem fixtures Menu de Patch sem endereço de patch. Verifique os fixtures do Menu de Patch.



Unassigned Ports:

Fixtures no <u>Menu de Patch</u> estão atribuídos a um universo que não está disponível, por exemplo, universo 5 em um única dot2 core.



Not enough Parameters:

Está faltando um dispositivo conectado ao dot2 onPC para ter uma saída de DMX.

Um console dot2 conectado ou um Node4 conectado é necessário para que o dot2 onPC tenha uma saída de DMX.

Mais de 1024 canais de DMX são patcheados em um dot2 onPC..



Parked:

Canais DMX estão parkeados. Canais parkeados tem um fundo azul na <u>vista de DMX</u>. Para desparkear todos os canais de DMX, abra a <u>janela tools</u>.



Preview:

Preview está ligado. Consulte, Tecla Prvw (Preview) e Comando Preview.



Blind: Blind está ligado. Consulte, <u>Tecla Blind</u> e <u>Comando Blind</u>.



Global Autofix: Global autofix está desligado. Para ligar o global autofix, consulte <u>Configurações Globais</u>.



Group/Grand Master:

Um grupo ou o grand master está menos que 100%. Consulte, janela Executor Vazio e Guia de Introdução - Setup Físico e Layout.

dot2 User Manual





Highlight:

O modo highlight está ligado. Consulte, Tecla Highlt (Highlight).



Missed Stations:

Uma estação disponível anteriormente está ausente. Verifique os dispositivos conectados na Configuração de Rede.



IP Conflict:

Dois consoles com o mesmo endereço de IPv4 estão disponíveis. Altere o endereço de IP.

ŝ

Speed 1 (Velocidade 1): Master Speed (velocidade master) está ligado. Para desligar o Master Speed, consulte janela Velocidade Magic.

R

Rate 1 (Ritmo 1):

Master Rate (ritmo master) está ligado. Para desligar Master Rate, consulte janela Velocidade Magic.

Ē

Exec Time:

Executor time está sendo usado. Para colocar o exec time em 0.0 s, consulte janela Velocidade Magic.



Prog Time:

Programmer Time está sendo usado. Para colocar o programmer time em 0.0 s, consulte janela Velocidade Magic.



7.76. Janela Relógio do Sistema

A Janela Relógio do Sistema está localizada em Setup, coluna Console, toque em Relógio do Sistema .

🕻 Esc		Relógio do Sistema		
	Ano:	2015	- +	
	Mês:	5	- +	
	Dia:	4	- +	
	Hora:	9	- +	
	Minuto:	42	- +	
	Segundo:	8	- +	
	Reset		Aplicar	
	Nota: Talvez você não possa necessita de privilégios eleva	alterar a hora do sistema do Wind dos para fazer isso.	dows porque o aplicativo	
Ano 20	Milli Hora Mês 015	5 Dia 4	mm Segundo.	

Nessa vista você ajusta o relógio do sistema.

Para ajustar o relógio do sistema, toque no sinal de mais ou menos.

Para fazer o reset o relógio do sistema ao último relógio do sistema aplicado, toque em Reset .

Para aplicar todas as alterações, toque em Apliar.

Para sair da Janela Relógio do Sistema. Toque em Kee na barra de título.

Funções da Barra de Encoder



Para usar a função de segundo de um encoder, pressione e segure a tecla

Ano ou Hora:

Para selecionar o ano ou a hora, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Mês ou Minuto:

Para selecionar o mês ou minuto, gire o encoder para a esquerda ou direita

Dia ou Segundo:

Para selecionar o dia ou segundo, gire o encoder para a esquerda ou direita





Links Relacionados

- Setup
- Barra de Título

7.77. Janela Informação do Sistema

Para abrir a janela Informação do Sistema, pressione Setup no console ou toque no ícone de informação 🗊 na barra de título.

K Esc	System Information
Туре	
onPC (core)	
Software Version	
1.1.0.0	
Build	
02258a3b22d286317544 Apr /7 2015 15:21:29 Releas	se
Primary Network Interface	
Intern (Realtek PCIe GBE Family Control) fe80::cd3b:	4169:30ac:10bd
IP∨4 addresses for external protocols	
192.168.0.11, 192.168.100.11	
Show File	
dot2 demoshow	
Show Path	
C:/ProgramData/MA Lighting Technologies/dot2/dot2	2_V_1.1/shows

Essa janela lhe mostra informações do console.

Type:

Exibe o tipo do console.

Software Version:

Exibe o número da versão de software.

Build:

Exibe o número da versão detalhado junto com a data e hora de criação do software.

Primary Network Interface:

Exibe a interface de rede selecionada na Janela Interface de Rede.

IPv4 addresses for external protocols:

Exibe os endereços de IPv4.

dot2 User Manual



Show File:

Exibe o nome do arquivo de show.

Show Path:

Exibe o atalho do arquivo onde são salvos os arquivos de show.

Links Relacionados

- Setup
- Janela Interface de Rede

7.78. Janela de Tempo Padrão

Para abrir a Janela de Tempo Padrão, pressione Time no console.

〈 Esc	Tempos	s padrão		
Tempo	de cue 🛛 😣		Tempo de Prese	ts 🛛
			Fade	Delay
Fade	0.00	Dimmer	[Cue]	[Cue]
	87.	Position	[Cue]	[Cue]
OutEade	InFade	Gobo	[Cue]	[Cue]
ouridue	in dde	Color	[Cue]	[Cue]
		Beam	[Cue]	[Cue]
Delay	0.00	Focus	[Cue]	[Cue]
		Control	[Cue]	[Cue]
OutDelay	InDelay			

A janela de tempo padrão se abre na tela 1.

Nesta janela, você pode configurar o tempo padrão para cues e tipos de preset.

Se um tempo padrão é configurado, este tempo é sempre usado para as seguintes ações, por exemplo, armazenar um cue.



Para sair da janela de tempo padrão, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.





Tempo de Cue

Tempos de cue têm uma prioridade menor do que tempos de tipo de preset. Tempos de cue serão substituídos por tempos de tipo de preset.

Exemplo:

Se você tiver um cue armazenado com um tempo de cue e incluindo um tempo de tipo de preset, o tempo de cue será substituído para este preset do tempo de tipo de preset.

Os seguintes tempo de cue padrão são possíveis:

- Fade
- OutFade
- Delay
- OutDelay

Para configurar um tempo, toque no botão correspondente e o <u>calculadora</u> se abre.

Para fazer o reset de todos os tempos de cue, toque em 😣.

Tempos de Tipo de Preset

Tempos de tipo de preset têm uma prioridade menor do que tempos de cue. Tempos de tipo de preset substituirão os tempos de cue.

Exemplo:

Se você tiver um cue armazenado com um tempo de cue e incluindo um tempo de tipo de preset, o tempo de tipo de preset substituirá para aquele preset com tempo de cue.

Você pode configurar um tempo de fade ou delay para todos os atributos disponíveis.

Para configurar um tempo, toque em [Cue] na tabela de tempo. A <u>calculadora</u> se abre.

Para fazer o reset de todos os tempos de tipo de preset, toque em 🔯.

Função da Barra de Encoder



Fade:

Para selecionar o tempo sem casa decimal, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para selecionar o tempo com casa decimal, pressione 💽 e, em seguida, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Links Relacionados

- Tecla Time
- Calculadora



7.79. Janela de Configuração Timecode

A janela de configuração Timecode está localizada no Setup, coluna Show, Timecode.

🕻 Esc	Timecode Configuration
MIDI 0:00:00.00	

Nesta janela, você pode ativar e desativar a entrada de timecode para MIDI e SMPTE.

💾 Informação:

Para receber sinais de timecode, uma sessão de rede não é necessária.

Se o console faz parte de uma sessão de rede, o sinal de timecode pode estar ligado a qualquer membro da sessão.

Se mais do que um sinal de timecode está ligado aos diferentes consoles de uma sessão, o primeiro sinal de timecode ligado será usado. Se o primeiro sinal de timecodes conectado falhar, o segundo sinal de timecode a ser ligado será usado.

No lado esquerdo da tela estão os dois timecodes disponíveis exibidos.

- MIDI
- SMPTE

O sinal verde exibe que este tipo de timecode está habilitado.

O sinal de proibição vermelho exibe que este tipo de timecode está desabilitado.

Para habilitar ou desabilitar um tipo de timecode, toque no ícone.

Se timecode estiver conectado, o timecode recebido será exibido abaixo do tipo de timecode.

Se você tem uma tela externa conectada, o timecode é visível na barra de vista abaixo do relógio e data.

Para sair da Janela de Configuração Timecode, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc. Você está de volta ao <u>Setup</u>.

Funções da Barra de Encoder

Timecode		
MIDI (Enabled)		

Timecode:

Para selecionar um timecode, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para ativar ou desativar um timecode, pressione o encoder.



7.80. Janela de Tools (Ferramentas)

Para abrir a janela de Tools (Ferramentas), pressione Tools no console.



Figura 1: Janela Tools (Ferramentas)

A janela Tools (Ferramentas) possui quatro categorias.

DMX

Desligar o Tester de DMX:

Desliga o Tester de DMX. Valores do Tester de DMX são exibidos com um fundo vermelho na vista DMX.

Desparkear todos os canais de DMX:

Desparkeia todos os canais de DNX. Valores de DNX parkeados são exibidos com um fundo azul na vista DNX.

Som

Entrada de Som:

Abre a Janela de Configuração de Entrada de Som.

Wings

Diagnóstico de Wings e Nodes:

Abre a <u>Diagnóstico de Wings e Nodes</u>.

MIDI

Configuração MIDI (apenas para dot2 onPC): Abre a <u>Janela Configuração MIDI</u>.

Monitor MIDI: Abre a Janela Monitor MIDI.

Para deixar a janela Tools. Toque Keen na barra de título.

Funções da Barra de Encoder

Select Turn DMX Tester off

Figura 2: Funções da Barra de Encoder - Vista de Tools (Ferramentas)

Selecionar:

dot2 User Manual



Para selecionar uma função, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para confirmar a função selecionada, pressione ou toque no encoder.

7.81. Vista de Tipo de Preset Video

Para ir para a **Vista de Tipo de Preset Video**, toque em Video na <u>Barra de Tipo de Preset</u>. - ou -

Pressione e segure e pressione 9, para o tipo de preset 9 (= Video).

A Vista de Tipo de Preset de Vídeo está fragmentado na **vista Smart** e nas **vistas raw video**. As vistas raw videos são diferentes, dependendo do tipo de fixture.

A vista de tipo de preset de video só é ativa se o tipo de fixture selecionado tiver atributos de vídeo.

Para abrir a vista de efeitos de shapers, toque em $\frac{1}{2}$ na barra de título.

Vista Smart

A vista smart é a primeira aba da vista de tipo de preset de vídeo.



Figura 1: vista Smart

A vista smart é otimizada para servidores de vídeo com muitos atributos.

A vista smart é fragmentada nas áreas:

- 1. Exibe os ChannelSets
- 2. Exibe os Features
- 3. Exibe os Atributos

VEFF2T



Figura 2: indicador de cor vermelha

A cor vermelha indica que esse valor veio do programador e você pode armazená-lo.



Figura 3: indicador de moldura vermelha

A moldura vermelha indica que esse valor veio do programador.

Vistas Raw Video

As vistas raw video estão localizadas depois da vista smart.

			V	ideo	4	Normal Value	Low Hi Value Va	gh Illie
Smart Ra	aw: Raw: bi <u>a VScolo</u>	Raw: Ving V	Raw: Ra Cam <mark>Po V</mark> Ca	aw: Raw: m <mark>Ro \</mark> /Camf	Ro Raw: Fo∨ R Ro Raw: Fo∨ ∨Ef	aw: Ra fectl VEff	w: Raw: <u>ect2 ∨Effect</u> í	3 VE
Raw: ∨Obj A		Raw:	∨Scale			Raw	:∨lmg	
lmages	×	Υ	Z	All	Split X	Split Y	Offset X	С
255	100	100	100	100	100	100	100	10
	50	50	50	50	50	50	50	
	٥	o	٥	٥	٥	0	o	0

Figura 4: vista Raw video

Importante:

Os cursores de vídeo funcionam absolutamente. Um toque em um controle deslizante de vídeo define um novo valor de vídeo e não segue os valores de vídeo já definidos.

Os respectivos encoders funcionam em relação aos valores de vídeo já definidos.

Na vista raw video, você controla os valores de raw vídeo em valores naturais (0-100) do tipo de fixture selecionado.

Funções da Barra de Encoder

Images 64.9 ☉

Figura 5: Barra de Encoder - Tipo de Preset de Video

No canto superior esquerdo do encoder é exibido o cursor correspondente.



Para selecionar o valor, gire o encoder para a esquerda ou direita.

Para alterar a velocidade do encoder para devagar, pressione a tecla encoder 💽 .

Para alterar a velocidade do encoder para ultra devagar, pressione segure a tecla encoder on a tecla encoder on .

Para abrir a <u>calculadora</u>, pressione o encoder.

7.82. Vista de Playback Virtual

Para ir para Vista de Playbacks Virtuais:

📍 na tela 1: Pressione e segure 🏴 + Exec .

• tela 2: Toque em Playback Virtual na vista da barra.



Figura: Vista de Playbacks Virtuais

Esta vista lhe dá acesso ao executores virtuais e faders.

Há duas maneiras de usar a reprodução virtual.

1. Use o playback virtual como um backup para a reprodução de hardware.

A reprodução virtual exibe sempre o mesmo que o playback do hardware.

2. Use o playback virtual para ter os executores adicionais em seu hardware.

Se você não tem nenhum hardware button wing, você pode ainda sim usar a button wing como um playback virtual.

Os ícones nos botões executores virtuais exibem por padrão o mesmo que os executores hardware.



Se uma função estiver atribuída a um executor, o <u>ícone de executor</u> é exibido.

Se você usa a vista de playback virtual em uma tela externa com a mesma disposição **dividida verticalmente** ou **1** + **2 vertical**, o nomes de cue serão exibidos.

Para organizar uma tela externa, toque em Mais... na barra de título. A <u>Janela Selecionar Vista para Tela</u> <u>Externa</u> se abre.

O nome do executor é agora exibido por padrão. Se você pressionar **man**, os números dos executores serão exibidos.

Os ícones nos botões executores virtuais são os mesmos que nos executores de hardware.

Um botão executor atribuído é exibido com números executores amarelos.

Para alterar as funções dos botões do executor, toque na ferramenta 🥻 na barra de título. A <u>Janela Alterar Função</u> <u>dos Executores</u> se abre.

Para selecionar a wing para um playback virtual, toque na wing na barra de título . A janela Selecionar Wing... se abre.



7.83. Configurações da Janela

Para abrir as Configurações da Janela no dot2 onPC, clique no **ícone de escala** no canto superior direito do dot2 onPC.



Nesta janela, você pode ajustar a escala da tela.

Existem três opções disponíveis:

Default Scaling:

Ajusta a escala da janela do dot2 onPC. Clique em - para torná-la menor. Clique em + para torná-la maior.

Horizontal Auto Scaling:

Seleciona quantos displays da dot2 você quer ver no mínimo no dot2 onPC.

Vertical Auto Scaling:

Selecione se você deseja ver apenas o display ou o display com teclas no mínimo.

Para aplicar as alterações e sair da janela de Configurações da Janela, clique em **Esc (mos** no canto superior esquerdo.





7.84. Janela Wings

A Janela Wings está localizada em Setup, coluna DMW/Network, dot2 Wings.

K Esc V	Vings
Fixed, Internal	
Free Free	
Free Free	
Connected to: fe80::e44f:2900:241a	
B-wing 2	

Figura: Janela Wings

A janela Wing está aberta.

Esta janela exibe todos os slots de wings disponíveis.

Adicional ao core fader, há também duas F-wings e duas B-wings possíveis, dependendo do console. O core fader está sempre fixo internamente e exibido com uma barra de status vermelha do lado esquerdo. Se você tiver um console XL-F ou XL-B, essa wing também é exibida como fixa internamente com uma barra de status vermelha no lado esquerdo.

Para atribuir uma wing externa, toque no respectivo slot de wing livre. A <u>janela configurar slot</u> se abre. Para remover uma wing atribuída, toque no slot da wing respectiva atribuída. A <u>janela configurar slot</u> se abre.

Um slot selecionado tem uma moldura laranja na célula.

Para sair da janela, toque em Kee na barra de título ou pressione Esc no console.

Status

Um slot pode ter quatro status diferentes:



Fixado Interno:

Este slot é fixado e interno, por exemplo, o core fader ou uma wing adicional de uma dot2 XL-B ou dot2 XL-F. Um slot interno e fixado é exibido com um indicador de status vermelho.





Livre:

Este slot está livre. Você pode atribuir uma wing. Um slot livre é exibido com um indicador de status amarelo.

B-wing 1
Connected to: fe80::e44f:2900:241a

Conectado:

Este slot está conectado a uma wing externa. Adicional isso, o endereço de IPv6 da wing é exibido. Um slot conectado é exibido com um indicador de status verde lima.

B-wing 1
Assigned: fe80::e44f:2900:241a

Atribuído:

Este slot é atribuído a uma wing externa, mas NÃO conectado. Adicional a isso, o endereço de IPv6 da wing é exibido. Um slot atribuído é exibido com um indicador de status verde.

Função da Barra de Encoder



Wing:

Para percorrer pela coluna de slots de wing para cima ou para baixo, gire o encoder para a esquerda ou direita. Para abrir a <u>janela configurar slot</u>, pressione ou toque o encoder.



7.85. Janela Diagnóstico de Wings e Nodes

Para abrir a Janela Diagnóstico de Wings e Nodes, pressione Tools e toque em Diagnóstico de Wings e Nodes.

〈 Esc	Wings & Nodes Diagnosis		
Туре	IP Address	Status	Connections
dot2 F6+2	fe80::e44f:2900:2313	Connected	
dot2 M	fe80::e44f:2900:2312	Connected	
dot2 F6+2	fe80::e44f:2900:231c	Connected	
dot2 F	fe80::e44f:2900:231b	Connected	
dot2 M	fe80::e44f:2900:231d	Connected	
B-wing	fe80::e44f:2900:241a	Connected	
Details of Selected Wing			
 Type: dot2 F6+2 IP Address: fe80::e44f:2900:2313 [Copy] 			

Figura 1: Janela Diagnóstico de Wings & Nodes

A janela de Diagnóstico de Wings e Nodes é útil se for necessário suporte técnico.

O vista de Diagnóstico de Wings e Nodes exibe o status da conexão do console, wing ou node4. Para selecionar um tipo, toque na tabela. A linha de um tipo selecionado tem um fundo azul.

A tabela tem quatro colunas:

Tipo:

Exibe o tipo.

Endereço de IP: Exibe o endereço de IPv6.

Status:

Exibe o status da conexão, por exemplo: conectado, não conectado ou downloading firmware.

Conexões:

Exibe a quantidade de conexões.

Você também pode identificar qualquer dispositivo na rede.

Selecione o dispositivo na tabela e toque no **ícone de moldura** in a barra de título.

Uma moldura laranja começa a aparecer como um flash na tela do dispositivo selecionado.

Para sair da Janela de Setup de Wing, toque em Cesa na barra de título ou pressione Esc no console.

Área de Detalhes

A área de detalhes exibe detalhes relacionados ao tipo selecionado.





Funções da Barra de Encoder



Figura 2: Barra de Encoder Diagnóstico de Wings e Nodes

Encoder:

Para ir para cima ou para baixo na tabela, gire o encoder para esquerda ou direita.





8. Comandos

Neste capítulo, você verá todos os comandos em detalhe.

Você pode ler sobre todos os comandos e saber quais opções que você tem.

Links relacionados são incluídos para acessar outra página para mais informações.

Para obter ajuda de um comando específico no console.

- 1. Pressione Help.
- 2. Pressione a respectiva tecla de comando.
- 3. Pressione Please

A ajuda para o comando inserido aparece na tela 1.

8.1. Comando >>> [GoFastForward]

Esta página descreve a sintaxe de como usar o comando >>> [GoFastForward].

Descrição

Com o comando >>> [GoFastForward], você pula, sem tempo, para o próximo cue na lista de cue.

Vamos supor que você tenha uma lista de cue longa com diferentes tempos e você terá uma visão geral sobre a sua lista de cue sem esperar por cada tempo.

		Cues of	"Main"		م ع
Number	Name	Trig	Trig Time	Fade	Out Fa d e
1	Cue 1	Time	1	10	InFade
2	Cue 2	Time	2	5	InFade
3	Cue 3	Follow	+5	1	InFade
4	Cue 4	Sound	All	10	InFade
5	Cue 5	Time	3	5	InFade
6	Cue 6	Time	1	5	InFade
7	Cue 7	Time	1	2	InFade
8	Cue 8	Time	1	0	InFade
9	Cue 9	Go		0	InFade
10	Cue 10	Go		0	InFade
11	Oue 11	Go		0	InFade
Play	Pause	Half Sp	beed	1:1 Speed	Double Speed

Com o comando >>> [GoFastForward] você pode fazer isso.

Use o >>> [GoFastForward] em vez do comando Go se você não precisar dos tempos dos cues.

dot2 User Manual



Sintaxe

>>> Executor

O comando >>> [GoFastForward] necessita dos seguintes argumentos:

- >>> [GoFastForward]
- Executor: Pressione o botão executor no qual está armazenada a lista de cue que você deseja ir.

Exemplo



Please

- Pula para o próximo cue na lista de cue principal sem tempo.
- Solution Content
 Solution Content
 Pula para o próximo cue na lista de cue principal sem tempo.
- >>> Executor 1.1
 Pula para o próximo cue no executor 1.1 sem tempo.

Links Relacionados

- Tecla >>> GoFastForward
- O que são Cues
- Como trabalhar com Cues
- Comando Go
- Vista de Cues

8.2. Comando <<< [GoFastBack]

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando <<< [GoFastBack].

Descrição

Com o comando <<< [GoFastBack], você saltar para o cue anterior na lista de cue sem tempo.

Vamos supor que você tenha uma longa lista de cue com tempo e você terá uma vista geral sobre a sua lista de cue sem esperar por cada tempo de cue.



Cues do "Exec 'Main'" Desblog 🖋 📌					A		
Número	Nome	Trig	Tempo Trig	Fade	Out Fade	Out Delay	All Fade
1	Cue 1	Tempo	1	0	InFade	InDelay	0
2	Cue 2	Tempo	2	0	InFade	InDelay	0
3	Cue 3	Seguir	+5	0	InFade	InDelay	0
	Cue 4	Som	Tudo	0	InFade	InDelay	0
5	Cue 5	Tempo	3	0	InFade	InDelay	0
6	Cue 6	Tempo	1	0	InFade	InDelay	0
7	Cue 7	Tempo	1	0	InFade	InDelay	0
8	Cue 8	Tempo	1	0	InFade	InDelay	0
9	Cue 9	Go		0	InFade	InDelay	0
10	Cue 10	Go		0	InFade	InDelay	0
11	Cue 11	Go		0	InFade	InDelay	0

Com o comando <<< [GoFastBack] você pode fazer isso.

Sintaxe



O comando <<< [GoFastBack] necessita dos seguintes argumentos:

<<< [GoFastBack]</p>

• Executor: Pressione o botão executor no qual a lista de cue está armazenada e você gostaria de saltar para.

Exemplo



Go - (Grande)

Salta para o cue anterior na lista de cue principal sem tempo.

Executor 1.1

Salta para o cue anterior no executor 1.1 sem tempo.

Links Relacionados

- Tecla <<< [GoFastBack]</p>
- O que são cues
- Como trabalhar com cues
- Vista de cues

dot2 User Manual



Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando - [Minus].

Descrição

Com o comando - [Minus] você pode:

- Desmarcar objetos de uma lista de seleção
- Reduzir o valor de dimmer
- Chamar a página anterior

Sintaxe

1. Remover objetos de uma lista:



2. Reduzir valores de dimmer:



3. Chamar páginas anteriores:

|--|

O comando - [Minus] é um comando de ajuda e precisa de um segundo comando ou de um número.

Exemplo 1

Vamos supor que você tem uma longa lista de seleção com fixtures e você irá desmarcar um deles.

ID	Name
1	QWO 1
2	QWO 2
3	QWO 3
4	QWO 4
5	QWO 5
6	QWO 6
7	QWO 7
8	QWO 8

Figura 1: Todos os fixtures selecionados

• Pressione - 5 Please no console.

O fixture de ID 5 é removido da lista de seleção.



ID	Name
1	QWO 1
2	QWO 2
3	QWO 3
4	QWO 4
5	QWO 5
6	QWO 6
7	QWO 7
8	QWO 8



Exemplo 2

Vamos supor que você tem uma longa lista de seleção com fixtures e você irá desmarcar os fixtures de 5 a 7.

ID	Name	
1	QWO 1	
2	QWO 2	
З	QWO 3	
4	QWO 4	
5	QWO 5	
6	QWO 6	
7	QWO 7	
8	QWO 8	Figura 3: Todos os fixtures selecionados
Press	ione - 5 Thru 7	Please no console.

Os fixtures de 5 a 7 estão removidos da lista de seleção.



ID	Name
1	QWO 1
2	QWO 2
3	QWO 3
4	QWO 4
5	QWO 5
6	QWO 6
7	QWO 7
8	QWO 8



Exemplo 3

Vamos supor que você irá reduzir o valor de dimmer em 12% dos fixtures selecionados.

ID	Name	Dim	
1	QWO 1		
2	QWO 2	50.0	Figura 5: Dimmer em 50

• Pressione At - 12 Please no console.

O valor de dimmer está reduzido em 12%.





Exemplo 4

Vamos supor que você irá chamar a página anterior.

• Pressione Page - Please no console.

A página anterior se abre.

8.4. Comando + [Plus]

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando + [Plus].





Descrição

Com o comando + [Plus] você pode:

- Adicionar objetos à uma lista de seleção
- Adicionar o valor de dimmer
- Ir para a página seguinte

Sintaxe

1. Adicionar objetos de uma lista:



O comando + [Plus] é um comando de ajuda então ele precisa de um outro comando ou um número.

Exemplo 1

Vamos supor que você tenha uma longa lista de seleção com fixtures e você vai adicionar mais um a eles.

ID	Name
1	QWO 1
2	QWO 2
3	QWO 3
4	QWO 4
5	QWO 5
6	QWO 6
7	QWO 7
8	QWO 8

Figura 1: Lista de seleção de fixture - faltando um fixture

• Pressione + 5 Please no console.

O fixture de ID 5 é adicionado à lista de seleção.



ID	Name
1	QWO 1
2	QWO 2
3	QWO 3
4	QWO 4
5	QWO 5
6	QWO 6
7	QWO 7
8	QWO 8



Exemplo 2

Vamos supor que você tem uma longa lista de seleção com fixtures e você vai adicionar os fixtures de 5 a 7.

ID	Name	
1	QWO 1	
2	QWO 2	
3	QWO 3	
4	QWO 4	
5	QWO 5	
6	QWO 6	
7	QWO 7	
8	QWO 8	Fi
Dracei		

Figura 3: Lista de seleção de fixture - faltando os fixtures de 5 a 7

Pressione + 5 Thru 7 Please no console.

Os fixtures de 5 a 7 estão adicionados à lista de seleção.



ID	Name
1	QWO 1
2	QWO 2
3	QWO 3
4	QWO 4
5	QWO 5
6	QWO 6
7	QWO 7
8	QWO 8

Figura 4: Lista completa de seleção de fixtures

Exemplo 3

Vamos supor que você irá adicionar 12% ao valor de dimmer dos fixtures selecionados.

ID	Name	Dim	
1	QWO 1		
2	QWO 2	38.0	Figura 5: Dimmer em 38%

• Pressione At + 12 Please no console.

É adicionado 12% aos valores de dimmer.



Dica: Para adicionar 10% ao valor de dimmer, pressione a tecla + duas vezes.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá para a página seguinte.

• Pressione Page + Please no console.

A página seguinte se abre.

8.5. Comando Assign

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Assign (Atribuir).

dot2 User Manual



Para ir ao comando Assign, pressione e mantenha as teclas e Label.

Agora, Assign está na linha de comando.



Descrição

Com o comando Assign (Atribuir), você pode criar assignments (atribuições) entre

- um fixture e um endereço de DMX
- uma função e um botão de executor
- um tempo de fade e os cues de um executor

Sintaxe

1. Assign (Atribuir) um fixture para um endereço DMX.

Assign Fixture 21 DMX 2.1

2. Assign (Atribuir) uma função para um botão executor.

Assign Flash

3. Assign (Atribuir) tempo de fade para cues de um executor

Assign Fade 10 Cue 2 Exec 1

4. Assign (Atribuir) tempo de fade para o cue atual do executor principal.



Example 1

Vamos supor que você irá patchear o ID de fixture 21 para o endereço de DMX 2.1.

Pressione 4 Label (=Assign) Fixture 2 1 DVX 2 . 1 Please

O ID de fixture 21 está patcheado para o endereço de DMX 2.1.



Vamos supor, você irá assign (atribuir) uma função a um executor.

Pressione 🛄 + Label (=Assign) Flash e o botão executor respectivo, por exempo 🕨.





A função flash é atribuída ao botão executor respectivo.

戻 Verifique a função assigned em <u>Alterar Funções da vista dos Botões Executores</u>.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá assign (atribuir) um tempo de fade de 10 para o cue 1 do executor 5.

Pressione 4 + Label (=Assign) Time (=Fade) 1 0 Cue 1 Exec 5 Please

Agora, o tempo de fade de 10 é atribuído ao cue 1 do executor 5.

Yerifique o tempo de fade atribuído na respectiva <u>Vista de Cues</u>.

Example 4

Vamos supor que você irá assign (atribuir) o tempo de fade 5 ao cue atual do executor principal.

Certifique-se de que o cue atual esteja em execução. Se o executor principal é desligado, o tempo de fade será atribuído a cada cue da lista de cue.

Pressione + Label (=Assign) Time (=Fade) 5 Please .

O tempo de fade 5 é atribuído ao cue atual do executor principal.

Links Relacionados

- Tecla Label
- Comando Fade
- Tecla Time
- Menu de Patch
- Alterar Funções da vista dos Botões Executores
- Vista de Cues

8.6. Comando At

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando At.

Para ir para o comando At, pressione At no console.

At está agora na linha de comando.



© 2016 MA Lighting Technology GmbH | Dachdeckerstr. 16 | D-97297 Waldbüttelbrunn | Germany Phone +49 5251 688865-27 | support (at) ma-dot2.com | www.malighting.com

dot2 User Manual



Descrição

Com o comando At, você pode:

- aplicar valores a fixtures selecionados
- aplicar presets a fixtures selecionados
- aplicar um valor de um fixture a outro fixture
- aplicar um valor a um executor
- use isso como um comando de ajuda, por exemplo: função cópia

Sintaxe

1. Aplicar valores a fixtures selecionados:



2. Aplicar presets a fixtures selecionados:

At Preset 1.2

3. Aplicar um valor de um fixture a outro fixture:

Fixture 1 At Fixture 2

4. Aplicar um valor a um executor:

Executor 1 At 50

5. Use o comando At como um comando de ajuda, por exemplo: função cópia

Copy Cue 2 At 3

Exemplo 1

Vamos supor que você irá aplicar o valor de dimmer em 50% aos fixtures selecionados.

At 5 0 Please

Todos os fixtures selecionados têm agora o valor de dimmer 50.



Se o fader master não está configurado em 100%, os valores na Vista de Símbolo de Fixture são menores que na Vista de Folha de Fixture.

dot2 User Manual



Exemplo 2

Vamos supor que você irá aplicar um objeto de preset de dimmer para todos os fixtures selecionados.

- 1. Vá para agrupamento de presets de dimmer.
- 2. Toque em um objeto de preset de dimmer.

OU

At Preset 1 . 2 Please

Todos os fixtures selecionados tem os objetos de preset de dimmer selecionados.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá aplicar os valores do fixture 1 ao fixture 2.

Selecione primeiro o fixture que deve obter o valor e, em seguida, o fixture de onde vem o valor.

1. Selecione o fixture que deve obter o valor.



2. Selecione o fixture de onde vem o valor.



Fixture 2 agora tem o valor do fixture 1.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá aplicar o executor 3 ao valor de 50%.



O fader físico não se move.

F Para aplicar o valor ao executor principal, não digite um número de executor, apenas Exec

Exec 3 At 5 0 Please

O executor 3 tem agora 50%.

Exemplo 5

Vamos supor que você irá copiar o Cue 2 ao Cue 3. Você necessita do comando **At** como um comando de ajuda.

Copy Cue 2 At 3 Please

O sistema lhe pede para escolher o método de cópia.

Links Relacionados
dot2 User Manual



- Tecla At
- Linha de Comando
- Vista de Fixtures
- Agrupamentos de Presets

dot2 User Manual



8.7. Comando Black

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Black.

Para ir para ao comando **Black**, pressione e segure a tecla e <u>tecla [GoFastBack]</u> no console.

Descrição

Com o comando black você pode configurar o atributo de dimmer de um executor para 0%

temporariamente, enquanto você pressionar e segurar o executor

com um comando

Sintaxe

Configurar o atributo de dimmer de um executor para 0%.

Black

Exemplo 1

Vamos supor que você irá configurar o atributo de dimmer do executor 3 temporariamente para 0%, enquanto você estiver pressionando e segurando o executor.

.....

Pressione e segure e [GoFastBack] (=Black) e pressione e segure o botão executor respectivo .

Contanto que você esteja segurando o botão executor, o comando black será executado.

Assim que você soltar o botão executor, o executor estará de volta a seu estado normal.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá configurar os atributos de dimmer do executor 3 para 0%, por um comando.

Pressione e segure e <<< [GoFastBack] (=Black) Exec 3 Please .

Os valores de dimmer são ajustados para 0%.

Para trazer um botão executor de volta a seu estado normal, pressione o botão executor duas vezes.

Para trazer um fader executor de volta a seu estado normal, mova o fader para 0% e depois para cima novamente.

- <u>Tecla MA</u>
- tecla <<< [GoFastBack]</p>
- Alterar Funções dos Botões Executores
- Selecionar Funções dos Botões Executores



8.8. Comando Blind

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando blind.

Se você digitar o comando blind no console, pressionando a tecla Blind, o comando será executado diretamente.

Você também pode usar a linha de comando junto com o teclado virtual e digitar a palavra blind.

Para ir ao comando blind, pressione **Blind** no console. O comando será executado diretamente.

Descrição

Com o comando blind você pode ligar ou desligar a saída ativa do programador. Isso é útil para a programação da luz sem uma saída atual.

O comando blind é uma função de toggle (alternância).

Se blind está ligado, você pressiona Blind e ele será desligado.

Se blind está desligado, você pressiona Blind e ele será ligado.

Sintaxe

Liga e desliga blind.

Blind	

Exemplo

Vamos supor que você ligará blind para programações futuras, mas você não quer perturbar o que está acontecendo no palco.

Pressione Blind

O console lhe dá o feedback de que blind está ligado na parte inferior da tela 1. Todos os valores do programador não tem saída atual.

📑 Verifique o comando executado na <u>vista da linha de comando</u>.

Links Relacionados

- Tecla Blind
- Vista da Linha de Comando
- O que é o Programador?

8.9. Comando Call

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Call.

dot2 User Manual



Para ir para o comando **Call** pressione e segure a tecla e depois **On** no console.

Call está agora na linha de comando.

Call	

Descrição

Com o comando Call, você pode chamar

- Presets do agrupamento de preset no programador para todos os fixtures de suporte destes atributos
- O status de um cue, como: a saída atual e os valores do cue no programador como valores armazenáveis, mas sem selecionar os fixtures

Sintaxe

1. Chamar um preset do agrupamento de preset no programador

	Call Preset 1.1	<u> </u>
2.	Chamar um cue.	
	Call Cue 3	<u></u>

Exemplo 1

Vamos supor que você vai chamar o preset de dimmer 1 do agrupamento de preset de dimmer (= 1) no programador.



O preset de dimmer 1 está no programador para todos os fixtures de suporte deste tipo de preset.



Exemplo 2

Vamos supor que você irá armazenar um cue 4 (= plane de fundo verde e ator no palco).

A luz para o ator no palco está atualmente no programador, juntamente com os fixtures selecionados.

Agora, você chama o cue 3 (= plano de fundo verde) para a seleção atual de fixtures e valores no programador.

dot2 User Manual



ID	Name	Dim
1	QWO 1	75.0
2	🔵 QWO 2 🛛	
3	🔵 дмо з	
4	QWO 4	
5	QWO 5	
6	QWO 6	closed
Pressione e	e segure 📫 +	On (=Cal
ID	Name	Dim
1	QWO 1	
2	QWO 2	
3	Owo 3	
4	owo 4	
5	Owo 5	
6	owo 6	open

O cue 3 é chamado e você vê a saída atual, juntamente com as seleções anteriores de fixtures e seus valores. Todos os valores do cue 3 estão no programador e são armazenáveis.

Nenhum fixture do cue 3 está selecionado.

Você ainda pode ajustar os valores da seleção do fixture.

Se tudo parece estar bem, armazene o cue 4 (=fundo verde com o ator no palco) em um executor.

8.10. Clone Command

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Clone.

Para ir ao comando Clone, pressione segura a tecla e Copy no console. Clone está na <u>linha de comando</u> agora.

Descrição

Com o comando Clone, você copia todos os valores de um fixture para outro ao longo de todo o arquivo de show. Isto inclui cues, presets, e grupos. O comando clone funciona como um processamento em lote para o <u>comando</u> <u>At</u> juntamente com o <u>comando Update</u>.

Sintaxe

Clonar o fixture 1 em fixture 2.





Clone Fixture 1 At 2

Exemplo 1

Vamos supor que você tenha feito uma programação para 2 fixtures (ID 31 e 32) e, em seguida, você percebe que você vai adicionar mais três fixtures neste local fazendo o mesmo que o outro.



O console te pedirá para escolher o método de clone.

Fixtures 1 e 2 estão clonados no fixture de 3 a 5. Todos os fixtures fazendo exatamente o mesmo.



Figura 2: Fixture 1 e 2 estão clonados nos fixtures

de 3 a 5

Exemplo 2

Vamos supor que você irá clonar os fixtures (ID 31 e 32) apenas no executor 1, porque você precisa de mais um fixture para os atores acenderem.

O <u>comando If</u> limita o comando do Clone, que a clonagem só funciona para o executor 1.



O console te pedirá para escolher o método de clone.

Fixtures 31 e 32 estão clonados no fixture de 33 a 35, apenas no executor 1.

8.11. Comando Copy

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Copy.

Para ir para o comando Copy, pressione Copy no console.

Descrição

Com o comando copy, você pode copiar:

Grupos para outro grupo



- Cues para outro cue
- Páginas para outra página no agrupamento de página
- Executores para outro executor.

Sintaxe

1. Copiar um grupo para outro grupo.

Copy Group 1 At 2

2. Copiar um cue para outro cue no executor principal.

Copy Cue 1 At 2

3. Copiar um cue do executor principal para outro executor.

Copy Cue 1 At 2 Executor 4

4. Copiar um cue para outro cue em um executor normal.

Copy Exec 2 Cue 1 At Exec 2 Cue 3

5. Copiar uma página para outra página no agrupamento de página.

Copy Page 1 At Page 2

6. Copiar o executor principal para outro executor.

Copy Executor 0.1.1 At Executor 1.2

Exemplo 1

Vamos supor que você irá copiar o grupo 1 no grupo 2.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione Copy Group 1 At 2 Please .

b) Pressione Copy, toque no grupo 1 na vista de grupos e então toque no grupo 2.

Grupo 1 está copiado ao Grupo 2.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá copiar o cue 1 ao cue 10 no executor principal.

Pressione Copy 1 (= Cue 1) At 10 Please

O console lhe pede para escolher método de cópia.





Cue 1 está copiado ao cue 10 no executor principal.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá copiar o cue 1 do executor principal ao cue 2 no executor 4.

Pressione Copy 1 (= Cue 1) At 2 Exec 4 Please.

O console pede para escolher método de cópia.

Cue 1 do executor principal está copiado ao cue 2 no executor 4.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá copiar o cue 1 do executor 2 ao cue 2 do executor 2.

Pressione Copy Exec 2 Cue 1 At Exec 2 Cue 2 Please .

Cue 1 do executor 2 está copiado ao cue 2 do executor 2.

Exemplo 5

Vamos supor que você tem um repertório de páginas com todas as músicas possíveis e você irá escolher algumas páginas (músicas) para o evento de hoje a noite.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione Copy Page 100 At 1 Please.

b) Pressione Copy , toque em page 100 no <u>agrupamento de páginas</u>, pressione At , toque em page 1 .

A página 100 está copiada para a página 1.

Exemplo 6

Vamos supor que você irá copiar o executor principal para o executor 2 na página 1.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione Copy e depois um dos grandes botões do executor principal. Por exemplo, o grande botão Pause e então pressione o botão executor 2 .

b) Pressione Copy toque em executor principal na janela da barra do executor então toque no vazio executor 2.

c) Pressione Copy Exec 0 . 1 . 1 At Exec 1 . 2 Please .

O executor principal está copiado ao executor 2 na página 1.

8.12. Comando Cue

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Cue.

Para ir para o comando Cue, pressione Cue no console.





Descrição

Com o comando cue você pode, por exemplo:

- selecionar todos os fixtures de um cue na vista de fixtures
- copiar um cue
- ir para um cue

Sintaxe

1. Selecionar os fixtures de um cue.

Cue 1

Copy Cue 2 At 9

- 3. Ir para um cue.

Goto Cue 3 Executor 5

Exemplo 1

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures do cue 1 do executor 1.

Cue 1 Exec 1 Please

Todos os fixtures do cue 1, executor 1 estão selecionados.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures do cue 1 do executor principal.

Cue 1 Please

Todos os fixtures do cue 1, executor principal estão selecionados.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá copiar o cue 2 ao cue 9.

Pressione Copy 2 (=Cue 2) At 9 Please

Cue 2 está copiado ao cue 9.

- O que são Cues
- Como trabalhar com Cues
- Tecla Cue





8.13. Comando Default

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Default.



Default está na linha de comando.

Default

Descrição

Com o comando default, você pode configurar todos os atributos de volta para seus valores padrão

- de fixtures
- de um tipo de preset

Sintaxe

1. Configurar todos os atributos de um fixture de volta para seus valores padrão

Fixture 1 Default

2. Configurar todos os atributos de um tipo de preset de volta para seus valores padrão para os fixtures selecionados na vista de fixtures.

Default PresetType "POSITION"

Exemplo 1

Vamos supor que você irá configurar todos os atributos do fixture 1 de volta para seus valores padrão.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione 4 + . (=Default) e toque no fixture 1 na vista de fixtures.

b) Pressione Fixture 1 + . (=Default).

c) Selecionar o fixture 1 na vista de fixture, pressione 🍱 + . (=Default) Please .

ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Tilt	Gl	G2	G2<>	Anim ation	Anim ation
1	QWO 1									

Figura 1: Fixture 1 configurado por padrão

Todos os atributos do fixture 1 estão configurados para os valores padrão. Todos os atributos do fixture 1 estão ativos no programador.





Exemplo 2

Vamos supor que você irá configurar os atributos do tipo de preset de posição de volta para seus valores padrão, para o atual fixture selecionado.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione 4 + . (=Default) toque em Position na barra de tipo de preset.

b) Pressione 4 + . (=Default) 4 + Preset (=PresetType) 2 Please .

c) Pressione (=Default) + Preset (=PresetType) e digite a palavra **Position** na linha de comando com o teclado virtual.

Os atributos do tipo de preset de posição estão configurados para seus valores padrão, para todos os fixtures selecionado.

Os valores estão ativos no programador.

8.14. Comando Delay

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Delay.

Para ir para ao comando Delay é necessário pressionar uma outra tecla de função antes, por exemplo Store e três vezes Time.

Descrição

Com o comando Delay você indica tempos de delay para os cues.

Sintaxe

Criar um novo cue 1 com tempo de delay de 3 segundos.

Store Cue 1 Delay 3

Exemplo

Vamos supor que você irá armazenar um novo cue 1 no executor principal com um tempo de delay de 3 segundos.

Pressione Store 1 (= Cue 1) três vezes Time (= Delay) 3 Please .

Cue 1 está armazenado no executor principal com um tempo de delay de 3 segundos.



- Tecla Time
- Vista de Cues

dot2 User Manual



.....

8.15. Comando Delete

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando delete.

Para ir para o comando delete, pressione Delete no console.

Delete está agora na linha de comando.

Descrição

Com o comando delete você pode:

- deletar cues de uma lista de cue
- deletar objetos do agrupamento (por exemplo, preset, grupos) do agrupamento respectivo (por exemplo, posição <u>agrupamento de tipo de preset</u>, <u>agrupamento de grupos</u>)
- despatchear fixtures do universo DMX

Sintaxe

1. Deletar um cue de uma lista de cue.

Delete Cue 1 Executor 1

2. Deletar um objeto de um agrupamento respectivo.

Delete Preset 1.1

3. Despatchear um fixture de um universo DMX.

Delete Fixture 1

Exemplo 1

Vamos supor que você irá deletar o cue 1 do executor principal.

Existem três maneiras diferentes de fazer isso:

a) Pressione	Delete	1	(= Cue	1)	Please
u) i i cooloric			(- Ouc	±,	

b) Pressione Delete 1 (= Cue 1) e toque no executor principal na vista da barra do executor.

c) Pressione Delete 1 (= Cue 1) e depois pressione o grande Go no console.

Se uma lista de cue está armazenada no executor principal, o console lhe pedirá para <u>escolher o método de</u> <u>Delete</u>.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá deletar o cue 1 do executor 1.

Existem três maneiras diferentes de fazer isso:

dot2 User Manual



- a) Pressione Delete 1 (= Cue 1) Exec 1 Please.
- b) Pressione Delete 1 (= Cue 1) e toque no executor 1 na vista da barra do executor.
- c) Pressione Delete 1 (= Cue 1) e pressione o botão executor respectivo 🕨 no console.

Se uma lista de cue está armazenada no executor 1, o console lhe pedirá para escolher o método de Delete.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá deletar o preset de dimmer 1 no agrupamento de presets de dimmer.

1. Abra o agrupamento de presets de dimmer.

Existem duas maneiras de fazer isso:

- a) Pressione Delete Preset 1 Please
- b) Pressione Delete e toque no preset 1 no agrupamento de presets de dimmer.

Preset 1 é deletado do agrupamento de presets de dimmer.

Se o preset é usado em um cue, o console pede para confirmar o processo. A conexão do preset e do cue será perdida e os valores do preset serão armazenados diretamente nos cues.

Exemplo 4

Vamos supor que você vai despatchear o fixture 1 do universo de DMX.

Pressione Delete e toque no fixture 1 na vista de fixtures.

O console pede para confirmar o processo de despatchear.

Toque OK .

Fixture 1 está despatcheado.



Verifique os fixtures patcheados no Menu de Patch.

8.16. Comando Dmx

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando DMX.

Para ir para o comando Dmx, pressione **DWX** no console.

Dmx está na linha de comando.

Descrição

Com o comando Dmx você pode:

- Mazer um teste de DMX
- Desligar o tester de DMX



- Selecionar um fixture em um endereço de DMX
- Patchear um fixture a um endereço de DMX
- Despatchear fixtures de um endereço de DMX

Sintaxe

1. Fazer um teste de DMX.

DMX 1.7 At 100

2. Desligar o tester de DMX.

Off DMX Thru

3. Selecionar um fixture em um endereço de DMX.

DMX 2.2

4. Patchear um fixture a um endereço de DMX.

5. Despatchear fixtures de um endereço de DMX.

Exemplo 1

Importante:

Se o tester de DMX está ligado, todos os valores parkeados e os valores do programador serão bloqueados pelo valor de teste de DMX. Para desligar o tester de DMX, consulte o exemplo 2 ou abra a janela tools.

Vamos supor que você irá fazer um teste de DMX com o endereço de DMX 1.7 e colocar o valor de DMX em 100%.

Pressione DMX 1 . 7 At 1 0 0 Please .

O valor DMX é 254 e é exibido com um plano de fundo vermelho na Vista de DMX.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá desligar todos os valores do tester de DNX usando o comando DNX.

Pressione Off DMX Thru Please

Todos os valores do tester de DMX estão desligados.

dot2 User Manual



🗧 Dica:

Você também pode usar a janela tools para desligar o tester de DMX.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá descobrir qual fixture está patcheado no endereço de DMX 2.2.

Pressione DMX 2 . 2 Please

O fixture patcheado no endereço de DMX 2.2 está selecionado.



Exemplo 4

Vamos supor que você irá patchear o fixture 1 para o endereço de DMX 2.1.

Pressione 4 + Label (= Assign) Fixture 1 At DWX 2 . 1 Please .

Fixture 1 está patcheado no endereço de DMX 2.1.



Exemplo 5

Vamos supor que você irá despatchear o fixture com o endereço de DMX 1.7.

Pressione Delete DMX 1 . 7 Please .

O fixture com endereço de DMX 1.7 está despatcheado.



dot2 User Manual



8.17. Comando DmxUniverse

Essa página descreve a sintaxe e como usar o comando DmxUniverse.

Para ir ao comando DmxUniverse, pressione e mantenha as teclas e DMX no console. DmxUniverse está na <u>linha de comando</u>.

DmxUniverse
Descrição
Com o comando DmxUniverse, você pode:
 desparkear todos os canais DMX de um universo despatchear todos os canais DMX de um universo
Sintaxe
1. Desparkear todos os canais DMX de um universo.
Unpark DmxUniverse 1
2. Despatchear todos os canais DMX de um universo
Delete DmxUniverse 1
Exemplo 1
Vamos supor que você irá desparkear todos os canais DMX do Universo DMX 1.
Pressione + o pequeno Go + (= desparkear) + DMX (=DmxUniverse) 1 Please
Todos os canais DMX estão desparkeados.
Example 2
Vamos supor que você irá despatchear todos os canais DMX do Universo DMX 2.
Pressione Delete + DMX (=DmxUniverse) 2 Please .
O console pede para confirmar o processo de despatchear. Toque Ok ou pressione Please.
Todos os canais de DMX estão despatcheados do universo DMX 2.
Links Relacionados • <u>Tecla DMX</u> • <u>Comando Desparkear</u>

8.18. Comando Edit

dot2 User Manual



Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Edit.

Para ir para o comando Edit, pressione Edit no console.

Descrição

Com o comando Edit, você pode editar

- abrir a vista de cues de um executor
- cues
- presets
- grupos

Enquanto você estiver no modo edit, a tecla Edit estará piscando.

Para fazer o update dos valores editados, pressione Update Please

Para deixar o modo edit, pressione Esc.

Sintaxe

1. Abrir a vista de cues de um executor

Edit Executor 1

2. Editar um cue.

 Edit Executor 1 Cue 2
 Image: Complexity

 3. Editar um preset.
 Edit Preset 1

 Edit Preset 1
 Image: Complexity

 4. Editar um grupo.
 Edit Group 1

 Exemplo 1
 Image: Complexity

 Vamos supor que você abrirá a vista de cues do executor 1 na tela 1.

Há duas maneiras de fazer isso:



b) Pressione Edit e o botão executor respectivo 🕨 .

A vista de cues do executor 1 está visível na tela 1.

dot2 User Manual



🗧 Para essa função, você também pode usar a tecla <u>tecla view</u> / <u>comando view</u>.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá editar o cue 2 no executor 1.

Pressione Edit 2 (= Cue 2) Exec 1 Please

Os fixtures do cue 2 estão selecionados na vista de fixtures e os valores estão ativos no programador (valores em vermelho com fundo vermelho).

Os valores trackeados do cue 1 são exibidos em vermelho.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá editar o cue ativo no executor principal.

Pressione Edit e, em seguida, a grande Go.

Os fixtures do cue atual estão selecionados e os valores estão ativos no programador (valores em vermelho com fundo vermelho).

Os valores trackeados estão exibidos em vermelho.

Se nenhum cue no executor principal estiver ativo, o cue 1 do executor principal será carregado no programador.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá editar o preset 1 dos presets de posição.

- 1. Abra o agrupamento de presets de posição.
- 2. Pressione Edit e toque no preset 1 no agrupamento de presets de posição.

Os fixtures armazenados no preset 1 estão selecionados na vista de fixtures e os valores armazenados estão ativos no programador.

Exemplo 5

Vamos supor que você irá editar o grupo 1 no agrupamento de grupos.

Há duas maneiras de fazer isso:

- a) Abra o agrupamento de grupos. Pressione Edit e toque no grupo 1.
- b) Pressione Edit Group 1 Please .

Todos os fixtures do grupo 1 estão selecionados na vista de fixtures.

- Tecla Edit
- Vista de Cues

dot2 User Manual



- Tecla View
- Comando View
- Agrupamento de Presets

8.19. Comando Effect

Essa página descreve a sintaxe e como usar o comando Effect.

Par ir ao comando Effect, pressione Effect no console.

Descrição

Com o comando Effect, você pode iniciar efeitos para os fixtures selecionados usando o número de efeito do objeto.

Os números de efeito do objeto estão no canto superior esquerdo de um "azulejo" (quadrado) de efeito. Para obter mais informações, consulte vista de efeitos.

Sintaxe

Inicie o efeito de dimmer 3 para os fixtures selecionados.

At Effect 3

Exemplo

Vamos supor que você irá inciar o efeito de dimmer 3 para os fixtures selecionados.

• Pressione At Effect 3 Please

O efeito de dimmer 3 se inicia para os fixtures selecionados no programador.



8.20. Comando Executor

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Executor.

Para ir para o comando Executor, pressione Exec no console.

Executor está agora na linha de comando.

Executor

dot2 User Manual



Descrição

Com o comando Executor você pode, por exemplo:

- selecionar todos os fixtures armazenados em um executor
- deletar executores do agrupamento do executor e o botão executor respectivo no console
- deletar cues de executores
- configurar a intensidade de um executor
- trigger (disparo) um executor

Sintaxe

1. Selecionar todos os fixtures armazenados em um executor.



2. Deletar um executor do agrupamento do executor e o botão executor respectivo no console.

Delete Executor 1

3. Deletar um cue de um executor.

Delete Cue 1 Executor 1

4. Configurar a intensidade de um executor em 50 %.

Executor 1 At 50

5. Trigger (disparar) um executor com um go.



Exemplo 1

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures utilizados na lista de cue de um executor.

Há duas maneiras de fazer isso.

- a) Pressione Exec 1 Please
- b) Pressione Exec e então toque em pilha de objeto do executor 1.

Todos os fixtures armazenados na lista de cue do executor 1 estão selecionados na vista de fixtures.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá apagar o executor 1 da página atual do agrupamento do executor.

Há duas maneiras de fazer isso.

dot2 User Manual





O fader físico não se move. Para pegar o fader novamente, você tem que mover o fader para o valor atual. O fader está funcionando.

Dica:

Para aplicar valores ao executor principal, digite **Exec** na linha de comando sem um número do executor.

Pressione Exec 1 At 50 Please .

O executor tem agora 50%. Isso é o mesmo que mover o fader até 50%.

Exemplo 5

Vamos supor que você irá trigger (disparar) o executor 1 por um comando Go.

Pressione a pequena Go + (=Go) Exec 1 Please

Executor 1 é foi triggered por um comando Go. Isso é o mesmo que seu botão executor seja atribuído com um comando Go.

8.21. Comando Fade

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando fade.

dot2 User Manual



Para ir para ao comando fade é necessário pressionar uma outra tecla de função antes, por exemplo, Store (=Fade).

Descrição

Com o comando fade você indica tempos de fade

- para ir a um cue com tempo de fade
- para um cue recém criado com tempo de fade
- em um cue existente

Sintaxe

1. Ir ao cue 2 com tempo de fade de 3 segundos.

Goto Cue 2 Fade 3

2. Criar um novo cue 1 com tempo de fade de 3 segundos.

Store Cue 1 Fade 3

3. Atribuir um tempo de fade de 5 segundos ao existente cue 3 no executor 1.

Assign Fade 3 Cue 1 Executor 1

Exemplo 1

Vamos supor que você vai para o cue 2 no executor 1 com um tempo de fade de 3 segundos.

Pressione Goto Cue 2 Exec 1 Time (=Fade) 3 Please .

O console vai para o cue 2 no executor 1 com um tempo de fade de 3 segundos.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá armazenar um novo cue 1 no executor principal com um tempo de fade de 3 segundos.

Pressione Store 1 (= Cue 1) Time (=Fade) 3 Please

Cue 1 está armazenado no executor principal com um tempo de fade de 3 segundos.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá atribuir o já existente cue 3 no executor 1 com um tempo fade de 5 segundos.







- Tecla Time
- Vista de Cues
- Comando Store
- Comando Assign

8.22. Comando Fix

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando fix.

Para ir para o comando fix, pressione Fix no console.

Descrição

O comando fix é uma função de toggle (alternância).

Com o comando fix, você pode fixar e não fixar um executor na <u>barra do executor</u> e na <u>vista da barra do executor</u>, não importa a página que você está.

Sintaxe

Fixar e desfazer a fixação de um executor.

Fix Executor 1	

Exemplo 1

Vamos supor que você irá fixar o executor 6 para ter o executor sempre visível na <u>barra do executor</u>, não importa em que página você esteja.

Pressione Fix Exec 6 Please.

Executor 6 está agora fixado. Um executor fixado é exibido com pequenas listras.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá desfazer a fixação do executor 6 porque você não precisa mais dele visível na barra do executor.

Pressione Fix Exec 6 Please

Executor 6 não está mais fixado.

- Cores do Sistema Executor
- Barra do Executor

dot2 User Manual



8.23. Comando Fixture

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando fixture.

Para ir ao comando fixture, pressione Fixture no console.

Descrição

Com o comando fixture você seleciona fixtures na vista de fixtures.

Sintaxe

Selecione fixtures.

Fixture 10

Exemplo 1

Vamos supor que você irá selecionar todos os dimmers fixtures de 1 a 10.

Pressione Fixture 1 Thru 10 Please .

Todos os fixtures de 1 a 10 estão selecionados na vista de fixtures.

Exemplo 2

Vamos supor que você só irá selecionar o subfixture 5 do grupo de fixture 11.

Pressione Fixture 11 . 5 Please .

Subfixture 5 do grupo de fixture 11 está selecionado na vista de fixtures.

- Vista de Fixtures
- Tecla Fixture
- Cores do Sistema

dot2 User Manual



8.24. Comando Flash

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando flash.

Para ir para o comando flash, pressione Flash no console.

Descrição

Com o comando flash você configura todos os valores do primeiro cue e o atributo de dimmer de um executor temporariamente em 100%, contanto que você esteja pressionando e segurando o botão executor. O comando flash ignora todos os tempos de cue e tempos individuais.

Sintaxe

Configurar o atributo de dimmer para 100%.



Exemplo

Vamos supor que você irá configurar o atributo temporário de dimmer do executor 3 em 100%, contanto que você esteja pressionando e segurando o executor.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Se você não tiver alterado a <u>funções dos botões executores</u> padrão, você deve apenas pressionara tecla tecla do executor 3.

b) Pressione Flash e pressione e segure o botão executor respectivo 🕨 .

Contanto que você segure o botão executor, o comando flash será executado.

Assim que você soltar o botão executor, o executor está de volta a seu status anterior.

Links Relacionados

- Tecla Flash
- Executor Flash
- Alterar Funções dos Botões Executores

8.25. Comando Full

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando full.



Para ir ao comando full, pressione Full no console.





O comando full será diretamente executado.

Descrição

Com o comando full você coloca a intensidade em 100%.

- Dos atuais fixtures selecionados
- De uma seleção de fixtures
- De um executor

Sintaxe

1. Coloca a intensidade dos fixtures selecionados em 100%.



2. Coloca a intensidade de uma seleção de fixtures em 100%.

Fixture 1 Thru 3 Full

3. Coloca a intensidade de um executor em 100%.



Exemplo 1

Vamos supor que você irá colocar a intensidade dos fixtures selecionados em 100%.



• Pressione Full.

O comando full será executado diretamente.

Os valores dos fixtures selecionados estão em 100% e estão ativos no programador.



Figura 2: Fixtures em full







Exemplo 2

Vamos supor que você irá colocar a intensidade dos fixtures de 1 a 3 em 100%.



Certifique-se de que nenhum fixture está selecionado. Se fixtures estão selecionados, o comando full será sempre executado para todos os fixtures selecionados.

• Pressione Fixture 1 Thru 3 Full .

O comando full será executado diretamente.

Os valores dos fixtures de 1 a 3 estão definidos em 100% e eles estão ativos no programador.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá colocar a intensidade do executor 1 em 100%. Isso é o mesmo que mover o fader do executor 1 até o topo (= 100%).



O comando full será executado diretamente. A intensidade do executor está em 100%.



8.26. Comando FullHighlight

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando FullHighlight.



Descrição

diretamente.

Com o comando FullHighlight, você tem todos os valores de highlight no programador e como saída atual. Os valores de highlight são definidos a partir da biblioteca dos tipos de fixture.

Sintaxe

Ter todos os valores de highlight dos fixtures selecionados no programador.



Exemplo

Vamos supor que você tenha selecionado os fixtures de 1 a 4 e você irá configurá-los em FullHighlight.

Pressione + Full (=FullHighlight).

O comando FullHighlight será executado diretamente.

Todos os valores de highlight estão ativos no programador e você os têm como saída real.

ID	Name	Dim	Cur∨e	Pan	Tilt	Gl	G2	G2<>	Anim ation	Anim ation	С1	R
1	QWO 1				center				open			nia
2	QWO 2				center							nia
3	📃 QWO З				center				open			ma
4	QWO 4	open	0.0	center	center	open	open	zero	open	stop	open	ma

Figura 1: Fixtures com valores de highlight

dot2 User Manual



8.27. Comando Go

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Go.

Para ir para o comando go, pressione o pequeno Go + no console.

Description

Com o comando go, você pode, por exemplo:

- ir para o próximo cue de uma lista de cue
- começar a executar um executor

Syntax

1. Vá para o próximo cue de uma lista de cue.

Go

2. Iniciar a execução de um executor.

Go Executor 1	

Exemplo 1

Vamos supor que o executor 1 está em execução e você vai avançar para o próximo cue na lista cue armazenada no executor 1.

Há duas maneiras de fazer isso.

- a) Pressione o pequeno Go + (= Go) e o respectivo botão executor 🕨.
- b) Pressione o pequeno Go + (= Go) e o toque no respectivo botão executor na vista da barra do executor.

O próximo cue está sendo executado.

Exemplo 2

Vamos supor que o executor 1 está desligado e você irá iniciá-lo em execução.

Há duas maneiras de fazer isso.

a) Pressione o pequeno Go + (= Go) e o respectivo botão executor 🕨.

b) Pressione o pequeno Go + (= Go) e o toque no respectivo botão executor na vista da barra do executor.

O executor começa a ser executado com o primeiro cue.

- Tecla Pequeno Go+
- Tecla Executor Go

dot2 User Manual



8.28. Comando GoBack

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando GoBack.

Para ir para o comando GoBack, pressione o pequeno Go - no console.

Descrição

Com o comando GoBack, você volta ao cue anterior em uma lista de cue.

Sintaxe

Voltar ao cue anterior em uma lista de cue.



Exemplo

Vamos supor que o executor 1 esteja em execução e você vai voltar para o cue anterior na lista de cue armazenada no executor 1.

Há duas maneiras de fazer isso.

- a) Pressione a pequena Go (= GoBack) e o botão executor respectivo 🕨.
- b) Pressione a pequena Go (= GoBack) e toque no executor respectivo na vista da barra do executor.

O cue anterior é executado.

Links Relacionados

- Tecla Go- (Pequena)
- Vista da Barra do Executor

8.29. Comando Goto

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Goto.

Para ir para o comando Goto, pressione Goto no console.

Descrição

Com o comando Goto, você vai para um cue específico em um executor

- diretamente junto com os tempos de cue
- com tempo de fade

Sintaxe

1. Ir ao cue 2 no executor 1.





Goto Cue 2 Executor 1 2. Ir ao cue 2 no executor 1 com um tempo de fade de 5 segundos. Goto Cue 2 Executor 1 Fade 5 -----Example 1 Vamos supor que você irá executar o cue 2 diretamente no executor principal. Pressione Goto 2 (= Cue 2) Please . Cue 2 do executor principal será executado. Exemplo 2 Vamos supor que você irá executar o cue 2 diretamente no 1 executor. Há três maneiras de fazer isso. a) Pressione Goto 2 (= Cue 2) e o botão executor respectivo 🕨. b) Pressione Goto 2 (= Cue 2) e toque no executor respectivo na vista da barra do executor. c) Pressione Goto 2 (= Cue 2) Exec 1 Please . Cue 2 do executor 1 será executado. Exemplo 3 Vamos supor que você vai para o cue 2 no executor 1 com um tempo de fade de 5 segundos. Pressione Goto 2 (= Cue 2) Exec 1 Time (=Fade) 5 Please . Cue 2 será executado com um tempo de fade de 5 segundos. Links Relacionados

- Tecla Goto
- Tecla Please

dot2 User Manual



8.30. Comando Group

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando group.

Para ir para o comando group, pressione Group no console.

Descrição

Com o comando group você seleciona um grupo do agrupamento de grupos.

Todos os fixtures armazenados no grupo estão selecionados na vista de fixtures.

A ordem dos fixtures selecionados é a mesma ordem conforme você seleciona os fixtures e os armazena em um grupo.

Sintaxe

Seleciona um grupo no agrupamento de grupos junto com os fixtures armazenados nele.



Exemplo

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures armazenados no grupo 1.

Existem duas maneiras de fazer isso.

a) Toque no grupo 1 no agrupamento de grupos.

b) Pressione Group 1 Please

Todos os fixtures armazenados no grupo 1 estão selecionados na vista de fixtures.

- Tecla Group
- Agrupamento de Grupos



8.31. Comando Help

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando help (de ajuda).

Para ir para o comando help, pressione Help no console.

Descrição

Com o comando help você abre o manual

- em geral
- específicamente em um comando

Sintaxe

1. Abra o manual no console.

Help

2. Abra a ajuda específica de um comando.

Help Fix	<u></u>
----------	---------

Exemplo 1

Vamos supor, você abrirá o manual da MA dot2.

Pressione Help Please.

O manual se abre na tela 1.

Exemplo 2

Vamos supor que você abrirá a ajuda específica para o comando fix.

Pressione Help Fix Please .

Abre-se a ajuda para o comando fix na tela 1.

Links Relacionados

- Tecla Help
- Tecla Please

8.32. Comando If

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando if.

Para ir para comando if, pressione e segure + If (= If) no console.





Descrição

Com o comando If você pode por exemplo

- desfazer a seleção de fixtures da seleção atual, se eles não estiverem em um grupo
- limitar o comando clone e clonar apenas se os fixtures estiverem armazenados em um executor
- limitar o comando delete e deletar apenas um fixture de um cue
- selecionar fixtures apenas se eles estiverem sobrepostos

Sintaxe

1. Desfazer a seleção de fixtures da seleção atual, se não estiver no grupo 1.

	lf Group 1	- <u></u>
2.	Limitar o comando clone.	
	Clone Fixture 33 If Executor 1	<u></u>
3.	Limitar o comando delete.	
	Delete Cue 3 lf Fixture 1	<u></u>

Exemplo 1

Vamos supor que você irá desfazer a seleção de todos os fixtures atualmente selecionados, se eles não estiverem armazenados no grupo 1.

Pressione e segure + If (= If) Group 1 Please

Todos os fixtures que não estão armazenados no grupo 1 não estão selecionados.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá clonar o fixture 1 apenas no executor 2, porque você precisa de mais um fixture para iluminar os atores.



O console lhe pedirá para escolher o método de clone.

Fixtures 1 está clonado nos fixtures 33 a 35, apenas no executor 1.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá deletar apenas o fixture 1 do cue 2 no executor principal.

Pressione Delete 2 (=Cue 2) + If (= If) Fixture 1 Please





Fixture 1 está deletado do cue 2 no executor principal.

Exemplo 4

Vamos supor que você só irá selecionar os fixtures se eles estiverem no grupo 1 (front truss) e grupo 2 (wash lights).

Pressione Group 1 + If (= If) Group 2 Please .

Todos os fixtures que estão sobrepostos no grupo 1 e 2 estão agora selecionados na vista de fixtures.

Links Relacionados

- <u>Tecla If</u>
- Comando Clone
- Comando Delete

8.33. Comando IfOutput

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando lfOutput.

Para ir para o comando lfOutput, pressione If (= lfOutput) no console.

Descrição

Com o comando lfOutput você pode selecionar todos os fixture na vista de fixture com uma atual

- saída de dimmer acima de zero
- saída de dimmer em uma gama
- saída de preset

Sintaxe

1. Selecionar todos os fixtures com uma atual saída de dimmer acima de zero



2. Selecionar todos os fixtures com uma atual saída de dimmer entre 50 e 75.

IfOutput At 50 Thru 75

3. Selecionar todos os fixtures com uma atual saída de preset de cor ciano.

IfOutput Preset 4.2

Exemplo 1

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures com uma atual saída de dimmer acima de zero.

Pressione If (= IfOutput) Please





Todos os fixtures com uma atual saída de dimmer estão selecionados na vista de fixtures.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures com uma atual saída de dimmer entre 50 e 75.

Pressione If (= IfOutput) At 50 Thru 75 Please.

Todos os fixtures com uma atual saída de dimmer entre 50 e 75 estão selecionados.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures com uma atual saída de preset de cor "ciano" (4.2) para dar a eles uma nova cor de preset "laranja".

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione **If** (= IfOutput) e toque no preset "Ciano" no agrupamento de preset de cor.

b) Pressione If (= IfOutput) Preset 4 (= preset pool color) . 2 (= second preset in the color preset pool) Please .

Todos os fixtures com uma atual saída de preset de cor "ciano" (4.2) estão selecionados e agora é fácil dar a eles outra cor de preset.

Links Relacionados

- Tecla If
- Vista de Fixtures

8.34. Comando Invert

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Invert.

Para ir para o comando Invert, pressione Macro no console e toque em Macro 22 "Inverter".

Invert está na linha de comando.

Descrição

Com o comando Invert você pode:

- Selecionar fixtures que não estão atualmente selecionados na vista de fixtures
- Desfazer a seleção de fixtures que estão atualmente selecionados na vista de fixtures

Sintaxe

1. Inverter todos os fixtures no grupo 1.

Invert Group 1

-

2. Inverter seleção de fixture.


Invert Fixture 1 Thru 3

Exemplo 1

Vamos supor que, a todo segundo fixture do grupo 1 está selecionado na vista de fixtures para atribuir-lhes uma cor azul.

Agora, você irá selecionar todos os outros do grupo 1 para atribuir-lhes uma outra cor.



de todo segundo do grupo 1 estão selecionados

- 1. Pressione Macro no console. A <u>Vista do Agrupamento de Macros</u> se abre.
- 2. Toque em Macro 22 "Inverter", pressione Group 1 Please.

Todos os outros fixtures do grupo 1 estão selecionados para atribuir-lhes uma outra cor.



Figura 2: Os outros

fixtures do grupo 1 estão selecionados

Exemplo 2

Vamos supor que você tenha os fixtures 1, 3 e 5 selecionados. Agora você irá selecionar os fixtures 2 e 4.



Figura 3: Fixture 1 + 3 + 5 estão selecionados

1. Pressione Macro no console. A Vista do Agrupamento de Macros se abre.

2. Toque em Macro 22 "Inverter", pressione Fixture 1 Thru 5 Please

A seleção de fixture dos fixtures de 1 a 5 está invertida. Os fixtures 2 e 4 estão selecionados.



Figura 4: A seleção de fixture anterior está invertida

8.35. Comando Label

Figura 1: Fixture

dot2 User Manual



Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Label.

Para ir para o comando label, pressione Label no console.

Descrição

Com o comando label, você pode etiquetar:

- fixtures na vista de fixtures
- grupos no <u>agrupamento de grupos</u>
- presets no <u>agrupamento de presets</u>

Sintaxe

1. Etiquetar um fixture.

 Label Fixture 1

 2. Etiquetar um grupo.

 Label Group 1

 3. Etiquetar um preset.

 Label Preset

Exemplo 1

Vamos supor que você irá etiquetar os fixtures de 1 a 10 como Mac700 com um número consecutivo no final na vista de fixtures.

Existem duas maneiras de fazer isso.

a) Pressione Label Fixture 1 Thru 10 Please .

b) Pressione Label e selecione os fixtures de 1 a 10 na vista de fixtures.

A <u>janela Insira Nome para</u> se abre. Insira "Mac700 1".

Os fixtures de 1 a 10 são etiquetados como Mac700 com um número consecutivo no final na vista de fixtures.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá etiquetar o grupo 1 como "Todas as Cores do Estúdio" no agrupamento de grupos.

Existem duas maneiras de fazer isso.

a) Pressione Label Group 1 Please

b) Pressione Label e toque no grupo 1 no agrupamento de grupos.

dot2 User Manual



A janela Inserir Nome para se abre.

Insira "Todas as Cores do Estúdio".

O grupo é etiquetado como "Todas as Cores do Estúdio".

Exemplo 3

Vamos supor que você irá nomear um preset de cor como "Vermelho Escuro".

Existem duas maneiras de fazer isso.

- a) Pressione Label Preset 4 (=Color Preset Pool) . 1 (=Preset Object 1) Please .
- b) Pressione Label e toque no preset 1 no agrupamento de cor de preset.

A janela Insira Nome para se abre.

Insira "Vermelho Escuro".

O preset de cor é etiquetado como "Vermelho Escuro".

Links Relacionados

- Tecla Label
- Fixtures View
- Groups Pool
- Presets Pool

8.36. Comando Learn

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando learn.

Para ir para ao comando learn, pressione Speed no console. Learn agora está na <u>linha de comando</u>.

Learn

Descrição

Com o comando learn você define a velocidade tocando em

- Chaser
- Efeitos (effects)
- Ritmo Master (master rate)
- Velocidae Master (master speed)

Sintaxe

Define a velocidade de objetos através do toque.

Learn

dot2 User Manual



Exemplos

Aqui estão alguns exemplos de como você pode usar o comando learn.

Exemplo 1

Vamos supor que você irá definir a velocidade de um chaser.

Pressione e segure **Speed** (= Learn) e pressione o botão executor do chaser algumas vezes na velocidade que você gostaria de ter.

O chaser aprende a velocidade da batida do botão executor.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá definir a velocidade de um efeito (effect).

Pressione e segure Speed (= Learn) e pressione o botão executor do efeito algumas vezes na velocidade que você gostaria de ter.

O efeito aprende a velocidade da batida do botão executor.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá definir a velocidade do ritmo master (master rate).

Pressione e segure Speed (= Learn) e pressione o botão executor do ritmo master (master rate) algumas vezes na velocidade que você gostaria de ter.

O ritmo master (master rate) aprende a velocidade da batida do botão executor.

dot2 User Manual



8.37. Comando Macro

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando macro.

Para ir para o comando macro, pressione Macro no console.

Descrição

Com o comando macro, você inicia um macro do agrupamente de macros.

Sintaxe

Iniciar um macro.

Macro 1

Exemplo

Vamos supor que você irá começar o macro 1 (por exemplo em 5%) nos fixtures selecionados.

Pressione Macro 1 Please.

Macro 1 é iniciado.

Links Relacionados

- Tecla Macro
- Agrupamento de Macro

8.38. Comando MidiNote

Essa página descreve a sintaxe e como usar o comando MidiNote.

Para usar o comando MidiNote, digite MidiNote ou o short cut Mn na linha de comando.

Descrição

Com o comando MidiNote, você envia mensagens de MIDI Note através da porta Midi Out na parte traseira do console.

Se um canal de MIDI está inserido no comando, o canal de MIDI inserido será usado. Se nenhum canal de MIDI estiver inserido, o canal de MIDI na <u>janela MIDI Show Control</u> é usado.

Se uma velocidade for inserida no comando, a velocidade inserida será usada. Se nenhuma velocidade for inserida, a velocidade de 127 (full) será usada.

Se a dot2 estiver em uma sessão, as mensagens MIDI Notes serão enviadas somente no master da sessão para evitar o trânsito duplo.

Se o comando Off for usado, uma MidiNote Off é enviada.





🏹 Dica:

Para checar as MIDI Notes enviadas, pressione **Tools** e toque em baixo da coluna MIDI em Monitor MIDI. Para mais informações, consulte <u>Monitor de MIDI</u>.

Sintaxe

1. Enviar MIDI Note com o selecionado canal de MIDI da janela MIDI Show Control e velocidade full (127).

MidiNote 12

2. Enviar MIDI Note com canal de MIDI definido e velocidade full (127).



3. Enviar MIDI Note com o selecionado canal de MIDI da janela MIDI Show Control e velocidade de 60.

MidiNote 12 60

4. Enviar uma MIDINote Off.

MidiNote 14 Off	: <u></u> :
-----------------	-------------

Exemplo

Vamos supor que você irá enviar uma MIDI Note em um cue específico para disparar uma estação de som.

Requisitos:

- Dispositivo de estação de som conectado, por exemplo, computador no conector MIDI Out.
- Cue armazenado em um executor.

Abra a vista de cues e digite na coluna CMD (comando =) a seguinte sintaxe: MidiNote 12

Off Time 0.0s	э:		Cu	TC Record	y y				
Number	Control Fade	Control Delay	Shapers Fa d e	Shapers Delay	∨ideo Fade	∨ideo Delay	СМД	Snap Percent	
1	2	0	2	0	2	0	MidiNote 12	0.00%	Ì
2	2	0	2	0	2	0	MidiNote 15	0.00%	
3	2	0	2	0	2	0	MidiNote 20	0.00%	

Figura 1: Vista de Cues com MIDI Notes na coluna CMD

A MIDI note será enviada se o cue for executado e irá disparar a estação de som conectada.

8.39. Comando Move

dot2 User Manual



Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando move.

Para ir para o comando move, pressione Move no console.

Descrição

Com o comando Move você pode mover objetos, como por exemplo:

- Grupos para outra posição no agrupamento de grupos
- Presets para outra posição no <u>agrupamento de presets</u>
- Executores para outra posição no agrupamento de executores ou para outro agrupamento de página

Sintaxe

1. Mover um grupo para outra posição

Move Group 1 At 3

2. Mover um preset para outra posição

Move Preset 1 At 3

3. Mover um executor para outra posição na mesma página

Move Executor 1 At 3

4. Mover um executor para outra posição em outra página

Move Executor 1.1 At 2.1

5. Mover o executor principal para o executor 6 at page 1.

Move Executor 0.1.1 at 1.6

Exemplo 1

Vamos supor que você irá mover o grupo 50 para 1.

Há duas maneiras de fazer isso.

- a) Pressione Move Group 50 At 1 Please.
- b) Pressione Move, toque em grupo 50 no <u>agrupamento de grupos</u>, e então toque na pilha de objeto 1.

Grupo 50 foi movido e é agora o grupo 1.

Exemplo 2

Vamos supor que moverá o tipo de preset de cor 2 para 5.

dot2 User Manual



🗧 Dica:

Se você mover um tipo de preset que está sendo usado em um cue, a atribuição no cue será redirecionada automaticamente para o novo número do tipo de preset.

1. Abra o <u>agrupamento de presets de cor</u>.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione Move Preset 2 At 5 Please

b) Pressione Move, toque no preset 2 de cor no agrupamento de de preset de cor e toque

no pilha de objeto 5.

O preset de cor 2 foi movido e é agora o preset de cor 5.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá mover o executor da posição 1 para a posição 6.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione Move Exec 1 At 6 Please .

b) Pressione Move, toque em executor 1 no agrupamento de executores e então toque em executor 6.

c) Pressione Move, pressione o botão executor 1 D no console e então pressione o botão executor 6 D no console.

O executor foi movido da posição 1 para a posição 6.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá mover um executor da página 1 para a página 2.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione Move Exec 1 (=Page 1) . 1 (=Executor 1) At Exec 2 (=Page 2) . 1 (=Executor 1) Please .

b) Pressione <u>Move</u>, toque em <u>executor 1</u> na página 1 no <u>agrupamento de executores</u> e toque em <u>executor 1</u> na página 2.

c) Pressione Nove, toque em executor 1 na página 1 na vista da barra do executor e toque em executor 1 na página 2.

O Executor 1 é movido da página 1 para a página 2.

Exemplo 5

Vamos supor que você irá mover o executor principal ao executor 6 na página 1.

Há três maneiras de se fazer isso:

dot2 User Manual



a) Pressione Move em seguida, pressione um dos grandes botões dos executores principais. Por exemplo, o grande Pause e depois pressione o botão executor 6 .

b) Pressione	Vove Exec	0.1.1	(= Executor	Principal] At	Exec 1	(=Page 1)	. 6 (=Executor 6)
Please.							

c) Pressione Move, toque em executor principal na vista da barra do executor e toque em executor 6 na página 1.

O executor principal é movido para o executor 6 na página 1.

8.40. Comando Off

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando off.

Para ir ao comando off, pressione Off no console.

Descrição

Com o comando off você pode

- desligar um executor
- desligar um executor com tempo de fade
- desligar todos os executores normais atribuídos com uma lista de cue
- remover fixtures selecionados da vista de fixtures

Sintaxe

1. Desligue o executor principal.



2. Desligue um executor com tempo de fade.

Off Executor 1 Fade 2

3. Desligue todos os executores normais com uma lista de cue



4. Remova fixtures e seus valores do programador na vista de fixtures.

Off Fixture 3	

Exemplo 1

Vamos supor que você irá desligar o executor 1.





Há três maneiras de fazer isso.

a) Pressione Off, e o botão executor respectivo 🕨.

b) Pressione Off Exec 1 Please .

c) Pressione Off, e toque no botão executor respectivo na vista da barra do executor.

Executor 1 está desligado.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá desligar o executor 1 com um tempo de fade de 2 segundos.

Pressione Off Exec 1 Time (=Fade) 2 Please .

Executor 1 se desligará com um tempo de fade de 2 segundos.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá desligar todos os executores normais com uma lista de cue.

Pressione Off Thru Please .

Todos os executores normais com uma lista de cue estão desligados.

Exemplo 4

Vamos supor que você tenha selecionado os fixtures de 1 a 10 e que irá remover o fixture 5 junto com seus valores a partir do programador na vista de fixtures.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione Off e em seguida, toque em fixture 5 na vista de fixtures.

b) Pressione Off Fixture 5 Please .

Fixture 5 e os seus valores estão retirados da seleção.

Links Relacionados

- Tecla Off
- Vista da Barra do Executor
- Vista de Fixtures

8.41. Comando On

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando On.

Para ir para o comando On, pressione On no console.

Descrição

Com o comando on, você pode:

dot2 User Manual



.....

- ligar um executor
- ligar um executor com tempo de fade
- ligar todos os executores normais atribuídos com uma lista de cue
- ativar todos os valores de um fixture no programador
- ativar todos os valores de um tipo de preset para fixtures selecionados no programador

Sintaxe

1. Ligar um executor.



2. Ligar um executor com tempo de fade.

On Executor 1 Fade 2

3. Ligar todos os executores normais com uma lista de cue.

On Thru

4. Ativar todos os valores de um fixture no programador.

On Fixture 1

5. Ativar todos os valores de um tipo de preset para fixtures selecionados no programador.

On PresetType 1
Exemplo 1
Vamos supor, você irá ligar o executor 1.
Há três maneiras de fazer isso.
a) Pressione On , e o botão executor respectivo 🕨.
b) Pressione On Exec 1 Please .
c) Pressione On, e toque no botão executor respectivo na vista da barra do executor.
O Executor 1 está ligado.
Exemplo 2
Vamos supor que você irá ligar o executor 1 com um tempo de fade de 2 segundos.
Pressione On Exec 1 Time (=Fade) 2 Please .
Executor 1 se ligará com um tempo de fade de 2 segundos.





Exemplo 3

Vamos supor que você irá ligar todos os executores normais com uma lista de cue na página atual.

Pressione On Thru Please .

Todos os executores normais com uma lista de cue na página atual estão ligados.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá ativar todos os valores dos fixtures de 1 a 10 no programador.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione On Fixture 1 Thru 10 Please.

b) Selecione os fixtures de 1 a 10 na vista de fixtures e pressione duas vezes Please .

Todos os valores de 1 a 10 estão ativos no programador.

Exemplo 5

Vamos supor que você irá ativar todos os valores de dimmer para os fixtures selecionados no programador.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione On	*	Preset	(= PresetType)	1	Please .
-----------------	----------	--------	----------------	---	----------

b) Pressione On 🔜 + Preset (= PresetType) Dimmer Please

c) Dê um toque duplo em Dimmer na barra de tipo de preset.

Os valores de dimmer dos fixtures selecionados estão ativos no programador.

- Tecla On
- Vista da Barra do Executor
- Tecla Please





.....

8.42. Comando OutDelay

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando OutDelay.

Para ir para o comando OutDelay é necessário pressionar outra tecla de função antes, por exemplo Store e depois quatro vezes Time.

Descrição

Com o comando OutDelay você pode armazenar um cue e definir um tempo de out delay. Out delay é um tempo de espera para obtenção de valores de dimmer menores.

Sintaxe

Armazena um cue e define um tempo de out delay.

Store Cue 1 OutDelay 4

Exemplo

Vamos supor que você irá armazenar um novo cue 1 no executor principal e definir seu tempo de out delay de 4 segundos.

Há três maneiras de fazer isso:

 b) Pressione Store 1 (= Cue 1) quatro vezes Time (= OutDelay) 4 e o grande Go. c) Pressione Store 1 (= Cue 1) quatro vezes Time (= OutDelay) 4 e toque no executor principal na <u>vista da</u> 	a)	Pressione	Store	1 (= Cue	1) quatro ve	ezes Time	(= OutDelay)	4 Please .		
c) Pressione Store 1 (= Cue 1) quatro vezes Time (= OutDelay) 4 e toque no executor principal na vista da	b)	Pressione	Store	1 (= Cue	1) quatro ve	ezes Time	(= OutDelay)	4 e o grande	Go .	
	c)	Pressione	Store	1 (= Cue	1) quatro ve	ezes Time	(= OutDelay)	4 e toque no	executor princip	al na <u>vista da</u>

Cue 1 está armazenado no executor principal com um tempo de out delay de 4 segundos.



- Tecla Time
- Vista de Cues
- Janela da Barra do Executor

dot2 User Manual



8.43. Comando OutFade

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando OutFade.

Para ir para o comando OutFade é necessário pressionar outra tecla de função antes, por exemplo: Store e pressione Time duas vezes (= OutFade).

Descrição

Com o comando OutFade você pode indicar tempos de out fade

- para um novo cue com tempo de out fade
- em um cue existente

Indica tempos de out fade para obter valores de dimmer menores.

Sintaxe

1. Armazena um novo cue 1 com um tempo de out fade de 4 segundos.

Store Cue 1 OutFade 4

2. Atribui um tempo de out fade de 5 segundos ao existente cue 3 no executor 1.

Assign OutFade 5 Cue 3 Executor 1

Exemplo 1

Vamos supor que você irá armazenar um novo cue no executor principal com um tempo de out fade de 4 segundos.

Pressione Store 1 (= Cue 1) duas vezes Time (= OutFade) 4 Please .

Cue 1 é armazenado com um tempo de out fade de 4 segundos.



Exemplo 2

Vamos supor que você irá atribuir um tempo de out fade de 5 segundos ao existente cue 3 armazenado no executor 1.

Pressione	+	Label	(=Assign)	duas vezes	Time	(= OutFade)	5	Cue	3	Exec	1	Please
-----------	---	-------	-----------	------------	------	-------------	---	-----	---	------	---	--------

Cue 3 no executor 1 tem agora um tempo de out fade de 5 segundos.

- Tecla Time
- Vista de Cues
- Comando Store

dot2 User Manual



8.44. Comando Page

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando page.

Para ir para o comando page, pressione Page no console.

Descrição

Com o comando page você pode, por exemplo:

- desligar todos os executores de uma página
- deletar uma página
- armazenar uma página
- etiquetar uma página

Sintaxe

1. Desligar todos os executores de uma página

	Off Page 1	
2.	Deletar uma página.	
	Delete Page 1	<u></u>
3.	Armazenar uma nova página.	

Store Page 2

4. Etiquetar uma página.

Label Page 1

Exemplo 1

Vamos supor que você irá desligar todos os executores da página 1.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione Off Page 1 Please .

b) Pressione Off e toque na página 1 no agrupamento de páginas.

Todos os executores armazenados na página 1 estão desligados.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá deletar todos os executores armazenados na página 1.

Há duas maneiras de fazer isso.

dot2 User Manual



- a) Pressione Delete Page 1 Please.
- b) Pressione Delete e toque na página 1 no agrupamento de páginas.

Todos os executores armazenados na página 1 estão deletados.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá criar uma nova página 3.

Há duas maneiras de fazer isso:

- a) Pressione Store Page 3 Please
- b) Pressione Page + até que você atinja a página 3.

A página 3 é criada.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá etiquetar a página 2 como 'efeitos'.

Há duas maneiras de fazer isso:

- a) Pressione Label Page 2 Please
- b) Pressione Label e toque na página 2 no agrupamento de páginas.

A janela Insira Nome para se abre.

Links Relacionados

- Vista do Agrupamento de Páginas
- Tecla Page
- Tecla Page+

8.45. Comando Park

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Park.

Para ir para o comando Park, pressione e segure 4 Pause (=Park) no console.

Park está na linha de comando.

Descrição

Com o comando Park você pode parkear:

- o valor atual de um fixture
- o valor específico de um fixture
- os valores do tipo de preset de um seleção de fixtures
- um canal de DMX específico



Canais de DMX parkeados são exibidos com um plano de fundo azul na <u>vista de DMX</u>.
Se você quiser desparkear canais de DMX, abra a janela de tools.

Sintaxe

1. Parkear os valores atuais de um fixture.

Park Fixture 1

2. Parkear todos os atributos do fixture 1 em 100%.

Park Fixture 1 At 100

3. Parkear os valores do tipo de preset de dimmer da seleção atual de fixtures.

Park PresetType Dimmer

4. Parkear um canal de DMX específico.

Park DMX 1.1	<u>=</u>
Exemplo 1	
Vamos supor que você irá parkear os valores atuais do fixture 1.	
Há duas maneiras de fazer isso:	
a) Pressione e segure + Pause (=Park) e toque no fixture 1 na vista de fixtures.	
b) Pressione e segure + Pause (=Park) Fixture 1 Please .	
Exemplo 2	
Vamos supor irá parkear os atributos do fixture 1 em 100%.	
Pressione e segure + Pause (=Park) Fixture 1 At 1 0 0 Please.	
Todos os atributos do fixture 1 estão parkeados em 100%.	
Exemplo 3	
Vamos supor que você irá parkear todos os valores de preset de dimmer da seleção a	itual de fixtu
Há duas maneiras de fazer isso:	
a) Pressione e segure 4 Pause (=Park) e toque em Dimmer na barra de tipo	de preset.

b) Pressione e segure 📕 + Pause (=Park) 🏴 + Preset (=PresetType) e insira na linha de comando a palavra

dot2 User Manual



Dimmer. Toque em Enter.

Todos os valores de preset de dimmer da seleção atual de fixtures estão parkeados.

Exemplo 4

Vamos supor que você vai parkear o canal de DMX 1.2.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione e segure 4 + Pause (=Park) e toque no canal de DMX 1.2 na vista de DMX.

b) Pressione e segure 4 + Pause (=Park) DMX 1 . 2 Please .

O canal de DMX 1.2 está parkeado.

- Vista de DMX
- Vista de Fixtures
- Barra de Tipo de Preset

dot2 User Manual



8.46. Comando Pause

Esta página descreve a sintaxe e como usar o Comando Pause.

Para ir ao comando Pause , pressione a pequena tecla Pause no console.

Descrição

Com o comando Pause você pode:

pausar um crossfade entre dois cues

pausar um efeito armazenado em um cue

sair da pausa de um executor

O comando pause é uma função de toggle (alternância).

Se o executor está em execução, o comando pause irá configurá-lo para uma pausa.

Se o executor está configurado para uma pausa, o comando pause vai parar a pausa (daspausar) e fazer com que ele seja executado novamente.

.....

Sintaxe

Pausar ou sair da pausa de um executor.

Pause Executor 1

Exemplo 1

Vamos supor que você irá pausar o chaser no executor 1.

Pressione a pequena tecla Pause e, em seguida, o De botão executor respectivo no console.

O executor 1 está configurado para fazer uma pausa.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá sair da pausa no executor 1 e executar o chaser novamente.

Pressione a pequena tecla Pause e, em seguida, o 🕨 botão executor respectivo no console.

O executor está sendo executado novamente.

- <u>Tecla Pause</u>
- Botão Executor [Go]

dot2 User Manual



8.47. Comando Preset

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando preset.

Para ir para o comando preset, pressione Preset no console.

Descrição

Com o comando preset você pode, por exemplo:

- etiquetar um preset
- aplicar presets em fixtures

Sintaxe

1. Etiquetar um preset.

Label Preset 1

2. Aplicar um preset em um fixture.

Fixture 1 At Preset 1

Exemplo 1

Vamos supor que você irá etiquetar o preset de dimmer 1 como "close".

- 1. Abra o agrupamento de preset de dimmer.
- 2. a) Pressione Label Preset 1 Please .
- 2. b) Pressione Label e toque no preset 1 no agrupamento de preset de dimmer.

A janela Inserir Nome para se abre.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá aplicar um preset de cor (= vermelho) no fixture 1.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Selecione o fixture 1 na vista de fixtures, abra o agrupamento de preset de cor e toque no preset 2 (= vermelho).

b) Pressione Fixture 1 At Preset 4 (= color presets pool) . 2 (= preset 2 red) Please .

Preset 2 do agrupamento de preset de cor está aplicado no fixture 1.

Links Relacionados

- Tecla Preset
- Agrupamentos de Preset

8.48. Comando PresetTvpe

dot2 User Manual



Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando PresetType. Para ir para o comando PresetType, pressione e segure e Preset no console. Descrição Com o comando PresetType você abre: • um agrupamento de tipo de preset pelo número do tipo de preset • um agrupamento de tipo de preset pelo nome do tipo de preset Sintaxe 1. Abrir um agrupamento de tipo de preset pelo número do tipo de preset PresetType 1 2. Abrir um agrupamento de tipo de preset pelo nome do tipo de preset PresetType Dimmer -----Exemplo 1 Vamos supor que você abrirá o agrupamento de preset de cor pelo número. Exigência: que Presets esteja selecionado na vista da barra. Há duas maneiras de fazer isso: a) Toque em Cor na barra de tipo de preset. b) Pressione 4 + Preset (= PresetType) 4 (= número do tipo de preset de cor) Please . O agrupamento de preset de cor está aberto. Exemplo 2 Vamos supor que você abrirá o agrupamento de controle do tipo de preset pelo nome do tipo de preset. Exigência: que Presets esteja selecionado na vista da barra Há duas maneiras de fazer isso: a) Toque em Control na barra de tipo de preset. b) Pressione 4 Preset (= PresetType) e insira na linha de comando a palavra Control. Toque Enter . O agrupamento de controle de preset está aberto. Links Relacionados • Tecla Preset Tecla MA

Barra de Tipo de Preset





• Como trabalhar com Presets?

8.49. Comando Preview

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando preview.

Para ir para o comando preview, pressione Prw no console.

Preview está na linha de comando.

Descrição

Com o comando Preview você obtém uma pré-visualização da saída programada na vista de fixtures e na dot2 3D, sem ter uma saída real de DMX.

Você pode usar o comando Preview para pré-visualizar

- executores
- cues



Dica:	
Para sair do modo Preview, pressione Esc ou Off Prw no console.	

Sintaxe

1. Obter uma pré-visualização do executor 102.

Preview ExecButton1 1.102

2. Obter uma pré-visualização do cue 1 no executor principal.

Preview Cue 1

Exemplo 1

Vamos supor que você terá uma prévia do executor 102 programado sem ter uma saída real de DMX.

Existem cinco maneiras de fazer isso

- a) Pressione Prw e toque no executor 102 na janela da barra do executor.
- b) Pressione Prvw e toque no executor 102 na vista do agrupamento do executor.
- c) Pressione Prwv e toque no executor 102 na vista de playbacks virtual.





- d) Pressione **Prw** e pressione o **botão executor** atual do executor 102 no console.
- e) Pressione Prw Exec 1 0 2 Please.

A prévia do executor 102 está visível na vista de fixtures sem ter uma saída de DMX.



Exemplo 2

Vamos supor que você terá uma prévia do cue 1 no executor principal sem ter uma saída atual de DMX.

Exigência: Que o executor principal esteja desligado.

Há três maneiras de fazer isso:

- a) Pressione Prw e toque no cue 1 na vista de cues do executor principal.
- b) Pressione Prw Cue 1 Please .
- c) Pressione Prw Please

A prévia do cue 1 no executor principal está visível na vista de fixtures sem ter uma saída real de DMX.

Exemplo 3

Vamos supor que você percorrerá pela lista de cue do executor principal com tempo de cue e sem ter uma saída atual de DMX.

1. Abra o executor principal no modo preview, pressione Prvw Please . Cue 1 no executor principal está em preview.

2. Pressione a pequena Go+ (=Go) Prvw .

Cue 2 no executor principal está em preview com tempo de cue, por exemplo: fade.



Exemplo 4

Vamos supor que você percorrerá pela lista de cue armazenada no executor 2 sem ter uma saída atual de DNX.

1. Abra o executor 2 no modo preview, pressione Prwv e o botão executor do executor 2 \triangleright . Cue 1 do Executor 2 está em preview.

2. Pressione Prw e depois Next .

Cue 2 do Executor 2 está em preview.

3. Repita o segundo passo até que você atinja o final da lista de cue.







Para percorrer de volta pela lista de cue, pressione Prw Prev.

8.50. Comando Rate

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando rate.

Para ir para o comando rate é necessário pressionar outra tecla de função antes, por exemplo Store e depois Speed.

Descrição

Com o comando rate você pode armazenar em um executor um:

- Master Speed (velocidade master)
- Master Rate (ritmo master)

Para mais informações sobre o que é velocidade master (Master Speed) e ritmo master (Master Rate), consulte o glossário.

Sintaxe

Armazenar um master speed ou master rate (ritmo master) em um executor.



d) Toque no executor 6 vazio na vista da barra do executor. A janela Executor Vazio se abre. Toque [Store]>[Speed]>[Executor], então toque Master Rate .

dot2 User Manual



8.51. Comando Record

Essa página descreve a sintaxe e como usar o comando Record.

Para usar o comando Record, digite Record na linha de comando.

Descrição

Com o comando Record você pode,

- ligar
- desligar

um timecode record para um executor.

Sintaxe

1. Ligue um timecode record.

Record On

2. Desligue um timecode record.

Record Off	- <u></u>

Exemplo

Vamos supor que você irá iniciar um timecode record para o executor 6.

1. Abra a janela da linha de comando para usar o teclado virtual e digite

Record On Executor 6

2. Pressione Please .

O timecode record começa e o **ícone record** piscante fica visível na <u>barra do executor</u> e na <u>janela da barra do</u> <u>executor</u>.

dot2 User Manual



8.52. Remove Command

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando remove.

Para ir para o comando remove, pressione e segure e Delete no console.

Descrição

Com o comando remove, você remove valores armazenados de um cue. Remove funciona sempre junto com merge em um cue existente.

Sintaxe

Remover valores de dimmer.

Remove PresetType Dimmer

Exemplo

Vamos supor que você irá remover o valor de dimmer do fixture 4 no cue 2.

- 1. Selecione o tipo de fixture na vista de fixtures.
- 2. Pressione 4 + Delete (= Remove) e toque em Dimmer na barra de tipo de preset.

O valor de remove está visível na vista de fixtures.

ID	Name	Dim	
1	QWO 1		
2	QWO 2		
3	QWO 3		
4	QWO 4	Remove	Figura 1: Remover valores na folha de fixture
3. Pression	e Store 2 (= 0	Cue 2) Please	2.

Os valores de dimmer do fixture 4 no cue 2 estão removidos.

8.53. Comando Replace

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Replace.

Para ir para o comando Replace, pressione e segure e Move no console.

Replace está na linha de comando.

Se você pressionar Move depois de um Replace estar na linha de comando, o comando será With.

dot2 User Manual



Descrição

Com o comando replace você pode substituir

- Presets com Presets
- Fixtures com Fixtures
- Groups com Groups

para um executor ou no arquivo de show.

Sintaxe

1. Substitui um preset se ele for usado em um executor.

 Replace Preset 1 With Preset 2 If Exec Button 1.2

 2. Substitui um fixture.

 Replace Fixture 1 With Fixture 2

 3. Substitui um grupo.

 Replace Group 1 With Group 2

Exemplo 1

Vamos supor que você irá substituir o preset de posição 4 "Vocalista" com o preset de posição 5 "Piano" se ele for usado no executor 2.

- 1. Abra o agrupamento de preset de posição
- 2. Pressione + Move (=Replace), toque em preset 4, pressione Move (=With), toque em preset 5, pressione ff e o botão executor 2 Please.

Replace Preset 2.4 With Preset 2.5 If ExecButton 1.2

O console mostrará uma visão geral sobre a quantidade de objetos que mudarão e lhe pede para confirmar a operação de replace.

Para aplicar e deixar a janela, toque em Ok.

Para aplicar e obter um relatório detalhado, pressione Ok Criar Relatório.

Preset 4 "Vocalista" é substituído pelo preset 5 "Piano" se ele foi usado no executor 2.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá substituir o fixture 1 pelo fixture 2 se ele for usado no executor 1.

Pressione + Move (=Replace) Fixture 1 Move (=With) Fixture 2 If, pressione o botão executor 1



Replace Fixture 1 With Fixture 2 If ExecButton 1.1

O console mostrará uma visão geral sobre a quantidade de objetos que mudarão e lhe pede para confirmar a operação de replace.

Para aplicar e deixar a janela, toque em Ok.

Para aplicar e obter um relatório detalhado, pressione Ok Criar Relatório.

Fixture 1 i é substituído pelo fixture 2 se ele foi usado no executor 1.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá substituir o grupo 1 pelo grupo 2.

J	Importante:
	Substituir um grupo não irá substituir o grupo na vista grupos.
	lrá substituir os fixtures que utilizam no grupo no arquivo de show. Isso é o mesmo que
	substituir fixture por fixture.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione	MA +	Move	(=Replace)	Group	1	Move	(=With)	Group	2	Please
--------------	------	------	------------	-------	---	------	---------	-------	---	--------

b) Abra a <u>vista de grupos</u>. Pressione + Move (=Replace), toque em Grupo 1, pressione Move (=With), toque em Grupo 2 Please.

O console mostrará uma visão geral sobre a quantidade de objetos que mudarão e lhe pede para confirmar a operação de replace.

Para aplicar e deixar a janela, toque em Ok.

Para aplicar e obter um relatório detalhado, pressione Ok Criar Relatório .

Todos os fixtures armazenados no grupo 1 são substituídos pelos fixtures armazenados no grupo 2.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá deletar o fixture 1 de todos os locais em que ele esteja armazenado (grupos, presets e executores).

Pressione + Move (=Replace) Fixture 1 Move (=With) Please

O console mostrará uma visão geral sobre a quantidade de objetos que mudarão e lhe pede para confirmar a operação de replace.

Para aplicar e deixar a janela, toque em Ok .

Para aplicar e obter um relatório detalhado, pressione Ok Criar Relatório.

O fixture 1 é deletado de todos os locais, no arquivo de show, em que esteja armazenado.

- Tecla Move
- Groups View

dot2 User Manual



Presets Pools View

8.54. Comando Select

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando select.

Para ir para o comando select, pressione Select no console.

Descrição

Com o comando select, você seleciona fixtures

- por um endereço de DMX
- de uma lista de cue armazenada em um executor
- de um cue específico

Os fixtures selecionados são exibidos na vista de fixtures.

Sintaxe

1. Selecionar os fixtures na vista de fixture por um endereço de DMX

Select Dmx 1.1

2. Selecionar todos os fixtures de uma lista de cue armazenada em um executor

Select ExecButton1 1.1

3. Selecionar todos os fixture em um cue específico

Select Cue 1 Exec Button1 1.2

Exemplo 1

Vamos supor que você irá selecionar o fixture usando o endereço de DMX 1.1.

Pressione Select e toque em 1.1 na vista de DMX.

O fixture com o endereço de DMX 1.1 está selecionado.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures da lista de cue, armazenados no executor 1.

Há três maneiras de fazer isso:

- a) Pressione Select e então pressione o botão executor respectivo **P**.
- b) Pressione Select e toque no executor 1 na vista da barra do executor.
- c) Pressione Select Exec 1 Please.

dot2 User Manual



Todos os fixtures armazenados no executor 1 estão selecionados na vista de fixtures.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures do cue 1 no executor 1.

Há três maneiras de fazer isso:

- a) Pressione Select Cue 1 e então pressione o botão executor respectivo D.
- b) Pressione Select Cue 1 e toque no executor 1 na vista da barra do executor.
- c) Pressione Select Cue 1 Exec 1 Please.

Todos os fixtures do cue 1 no executor 1 estão selecionados.

- Tecla Select
- Vista de Fixtures
- Vista da Barra do Executor
- <u>Vista de DMX</u>

dot2 User Manual



8.55. Comando Selection

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Selection.

Para ir para o comando Selection, pressione e segure e Fixture no console.

Descrição

Com o comando Selection, você pode desfazer a seleção atual de fixtures. Os fixtures são removidos do <u>programador</u>.

Sintaxe

Desfazer a seleção atual de fixtures e removê-los do programador.



Exemplo

Vamos supor que você irá desfazer a seleção atual de fixtures e removê-los do programador.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	50.0
2	🔵 QWO 2	50.0

Figura 1: Fixtures selecionados no programador.

ID	Name	Dim
1	QWO 1	closed
2	QWO 2	closed

Figura 2: Fixtures com seleção desfeita no programador

Pressione Off 44 + Fixture (=Selection) Please .

A seleção atual de fixtures está desfeita.

8.56. Comando SetIP

Essa página descreve a sintaxe e como usar o comando SetIP.

Para usar o comando SetIP, digite SetIP na linha de comando.





Descrição

Importante:

Antes de usar o comando SetIP, salve o arquivo de show. Para salvar o arquivo de show, pressione **Backup** Backup. Isso é necessário pois depois do comando SetIP, o console precisa ser reiniciado para que o novo endereço de IP seja aplicado.

Importante:

O endereço de IP de Art-Net precisa ser um endereço com 2.x.x.x. ou 10.x.x.x. .

Com o comando SetIP, você pode:

- Alterar o endereço de IP de Art-Net
- Alterar o endereço de IP de sACN
- Checa a as interfaces de Ethernet disponíveis junto com seus endereços de IP na janela da linha de comando.

Depois de um endereço de IP ser alterado, é necessária uma reinicialização.

Sintaxe

1. Alterar o endereço de IP de Art-Net.

 SetIP eth0:1 2.2.3.5

 2. Alterar o endereço de IP de sACN.

 SetIP eth0 192.168.0.5

3. Exibe as interfaces de Ethernet disponíveis junto com seus endereços de IP na janela da linha de comando.



Exemplo

Vamos supor que seja necessário alterar o endereço de IP de Art-Net em sua rede.

- 1. Para salvar seu arquivo de show, pressione Backup Backup.
- 2. Abra a janela da linha de comando para usar o teclado virtual e digite:

SetIP eth0:1 2.2.3.5

3. Pressione Please .

O console pergunta se você deseja reiniciar agora.

4. Toque em Reboot Now .





O console reinicia e um novo endereço de IP é aplicado.

8.57. Comando SnapPercent

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando SnapPercent.

Para ir para o comando SnapPercent, é necessário pressionar outra tecla de função antes, por exemplo Store e depois cinco vezes Time.

Descrição

Com o comando SnapPercent, você configura um tempo de snap. O tempo de snap é um tempo de delay para os parâmetros sem fade, por exemplo: gobo ou roda de cores.

Sintaxe

1. Armazenar um cue com um snap percent de 4 %.

Store Cue 1 SnapPercent 4

2. Atribuir um snap percent a um cue existente.

Assign Cue 1 SnapPercent 4	<u></u>
----------------------------	---------

Exemplo 1

Vamos supor que você irá armazenar um novo cue 1 no executor 4 com um snap percent de 2.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione	Store 1 (= Cue	e 1) Exec 4 o	cinco vezes Ti	me (= SnapPer	cent) 2 Please.	
b) Pressione	Store 1 (= Cue	e 1) cinco vezes	Time (= Sna	pPercent) 2 e	pressione o botão e	executor respectivo
\triangleright .						
c) Pressione	Store 1 (= Cue	e 1) cinco vezes	Time (= Sna	pPercent) 2 e	toque no executor	4 na <u>vista da barra</u>

do executor.

Cue 1 está armazenado no executor 4, com um snap percent de 2.

Exemplo 2

Vamos supor que você tem armazenado o cue 1 no executor principal e agora você vai adicionar um snap percent de 2.

Pressione	-	Label	(= Assign)	1	(= Cue	1) cinco	vezes	Time	(= Sn	apPercent)	2	Please .	
-----------	---	-------	-------------	---	--------	----------	-------	------	-------	------------	---	----------	--

O snap percent de 2 está atribuído ao cue 1 no executor principal.







Links Relacionados

- <u>Tecla Time</u>
- Vista de Cues

8.58. Comando Stomp

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Stomp.

Para ir para o comando Stomp, pressione e segure + At (= Stomp) no console.

Descrição

Com o comando Stomp, você cala efeitos que estão sendo executados. Isso é útil para efeitos de Pan e Tilt, porque eles são efeitos relativos e um novo valor de pan e tilt não cala o efeito atual.

O comando stomp é o mesmo que o stomp na vista de efeitos.

Sintaxe

Calar o efeito que está sendo executado.



Exemplo

Vamos supor que você irá calar todos os efeitos de tipo de preset de posição.

Há duas maneiras de fazer isso:

- a) Abra a vista de efeitos de posição e toque em Stomp.
- b) Pressione **HAT** + At (= Stomp) e toque em Position na barra de tipo de preset.

Todos os efeitos de posição estão mudos.

Links Relacionados

- <u>Tecla MA</u>
- Tecla At
- Vista de Efeitos

8.59. Comando Store

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Store (Armazenar).

Para ir ao comando Store, pressione Store (Armazenar) no console.

dot2 User Manual



Descrição

Com o comando Store, você pode armazenar:

- um cue em um executor
- uma seleção de fixture como um grupo na vista de grupos
- um valor ativo em um <u>agrupamento de preset</u>
- um fader velocidade master (Master Speed) ou de ritmo master (Rate Master) em um executor

Para mais informações sobre cues, consulte Como trabalhar com Cues?

Sintaxe

Armazenar um cue em um executor

Store Cue 1 ExecButton1

Armazenar uma seleção de fixtures como um grupo na vista de grupos.

Store Group 1

Armazenar um valor ativo de dimmer como preset de dimmer no agrupamento de presets de dimmer

Store Preset 1.1

Armazenar um fader master speed em um executor.

Store Rate Executor 1.3¶

Exemplos

Exemplo 1

Vamos supor que você irá armazenar o cue criado como cue 1 no executor principal.

Main
[Off]
Cue

Existem três maneiras diferentes de fazer isso.

a) Pressione Store 1 (=Cue 1) Please .

dot2 User Manual



b) Pressione Store 1 (=Cue 1) e toque no executor principal na vista da barra do executor.

c) Pressione Store e pressione a grande tecla Go no console.

Se for o segundo cue no botão executor, o console irá pedir-lhe para escolher o método de store (armazenamento).

O cue é armazenado no executor principal como cue 1.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá armazenar o cue criado em um botão executor 1.



Existem três maneiras diferentes de fazer isso.



Exemplo 3

Vamos supor que você irá armazenar uma seleção de fixture como grupo 1 na vista de grupos.

Existem duas maneiras diferentes de fazer isso.

a) Pressione Store Group 1 Please

b) Pressione Store e toque no botão do grupo 1 na vista de grupos.

A seleção de fixtures está armazenada como grupo 1 na vista de grupos.




Exemplo 4

Vamos supor que você irá armazenar um valor de dimmer ativo como preset de dimmer 1 no <u>agrupamento de</u> <u>presets</u> de dimmer.

Existem duas maneiras diferentes de fazer isso.

a) Pressione Store Preset 1 (= agrupamento de presets de dimmer) . 1 (= objeto de preset 1) Please .

b) Pressione Store e toque no botão de preset de dimmer 1 no agrupamento de presets de dimmer.

O valor de dimmer está armazenado como preset de dimmer 1 no agrupamento de presets de dimmer.

Exemplo 5

Vamos supor que você irá armazenar um fader master speed no executor 3.

Há três maneiras diferentes de fazer isso:

a) Pressione Store Speed (= Rate) Exec 3 Please .

b) Pressione Store Speed (= Rate) e toque no executor 3 na <u>vista da barra do executor</u>.

c) Pressione Store Speed (= Rate) pressione o botão executor respectivo, por exemplo **>** no console.

O console pergunta, para selecionar o tipo speed master. Toque | Master Speed |.

Um fader master speed é armazenado no executor 3.

8.60. Comando StoreLook

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando StoreLook. Para ir para o comando StoreLook, pressione e segure e Store no console.

Descrição

Com o comando StoreLook, você pode armazenar o seu olhar atual como um cue em um executor.

O comando StoreLook armazena todos os valores de dimmer de todos os fixtures no show. Se o valor de dimmer é maior do que O, ele armazena adicionalmente todos os outros atributos. Se o valor de dimmer é O, ele armazena apenas o valor de dimmer porque não há mais saída atual do fixture.

Um cue armazenado com o comando StoreLook é automaticamente configurado como protegido. Valores previamente trackeados não afetam um cue armazenado com StoreLook. Para mais informações sobre protegido, consulte <u>Select Protected Window</u>. Para mais informações sobre tracking, consulte <u>O que é Tracking</u>?

Sintaxe

Armazenar o olhar atual de todos os fixtures no show.

StoreLook

© 2016 MA Lighting Technology GmbH | Dachdeckerstr. 16 | D-97297 Waldbüttelbrunn | Germany Phone +49 5251 688865-27 | support (at) ma-dot2.com | www.malighting.com



Exemplo

Vamos supor que você irá armazenar o olhar atual de todos os fixtures no show como um cue no executor 1.

31	Spot 1	closed	116.0	min	gobo 1.1
32	Spot 2				
33	Spot 3				
34	Spot 4				
35	Spot 5				

Figura 1: Folha de Fixtures antes de

armazenar com StoreLook

31	Spot 1	closed	116.0	min	gobo 1.1		
32	Spot 2						
33	Spot 3						
34	Spot 4						
35	Spot 5					Figura 2: Folha de Fixtures	depo

armazenar com StoreLook

Pressione 4 Store (=StoreLook) e o botão executor respectivo 🕨 .

Todos os valores de dimmer estão armazenados.

Todos os atributos estão armazenados se o valor de dimmer era maior do que 0.

Para mais informações sobre cores na folha de fixture, consulte Cores do Sistema - Valores.

8.61. Comando SyncEffects

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando SyncEffects.



Para ir ao comando SyncEffects, pressione e segure + Effect (= SyncEffects), o comando será executado diretamente.

Descrição

Com o comando SyncEffects você sincroniza todos os efeitos que estão sendo executados.



🗧 Dica:

Você também pode usar o botão Sync na Vista de Efeitos.

Sintaxe

Sincronizar todos os efeitos sendo executados.

SyncEffects

Exemplo

Vamos supor que você tenha os fixtures de 1 a 8 sendo executados com um efeito de dimmer PWM (= modulação por largura de batimento) e fixtures de 11 a 18 também sendo executados com um efeito de dimmer PWM. Eles não estão sincronizados e você quer sincronizá-los.



de SyncEffects

Pressione e segura + Effect (=SyncEffects).

O comando SyncEffects será executado diretamente. Todos os efeitos em execução estão sincronizados.



Figura 2: Depois

de SyncEffects

Links Relacionados

Vista de Efeitos





- O que são Efeitos?
- Como trabalhar com Efeitos?
- Tecla MA

8.62. Comando Temp

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Temp.

Para ir para o comando Temp, pressione e segure a tecla e Toggle no console.

Descrição

Com o comando Temp você pode ligar um executor temporariamente, contanto que você segure o botão executor. O comando Temp segue: os tempos, os tempos off e a posição do fader executor do cue.

Se você manter as mãos longe do botão executor, o executor se desligará novamente. O comando Temp Off será executado.

Sintaxe

Liga o executor temporariamente.

Temp Executor 1	

Exemplo

Vamos supor que você vai ligar o executor 1 temporariamente, até que você deixe de segurar a tecla.

Pressione 4 + Toggle (=Temp) e o botão executor respectivo 🕨 .

O executor está ligado contanto que você esteja segurando a tecla.

Links Relacionados

- Tecla MA
- Tecla Toggle
- Vista da Barra do Executor

8.63. Comando Thru

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Thru.

Para ir para o comando Thru, pressione Thru no console.

Descrição

Com o comando Thru você pode:

- selecionar todos os fixtures na vista de fixtures
- selecionar uma gama de fixtures na vista de fixtures





.....

- deletar cues e todos os cues seguintes do executor principal
- deletar cues e todos os cues seguintes de um botão executor

Sintaxe

1. Selecionar todos os fixtures na vista de fixtures.

Fixture Thru

2. Selecionar uma gama de fixtures na vista de fixtures.

Fixture 5 Thru 10

3. Deletar cues e todos os cues seguintes do executor principal.

Delete Cue 3 Thru

4. Deletar cues e todos os cues seguintes de um botão executor.

Delete Cue 3 Thru Executor 2

O comando Thru é um comando de ajuda e precisa de um segundo comando ou de um número.

Exemplo 1

Vamos supor que você irá selecionar todos os fixtures no show.

ID	Name	
1	QWO 1	
2	QWO 2	
3	QWO 3	
4	QWO 4	
5	QWO 5	
6	QWO 6	
7	QWO 7	
8	QWO 8	Figur

Figura 1: Fixtures Selecionados

Pressione Thru (=Fixture Thru) Please .

Todos os fixtures no show estão selecionados.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá selecionar os fixtures de 5 a 10.





Pressione Fixture 5 Thru 1 0 Please

Os fixtures de 5 a 10 estão selecionados.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá deletar o cue 3 e todos os cues seguintes do executor principal.

Pressione Delete Cue 3 Thru Please.

Cue 3 e todos os cues seguintes estão deletados do executor principal.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá deletar o cue 3 e todos os cues seguintes do botão executor .



Links Relacionados

- Tecla Thru
- Tecla Delete
- Tecla Fixture
- Como trabalhar com Cues?

dot2 User Manual



8.64. Comando Toggle

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando toggle.

Para ir para o comando toggle, pressione Toggle no console.

Descrição

Com o comando toggle, você alterna o status entre ligado (on) e desligado (off), dependendo do status atual.

Se o status atual do executor é off, toggle o tornará on. Toggle é a função padrão em todos os botões do executor.

Sintaxe

Alternar o executor 1.

Toggle Executor 1 ----Exemplo Vamos supor que você irá alternar o executor 1. Há três maneiras de fazer isso: a) Pressione Toggle e o botão executor respectivo **>**. b) Pressione Toggle Exec 1 Please . c) Pressione Toggle e o executor respectivo na vista da barra do executor. O executor alternou seu status. Links Relacionados Tecla Toggle Tecla Exec (Executor) Tecla Please Vista da Barra do Executor 8.65. Comando Top Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando top. Para ir ao comando top, pressione e segure e Flash no console. Descrição

Com o comando top você pode saltar para o topo de uma lista de cue de um executor

- diretamente
- com tempo de fade



O primeiro cue da lista de cue será executado.

O comando top é basicamente um comando Goto.

Sintaxe

1. Saltar diretamente para o topo de uma lista de cue de um executor.

Top Executor 1

2. Saltar com um tempo de fade para o topo de uma lista de cue de um executor.

Top Executor 1 Fade 3

Exemplo 1

Vamos supor que você irá saltar diretamente para o topo de uma lista de cue do executor 1.

Para obter uma saída de dimmer, certifique-se de que o fader do executor não está em 0%. Se o fader está em 0% você não obterá saída de dimmer.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione 🛄 + Flash (=Top) e o botão executor respectivo 🕨.

b) Pressione 4 + Flash (=Top) Exec 1 Please

c) Pressione 4 Flash (=Top) e toque no botão respectivo na vista da barra do executor.

O primeiro cue da lista de cue será executado.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá saltar para o topo de uma lista de cue do executor 1 com tempo de fade de 3 segundos.

Pressione 📕 + Flash (=Top) Exec 1 Time (=Fade) 3 Please

O primeiro cue da lista de cue será executado com um tempo de fade de 3 segundos.

Links Relacionados

- Tecla MA
- Comando Goto
- Tecla Goto
- Tecla Exec (Executor)

8.66. Comando Unpark

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando unpark.

dot2 User Manual



Para ir para ao comando unpark, pressione e segure 👫 + pequena tecla Go+ (=Unpark) no console.

Unpark está na linha de comando.

Descrição

Com o comando Unpark, você pode desparkear canais de DMX previamente parkeados

- de um fixture
- dos atributos do tipo de preset de uma seleção de fixture



夫 Para desparkear todos os canais de DMX previamente parkeados, abra a janela de tools.

Sintaxe

1. Desparkear um fixture previamente parkeado.

Unpark Fixture 1

2. Desparkear um canal de DMX previamente parkeado.

Unpark Dmx 1.34

3. Desparkear atributos do tipo de preset de uma seleção de fixture atual.

Unpark PresetType Dimmer

Exemplo 1

Vamos supor que você irá desparkear o fixture 1 que foi previamente parkeado.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione e segure 4 + pequena Go+ (=Unpark) e toque no fixture 1 na vista de fixtures.

b) Pressione e segure 4 + pequena Go+ (=Unpark) Fixture 1 Please .

Fixture 1 está desparkeado.

Exemplo 2

Vamos supor que você irá desparkear o canal de DMX 1.34 previamente parkeado.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione e segure 4 + pequena Go+ (=Unpark) e toque no canal de DMX 1.34 na vista de DMX.

dot2 User Manual



b) Pressione e segure 4 + pequena Go+ (=Unpark) DMX 1 . 3 4 Please

O canal de DWX 1.34 está desparkeado.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá desparkear atributos de dimmer previamente parkeados da seleção de fixture atual.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione e segura 4 pequena Go+ (=Unpark) e toque em Dimmer na barra de tipo de preset.

b) Pressione e segure + pequena Go+ (=Unpark) + Preset e insira na linha de comando a palavra **Dimmer**. Toque em Enter.

Os atributos de dimmer previamente parkeados da seleção de fixture atual estão desparkeados.

Links Relacionados

- Janela de Tools
- Vista de Fixtures
- Vista de DMX
- Tecla Go+ (Pequena)
- <u>Tecla MA</u>

8.67. Comando Update

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando Update.

Para ir para o comando Update, pressione Update no console.

Descrição

Com o comando update, você pode fazer o update de

- grupos
- presets
- cues

Sintaxe

Update

-<u>----</u>-

Exemplo 1

Vamos supor que você editou o grupo 1 usando o comando edit, e agora você aplicará as mudanças ao grupo 1.

Wr indicador de que a função de Update está disponível é a tecla Update piscando no console.

Pressione Update Please

dot2 User Manual



O console pergunta se você deseja fazer o update do Grupo 1. Toque em Ok. O update do Group 1 foi feito.

Exemplo 2

Vamos supor que você editou o preset 1 usando o comando edit, e agora você aplicará as mudanças ao preset 1.

Pressione Update Please .

O console pergunta se você deseja fazer o update do Preset 1. Toque em Ok. O update do Preset 1 foi feito.

Example 3

Vamos supor que você tenha alguns valores na programador e você fará o update do preset 1 a esses valores.

Há duas maneiras de fazer isso:

a) Pressione Update e toque no preset 1 na vista do agrupamento de presets.

b) Pressione Update Preset 1 Please .

O update do Preset 1 foi feito com os valores no programador.

Após um update, a vista de fixtures exibe o nome do preset. Para ver os valores armazenados no preset, toque e segure a pilha de preset.

Exemplo 4

Vamos supor que você irá fazer o update do cue 2 no executor 2 com os valores do programador.

Há três maneiras de fazer isso:

a) Pressione Update 2 (=Cue 2) Exec 2 Please .

b) Pressione Update 2 (=Cue 2) e pressione o botão executor 2 🕨 .

c) Pressione Update 2 (=Cue 2) e toque no executor 2 na janela na barra do executor.



O update do Cue 2 do executor 2 foi feito com os valores no programador.

Links Relacionados

- Comando Edit
- <u>Tecla Update</u>
- O que é o Programador?
- Vista do Agrupamento de Presets

dot2 User Manual



8.68. Comando View

Esta página descreve a sintaxe de como usar o comando View.

Para ir para o comando View, pressione a tecla _____ no console.

Descrição

Com o comando view, você pode ver os cues dos executores.

Sintaxe

Veja os cues do executor 1.

View Executor 1

Exemplo

Vamos supor que você verá os cues do executor 3 na página 1.

Off Tim 0.0s	ie:	Cues c	of "E	Exec 1.3 'C	Contraba	ise'''	TC Record	يکي	A
Number	Name	Protected		Trig	Trig Time	Fade	Delay	Out Fa d e	0 De
1	Contrabase		۱.	Go		0	0	InFade	InP

Figura 1: Vista de Cues

Pressione e o botão executor respectivo .

A vista de cues do executor está visível na tela 1.

Links Relacionados

- Tecla View [Olho]
- Vista de Cues

8.69. Comando Zero

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando zero.



Para ir ao comando zero pressione duas vezes a tecla . no console. O comando será executado diretamente.

Descrição

Com o comando zero, você pode colocar a intensidade em zero





- dos atuais fixtures selecionados
- de uma seleção de fixtures
- de um executor

Sintaxe

1. Colocar a intensidade dos atuais fixtures selecionados em zero.

Zero

2. Colocar a intensidade da seleção de fixtures em zero.

Fixture 1 Thru 3 Zero

3. Colocar a intensidade de um executor em zero.



Exemplo 1

Vamos supor que você irá colocar a intensidade de todos os fixtures selecionados em zero.



Figura 1: Dimmer at 100 %



Figura 2: Dimmer at 0%

Pressione .

O comando zero será executado diretamente. Os valores dos fixtures selecionados são zero.



Exemplo 2

Vamos supor que você irá colocar a intensidado dos fixtures de 1 a 3 em zero.







Importante:

Certifique-se de que nenhum dos fixtures estão selecionados. Se fixtures estão selecionados, o comando zero será sempre executado para todos os fixtures selecionados.

Pressione Fixture 1 Thru 3 . .

O comando Zero será executado diretamente. Os valores dos fixtures 1 a 3 são zero.

Exemplo 3

Vamos supor que você irá colocar a intensidade dos fixtures do executor 1 em zero.

	4	Importante: O fader fisico não se move.
Pre	essione	Exec 1

Os valores dos fixtures do executor 1 estão em zero.





9. Dicas para Operar

- Tenha primeiro uma visão geral do console.
- Leia as páginas de <u>ajuda</u>.
- Salve o arquivo de show frequentemente com um toque duplo em <u>Backup</u> ou use a função auto save. Consulte, <u>Janela de Backup</u>.
- Salve o arquivo de show adicional em um USB.
- Etiquete cues, executores, grupos, presets, etc, imediatamente depois de armazenar. Consulte, Comando Label.
- Conecte uma uma touch screen externa para manipulação avançada e uma visão geral melhor. Nós recomendamos a ELO 1928L (Intelli touch 4wire touch technology) ou a ELO 2200L(Intelli touch 4wire touch technology para as regiões da Europa/Oriente Médio/África). Consulte, <u>Como usar telas externas?</u>.
- Se você estiver trabalhando em um show ao vivo, armazene um fader de tempo do programador em um executor. Consulte, <u>Janela Executor Vazio</u>.
- Use presets para programar. Se você fizer um update do show, qualquer alteração que você fizer nos presets se ligará aos cues. Consulte, <u>Como trabalhar com Presets</u>?.





10. Notas de Lançamento

Importante:

show files dot2 criados com a versão 1.2 pode ser usada na grandMA2 apenas para a próxima versão da grandMA2 3.2.x.x. Show files criados com a versão da dot2 1.2 não são compatíveis com a versão da grandMA2 3.1.2.5.

Características Aprimoradas

A última versão v1.2 da dot2 proporciona várias melhorias que enriquecem a sua experiência no ramo da iluminação. Continue lendo para obter uma rápida introdução e encontrar links que oferecem mais informações.

Vista de Layout

🕇 🛛 Novo neste release

Uma nova maneira de organizar fixtures.

Você pode criar até cinco layouts individuais na vista de fixtures.

No modo de edição, cada fixture pode ser movido em uma grade.

A ordem é dependente da direção do touch (ou mouse) da seleção.

Cada layout tem uma barra de zoom indivídual, um botão de zoom para encaixar, e pode ser bloqueado.

Pressione a tecla para obter informações adicionais como os nomes dos fixture ou uma pré-visualização das cores e gobos se o dimmer estiver fechado.

Funcionalidade Multipatch fixture

+ Novo neste release

Novo botão <u>Create Multipatch</u> em Setup/Menu de Patch. Isso gera para os IDs de fixtures selecionados novas linhas para vários endereços de patch de DMX. Isso cria adicionalmente novos objetos de fixtures na dot2 3D.

Para mais informações, veja Menu de Patch.

Operação do executor melhorada

hovo neste release

- O executor principal pode ser movido ou copiado para todos os outros executores e vice-versa. Se, por exemplo, o executor principal deve ser movido para a página 1 executor 6 com a linha de comando, use o comando "Move Executor 0.1.1 at 1.6"
- Executores têm a função "Swop" como função adicional do botão. "Swop" é o mesmo que o botão "Flash", mas, além disso todos os atributo de outros executores saltam para zero.
- Executores têm a função adicional "Swop Protect".

Para ver o número do executor e o ícone de fader, pressione e segure 🎬

♣

dot2 User Manual



Portas de DMX atribuídas

Novo neste release

Setup / Sessions dialog. Aqui você pode atribuir saídas dos universos de DNX a cada conector XLR. Isso funciona standalone (autônomo), ou em uma sessão de rede para todos os consoles e dispositivos dot2 node4. Também é possível atribuir um universo de DMX para várias portas XLR.

Auto Save



Novo neste release

Nova função de backup: Auto Save no primeiro encoder. Opções possíveis são:

- Desligado
- a cada 15 minutos
- a cada 30 minutos
- a cada 60 minutos
- a cada 120 minutos

Novo ícone na barra de título da janela carregar show: "Mostrar arquivos de backup". O usuário pode carregar até 11 versões antigas de arquivos de show (showfile). O nome do arquivo de show termina com .backup. Cada clique duplo em Backup cria também arquivos de backup.

Para mais informações, consulte janela Backup.

Identificação da Posição de Fader

Л Melhorado nesse release

Se a posição de um fader hardware é diferente da posição no software, uma pequena barra de fader exibe a posição do fader no software.

O executor principal mostra também os faders, se um dos faders de hardware não está na posição correta.

Entradas remotas com páginas

Novo nesse release

Adicionada a coluna Página na janela de Configuração de Entradas Remotas. Agora as entradas remotas podem ser utilizadas em páginas específicas. Isto é especialmente útil, se Global Auto Fix está desligado.

Vista do Programador

Я Melhorado nesse release

dot2 User Manual



Efeitos chamados no programador são exibidos com valores de vermelho, e se eles são armazenáveis (ativo), com um fundo vermelho.

Melhoria em Effect (Efeito)

🕂 Novo nesse release

- Vista de folha de Fixture: Um marcador magenta vertical entre o ID de fixture e o nome do fixture mostra que um efeito está sendo executado no programador ou se vem de um cue.
- Efeitos armazenados em presets podem ser editados e atualizados.

Vista Smart

🕂 Novo nesse release

A vista smart é um special dialog adicional para mostrar Channelsets diretamente de tipos de fixture. A vista smart só é visível no Video dialog tipo de preset especial na tela 1. A vista smart é otimizado para servidor de vídeo com muitos atributos.

Dialog de Calibração de Touch, também para display externo

🕂 Novo nesse release

Calibração de toque externo será salva permanentemente no disco rígido e carregado novamente no próximo início.

Outras melhorias

+ Um símbolo de saída (output) na vista de folha de fixture é exibido entre o ID de fixture e o nome do fixture. Esta é uma saída (output) combinada de dimmer, gobo e cor.

+ Adicionada a função de exportar para tipos de fixture para o disco rígido interno e drive USB.

🕇 Adicionadas indicação na vista de cues, quando fade/delay é sobrescrito pelo master exec time.

+ Nome do dot2 Node4 pode ser alterado, salvo no arquivo de show e será mostrado no visor do dot2 Node4 (se estiver conectado).

켜 Cursor do mouse na tela externa será oculto após 120 segundos sem mover o mouse.

+ Rearranjadas as vistas selecionáveis. Vistas padrão são sempre exibidas na barra de vista. Vistas adicionais são apresentadas como uma grade de botões. Efeito, Macro e Vista de Página estão agora também disponíveis.

Pressione Help e depois toque na barra de título de um dos menus de configuração (setup), isso abre o arquivo de ajuda na tela 1.

+ Manipulação da seleção de fixture otimizada na vista de símbolo de fixture. Se o retângulo de fixture se intercepta de qualquer forma com um retângulo da seleção, ele será selecionado.



+ Novos macros predefinidos para exportar patch ou executor.

O que mudou

A ordem das colunas no menu de patch foi alterada. Agora a ID de fixture e o nome de fixture estão sempre visíveis. Também quando deslocando-se para o lado direito. Para maiores informações, consulte <u>Menu de Patch</u>.

Na janela de Configuração de Entradas Remotas a coluna Botão foi alterada para Função.

Bugs Corrigidos

Descrição
Efeitos, chamados de dados de preset, agora também usam o tempo do programador.
Corrigida a falha se clone fixtures com mais de 3 sub fixtures.
Editar atualização para presets agora inclui a filtragem de tipo de preset.
Corrigido a coluna Nome em uma vista de cue, na etapa
de scroll (deslocamento) é feito apenas na vertical (para manter a linha até à data).
Unificado o dialog Imortar Tipos de Fixture.
Corrigida a edição dos campos não editáveis no editor de chaser.
Atualização (update) não pede por Normal ou Cue Only, quando não há nada para atualizar.
Atualização (update) não pede por Normal ou Cue Only, quando o último cue está sendo atualizado.
Corrigido o comportamento de dialog de cor errado quando se navega através de uma seleção com os botões Next/Prev/Set após cores de alinhamento (align).
Corrigido desligar o trigger de timecode do executor durante a execução do timecode.
Copiar o executor 1 em executor 2 com dados de merge (mescla) agora
é possível.
Adicionada a coluna Delaypara uma vista de sequence.
Adicionado o botão "Off" para calculadora raw para.
Corrigido update de cue-only no modo preview.



11. Tratamento de Erros

Se a dot2 não está funcionando como na descrição do seguinte manual, existem as seguintes possibilidades.

 Mensagem de Erro: Se você não conseguir seguir em frente para o próximo passo da descrição e receber um mensagem de erro:

Consulte, Mensagens de Erro e repita o procedimento.

Se o problema persistir, entre em contato com o suporte técnico.

 Sistema não está funcionando: Se você não conseguir seguir em frente para o próximo passo da descrição e não receber uma mensagem de erro:

Entre em contato com o suporte técnico e descreva seus últimos passos. Se o console entrar em colisão, use os comandos <u>ChrashLogCopy</u> e <u>CrashLogList</u> para dar mais informações ao suporte técnico.

Serviço e Suporte Técnico

MA Lighting e sua extensa rede de distribuidores oferecem um serviço técnico incomparável.

Conte com nossa experiência para ajudá-lo com qualquer problema, não importa se for a respeito da operação, recursos de software, instalações de software ou resolução de problemas.

Por favor, mande um e-mail (em Inglês ou Alemão) para <u>support@ma-dot2.com</u> com seus detalhes de contato e informações do assunto.

Esse serviço é monitorado durante o horário comercial regular da MA Lighting na Alemanha, das 8:30h as 17h, de Segunda a Sexta.

Para serviços de emergência, por favor, entre em contato com seu distribuidor local da MA ou com o Serviço de Hotline da MA Lighting.

Ligue: +49.5251.688865-99. Por favor, note que este 24/7 hotline é estritamente para casos de emergência - para as pessoas que estão tendo problemas na execução de trabalhos.

dot2 User Manual



11.1. Comando CrashLogCopy

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando CrashLogCopy.

Para usar o comando CrashLogCopy, digite CrashLogCopy na linha de comando.

Descrição

Com o comando CrashLogCopy, você pode copiar os arquivos crash log ao USB inserido.

Os arquivos de crash log estão na pasta dot2\temp.

Para excluir arquivos de crash log do console dot2, use o comando CrashLogDelete.

Para mais informações, consulte Tratamento de Erros.

Sintaxe

CrashLogCopy

Exemplo

Vamos supor que o console falha e você terá um arquivo crash log para suporte técnico.

1. Escreva na linha de comando:

CrashLogCopy

2. Pressione Please .

O arquivo de crash log está no USB inserido na pasta dot2\temp.

dot2 User Manual



11.2. Comando CrashLogDelete

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando **CrashLogDelete**. Para usar o comando CrashLogDelete, digite **CrashLogDelete** na <u>linha de comando</u>.

Descrição

Com o comando CrashLogDelete, você pode excluir os crash logs (registros de acidentes) do console.

Use o comando CrashLogDelete, depois de o suporte técnico ter recebido o arquivo crash log.

Sintaxe

CrashLogDelete

Exemplo

Vamos supor que o suporte técnico resolveu o problema e você irá apagar os arquivos de crash log do console.

1. Digite na linha de comando:

CrashLogDelete	

2. Pressione Please .

Todos os arquivos crash log foram excluídos do console.

dot2 User Manual



11.3. Comando CrashLogList

Esta página descreve a sintaxe e como usar o comando CrashLogList.

Para usar o comando CrashLogList, digite CrashLogList na linha de comando.

Descrição

O comando CrashLogList é exibido na vista da linha de comando, se um arquivo crash existir.

Para exportar o arquivo crash log, use o Comando CrashLogCopy.

Para mais informações, consulte Tratamento de Erros.

Sintaxe

CrashLogList

Exemplo

Vamos supor que o console crash (falha, trava) e você irá verificar se um arquivo de crash log é fornecido.

1. Digite na linha de comando:



2. Pressione Please .

A vista da linha de comando exibe se um crash log foi fornecido.

11.4. Mensagens de Erro

Se as seguintes mensagens de erro não o ajudarem a resolver o problema, por favor, ligue ou escreva um e-mail para o suporte da dot2.

E-Mail: support@ma-dot2.com

Telefone: +49 5251 688 865 27

Telefone de Emergência: +49 5251 688 865 99 (Se você estiver com problemas no meio de uma produção)

Erro	Razão
# 0 Erro Desconhecido	O console tem um erro desconhecido.
# 1 Comando Desconhecido	O comando inserido é desconhecido.
# 2 Entrada Muito Longa	O comando inserido é muito longo.
# 3 Caractere Inválido	O comando inserido é inválido.
# 4 Comando não Implementado	O comando inserido não é suportado pelo console.
# 5 Número Esperado	O console espera um número.
# 6 IP Esperado	O console espera por um endereço de IP.

dot2 User Manual



Erro	Razão
# 7 Número Muito	O número incorido é muito comprido
Comprido	O numero inseriao e muito compriao.
# 8 Número Muito	O número para o comando inserido é muito pequeno (mín
Pequeno	= 1).
# 9 Número Muito Grande	O número para o comando inserido é muito grande (máx = 1).
# 10 Esperado	O console espera mais entrada.
# 11 Argumento Esperado	Está faltando um argumento no comando inserido.
# 12 Nome Esperado	O console esperava por um nome, por exemplo: cancelamento do <u>comando label</u> .
# 13 Nome Inválido	O nome de objeto inserido não é permitido. Use apena caracteres da língua Inglesa.
# 14 Objeto não existe	O objeto que você tentou trabalhar não existe, por exemplo: atribuir uma função a um executor sem cues armazenados.
# 15 Objeto não acessível	O objeto inserido não é acessível.
# 16 Proibido Modificar Tamanho	O comando inserido para modificar o tamanho é proibido.
# 17 Proibido Deletar	O comando inserido para deletar esse objeto é proibido.
# 18 Proibido Criar	O comando inserido para criar esse objeto é proibido.
# 19 Variedade Inválida	O valor inserido está fora da variedade.
# 20 Conflito no Acesso Multiusuário	Outro usuário está atualmente tentando e mesma ação.
# 21 Não Pode Deixar	Você não pode sair do destino atual. Isso poderia ser um
Destino Atual	conflito de multiusuário.
# 22 Não Pode Inserir Destino	Outro usuário está atualmente acessando o destino.
# 23 Arquivo Não Encontrado	Você está tentando importar um arquivo não existente.
# 24 Formato de Arquivo Inválido	O formato do arquivo não está correto para o destino.
# 25 Sequência Única não Dada	Você está tentando acessar um cue com múltiplas seguências.
# 26 Página Única não Dada	O comando inserido necessita de um número de página único.
# 27 Syntax erro	A syntax inserida está errada.
# 28 Origem de Cue não	
Dada	Um número de cue está faltando para a origem.
# 29 Número de cue	
Inválido	U numero de cue inserido não é valido.
# 30 Sem Executor	Você tentou acessar o executor padrão, mas não
Padrão	selecionou um.
# 31 Limite Excedido	Você está tentando exceder o limite.
# 32 Opção	A opcão selecionada não existe
Desconhecida	

dot2 User Manual



# 33 Destino não vazio, modo de cópia nãoVocê está tentando copiar algo para um destino já ocupado e você não especificou como o console deve reagir.# 34 Sem cue para a parte dadaUm número de cue está faltando e é necessário.# 35 Editar Apenas Objeto únicoVocê tentou editar vários objetos, e você só pode editar um.# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para M elementos não permitido para um número menor de objetos.# 38 Mover N para M elementos não permitido para um número menor de objetos.# 39 Mover 1 para M elementos não permitido inválido# 40 Hardware Ausente # 41 Layer InválidoØ Co alger que você está tentando acessar um hardware que não estão I nválido# 44 Direitos de usuário insuficiente# 45 Origem de clone não válido# 46 Destino de clone não válido# 47 Informar lista de# 47 Informar lista de	
modo de cópia nãoocupado e você não especificou como o console deveinformadoreagir.# 34 Sem cue para a parte dadaUm número de cue está faltando e é necessário.# 35 Editar Apenas ObjetoVocê tentou editar vários objetos, e você só pode editar únicoúnicoum.# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para MVocê está tentando copiar um número maior de objetos elementos não permitido# 39 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetoselementos não permitidopara um número menor de objetos.# 39 Mover 1 para M elementos não permitidoVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão I do layer que você está tentando acessar é inválido.# 41 Layer InválidoÓ layer que você está tentando acessar é inválido.# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteÓ nome de arquivo inserido não é inválido.# 45 Origem de clone não válidaA origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	
informadoreagir.# 34 Sem cue para a parte dadaUm número de cue está faltando e é necessário.# 35 Editar Apenas ObjetoVocê tentou editar vários objetos, e você só pode editar um.# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para MVocê está tentando copiar um número maior de objetos elementos não permitido# 39 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetos# 39 Mover 1 para MVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão I O layer que você está tentando acessar é inválido.# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário nisuficienteÓcê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	е
# 34 Sem cue para a parte dada Um número de cue está faltando e é necessário. # 35 Editar Apenas Objeto Você tentou editar vários objetos, e você só pode editar um. # 36 Muitos Números Há muitos números no comando. # 37 Copiar N para M Você está tentando copiar um número maior de objetos elementos não permitido # 38 Mover N para M Você está tentando mover um número maior de objetos # 39 Mover N para M Você está tentando mover um número maior de objetos # 39 Mover 1 para M Você está tentando mover um objeto para vários destinos. # 40 Hardware Ausente Você está tentando acessar um hardware que não estão I # 41 Layer Inválido O layer que você está tentando acessar é inválido. # 42 Nome de arquivo inválido Ó nome de arquivo inserido não é inválido # 43 Login necessário É necessário um login. # 44 Direitos de usuário insuficiente Ó coê não tem os direitos de usuário suficientes. # 45 Origem de clone não válida A origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. # 46 Destino de clone não válido O destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	
parte dadaOn humero de cue esta infando e e necessaño.# 35 Editar Apenas ObjetoVocê tentou editar vários objetos, e você só pode editar um.# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para MVocê está tentando copiar um número maior de objetos elementos não permitido# 38 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetos# 39 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetos# 39 Mover 1 para MVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão l# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoÓ nome de arquivo inserido não é inválido# 44 Direitos de usuário insuficienteÁ origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47. Informar lista deO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	
# 35 Editar Apenas ObjetoVocê tentou editar vários objetos, e você só pode editar únicoúnicoum.# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para MVocê está tentando copiar um número maior de objetos para um número menor de objetos.# 38 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetos elementos não permitido# 39 Mover 1 para MVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão I 0 layer que você está tentando acessar é inválido.# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário não válidaVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47. Informar lista deO setatino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	
únicoum.# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para MVocê está tentando copiar um número maior de objetoselementos não permitidopara um número menor de objetos.# 38 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetoselementos não permitidopara um número menor de objetos.# 39 Mover 1 para MVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão l# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoÓ nome de arquivo inserido não é inválido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47. Informar lista deO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	ar
# 36 Muitos NúmerosHá muitos números no comando.# 37 Copiar N para MVocê está tentando copiar um número maior de objetoselementos não permitidopara um número menor de objetos.# 38 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetoselementos não permitidopara um número menor de objetos.# 39 Mover 1 para MVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão I# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoÓ nome de arquivo inserido não é inválido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deMortar lista de	
 # 37 Copiar N para M # 38 Mover N para M elementos não permitido # 38 Mover N para M elementos não permitido # 39 Mover 1 para M elementos não permitido # 39 Mover 1 para M elementos não permitido # 40 Hardware Ausente # 40 Hardware Ausente # 41 Layer Inválido # 42 Nome de arquivo inválido # 43 Login necessário # 44 Direitos de usuário insuficiente # 45 Origem de clone não válido # 46 Destino de clone não válido # 47 Informar lista de Você esta stenta da cesta de de destino. # 47 Informar lista de 	
elementos não permitidopara um número menor de objetos.# 38 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetos# 39 Mover 1 para Mvocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão l# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoO nome de arquivo inserido não é inválido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaA origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deMortan de destino.	tos
# 38 Mover N para MVocê está tentando mover um número maior de objetoselementos não permitidopara um número menor de objetos.# 39 Mover 1 para Mvocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão l# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoO nome de arquivo inserido não é inválido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaA origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deMore a sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	
elementos não permitidopara um número menor de objetos.# 39 Mover 1 para M elementos não permitidoVocê está tentando mover um objeto para vários destinos.# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão l 0 layer que você está tentando acessar é inválido.# 41 Layer Inválido0 layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválido0 nome de arquivo inserido não é inválido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaA origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deMore arquivo da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.	tos
 # 39 Mover 1 para M elementos não permitido # 40 Hardware Ausente # 40 Hardware Ausente # 41 Layer Inválido Ø layer que você está tentando acessar um hardware que não estão l Ø layer que você está tentando acessar é inválido. # 42 Nome de arquivo inválido # 43 Login necessário # arquivo inserido não é inválido Ø nome de arquivo inserido não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. # 47 Informar lista de 	
# 40 Hardware AusenteVocê está tentando acessar um hardware que não estão l# 41 Layer InválidoO layer que você está tentando acessar é inválido.# 42 Nome de arquivo inválidoO nome de arquivo inserido não é inválido# 42 Nome de arquivo inválidoO nome de arquivo inserido não é inválido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaA origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deMartina de	inos.
 # 41 Layer Inválido Ø layer que você está tentando acessar é inválido. # 42 Nome de arquivo inválido # 43 Login necessário # 43 Login necessário # 44 Direitos de usuário insuficiente Ø cone de arquivo inserido não é inválido É necessário um login. Ø você não tem os direitos de usuário suficientes. Ø você não tem os direitos de usuário suficientes. A origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver Ima incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. 	tão lá.
 # 42 Nome de arquivo inválido # 43 Login necessário # 44 Direitos de usuário insuficiente # 45 Origem de clone não válida # 46 Destino de clone não válido # 47 Informar lista de O nome de arquivo inserido não é inválido Ó cessário um login. Ó nome de arquivo inserido não é inválido Ó destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. 	
Invalido# 43 Login necessárioÉ necessário um login.# 44 Direitos de usuário insuficienteVocê não tem os direitos de usuário suficientes.# 45 Origem de clone não válidaA origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 46 Destino de clone não válidoO destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino.# 47 Informar lista deHerman de	
 # 45 Login necessario # 44 Direitos de usuário insuficiente # 45 Origem de clone não válida # 45 Origem de clone não válida # 46 Destino de clone não válido # 46 Destino de clone não válido Ø O destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø O destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. 	
 # 44 Difeitos de usuano insuficientes de usuario suficientes de usuario suficientes. Wocê não tem os direitos de usuário suficientes. # 45 Origem de clone não válida A origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. # 46 Destino de clone não válido O destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. 	
 # 45 Origem de clone não válida # 45 Origem de clone não válida A origem da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. Ø destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de destino. # 47 Informar lista de 	
# 46 Destino de clone O destino da sua ação de clone não é válida. Pode haver não válido uma incompatibilidade entre o fixture de origem e o de # 47. Informar lista de de	iver de
# 47 Informar lista de	aver de
fixtures de origem para O console espera por uma lista de fixture de origem. clone	
# 48 Informar lista defixtures de destino paraO console espera por uma lista de fixture de destino.clone	
# 49 Objetos esperados para serem clonados O console espera por mais fixtures.	
# 50 Versão Inválida Esta função não é suportada por esta versão.	
# 51 Formato de Tempo Inválido	
# 52 Operação abortada por usuário Você cancelou a operação.	
# 53 PSR não válido Você não pode executar a Leitura Parcial do Show dos shows que você selecionou.	os
# 54 Variável Não Econtrada A variável inserida está vazio ou não existe.	

dot2 User Manual



Erro	Razão
# 56 Preview é somente	O objeto inserido não superta uma preview
para cues	o objeto ilisendo hao suporta ulha preview.
# 57 Objeto não suporta	
o comando de	O objeto inserido não tem informação.
informação	
# 58 Objeto está	Você tentou acessar um objeto bloqueado
trancado	voce tentou acessar un objeto bioqueado.
# 59 Destino Inválido	O objeto não pode ser movido para o destino.
# 60 Impossível Editar	Você não pode editar o objeto.
#61 Impossível Mover	Você não pode mover o objeto.
# 62 Impossível Copiar	Você não pode copiar o objeto.
# 64 Comando não	O comando inserido não é válido
suportado	
# 65 Proibido Inserir	Você não pode inserir o objeto.
# 66 Não pode atribuir	Você não pode atribuir o objeto.
# 67 Valor Muito Pequeno	O valor inserido é muito pequeno.
# 68 Valor Muito Grande	O valor inserido é muito grande.
# 69 Não cortar ou copiar	Você não pode colar porque nada está na área de
buffer para colar	transferência.
# 70 Cortar buffer está	Você não pode colar porque nada está na área de
vazio	transferência.
# 71 Impossival Calar	Você não pode colar porque nada está na área de
	transferência.
# 72 Comando não	O comando que você tentou executar não pode ser
executado	executado, por exemplo: executar um executor sem cues.
# 73 Timer Inválido	O timer selecionado não é válido.

dot2 User Manual



12. Glossário

A

Área de Comando:

A área da direita no console, abaixo da tela 1, incluindo todas as teclas de comando e encoders.

Atributos:

Função controlável de um fixture, como por exemplo pan ou gobowheel3.

Auto Fixado:

Todos os executores que não estão na posição neutra serão automaticamente fixados se você alterar a página.

В

Biblioteca de Fixture:

Biblioteca com todos os tipos de fixture comuns para importar tipos de fixture para o showfile. Consulte, <u>Janela</u> <u>Importar Tipo de Fixture</u>.

Blind:

Cria cues sem saída de DMX. Consulte, Tecla Blind.

Botão Executor:

Tecla física no console para executar cues.

BPM (beats por minuto):

Velocidade de um chaser e efeitos são contados em beats por minuto. Consulte, Selecionar Vista de Trig.

Button Wing:

É uma extensão para o console com botões executores adicionais.

B.O. (black out): Leva os valores de dimmer para zero. Consulte, Tecla B.O..

С

Canal de DMX:

Cada atributo de um fixture precisa de um (8bit) ou dois (16bit) canais de DMX. 512 canais de DMX são um universo de DMX. Para ver todos os canais dos oito universos de DMX disponíveis, consulte <u>vista de DMX</u>.

Channel (Canal):

Refere-se a, canal de DMX.

ChannelSets:

Valores predefinidos no tipo de fixture para um acesso mais rápido ao fixture. Consulte, Tipo de Preset de Vídeo.

Chaser:

Um chaser é um modo do executor que é executado em um loop, aleatório ou bounce na lista de cue. Consulte, <u>Configurações da Vista do Executor</u> ou <u>Vista de Cues</u>.

Cmd (Comando):

Instruções que você insere no console.





Controle:

Atributos de controle são, por exemplo, controle da lâmpada, fixture global e taxa de digitalização. Tipo de preset de número sete. Consulte, <u>Vista do Tipo de Controle de Preset</u>.

Cue:

Uma cena no palco. Consulte, <u>O que é um Cue</u>, <u>Como trabalhar com Cues</u> ou <u>Vista de Cue</u>.

D

DMX (digital multiplex, DMX 512):

Protocolo de comunicação que liga os consoles com os tipos de fixture.

DVI-D (digital visual interface - digital): Conexão para uma tela externa.

Ε

Efeito:

Manipula e cria mudanças de valores de atributos clicados.

Encoder:

Os quatro botões rotativos redondos abaixo da tela 1, para controlar os valores de atributos ou navegar na tela.

Endereço de DMX:

É o endereço de partida que você tem no fixture e no console. Estabeleça o endereço de DMX de um fixture no console na Janela Selecionar Endereço de DMX.

Ethernet:

As conexões de rede no console. Você pode inserir um Ethercon RJ45.

Executor:

Botão e fader executor no console e executor na visão de playbacks virtuais. Você armazena cues em um executor.

F

Fader Executor:

Fader físico no console para executar cues.

Fader Wing:

É uma extensão para o console com faders e botões executores adicionais.

Feature:

Grupo de atributos para uma melhor visão geral. Consulte, Tipo de Preset de Vídeo

Flip:

Flip é uma função para alterar a combinação de pan e tilt e apontar o seu fixture na mesma direção, porém rodado 180°. Refere-se a, <u>Vista do Tipo de Posição de Preset</u>.

Footprint de DMX:

É um indicador de quantos canais de DMX o tipo de fixture necessita.





Frame (fps = frames por segundo):

É uma frequência de imagem. A configuração padrão é 30 fps. A partir deste segue-se que 1 frame é equivalente a 0.03 segundos. Consulte <u>Vista da Calculadora</u>.

G

Grand master:

Fader na extrema direita do console a reduzir todos os valores de dimmer. Consulte, <u>Guia de Introdução -</u> <u>Configuração Física e Layout</u>.

Grupo:

Para obter uma seleção rápida, armazene os fixtures selecionados em grupos. Consulte, Vista de Grupos.

Н

Hue:

A cor de uma notação de cor, num ângulo entre 0 e 360 graus.

l

ID de Fixture:

Identificador único para cada fixture. Você estabelece o ID de fixture no Menu de Patch .

Instâncias:

Controles individuais dos tipos de fixture, por exemplo: um pixel de um painel de LED. Consulte, <u>Janela Importar Tipo</u> <u>de Fixture...</u>.

Iris:

Uma abertura que controla o tamanho do feixe de um fixture.

L

Linha de Comando:

Localizado na tela 1, para inserir comandos no console. Consulte, <u>Como usar a Linha de Comando</u> ou <u>Linha de</u> <u>Comando</u>.

Lista de Cue:

Lista com mais de um cue, armazenado em um executor.

Μ

Macro:

Combinações de comandos pré-gravados.

Master Executor Time:

Substitui o fade de cue e tempos on/off e configura o delay de cue para zero.

Master de Tempo do Programador:

O master de tempo do programador controla os tempos de fade de todos os valores e efeitos do programa, entre O e 10 segundos.

dot2 User Manual



Isto afeta tanto a adição de novos valores para o programador, quanto a remoção dos valores do programador com a tecla de Clear.

O master de tempo do programador é um executor de fade. Consulte, Janela de Executor Vazio.

Master Rate (Ritmo Master):

O master de transição de cue multiplica todos os timings por um fator.

Os fatores do master de transição de cue vão de Stop (= mais nenhuma saída) via 1: 1 (= timings armazenados) até 256 (= multiplica o timing por 256).

O master de transição de cue é um fader dinâmico que significa que, se esse fader tem a posição de 50% o fader de ritmo tem o fator de 1: 1. A partir de 1: 1, o fader vai dinâmicamente até 256 que equivale a posição de fader de 100%. É o mesmo a partir de 1: 1 para baixo a Stop.

Master Speed (Velocidade Master):

Controla a velocidade dos efeitos em cues e a velocidade de playback de chasers.

Master Especial:

É um executor com uma função especial, por exemplo, Master de Tempo do Program ou Rate Master.

MIDI (musical instrument digital interface):

Um padrão para a troca de sinais de controle com o console. Consulte, <u>Janela de Configuração de Entradas</u>.

MSC (MIDI Show Control):

MSC envia as funções executoras via sinal de MIDI para outro dispositivo, por exemplo, outro console ou um sequenciador MIDI. Consulte, <u>Janela MIDI Show Control</u>.

0

Out Delay:

O tempo de espera para os valores de dimmer indo para um nível menor de intensidade.

Ρ

Pan:

Eixo do movimento horizontal de um fixture. Consulte. Vista de Posição de Preset.

Presets:

Existem nove tipos de preset para controlar no console. Consulte, <u>Vista de Agrupamento de Presets</u> e <u>Barra de Tipo</u> <u>de Preset</u>.

Programador:

É um recipiente com a seleção atual de fixtures e valores de atributos manuais ajustados. Esses valores são vermelho. Consulte, <u>Valores da Cor</u>.

R

Roda de Dimmer:

A roda na extrema direita do console. Ela é sempre atribuída aos atributos de dimmer dos fixtures selecionados.

Rpm (revolution per minute):

dot2 User Manual



Velocidade de rotação de um gobowheel na unidade "revolution per minute". Consulte <u>Vista de Tipo de Preset do</u> <u>Gobo</u>.

V

Valores Naturais:

A dot2 exibe todos as vistas de canais em valores naturais com uma casa decimal. Normalmente, a variedade é de 0 a 100 e iguala os valores DMX de 0 a 255. Exceção: A faixa de pan é -270 a 270 e de tilt é -125 a 155.

S

Shutter:

Abertura e fechamento rápido da luz produzida por um tipo de fixture.

SMPTE (society of motion picture and television engineers):

É um timecode para sincronizar diferentes dispositivos de diferentes fabricantes na tecnologia áudio e vídeo. Consulte, <u>Selecionar Vista de Trig</u>.

Snap:

Muitos tipos de fixture com gobo e rodas de cor possuem canais de Snap. Isso significa que esses atributos serão executados diretamente, desconsiderando o tempo de fade do cue.

Snap Por Cento:

É uma configuração de: depois de quantos por cento do tempo de fade o atributo será executado. O valor padrão para os canais de Snap é de 0%. Consulte, <u>Vista de Cues</u>.

Strobe:

Abertura e fechamento rápido da saída de luz de um fixture.

Т

Tempo de Fade:

Tempo para alterar de um valor para outro.

Tilt:

Eixo de movimento vertical de um fixture. Consulte, Vista de Posição de Preset.

Tipo de Fixture:

Cada dispositivo que você pode controlar a partir do console. No tipo de fixture está a atribuição dos atributos para os canais DMX.

Trig (Trigger):

Seleciona um cue.

U

Universo: Consulte <u>Universo de DMX</u>.





Universo de DMX:

Um universo de DMX contém 512 canais DMX. Você pode conectar um universo a um conector XLR.

W

Wing:

Refere-se a Fader Wing ou Button Wing.

Х

XFade:

É o fader da direita ao lado do Fader Master. Com o XFade você faz o fade manualmente de um cue para o outro.

XLR A-D:

Conector de quatro pinos para o sinal DMX na parte de trás do console. Consulte, <u>Guia de Introdução -</u> <u>Configuração Física e Layout</u>.



13. Index - 6.39. - tecla <u>6.39.</u> . [dot] key <u>6.11.</u> + 6.52. + tecla 6.52. <<< 6.28. <<< GoFastBack 8.2.</pre> >>> 6.29. >>> GoFastForward 8.1. >>> tecla 6.29. 3D 3.23. abrir agrupamento de tipo de preset 8.48. Adicionar fixtures 5.3. Adicionar Novos Fixtures 7.50. AF 7.75. Agrupamento de Macro 7.38. Ajuda 6.32. Ajuda específica 8.31. Ajuda nas Vistas e Janelas 7. Align <u>6.1.</u> <u>7.51.</u> Alinhar Efeitos 7.22. Alterar endereço de IP de Art-Net 8.56. Alterar Tipo de Fixture <u>5.3.</u> <u>7.50.</u> <u>7.58.</u> Amarelo <u>4.1.3.</u> Análogo remoto 7.53. Áreas das telas 7.1. Armazenar 8.59. Armazenar Cue 8.59. Armazenar Executor 7.23. Armazenar Fade 8.21. Armazenar Grupo 8.59. Armazenar Master Especial 8.59. Armazenar Master Speed 8.59. Armazenar Ritmo Master 8.59. Arquivo Crash Log 11.1. Arquivos 7.37. Artnet 7.44. Art-Net 7.44. Assign 6.34. At <u>6.2.</u>

dot2 User Manual



At Effect 8.19. Atalho de Show 7.77. Atribuir Fade 8.21. Atribuir Snap Percent 8.57. Atribuir universo DMX 7.45. Atribuir Wing 7.16. Atributo de Dimmer 0% 8.7. Atributos 7.1.4. Atualizar Console 5.2. Auto Save 7.4. Autofix 7.31. Autofix Desligado 7.31. Autofix Global 7.31. Autofix Ligado 7.31. Autostop 7.70. Avançar 8.1. Azul <u>4.1.2.</u> Backup 6.3. Barra Azul 7.1.3. Barra de Encoder 7.1.2. Barra de Fader 7.1.3. Barra de Tipo de Preset 7.1.4. Barra de Título 7.1.5. Barra de Título Azul 7.1.5. Barra de título roxa 7.1.5. Barra de Título Vermelha 7.1.5. Barra de Vista 7.1.6. Barra do Executor 7.1.3. Black 6.28. Black Out 6.5. Blind <u>4.10.</u> <u>6.4.</u> Bloquear Console 6.36. Blue DMX values 7.20. BO <u>6.5.</u> Botão 1 7.59. Botão 2 7.59. Botões de Chaser 7.18. BPM 7.74. Calculadora 7.6. Canal de MIDI 8.38. Carregar 5.4.

dot2 User Manual



Carregar Show 5.4. 7.4. Center 7.51. Centro 7.51. Chaser 7.70. chaser de velocidade 8.36. Chasers 5.10. Ciano 4.1.3. Cinza 4.1.3. Circular Copy < 7.38. Circular Copy > 7.38. Clear 6.6. Clone 6.7. CmdDelay 6.62. Colisão da Sessão 7.69. coluna column 7.71. coluna Rede 7.71. coluna Show 7.71. Comando - [Minus] 8.3. Comando + [Plus] 8.4. Comando Assign 8.5. Comando At 8.6. Comando Black 8.7. Comando Blind 8.8. Comando Call 8.9. Comando Clone 8.10. Comando Copy 8.11. Comando CrashLogDelete 11.2. Comando CrashLogList 11.3. Comando Cue 8.12. Comando Default 8.13. Comando Delay 8.14. Comando Delete 8.15. Comando DMX 8.16. Comando DmxUniverse 8.17. Comando Edit 8.18. Comando Effect 8.19. Comando Executor 8.20. Comando Fade 8.21. Comando Fix 8.22. Comando Fixture 8.23. Comando Flash 8.24.

dot2 User Manual



Comando Full 8.25. Comando FullHighlight 8.26. Comando Go 8.27. Comando GoBack 8.28. Comando Goto 8.29. Comando Group 8.30. Comando Help 8. 8.31. 8.31. Comando If 8.32. Comando IfOutput 8.33. Comando Invert 8.34. Comando Label 8.35. Comando Learn 8.36. Comando Macro 8.37. Comando Menos 8.3. Comando MidiNote 8.38. Comando Move 8.39. Comando Off 8.40. Comando On 8.41. Comando OutDelay 8.42. Comando OutFade 8.43. Comando Page 8.44. Comando Park 8.45. Comando Pause 8.46. Comando Plus 8.4. Comando Preset 8.47. Comando PresetType 8.48. Comando Preview 8.49. Comando Rate 8.50. Comando Record 8.51. Comando Remove 8.52. Comando Replace 8.53. Comando Select 8.54. Comando Selection 8.55. Comando SetIP 8.56. Comando Snap Percent 8.57. Comando SnapPercent 8.57. Comando Stomp 8.58. Comando Store 8.59. Comando StoreLook 8.60. Comando SyncEffects 8.61. Comando Temp 8.62.
dot2 User Manual



Comando Temp Off 8.62. Comando Thru 8.63. Comando Toggle 8.64. Comando Top 8.65. Comando Unpark 8.66. Comando Update 8.67. Comando View 8.68. Comando Zero 8.69. Como adicionar e patchear fixtures em seu show 5.3. Como fazer o reset do Console 5.16. Como fazer o Update do Console 5.2. Como Salvar e Carregar seu show 5.4. Como trabalhar com Cue 5.9. Como trabalhar com Efeitos 5.11. Como Usar a Linha de Comando 5.5. Como usar uma tela externa 5.15. Conectar nodes wings 3D e onPC 5.12. conexão com o visualizador 3D 5.12. conexão onPC 5.12. Configuração de Entrada de Som 7.74. Configuração de Entrada Remota 7.53. Configuração de Rede 7.63. Configuração de Timecode 7.79. Configuração dos Protocolos de Rede 7.44. Configuração MIDI 7.40. Configurações da Janela 7.83. Configurações da Vista do Executor 7.70. Configurações Globais 7.31. Conflito de IP 7.75. Construção 7.77. Controle Remoto 7.53. Copiar 6.7. Copiar Cue 8.11. Copiar Executor Principal 8.11. Copiar Group 8.11. Copy <u>6.7.</u> Cor Amarelo 4.1. Cor Cinza 4.1. Cor de Rosa 4.1. Cor de Visualização 7.50. Cor do Sistema <u>4.1.</u> <u>4.1.1.</u>

dot2 User Manual



Cor Roxo 4.1. Cor Vermelho 4.1. Core Fader 7.68. Cores do Histórico de Comando 4.1.1. Cores dos Valores 4.1.3. CrashLogCopy 11.1. Criar Segundo Cue 7.12. Crossfade 8.21. Cue <u>4.6.</u> <u>6.8.</u> Cue Anterior 8.28. Cue Delay 8.14. Cue Go 8.27. Cue Only 4.5. 7.12. Cue Trigger 7.64. Cue Zero 7.70. Cues 5.9. Default 6.11. Default Scaling 7.83. DefGoBack 6.25. DefGoForward 6.27. Delay 6.62. Deletar Crash Log 11.2. Deletar Cue Only 7.11. Deletar Executor 8.20. Deletar Normal 7.11. Deletar Página 8.44. Deletar Tipo de Fixture 7.58. Deletar Tipos de Fixture 5.3. Delete 6.9. Delete cue 8.15. Demoshows 7.37. Desbloquear 7.18. Desconectar Dispositivo 7.16. Desfazer 7.48. Desfazer Seleção 7.48. desliga o tempo master do programador 7.47. Desligar <u>5.1.</u> <u>5.1.</u> desligar executores 7.47. Desligar Página 8.44. Desparkear atributos 8.66. desparkear canais de DMX 7.80.

dot2 User Manual



Desparkear canais de DMX 8.66. Desparkear fixtures 8.66. despatchear endereço de DMX 8.16. Despatchear fixture 8.15. Despatchear Seleção 7.50. Diagnóstico de Wings e Nodes 7.85. Dicas para Operar 9. Dimmer Raw 7.19. Direção de Efeitos 7.22. Diretório 2.3. Disparo de Entrada Analógico 5.13. Disparo de Entrada DMX 5.13. Disparo de Entrada Midi 5.13. Disparo de Entrada Remota 5.13. Dispositivos Conectados 7.45. DMX 6.10. DMX Address 7.20. DMX booster 7.45. DMX remote 7.53. DMX Sheet 7.20. DMX Tester 4.13. DMX Universe 7.20. DMX View 7.20. dot <u>6.11.</u> Dot duas vezes 8.69. Down 6.12. download software 2.3. Drive 7.37. Editar 6.13. Editar Cue 8.18. Editar Grupo 8.18. Editar Preset 8.18. Efeito 6.14. Efeitos <u>4.9.</u> <u>5.11.</u> efeitos de velocidade 8.36. Efeitos Off 7.22. Effect 7.22. Effects 5.11. Elementos de Controle 7.1. E-Mail 11. Encoder 6.15.

dot2 User Manual



Encoders (onPC) 5.6. endereço de IP 8.56. Endereço de IP 7.85. Esc 6.16. Escala 7.83. Escolher Método de Clone 7.9. Escolher Método de Cópia 7.10. Escolher Método para Deletar 7.11. Espaço no Hard Disk 2.2. Estação Ausente 7.75. Etiquetar 6.34. Etiquetar Fixture 8.35. Etiquetar Grupo 8.35. Etiquetar Página 8.44. Etiquetar Preset 8.35. Etiquetar Presets 8.47. Even ID 7.38. Exec <u>6.17.</u> Exec Flash 6.18. Exec Go 6.19. Exec Time 7.39. Executor <u>4.7.</u> <u>6.17.</u> Executor de Fade 7.23. Executor de Grupo 7.23. Executor Go 8.27. Executor Off 8.40. Executor On 8.41. Executor Princiapl 7.1.3. Executor Ritmo Master 7.23. Executor Time 7.39. Executor Unfix 8.22. Executor Vazio 7.23. Executores Virtuais 7.82. Exportar Tipo de Fixture 7.58. Fabricante 7.34. Fade 6.62. Fade Out 8.43. Fader Virtual 7.82. Fechamento 5.1. Ferramentas 6.64. Fixture <u>6.21.</u>



Fixture Off 8.40. Fixture Thru 8.63. Flash 6.18. 6.22. Flip 7.51. Foco 7.29. Full 6.23. Função de Encoder 7.1.2. Função do Executor 7.60. Funções do Executor 7.60. Glossário 12. Go 6.19. 6.26. Go- 6.24. 6.25. Go Fast Forward 8.1. Go Menos 6.24. Go+ 6.26. 6.27. Gobowheel 7.30. GoFastBack <u>6.28.</u> <u>8.2.</u> GoFastForward 6.29. Goto 6.30. Group 4.3. 6.31. Groups 4.3. Grupo <u>4.3.</u> <u>5.7.</u> Grupo Invert 8.34. Grupos <u>4.3.</u> <u>5.7.</u> Guia de Introdução - Capítulo 1 - Introdução 3.1. Guia de Introdução - Capítulo 10 - Fazendo mais cues na lista de cue 3.10. Guia de Introdução - Capítulo 11 - Adicionando fixtures de LED 3.11. Guia de Introdução - Capítulo 12 - Trabalhando com Cores 3.12. Guia de Introdução - Capítulo 13 - Criando Presets 3.13. Guia de Introdução - Capítulo 14 - Tela Externa 3.14. Guia de Introdução - Capítulo 15 - Adicionando luzes móveis 3.15. Guia de Introdução - Capítulo 16 - Controlando luzes móveis 3.16. Guia de Introdução - Capítulo 17 - Fazendo mais Grupos e Presets 3.17. Guia de Introdução - Capítulo 18 - Mais sobre cues e playback 3.18. Guia de Introdução - Capítulo 19 - Dando uma olhada em Blind 3.19. Guia de Introdução - Capítulo 2 - Setup Físico e Layout 3.2. Guia de Introdução - Capítulo 20 - Diversão com Macros 3.20. Guia de Introdução - Capítulo 21 - Construindo chasers 3.21. Guia de Introdução - Capítulo 22 - Construindo efeitos dinâmicos 3.22. Guia de Introdução - Capítulo 23 - Conectar ao onPC 3.23. Guia de Introdução - Capítulo 24 - Feliz Programação 3.24.

dot2 User Manual



Guia de Introdução - Capítulo 3 - Criar um novo show 3.3. Guia de Introdução - Capítulo 4 - Adicionando e patcheando dimmers 3.4. Guia de Introdução - Capítulo 5 - Controlando dimmers 3.5. Guia de Introdução - Capítulo 6 - Vista de Fixture 3.6. Guia de Introdução - Capítulo 7 - O Programador 3.7. Guia de Introdução - Capítulo 8 - Fazendo e trabalhando com Grupos 3.8. Guia de Introdução - Capítulo 9 - Armazenando um cue e playback 3.9. Guia de Introdução - Leia-me primeiro 3. Help 6.32. Hex 7.42. Highlight 6.33. Highlt 6.33. Histórico de Comando Cores 4.1.1. Horizontal Scaling 7.83. How to use Encoder in the onPC 5.6. Ícone 7.1.5. Ícones 7.2. Ícones de Trigger 7.2. Ícones do Executor 7.2. Ícones do Master Especial 7.2. Ícones do Master Especial Program Time 7.2. ID(s) de Fixtures 7.57. Idioma 7.61. lf <u>6.35.</u> If Not 8.32. lfOutput 6.35. IfProg 7.38. ímpar 7.38. InDelay 7.6. InFade 7.6. Info de Tipo de Fixture 7.58. Iniciar Macro 8.37. Instalação 2.3. Instâncias 7.34. Interface de Rede 7.43. Interno 7.37. Inverter 7.38. 7.50. IPv4 7.77. IPv6 4.12. 7.84. 7.85. Íris 7.5. Janela Abandonando o Menu de Patch... 7.36.

dot2 User Manual



Janela Adicionar Novos Fixtures 7.3. Janela Alterar Funções dos Executores 7.8. Janela Backup 7.4. Janela Calibrar Telas 7.7. Janela Carregar Show 7.37. Janela Configuração de Rede 7.45. Janela Configurar Slot 7.16. Janela da Barra do Executor 7.25. Janela de Ajuda 7. Janela de Retroiluminação das Teclas 7.35. Janela de Setup 7.71. Janela de Tempo Padrão 7.78. Janela Editar Número(s) de Cue 7.21. Janela Escolher Método de Store 7.12. Janela Escolher Método de Update 7.13. Janela Importar Tipo de Fixture 7.34. Janela Informação do Sistema 7.77. Janela Insira um Nome para... 7.24. Janela Menu de Patch 7.50. Janela MIDI Show Control 7.42. Janela Monitor de MIDI 7.41. Janela Novo Show 7.46. Janela Off 7.47. Janela Selecionar Botão 7.59. Janela Selecionar Estação 7.63. Janela Selecionar Função dos Botões Executores 7.60. Janela Selecionar Língua... 7.61. Janela Selecionar o Endereço de DMX... 7.55. Janela Selecionar o(s) ID(s) de Fixtures 7.57. Janela Selecionar Tipo 7.65. Janela Selecionar Tipo de Fixture... 7.58. Janela Selecionar Vista 7.66. Janela Status e Mensagens 7.75. Janela Tools 7.80. Janela Visão Geral do Menu de Patch 7.28. Janela Wings 7.84. Juntar-se a uma Sessão 7.62. Knockout Invert 7.38. Knockout Selection 7.38. Label 6.34. Lâmpada Off 7.17.

dot2 User Manual



Lâmpada On 7.17. Lata de Lixo 7.1.5. Ligar <u>5.1.</u> Ligar e desligar o console 5.1. Limite 8.32. limpar o programador 7.47. Língua de Ajuda 7.61. Língua de Exibição 7.61. Linha de Comando 5.5. 7.1.1. Link Padrão 7.6. Listar Crash Log 11.3. Listras 4.1.2. Listras Grandes 4.1.2. Listras Pequenas 4.1.2. Loop do Efeito 7.1.5. MA <u>6.36.</u> Macro <u>6.37.</u> Magenta <u>4.1.3.</u> Magic 6.38. Mais 6.52. Marrom 4.1.2. Master 7.23. Master de Ritmo 7.23. Master de Tempo do Programador 7.23. Master de Velocidade 7.23. Master Especial 7.23. Master Rate <u>6.59.</u> <u>8.50.</u> Master Speed 6.59. 8.50. MAtricks 7.38. Menos 6.39. Mensagens 7.75. Mensagens de Erro 11.4. Merge 7.9. 7.12. Método de Clone 7.9. Método de Delete 7.11. Método de Store 7.12. Método Update 7.13. MIB 7.70. MIDI <u>5.14.</u> <u>7.53.</u> <u>7.79.</u> MIDI In 7.40. MIDI note 5.14.

dot2 User Manual



MIDI Note 8.38. MIDI onPC 7.40. MIDI Out 7.40. MIDI Show Control 7.42. MIDI Show Control (MSC) 5.14. MIDI Time Code (MTC) 5.14. MidiNote 8.38. Modo 7.34. Modo de Store 7.12. Modo Update 7.13. Moldura 7.1.5. Move 6.40. Move In Black 7.70. Mover Executor 8.39. Mover Grupo 8.39. Mover Presets 8.39. Mover Principal 8.39. MSC 5.14. MTC 5.14. Mudanças 7.36. Multi patch 7.50. Multipatch 7.50. Multipatch Fixture 5.3. Network <u>4.11.</u> Network Card 2.2. Next 6.41. Node4 5.12. Node4 Universo 7.56. Nome do Arquivo 7.37. 7.46. Normal 6.2. Nota MIDI 7.41. Notas de Lançamento 10. Nova Sessão 7.62. Novo no Manual 1. Novo Show 7.4. númericas 6.42. Número de Cue 7.21. Número do Executor 7.1.3. 0 que é IPv6 4.12. O que é o Programador 4.2. O que é o Testador de DMX Tester 4.13.

dot2 User Manual



O que é Preview e Blind 4.10. O que é Rede na dot2 4.11. O que são Chasers 4.8. O que são Cues 4.6. O que são Efeitos 4.9. O que são Executores 4.7. O que são Grupos 4.3. O que são Presets 4.4. objeto do agrupamento Delete 8.15. Objetos do Executor 7.26. Odd ID 7.38. Off 6.43. Off All Executor 7.38. Off Time 7.18. Offset <u>5.3.</u> <u>7.3.</u> On <u>6.44.</u> onPC 2.3. onPC Encoders 5.6. Oops <u>6.45.</u> Out Delay 8.42. Out Fade 8.43. OutDelay 6.62. OutFade 6.62. Page <u>6.46.</u> Page- <u>6.48.</u> Page+ 6.47. Página 7.1.3. Par 7.38. Park 6.49. Parkear canais de DMX 8.45. Parkear Fixture 8.45. Parkear Tipo de Preset 8.45. Pastas 7.37. Patch 7.3. 7.50. patchear endereço de DMX 8.16. Patchear fixtures 5.3. Pause 6.49. 6.50. Pause (Grande) 6.50. Perda de rede 7.75. Pin Layout 7.53. Pino 7.1.5.

dot2 User Manual



Placa Gráfica 2.2. Please 6.51. Portas não atribuídas 7.75. Preser de Dimmer 7.52. Preset 4.4. 6.53. Preset de Beam 7.52. Preset de Color 7.52. Preset de Control 7.52. Preset de Efeito 7.52. Preset de Focus 7.52. Preset de Gobo 7.52. Preset de Posição 7.52. Preset de Shaper 7.52. Preset de Video 7.52. Presets 5.8. Presets All 7.52. Prev 6.54. Preview <u>4.10.</u> <u>6.55.</u> Preview Cue 8.49. Preview e tester de DMX 3.19. Preview Executor 8.49. Previous 6.54. Prioridade Baixa Merge 7.9. Prisma 7.5. Processador 2.2. Prog T 7.39. Programador 4.2. Programmer Time 7.39. Prvw 6.55. RAM 2.2. rate master 8.36. Raw Beam 7.5. Record <u>8.51.</u> Red DMX values 7.20. Rede <u>4.11.</u> Relógio do Sistema 7.76. Remover <u>6.9.</u> <u>7.12.</u> Renumerar Cue(s) 7.21. Requisitos do sistema onPC 2.2. Reset 7.17. Reset de Fábrica 5.16.

dot2 User Manual



Reset do Console 5.16. reset master especial 7.47. Reset Next/Previous Key 7.38. reset o master rate 7.47. Restart Mode 7.70. ritmo master 8.36. Ritmo Master 7.23. 7.39. sACN 7.44. Salvando o show 6.3. Salvar 5.4. Salvar Show 5.4. 7.4. Salvar Show Como 7.4. Salvar Show Como... 7.54. Scaling 7.83. Seleção Aleatória 7.22. 7.38. Seleção de Fixture 8.54. Selecionar Estação 7.63. Selecionar Fixtures 8.23. Selecionar Group 8.30. Selecionar Número de Sessão 7.62. Selecionar Portas de DMX 7.56. Selecionar Trig 7.64. Selecionar Universo 7.56. Selecionar Vista para Tela Externa 7.67. Selecionar Wing 7.68. Select 6.56. Sem parâmetros necessários 7.75. Sessão 7.45. Set 6.57. Seta a direita 6.19. seta para cima 6.18. SetIP 8.56. Setup 6.58. 7.71. Shuffle Values 7.38. Shutter 7.5. Sincronizar Efeitos 7.22. 8.61. Sistemas Operacionais 2.2. Skip 6.28. 6.29. Skip- 6.28. Skip+ 6.29. SMPTE 7.79.

dot2 User Manual



SnapPercent 6.62. Sobrescrever <u>7.9.</u> <u>7.12.</u> Som Em 7.74. Speed 6.59. Status da Sessão 7.75. Stomp Efeitos 7.22. Store 6.60. Store Normal 7.12. StoreLook 6.60. 8.60. Strobe 7.5. Substituir Fixtures 8.53. Substituir Grupos 8.53. Substituir Presets 8.53. Suporte 11.4. Suporte Técnico 11. Swop 7.70. Sync 8.61. SyncEffect 6.14. tecla <<< 6.28. Tecla Align 6.1. Tecla At 6.2. Tecla B.O. <u>6.5.</u> Tecla Backup 6.3. Tecla Blind 6.4. Tecla Clear 6.6. Tecla Copy 6.7. Tecla Cue 6.8. Tecla Delete 6.9. Tecla Destacada 7.35. Tecla DMX 6.10. Tecla Down 6.12. Tecla Edit 6.13. Tecla Effect 6.14. Tecla Encoder 6.15. Tecla Esc 6.16. Tecla Exec 6.17. tecla Exec Flash 6.18. Tecla Exec Go 6.19. Tecla Executor 6.17. Tecla Fix; Fix; Unfix; Autofix 6.20. Tecla Fixture 6.21.

dot2 User Manual



Tecla Flash 6.22. Tecla Full 6.23. Tecla Go- 6.24. Tecla Go- (Grande) 6.25. Tecla Go+ 6.26. Tecla Go+ (Grande) 6.27. tecla GoFastBack 6.28. tecla GoFastForward 6.29. Tecla Goto 6.30. Tecla Group 6.31. Tecla Help 6.32. Tecla Highlt 6.33. Tecla If 6.35. Tecla Label 6.34. Tecla MA 6.36. Tecla Macro 6.37. Tecla Magic 6.38. tecla Mais 6.52. Tecla Menos 6.39. Tecla Move 6.40. Tecla Não Usada 7.35. Tecla Next 6.41. Tecla Off <u>6.43.</u> Tecla On <u>6.44.</u> Tecla Oops 6.45. Tecla Padrão 7.35. Tecla Page 6.46. Tecla Page- 6.48. Tecla Page+ 6.47. Tecla Pause 6.49. Tecla Pause (Grande) 6.50. Tecla Please 6.51. Tecla Preset 6.53. Tecla Prev 6.54. Tecla Preview 6.55. Tecla Prw 6.55. Tecla Select 6.56. Tecla Set 6.57. Tecla Seta para cima 6.18. Tecla Seta para direita 6.19. Tecla Setup 6.58.

dot2 User Manual



Tecla Speed 6.59. Tecla Store 6.60. Tecla Thru 6.61. Tecla Time 6.62. Tecla Toggle 6.63. Tecla Tools 6.64. Tecla Up 6.65. Tecla Update 6.66. Tecla View; Tecla olho 6.67. teclas de números 6.42. teclas do executor principal 6.27. teclas do Executor Principal 6.25. Teclas Numéricas 6.42. Tela Externa <u>5.15.</u> <u>7.67.</u> Telas 7.1. Telefone 11. Temp <u>6.63.</u> <u>7.60.</u> Tempo <u>6.62.</u> Tempo Off 7.70. teste de DMX 8.16. tester de DMX desligado 7.80. Thru 6.61. Time <u>6.62.</u> Timecode 5.14. Timecode Record para Executor 7.18. Tipo de Fixture 7.34. TipoDePreset 6.53. Toggle <u>6.63.</u> <u>7.60.</u> Tool (Ferramenta) 7.1.5. Trabalhar com Chasers 5.10. Trabalhar com Presets 5.8. Tracking 4.5. Tracking Shield 4.5. Tratamento de Erros 11. Trigger <u>5.9.</u> <u>5.13.</u> <u>7.64.</u> Universo 7.20. Unpark 6.26. Up <u>6.65.</u> Update 6.66. 7.13. Update Cue Only 7.13. Update do Software via USB 7.73.

dot2 User Manual



Update Normal 7.13. Usar Ritmo Master 7.70. Usar Velocidade Master 7.70. USB 7.37. Uso Pretendido 2.1. Valores de Highlight 8.26. Valores Padrão 8.13. Velocidade 8.38. Velocidade de Encoder Devagar 6.15. Velocidade Magic 6.38. Velocidade Master 7.39. Verde 4.1.2. 4.1.3. Verde Grama 4.1.2. Verde Oliva 4.1.2. Vermelho 4.1.3. Versão 7.73. Versão do Software 7.77. Vertical Scaling 7.83. View 6.67. Vista Color Raw 7.14. Vista da Linha de Comando 7.15. Vista de Agrupamento do Executor 7.26. Vista de Ajuda 7.33. Vista de Cues 7.18. Vista de Dimmer 7.19. Vista de Efeitos 7.22. Vista de Fader 7.14. Vista de Fixtures 7.27. Vista de Folha 7.27. Vista de Gobo Raw 7.30. Vista de Grupos 7.32. Vista de Layout 7.27. Vista de Oops 7.48. Vista de Playback Virtual 7.82. Vista de Símbolos 7.27. Vista de Tipo de Preset Color 7.14. Vista de Tipo de Preset de Posição 7.51. Vista de Tipo de Preset Dimmer 7.19. Vista de Tipo de Preset Focus 7.29. Vista de Tipo de Preset Gobo 7.30. Vista de Tipo de Preset Shapers 7.72.

dot2 User Manual



Vista do Agrupamento de Página 7.49. Vista do Agrupamento de Preset 7.52. Vista do Catálogo de Gelatinas 7.14. Vista do Picker de Cor 7.14. Vista do Tipo de Preset de Beam 7.5. Vista Smart 7.81. Vista Tipo de Preset Control 7.17. Vista Tipo de Preset Video 7.81. Vista Velocidade Magic 7.39. Vistas <u>7.66.</u> Wing slots 7.84. Wings 5.12. 7.51. Wings e Nodes 3.23. With 8.53. Zero <u>6.11.</u> Zoom <u>7.29.</u>