MESA DE CONTROLE DE ILUMINAÇÃO

SMARTFADE

TELEM

Iluminação e Cenotecnia

Tradução
Eng° Ricardo Peres Fracção

Copyright © Electronic Theatre Controls, Inc.
Todos os direitos reservados
As informações e especificações do produto estão sujeitas a mudanças.

INTRODUÇÃO

Parabéns pela aquisição da mesa de controle de luz SmartFade. Esse equipamento oferece uma grande gama de características que incluem o controle manual, operação através de memórias e uma impressionante capacidade para o trabalho em sistemas. A SmartFade é perfeita para qualquer tipo de aplicação desde de pequenos espetáculos até grandes atividades em auditórios ou mesmo em teatros.

A introdução contém as seguintes seções:

- ***Utilizando este Manual*** ***2***
- ***Ajuda através de Serviços Técnicos ETC*** ***3***
- ***Procedimentos para ligar e Desligar seu equipamento*** ***4***

UTILIZANDO ESTE MANUAL

Parabéns pela aquisição da mesa de controle de luz SmartFade. São disponibilizadas as seguinte configurações:

SmartFade 1248 que provê 12-canais (Básico) no modo de operação "DUAS CENAS", 48-canais no modo de operação "NORMAL" e modo de operação através de "MEMÓRIA" e "DMX BACKUP" para capturar até 24 níveis de DMX512 com operação por Faders ou Stack.

SmartFade 2496 que provê 24-canais (Básico) no modo de operação "DUAS CENAS", 96-canais no modo de operação "NORMAL" e modo de operação através de "MEMÓRIA" e "DMX BACKUP" para capturar até 48 níveis de DMX512 com operação por Faders ou Stack.

SmartFade 1296 que provê 12-canais (Básico) no modo de operação "DUAS CENAS", 96-canais no modo de operação "NORMAL" e modo de operação através de "MEMÓRIA" e "DMX BACKUP" para capturar até 48 níveis de DMX512 com operação por Faders ou Stack.

CONVENÇÕES DE TEXTO

A ***SmartFade 1248*** será assumida como modelo para instruções apresentadas neste manual. Quando existirem informações referentes à SmartFade 1296 ou 2496 estas serão mostradas dentro (parênteses).

As teclas de operação são indicadas em negrito **[parênteses]**. Por exemplo, **[MEMS]** ou **[COPY]**.

Referências indicando outras partes desse manual serão apresentadas em ***itálico***.

NOTA: **Notas** são sugestões úteis e informações que são suplementares ao texto principal.

PRECAUÇÃO: Um apontamento de **Precaução** indica situações onde podem haver indefinições ou conseqüências não desejadas de uma ação, possibilidade de perda de dados ou um problema no equipamento.

ADVERTÊNCIA: Uma declaração de **Advertência** indica situações aonde danos podem acontecer, as pessoas podem ser prejudicadas ou existirá conseqüências sérias ou perigosas depois de uma ação.

ADVERTÊNCIA: **RISCO DE CHOQUE ELÉTRICO!** Esta declaração de advertência indica situações onde há um risco de choque elétrico.

AJUDA ATRAVÉS DE SERVIÇOS TÉCNICOS ETC

Se você estiver tendo dificuldades, seus recursos mais práticos são as referências disponibilizadas neste manual. Para procurar mais amplamente, tente o site da ETC **http://www.etcconnect.com**. Se nenhum destes recursos for suficiente, contate os serviços técnicos ETC diretamente em um dos escritórios identificados a seguir. Ao solicitar ajuda, por favor tenha em mãos as seguintes informações:

- Número de série e modelo da mesa (situado no painel traseiro);
- Fabricante do Dimmer e tipo de instalação;
- Outros componentes em seu sistema (Unison®, outras mesas, etc.)

Americas
ETC Internacional.
Technical Services Department
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562,
800-775-4382 (EUA)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Ásia
ETC Ásia, Ltd.
Technical Services Department
Room 605-606
Tower III, Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Reino Unido
Eletronic Theater Controls Ltd.
Technical Services Department
5 Victoria Parque industrial
Victoria Road,
Londres W3 6UU Inglaterra
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Alemanha
Eletronic Theater Controls GmbH
Technical Services Department
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Alemanha,
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

PROCEDIMENTOS PARA LIGAR E DESLIGAR SEU EQUIPAMENTO

A SmartFade utiliza o botão de Liga-Desliga não apenas para ligar e desligar seu equipamento, mas também para acessar o menu de seleção do modo operacional.

Procedimento para Ligar

O processo de "STARTUP" terá início uma vez que seu equipamento já estiver devidamente ligado. Este processo tem uma duração de 2,5 segundos e inclui uma tela de "bem-vindo" e a versão do software atualmente instalado na mesa. Também, os LED´s dos botões de Bump acenderão na seguinte sequência:

- Todos os LEDs verdes dos botões de Bump acendem e apagam no primeiro meio-segundo;
- Todos os LEDs vermelhos dos botões de Bump acendem e apagam no próximo meio-segundo;
- Todos os LEDs da seção de programação da mesa acendem e apagam no próximo meio-segundo;
- Todos os LEDs piscam em níveis relacionados ao modo de operação selecionado;

NOTA: Durante o processo de Startup, os LED's acendem ao nível máximo, respeitando as configurações de "Brilho" do usuário.

Ligando a mesa Smatfade
Pressione e solte o botão de power [⏻].

Procedimento para Desligar (Shutdown)

Quando você usar o procedimento para desligar, a mesa SmartFade finalizará qualquer operação pendente e salvará todos as informações do sistema assegurando assim que a próxima sessão de Startup não ocorram erros. Desconectar o cabo de alimentação do equipamento enquanto esse estiver em procedimento de Shutdown não acarretará em danos ao equipamento.

Desligando a mesa Smartfade
Passo 1: Pressione e solte o botão de power [⏻]. Na tela de LCD aparecerá uma mensagem perguntando se você confirma o comando de Shutdown;
Passo 2: Pressione:
[✓] para confirmar e desligar a mesa;
[<] para cancelar cancelar a operação de Shutdown e retomar o controle.

Menu de Modo Operacional:

O botão de power [⏻] também é usado para acessar o Menu de Modo Operacional. A mesa deve estar desligada antes de mudar o modo.

Escolhendo o Modo Operacional
Passo 1: Com a mesa desligada, pressione e segure o botão de power [⏻] até que seja exibido o menu de Modo Operacional no Display (LCD);
Passo 2: Utilize o Scroller (roda) para navegar pelos modos disponíveis;
Passo 3: Quando o modo operacional desejado é mostrado no LCD, pressione [✓]. A mesa entrará no modo selecionado e continuará com o processo de Startup neste modo, até que ele seja novamente mudado.

CAPÍTULO 1

MODO DE DUAS CENAS

O Modo de Operação com Duas Cena oferece um método simples para controlar a iluminação do seu espetáculo. Duas fileiras (ou Cenas) de Potenciômetros ou Faders são posicionados um acima do outro. Cada fileira é capaz de controlar os mesmos canais. Tipicamente, uma Cena está rolando em *"tempo real"* enquanto a outra fica em *"Stand-by"*. Isso significa que a primeira Cena será ativada e controlará a operação dos Dimmers enquanto a outra estará programada mas desativada sem que exista nenhum tipo de interferência na primeira cena. Um par de crossfaders (nomeados A e B) permite alterar os níveis fixados em uma fileira de Faders para a outra, alternando cada Cena de *"tempo real"* para *"stand-by"*.

O processo de alteração de uma Cena para a próxima pode ser feito manualmente, aonde a velocidade a qual você move os Crossfaders determina a velocidade a qual o tempo de subida e descida das Cenas acontece. Você também pode determinar (configurar) uma velocidade que completará o Crossfade automaticamente pelo tempo você escolheu anteriormente (isto é aplicado para tempos longos de Crossfades pois na prática é difícil de opera-los suavemente).

O Modo de Operação de Duas Cenas oferece a opção de usar o patch 1-para-1 (significando que o canal 1 controla o dimmer 1, canal 2 controla o dimmer 2, e assim por diante) ou então um patch determinado pelo usuário (mais informações de Patch, página 14).

NOTA: Quando o patch for configurado pelo usuário, esse deve realizar o procedimento em modo Normal. Veja Modo Normal no menu do LCD, página 32.

OPERAÇÃO COM DUAS CENAS

Protocolo DMX

DMX é o idioma (ou protocolo) que sua mesa de luz utiliza para se comunicar com os equipamentos baseados nesse protocolo. É usualmente aplicado para controlar dimmers, entretanto, também pode controlar Moving Light's, Máquinas de Fumaça, Scrollers, etc. O protocolo é restringido a um total de 512 valores (dimmers) disponíveis em cada universo de DMX. Como a SmartFade oferece 48 ou 96 canais, há muitos mais níveis de DMX que poderão ser alocados dentro desses canais. Isto é feito através da função de PATCH (veja ***PATCH***, página 14). Sua SmartFade vem com o PATCH configurado **"1-para-1"** (Significando que Canal 1 controla Dimmer 1, Canal 2 controla Dimmer 2, e assim por diante).

Faders

Utilize os faders (potenciômetros) para alterar os níveis de intensidade de luz, individuais por Canais.

NOTA: Para os Faders controlarem os Dimmers corretamente, assegure que o ***MASTER*** esteja na posição **FULL**. Para as mesas dos modelos SmartFade ***1248*** ou ***[1296]*** os Faders 1-12 controlam os Dimmers 1-12 (Cena B) e os Faders 13-24 controlam os Dimmers 13-24 (Cena A). No modelo SmartFade ***2496*** os Faders 1-24 controlam os Dimmers 1-24 (Cena B) e os faders 25-48 controlam os Dimmers 25-48 (Cena A).

Se ambas as Cenas estiverem ativas, o fader com um nível mais alta determina o controle dos Dimmers. SmartFade determina qual Fader está em um nível mais alto, olhando para cada Fader individual de Canal e o nível do Crossfader que comanda a Cena do Fader. O Fader com mais alto nível proporcional "ganha" e gera a saída de comando.

Os níveis de cada Fader e os tempos de Crossfader reais são exibidos no display (LCD).

Botões de BUMP

Os botões de BUMP de cada fader executam duas funções:

Indicação de Saída

Os LED's dos botões de BUMP indicam quando um Fader está contribuindo com a saída daquele canal. Os LEDs diminuem sua intensidade conforme os Faders também diminuem essa contribuição. Quando você muda de uma Cena A para uma Cena B, os LEDs em ambas as Cenas ascendem para indicar uma transição ativa de uma Cena para a próxima. Uma vez completada, a Cena com os BUMPS acesos é a Cena ativa e a com BUMPS apagados estará desativada.

Modos de operação Pile-On e SOLO

Quando um botão de BUMP for pressionado, a saída aos Dimmers será baseada no nível do fader associado a esse BUMP. Os botões de BUMP podem operar tanto no modo Pile-On onde o nível gerado ao se apertar o botão é adicioando à saída (live), quanto no modo SOLO, que ao apertar um botão de BUMP o nível associado a esse BUMP substituirá a saída que estiver ativa.

Habilitando/Desabilitando o Modo SOLO

Passo 1: Aperte a tecla **[SOLO]** para ativar o modo SOLO. A tecla **[SOLO]** acenderá quando o modo SOLO estiver ativo.

Passo 2: Pressione a tecla **[SOLO]** novamente para desativar o modo SOLO e retornar ao modo Pile-On.

Operação de Duas Cena

Cada fader de canal usa o LEDs do botão de BUMP para indicar que nível está sendo enviado aos Dimmers. Quando qualquer Cena for ativada, esses LEDs ascenderão proporcionalmente ao nível do Fader e o nível de Crossfader. As Cenas com LEDs apagados poderão ser ajustadas sem afetar os níveis em Stage (Live).

Monte e Ative uma Cena Manualmente

Passo 1: Altere os níveis de canal dos Faders da Cena A 1-12 [1-24];

Passo 2: Abaixe ambos os Crossfaders até a mais baixa. Nesse ponto a Cena A estará ativa e a Cena B estará desativada.

Passo 3: Altere os níveis de canal para a Cena B 13-24 [25-48];

Passo 4: No momento da troca da Cena A para a Cena B, mova ambos os Crossfaders da posição mais baixa para o topo. A Cena B agora estará ativa e a Cena A está desativada;

Passo 5: Repita os passos 1-4 de acordo com a necessidade do seu show.

NOTA: A SmartFade oferece Share-dipless crossfades. Isto significa que aqueles canais que estiverem ativos em ambas as cenas permaneçam inalterados durante a troca de cenas e não altere seu nível para 50% conforme você modifique a posição dos crossfaders de uma cena para outra. Se você move ambos o crossfaders para a posição zero (nível zero), os canais que são compartilhados através de ambas as cenas ainda permanecerão ativos. Se você deseja gravar uma cena de Blackout entre cada cena, deverá usar o Fader de Grandmaster ou a tecla de Blackout.

Tempo de Crossfade

Para Crossfaders que requerem um tempo específico de “Fade In” ou “Fade Out”, ou para longos tempos de Crossfaders que são difíceis de executar manualmente, você poderá usar o “Scroller” para alterar/fixar um valor de tempo na janela de LCD. O Tempo de Crossfade padrão é exibido (Display) no modo de Duas Cenas.

Essencialmente, Os Tempos de Crossfaders sempre serão fixados em algum valor. Para operação manual, a configuração é tipicamente de 0 segundos. O valor de tempo poderá ser inserido através da janela de LCD. Quando o tempo é fixado em 0, a mudança acontece conforme você desliza os faders de um ponto para o outro - a velocidade (tempo) à qual você move os faders é a velocidade (tempo) a qual a mudança acontece.

Quando o tempo é fixado em um valor mais alto, por exemplo 10 segundos e se você move os Faders de um ponto para outro mais rápido do que 10 segundos, a mudaça, mesmo assim, acontecerá em 10 segundos. Se você move os Faders mais lento que os 10 segundos, você está anulando manualmente a mudança e o Crossfade levará mais tempo que os 10 seguntos programados.

Se você tem um tempo de Crossfade programado e você move os Crossfaders para alguma posição entre o fim e o início, a mudança também parará naquele ponto. Se você move os Faders para o ponto final, mudança continuará durante o intervalo de tempo programado no LCD.

Configurando Tempo de Crossfade
Passo 1: Se o Menu é exibido, pressione **[<<]**;
Passo 2: Use o **Scroller** para alterar o tempo de crossfade. O tempo pode ser programado entre (0s) e 59 segundos;
Passo 3: Ative suas cenas conforme descrito acima. Veja mais informações em ***Modo de Operação de Duas Cenas***, página 9.

NOTA: A qualquer momento durante um Crossfade programado, você poderá usar o **Scroller** para alterar o tempo de Crossfader.

IND 1 e IND 2

Independente 1 e 2 provêem duas saídas que estarão separadas dos comandos da mesa. Tem o objetivo de operarem dispositivos como Máquinas de Fumaça, Cue Light's, etc. IND 1 e 2 sempre estarão no nível **FULL** ou **ZERO**. Se a mesa for configurada (PATCH) **1-para-1**, IND 1 estará associado ao Dimmer 97 e IND 2 estará associado ao Dimmer 98. Os canais "IND" que são apresentados como i1 e i2, podem ser podem ser associados a qualquer Dimmer da mesma maneira que os outros canais da mesa. O PATCH poderá ser configurado no modo Normal (IND 1 & 2 são exibidos no Menu de PATCH do Modo Normal como 'i1' e 'i2'). Veja ***Menu de Modo Normal***, página 32. ***IND 1*** e ***IND 2*** não são afetados por [BALCKOUT], [SOLO] ou Gradmaster.

Gradmaster e Blackout

A proporção (nível) do Grandmaster limita todas as saídas da mesa com excessão dos canais ***IND 1 e IND 2***. A tecla de [Blackout] faz com que todas as saídas fique no nível "zero" instantaneamente, com excessão dos canais ***IND 1 e IND 2***. Pressionando **[Blackout]** para acioná-lo. O botão de BUMP piscará em azul quando estiver ativado. Todas as saídas (menos IND 1 e IND 2) são forçadas a zerar e todos os LEDs excetos IND 1 e IND 2 também apagam. Pressione **[Blackout]** novamente para desativar a função de Blackout. Todas as saídas serão restabelecidas e a tecla **[Blackout]** ascenderá em azul. Se o Fader de Master estiver em uma posição diferente de **FULL** o botão de BUMP de Blackout piscará.

Menu de Modo de Duas Cenas

O Menu provê acesso rápido as configuração:

Pressione [✓] para entrar no Menu, mover a níveis subseqüentes e aceitar mudanças;
Use o Scroller para navegar por itens de Menu;
Pressione **[<]** para voltar a níveis de Menu anteriores;
Pressione **[<<]** para sair da Operação de Menu.

NOTA: O PATCH poderá ser configurado no modo Normal. Veja mais informações em ***Menu de Modo Normal***, página 32.

CAPÍTULO 2

MODO NORMAL

Uma vez dominado o Modo de Duas Cenas, você deveria explorar as mais avançadas características da sua mesa. No modo Normal, você poderá usar o número máximo de canais (48 canais nos 1248, 96 canais em 1296 ou 2496) para controlar dimmers, configurar PATCH, Gravar e Operar Cenas.

OPERAÇÃO NORMAL

PATCH

O PATCH é aonde você associa os canais da mesa com os Dimmers a serem controlados (Veja ***Protocolo DMX***, página 8). Sua SmartFade vem com o PATCH configurado **"1-para-1"** (Significando que Canal 1 controla Dimmer 1, Canal 2 controla Dimmer 2, e assim por diante). Esta é a versão mais simples de um PATCH e é a mais comum, sendo fácil de se lembrar e proporciona um controle imediato de todos os canais disponíveis.

Também é possível de se criar um PATCH associando qualquer canal com qualquer Dimmer. Você também pode associar múltiplos Dimmers a um único canal de controle. Porém, qualquer Dimmer só poderá ser associado a um canal de cada vez.

Alterar o PATCH é simples e é executado no Menu (Veja mais informações no ***Menu de Modo Normal***, página 32). Você pode escolher alterar através de ***DIMMERS*** (Associe cada Dimmer a um canal específico), ou através de ***CANAL*** (especifique um canal e associe qual dimmer(s) é controlado por ele).

A alteração através das opções de ***DIMMER*** ou ***CANAL*** poderá ser executada em qualquer modo de PATCH **"LIVE"** ou modo de PATCH **"BLIND"**. No modo **"LIVE"** será possível de observar os níveis dos Dimmers que estão sendo operados. No modo **"BLIND"** não afetará os níveis de saída, independente dos canais que estiverem ativos.

NOTA: Um Dimmer só pode ser associado a um canal de cada vez. Isto previne conflito de dados ao se controlar os mesmos. Se você associa um Dimmer a um Canal e então altera o mesmo Dimmer a um canal diferente, o Dimmer será automaticamente desassociado de seu canal original e associado ao novo canal.

FADERS

Use o Faders (Potenciômetros) para alterar os níveis dos canais individualmente, ou para acionar as memórias já existentes. Ao lado direito dos faders, existem duas teclas utilizadas no processo de seleção dos canais disponíveis para operação. Estes botões são nomeados como **[1-24]** e **[25-48]** (**[1-48]** e **[49-96]** nos modelos **SF1296** e **SF2496** respectivamente). Os Faders 21-24 (ou 45-48) podem operar seqüências ou memórias. O modelo SF1248 controlará os Faders **1-24** quando a tecla **[1-24]** estiver acionada (verde) e controlará os canais **25-48** quando tecla **[25-48]** estiver acionada (verde). O modelo SF1296 controlará os Faders **1-24** quando a tecla **[1-48]** for apertada uma única vez e controlará os canais **25-48** quando a mesma tecla for apertada uma Segunda vez. Igualmente para os Faders da fileira debaixo, a mesa controlará os

canais **49-72** quando a tecla **[49-96]** for apertada uma única vez e controlará os canais **73-96** quando a mesma tecla for apertada uma segunda vez. ***Os canais que estiverem sendo controlados serão apresentados no display (LCD) da mesa***.

O modelo SF2496 controlará os canais **1-48** quando a tecla **[1-48]** estiver acionada (verde) e controlará os canais **49-96** quando tecla **[49-96]** estiver acionada (verde). Quando a tecla **[1-48]** for acionada, as intensidades dos canais **1-24** serão apresentadas no display de LCD. Pressione **[1-48]** novamente para observar as intensidades dos canais **25-48**. O mesmo se aplica para os canais **49-96**. Quando a tecla **[49-96]** é apertada, as intensidades doas canais **49-72** são apresentadas no display de LCD. Pressione **[49-96]** novamente para observara as intesidades dos canais **73-96**. Para alterar do *"Controle de Canais"* para o *"Controle de Memórias"*, pressione a tecla **[MEMS]**. Quando **[MEMS]** estiver acesa (vermelho), os faders estarão controlando memórias (mais informações em ***Gravação de Memórias***, página 18). No display além dos níveis de cada canal, esse exibe os tempos de **Crossfader** atuais. Um "+" na janela de LCD, próximo à letra "U" (idioma Inglês), indica que há canais ativos, entretanto esses estão em uma outra gama de canais, que não estão sendo exibidos no display.

BOTÕES DE BUMP

Os botões de BUMP localizados abaixo de cada fader de Canal/Memória executam duas funções. Acionamento direto do Canal (100%) quando for apertado e a informação da contribuição de cada acanal através da observação da sua iluminação. Os LED's acendem ou apagam (dimmerizam) de acordo com a movimentação de cada Fader.

MODO PILE-ON E SOLO

Quando apertados, os botões de BUMP fazem com que todos os Dimmers associados a aquele canal (Fader) sejam elevados ao seu nível máximo. Os botões de BUMP podem operar no modo ***Pile-ON*** (padrão) aonde o nível do canal gerado ao se apertar o botão é somado ao que já está presente. Eles também podem operar no modo ***SOLO***. Nesse caso ao se apertar o botão de BUMP a todos os níveis de canais que estiverem acionados serão zerados ficando presente apenas os níveis associados ao botão de BUMP selecionado.

Habilitando / Desabilitando o Modo SOLO

Passo 1: Pressione a tecla **[SOLO]** para ativar o modo ***SOLO***. A tecla **[SOLO]** acenderá (branco) quando o modo ***SOLO*** estiver ativo.

Passo 2: Pressione **[SOLO]** novamente para retornar ao modo ***Pile-On***.

OPERAÇÃO DE CENA ÚNICA

Se você preferir operar manualmente seu espetáculo, utilizado o número de máximo de canais, você poderá utilizar a função **[NEXT]**. Quando pressionar **[NEXT]**, os níveis dos canais ficarão travados na cena montada enquanto você trabalhar em uma próxima cena que utilize os mesmos Faders. Você também poderá usar o modo ***NEXT*** através de ***Stack*** (mais informações em ***Modo NEXT*** e ***Stack***, página 27).

Operação Manual

Passo 1: Pressione **[NEXT]**. Com a tecla **[NEXT]** acesa os Faders deixam de controlar a cena atual permitindo que uma outra cena seja trabalhada.

Passo 2: Altere os níveis dos canais para a montagem da próxima cena. Utilize as teclas de seleção dos canais, **[1-24]** e **[25-48]** (ou **[1-48]** e **[49-96]**), para acessar os canais de acordo com a necessidade.

Passo 3: Utilize o Scroller para ajustar os tempos de subida e descida exibidos no display, caso deseje.

Passo 4: Pressione **[▶ .. ⏭]**, ou opere os crossfaders manualmente para acionar a cena montada. Com a tecla **[▶ .. ⏭]** acesa e a tecla **[NEXT]** piscando, significa que os crossfaders estão em operação. Se utilizar os crossfaders para executar a operação manualmente, os tempos de ***Subida*** e ***Descida*** serão ignorados.
Passo 5: Ao término da operação, a tecla **[NEXT]** deixará de piscar e os faders de canal ficarão disponíveis para a programação da próxima cena. Altere os níveis dos canais para a montagem da próxima cena. Utilize as teclas de seleção dos canais, **[1-24]** e **[25-48]** (ou **[1-48]** e **[49-96]**), para acessar os canais de acordo com a necessidade.

NOTA: Se existir a necessidade de alterar os níveis de certos canais que fazem parte da cena anterior, você deverá abaixar o potenciômetro até o final (zerar) para que esse possa assumir qualquer valor entre 0 e 100%. Caso contrário, esse assumirá o mesmo valor para a próxima cena.

Passo 6: Pressione **[▶ .. ⏭]**, ou opere os crossfaders manualmente para acionar a cena montada.

NOTA: Quando você usa a tecla **[▶ .. ⏭]** o crossfade é realizado automaticamente e a cena será trabalhada dentro do tempo pré-determinado. Você poderá ajustar esse tempo a qualquer momento antes ou durante do processo de operação através do Scroller. Se você utilizar os crossfaders para a operação manual, esse deverá atingir a parte inferior de seu curso (zero) para que as cenas entrem em operação. Crossfades em modo ***NEXT*** só operam quando os faders atigem o zero.

Passo 7: Repita os passos 4-5 de acordo com a quantidade de cenas necessárias.

Você também poderá usar os crossfaders como ***"Faderback"*** entre uma cena atual e a cena prévia.

Crossfade como Faderback entre duas cenas

Passo 1: Altere os níveis dos canais para a montagem da próxima cena. Utilize as teclas de seleção dos canais, **[1-24]** e **[25-48]** (ou **[1-48]** e **[49-96]**), para acessar os canais de acordo com a necessidade.
Passo 2: Pressione **[▶ .. ⏭]**, ou opere os crossfaders manualmente para acionar a cena montada. Com a tecla **[▶ .. ⏭]** acesa e a tecla **[NEXT]** piscando, significa que os crossfaders estão em operação.
Passo 3: Fixe novos níveis para os canais. Utilize as teclas de seleção dos canais, **[1-24]** e **[25-48]** (ou **[1-48]** e **[49-96]**), para acessar os canais de acordo com a necessidade.
Passo 4: Mova os crossfaders manualmente da parte inferior até a parte superior, pressione a tecla **[⏸]** antes que os faders alcancem o topo. Os novos níveis dos canais serão ativados e a próxima cena será retida, em Blind, para que você trabalhe com os Faders (***Faderback***). Uma vez ao topo você poderá soltar **[⏸]**. As teclas **[▶ .. ⏭]** e **[NEXT]** continuarão piscando.
Passo 5: Pressione e segure **[⏸]** quando você desejar voltar à cena original. Continue pressionando **[⏸]** enquanto move os crossfaders de cima para baixo. A cena original irá atuar mais uma vez. Quando o Fader alcançar a parte inferior, você poderá soltar a tecla **[⏸]** mas, você terá que apertar e segurar **[⏸]** novamente antes de mover o crossfaders.
Passo 6: Para continuar esse processo entre duas cenas, repita os passos 4-5 tantas vezes quanto necessário. Tenha certeza de estar apertando e segurando a tecla **[⏸]** antes de movimentar os crossfaders para a posição superior.
Passo 7: Quando você estiver pronto para continuar o processo de uma cena para a outra, simplesmente mova os crossfaders sem apertar a tecla **[⏸]**.

IND 1 e IND 2

Independente 1 e ***2*** oferecem dois canais de controle que estão separados dos efeito (regras) dos demais controles da mesa. Possuem a finalidade de operar dispositivos como máquinas de fumaça. **IND 1** e **IND2** sempre estão a 100% (Full) ou 0%.

- Se a mesa for configurada com o Patch 1-para-1, **IND 1** será associado ao canal de DMX 97 e **IND 2** será associado ao canal de DMX 98.
- **IND 1** e **2** (indicados como **"i1"** e **"i2"**) podem ser associados a qualquer canal de DMX do mesmo modo que os outros canais da mesa. O Patch Padrão deverá ser modificado no modo de operação ***Normal***. Mais informações em ***Modo Normal***, página 32.
- **IND 1** e **IND 2** não são afetados por **[BLACK OUT]**, **[SOLO]** ou o ***Grandmaster***.

CLEAR

Para os usuários avançados das mesas ETC, as funções associadas à tecla de **CLEAR** são semelhantes à função **"RELEASE"** nas mesas da linha Express e Expression. **CLEAR** desabilita saídas específicas da mesa. Você também pode usar **CLEAR** para desabilitar todas as saídas geradas dos Canais, Memórias, ou toda a saída de DMX (Veja mais informações de **CLEAR**, página 31).

CLEAR **não** tem a função de "DELETE". Não apagará memórias ou seqüências. Há apenas uma exceção para essa função: **CLEAR** é usado para apagar todos os ***Snapshots*** gravados (mais informações sobre ***Snapshot***, página 30).

GRANDMASTER E BLACKOUT

O potenciômetro de Master limita todas as saídas de DMX da mesa (de acordo com sua posição) com exceção de **IND 1** e **IND 2**. A tecla de **[BLACKOUT]** envia imediatamente todos os níveis de DMX para o nível ZERO, com exceção do **IND 1** e **IND 2**.

- Pressione **[BLACKOUT]** para acionar a função. A tecla de Blacout acenderá (azul) enquanto a função estiver acionada. Todas a saídas (menos **IND 1** e **IND 2**) são forçadas a zerar e os LED's de todos os botões, com exceção de **IND 1** e **IND 2**, também apagam.
- Pressione **[BLACKOUT]** novamente para desabilitar a função. Todas as saídas serão restabelecidas e a tecla de **[BLACKOUT]** apagará.
- Se o Potenciômetro de ***Grandmaster*** tiver sua posição diferente do máximo (100%), a tecla de **[BLACKOUT]** piscará.

MEMÓRIAS

Memórias são combinações de vários canais com vários níveis de intensidade gravados em um único local para playback. Eles são úteis para controlar dimmers ou equipamentos baseados em seu tipo de instalação, cor de gel, área iluminada, etc. Podem ser controladas usando os Faders de memória e/ou botões de BUMP (1-24 no modelo SF1248 e 1-48 no modelo SF1296 ou SF2496), ou através de ***Cue Stack*** ou Seqüências. Mias informações de ***Seqüências***, página 22.

Existem **12 páginas** de memórias disponíveis, fazendo um total de 288 memórias no para o modelo SF1248 ou SF1296 e 576 memórias para o modelo SF2496. Memórias são numeradas pelo número da página e número do Fader: PP/FF. Por exemplo, 02/22 é a memória gravada na página 2, no Fader 22.

As memórias sempre são gravadas de acordo com a saída DMX que estiver ativa, não incluindo os valores (níveis) associados à **IND 1** e **IND 2**. Monte sua cenas antes de gravar a memória. Use a tecla **[MAGIC]** para criar níveis aleatórios (Random) nos canais ativos (veja ***Gravando Memória MAGIC***, página 20).

NOTA: Níveis gerados por uma sequencia que estiver ativa (veja Seqüências, página 22) no momento da gravação uma memória serão capturados junto com qualquer outro nível de canal – para assegurar que nenhum passo (step) de sequencia seja capturado, mova os Faders de Sequencia para a posição zero antes de gravar a memória. O mesmo é aplicado para níveis gerados pelo controle de Stack.

SELECIONANDO UMA PÁGINA DE MEMÓRIA

Pressione e segure a tecla **[MEMS]**, para então apertar o botão de BUMP (1-12) correspondendo à página que deseja carregar.

- A página atual é indicada por um botão de BUMP acesso em vermelho. O número da página atual também é indicado através do display deLCD enquanto a tecla **[MEMS]** estiver apertada.
- Se um LED do botão de BUMP estiver apagado, a página correspondente não contém nenhuma memória gravada.
- Se um LED do botão de BUMP estiver piscando em vermelho, existem memórias gravadas naquela página.

GRAVANDO UMA MEMÓRIA

Passo 1: Altere os níveis dos canais utilizando os potenciômetros 1-24 (ou 1-48). Use os botões de Bump, [1-24] e [25-48] (ou [1-48] e [49-96]), para acessar os canais se necessário. Você também pode adicionar memórias já existentes em memórias novas.

NOTA: Quando estiver gravando memórias, assegure-se que a tecla **[NEXT]** não esteja acessa. Se você gravar memórias no modo ***NEXT***, os níveis de intensidade poderão não ser gravados de acordo com o programado.

Passo 2: Pressione **[REC MEM]**. A tecla **[REC MEM]** fica acesa (vermelho) e a mesa altera para o modo de ***Memória***. O LCD indica o número da página atual e os botões de BUMP abaixo de cada Fader são indicados como apresentado a seguir:

- ***Apagado***.....Indisponível para gravação. Isto só aparecerá na posição de memória 01/01 caso essa for fixada para dominar Contribuição de DMX.
- ***Vermelho Piscando (Full)***.....Memória vazia.
- ***Vermelho Piscando (Dimm)***...Memória ocupada. Se você insistir em gravar nessa memória, os valores antigos serão perdidos.

Passo 3: Se necessário, pressione e segure a tecla **[MEMS]** para então apertar o botão de BUMP (1-12) correspondendo à página que deseja carregar.

Passo 4: Aperte um botão de BUMP. A memória será gravada, a tecla **[REC MEM]** apagará e a mesa voltará ao modo de operação anterior ao processo de gravação.

USE **[CLEAR]** *PARA CANCELAR GRAVAÇÃO*

Pressione **[CLEAR]** para cancelar a gravação. a mesa voltará ao modo de operação anterior ao processo de gravação.

USE* [UNDO] *PARA DESFAZER UMA GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA

Se você gravar uma memória em uma posição incorreta, pressione **[UNDO]** imediatamente. A gravação da será apagada e os níveis anteriores serão restabelecidos.

GRAVANDO UMA MEMÓRIA MAGIC

Passo 1: Altere os níveis dos canais usando os Faders 1-24 (ou 1-48). Use as teclas de seleção dos canais, [1-24] e [25-48] (ou [1-48] e [49-96]), para trabalhar com todos os canais se necessário. Você também poderá adicionar memórias existentes em novas memórias.

NOTA: Quando estiver gravando memórias, assegure-se que a tecla **[NEXT]** não esteja acessa. Se você gravar memórias no modo ***NEXT***, os níveis de intensidade poderão não ser gravados de acordo com o programado.

Passo 2: Pressione **[REC MEM]**. A tecla **[REC MEM]** fica acesa (vermelho) e a mesa altera para o modo de ***Memória***. O LCD indica o número da página atual e os botões de BUMP abaixo de cada Fader são indicados como apresentado a seguir:

- ***Apagado***.....Indisponível para gravação. Isto só aparecerá na posição de memória 01/01 caso essa for fixada para dominar Contribuição de DMX.
- ***Vermelho Piscando (Full)***.....Memória vazia.
- ***Vermelho Piscando (Dimm)***...Memória ocupada. Se você insistir em gravar nessa memória, os valores antigos serão perdidos.

Passo 3: Pressione **[MAGIC]**. Canais com seus níveis definidos serão configurados de modo aleatório. Pressione **[MAGIC]** repetidamente para alterar o modo aleatório de maneira a escolher um que seja gravado.
Passo 4: Se necessário, pressione e segure a tecla **[MEMS]** para então apertar o botão de BUMP (1-12) correspondendo à página que deseja carregar.
Passo 5: Aperte um botão de BUMP. A memória será gravada, a tecla **[REC MEM]** apagará e a mesa voltará ao modo de operação anterior ao processo de gravação.

EDITANDO MEMÓRIAS

Você poderá editar memórias em tempo real (***Live***). Você também pode editar níveis no modo ***Blind*** ou diretamente nas memória vazias.

Editando uma memória

Passo 1: Se necessário, pressione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** para tirar de operação as saídas existentes. Isto não deletará qaulquer memória ou informação que esteja gravada.
Passo 2: Para editar uma memória em tempo real (***Live***), coloque o Fader da memória a ser editada na posição superior de seu curso (100%). Para editar um uma memória no modo ***Blind***, coloque o Fader da memória a ser editada na posição inferior de seu curso (Zero).
Passo 3: Pressione **[EDITE MEM]**. A tecla **[EDITE MEM]** piscará (vermelho) e os botões de BUMP acenderão da seguinte maneira:

- ***Vermelho Acesso*** (***Dimm***).....Memória vazia.
- ***Vermelho Piscando*** (***Full***).....Memória ocupada.

Passo 4: Se necessário, pressione e segure a tecla **[MEMS]** para então apertar o botão de BUMP (1-12) correspondendo à página que deseja carregar.
Passo 5: Aperte o botão de BUMP da memória que você deseja editar. Será apresentado a primeira gama de canais disponíveis para a edição dentro da memória selecionada. Aperte a tecla de seleção de canais, [1-24] e [25-48] (ou [1-48] e [49-96]), para visualizar uma segunda gama de canais disponíveis, se necessário. Os botões de BUMP ficarão acessos indicando os canais/níveis gravados dentro na memória selecionada.
Pise 6: Ajuste a posição dos Faders como desejado. Você precisará elevar o Fader acima do valor (nível) atual. Níveis anteriomente gravados devem ser levados à 100% para então alterar seus valores. Os botões de BUMP dos canais irão acender (***Dimm***) indicando que uma mudança foi realizada.
Pise 7: Pressione **[EDIT MEM]**. As alterações são armazenadas na memória selecionada e a mesa retorna para o modo de operação anterior.

NOTA: Se os Faders de memória estiverem em níveis diferentes do que a saída atual, os botões de Bump piscarão em vermelho (Full). Mova o fader de memória de acordo com o nível de saída e o botão de Bump acenderá em vermelho (Full) sem piscar.

ATIVANDO MEMÓRIAS

Depois das gravações de memórias, você necessitará visualizá-las.

Ativando Memórias
Passo 1: Pressione **[MEMS]** para a operação das memórias manualmente. Os botões de Bump acenderão como segue:

- ***Vermelho*** (***Dimm***).....Memória gravada com o Fader em **zero**.
- ***Vermelho*** (***Full***).....Memória gravada com o Fader **diferente de zero**
- ***Apagado***.....Memória vazia

Passo 2: Mova o fader correspondente para ativar a memória desejada ou apertar o botão de inchaço de memória para ver a memória a cheio.

DESATIVANDO MEMÓRIAS

Passo 1: Pressione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** para desativar a memória que estiver ativa.

NOTA: O fato de se apertar **[CLEAR]** não significa que a memória será deletada (apagada).

APAGANDO UMA MEMÓRIA

Para apagar definitivamente uma memória da mesa, você deverá gravar sobre a memória já existente uma nova memória com todos os canais em nível zero.

Apagando uma memória

Passo 1: Pressione **[CLEAR] [CLEAR] [CLEAR] [CLEAR]** para desativar todos as saídas da mesa.
Passo 2: Pressione **[REC MEM]**. A tecla **[REC MEM]** fica acesa (vermelho) e a mesa altera para o modo de ***Memória***. Memórias já existentes piscarão em vermelho (***Full***).
Passo 3: Aperte o botão de Bump (vermelho ***Full***) da memória que você deseja apagar. A memória gravará todos os níveis a zero e mesa retorna para o modo de operação anterior.
Passo 4: Pressione **[MEMS]** para ter a certeza que a memória foi apagada. O botão de Bump correspondente não deverá estar acesso.

SEQÜÊNCIAS

Seqüências são conjuntos de canais e/ou memórias. Seqüências podem ser programadas em qualquer Fader **21-24 (45-48)** e em todas as páginas de memória **(1-12)** ou em ***Stack*** (mais informações veja STACK, página, 25). As Seqüências associadas aos Faders 21-24 (45-48) podem conter até 24 passos cada, e quando gravadas como Stack podem conter até 99 passos. Seqüências em Faders e Stack's ativados pelos crossfaders podem ser ativados simultaneamente.
Cada passo da sequencia pode ter seu próprio tempo de playback. O tempo ***Padrão*** é fixado através de navegação pelo Menu (Mais informações veja Menu do Modo Normal, página 32). Este tempo pode ser anulado durante a ativação da sequencia utilizando a função **[RATE]** e pelo Scroller.
Passos de seqüência podem conter recordações que já foram registradas, ou vazio recordações que podem ser editadas depois.
Você pode usar a função **[MAGIC]** para criar seqüências aleatórias. Uma vez gravadas, Seqüências do tipo Magic podem ser editadas como qualquer outra sequencia.

NOTA: Os atributos de seqüências podem ser alterados através da navegação do Menu (Mais informações veja Menu de Modo Normal, página, 32). Seqüências que são operadas manualmente e que são armazenadas nos Faders **21-24 (45-48)** necessitam da função de **GO** e serão excluídas de funções de **SOLO** (Mais informações veja Modos de **PILE-ON** e de **SOLO**, página 15.

Gravando uma Sequencia

Passo 1: Passo 4: Se necessário, pressione e segure a tecla **[MEMS]** para então apertar o botão de BUMP (1-12) correspondendo à página que deseja carregar.
Passo 2: Pressione **[REC SEQ]**. A tecla **[REC SEQ]** piscará e os botões de Bump **21-24 (45-48)** acenderão como segue:

- Amarelo Piscando ***(Full)***.....Memória vazia.
- Amarelo Piscando (***Dimm***).....Memória ocupado por uma sequencia que será sobreescrita.

Passo 3: Para gravar uma sequencia em tempo real, mova o fader designado para posição superior (100%). Para gravar a sequencia em Blind, mova o Fader designado para posição inferior (0%).

NOTA: Gravação em Blind não afetará a saída atual da mesa e ainda os demais Faders poderão ser usados normalmente. Porém, os botões de Bump não poderão ser usados como botões de Bump porque eles estão sendo usados para a seleção dos passos.

Passo 4: Pressione os Bumps **21-24 (45-48)** para selecionar um Fader de sequencia. Se a tecla **[MEMS]** estiver selecionada, todos os Bumps que contiverem memórias gravadas piscarão a ***Full*** (vermelho). Bumps que não possuem memória gravadas piscarão ***Dimm*** (vermelho), mas podendo ser selecionados. As memórias dos Faders 21-24 (45-48) também podem ser adicionadas em uma sequencia.

NOTA: Gravações "vazias" em uma sequencia terão como resultado um blackout no palco. Deixe as memórias sem gravação para manter o blackout, ou as edite posteriormente se necessário. As memórias gravadas nos Faders 21-24 (45-48) poderão ser sobreescritas por seqüências gravadas no mesmo Fader. Nesse caso as memórias não serão apagadas, mas elas estarão inacessíveis até que a seqüência registrada seja apagada. Depois que a seqüência for apagada, o Bump voltará acender em vermelho e a memória original estará acessível novamente.

Passo 5: Se necessário, ajuste o tempo de cada passo utilizando o Scroller. Esse tempo está em minutos e segundos em intervalos de 0.1 segundos até 59 minutos e 59 segundos (mostrado como 5959).

Passo 6: Pressione:

- O botão de Bump da memória que você deseja inserir como o primeiro passo. Então aperte o botão de Bump da memória que você deseja inserir como o próximo passo. Repita esse procedimento tantas vezes quanto forem os passos, tendo um limite de 24 passos para um mesmo Fader de seqüência. Você pode mudar as páginas de memória enquanto grava os passos.
- As teclas de seleção dos canais que corresponde ao canal você quer inserir em um passo. Podem ser inseridos canais individuais como passos de seqüência.
- E segure o botão de Bump da primeira memória ou canal e então, aperte o botão de Bump da última memória ou canal a ser inserido. Memórias ou canais serão adicionados um(a) por de acordo com o número de memórias ou canais selecionados. A ordem dos passos é baseada no número da memória/canal inicial em comparação com o número da memória/canal final. O início é pelo número menor. Só podem ser selecionadas memórias/canais da mesma página.
- Você poderá usar qualquer um dos métodos acima mencionados de qualquer maneira. Se você tentar adicionar mais passos do que o permitido, uma mensagem de advertência aparecerá no display.

Passo 7: Quando a seqüência estiver completa, pressione **[REC SEQ]**. Os Faders retornam para o modo de operação que estavam anteriormente.

Passo 8: Para controlar as seqüências, pressione **[MEMS]** para entrar no modo de Memória e movimente o Fader dentro de seu curso para começar a seqüência.

Gravando uma Sequencia Magic

Passo 1: Pressione **[MEMS]** para entrar no modo de Memória. Se necessário, pressione e segure a tecla **[MEMS]**, e aperte o botão de Bump (1-12) correspondendo à página você deseja carregar.

Passo 2: Pressione **[REC SEQ]** e então pressione o Bump 21-24 (45-48) para selecionar o Fader da seqüência desejada.

Passo 3: Posicione o Fader na posição superior (100%).

Passo 4: Pressione a tecla **[MAGIC]**.

Passo 5: Se necessário, pressione **[MEMS]** ou as tecla de seleção de canais para entrar no modo de Faders desejado. Uma Seqüência Magic poder conter sómente memórias ou canais e não um combinação de ambos.

Passo 6: Pressione o Bump correspondente à memória ou canal que deseje incluir na seqüência. Aperte o Bump novamente para remove-lo da seleção.

Passo 7: Uma vez selecionadas (memórias ou canais), pressione **[MAGIC]** para tornar aleatórios os passos da seqüência. Você poderá apertar **[MAGIC]** tantas vezes quanto desejar para obter a aleatoridade desejada. Cada vez que pressionar **[MAGIC]** será criado novos tempos baseados nos valores apresentados no display.

Passo 8: Você pode alterar qualquer um dos parâmetro apresentados no display.
Pressione [✓] para navegar entre os parametros. São eles:

- ***Order***.....100% significa que há nenhuma aleatoridade e os tempos a serem usados durante o playback são constantes. 50% significa que o tempos são aleatórios entre meio e o final da escala de tempo exibida. 0% significa que são completamente aleatórios entre zero e o tempo exibido no display.
- ***Fade***.....O tempo de Fade é ajustável entre 0 e 59.9 segundos em intervalos de 0.1 segundos.
- ***Rate***.....O tempo de passo é ajustável entre 0 a 59.9 segundos em intervalos de 0.1 segundos.

Passo 9: Se você mudar as memórias ou canais que foram incluídos, pressione **[MAGIC]** novamente para ver as mudanças.

Passo 10: Quando uma seqüência gerada for satisfatória, pressione **[REC SEQ]** para gravá-la.

NOTA: Seqüências MAGIC serão gravadas e podem ser editadas da mesma maneira que seqüências normais.

USE [CLEAR] CANCELAR GRAVAÇÃO
Pressione **[CLEAR]** para cancelar a gravação. A mesa retorna para o modo de operação anterior.

USE [UNDO] REVERTER À SEQÜÊNCIA PREVIAMENTE REGISTRADA
Se você gravar uma seqüência em uma posição de memória incorreta, pressione **[UNDO]** imediatamente. A seqüência anterior será restabelecida.

COPIANDO GRAVAÇÕES E SEQÜÊNCIAS
A tecla **[COPY]** permite copiar memórias de qualquer Fader em qualquer página para qualquer outro Fader em qualquer outra página. Seqüências também podem ser copiadas para os Faders 21-24 (45-48).

Copie uma memória ou seqüência

Passo 1: Pressione **[COPY].** A tecla **[COPY]** acenderá (branco) e a mesa entra no modo de Memória. O botões de Bump dos Faders 1-24 acenderão como se segue:

- ***Apagado***.....Memória vazia.
- ***Vermelho piscando (Full)***...Memória ocupada com conteúdo a ser copiado.
- ***Amarelo piscando (Full)***.....Seqüência ocupada com conteúdo a ser copiado.

Passo 2: Se necessário, pressione e segure **[MEMS]**, e aperte o botão de Bump (1-12) correspondente à página você deseja carregar.

Passo 3: Aperte o botão de Bump que corresponde à memória ou seqüência você deseja incluir o conteúdo copiado. Os botões de Bump acenderão como se segue:

- ***Apagado***.....Indisponível para gravação. Isto só aparecerá na posição de memória 01/01 caso essa for fixada para dominar a contribuição de DMX.
- ***Piscando Vermelho (Full)***.....Memória vazia e disponível.
- ***Piscando Vermelho (Dimm)***.....Memória gravada. Os valores serão sobreescritos.
- ***Piscando Amarelo (Full)***.....Seqüência vazia e disponível.
- ***Piscando Amarelo (Dimm)***.....Seqüência gravada. Os valores serão sobreescritos.

Passo 4: Se necessário, pressione e segure tecla **[MEMS]** e aperte o botão de Bump (1-12) correspondente à página você deseja carregar.

Passo 5: Aperte o botão de Bump que corresponde à memória ou seqüência você queira copiar. O processo de cópia estará completo e a tecla **[COPY]** apagará. A mesa retorna ao modo de operação anterior.

STACK

O Stack é semelhante à Seqüência pois é baseado em uma cadeia de canais e/ou memórias. Entretanto e diferente das Sequencias, o Stack possui 99 passos disponíveis para a gravação; Sua operação é realizada através do par de crossfaders ou através da tecla **[⏵ .. ⏭]**, ao invés de passos temporizados das seqüências. É possível trabalhar com Stack através dos crossfaders e acionar seqüências simultaneamente.

O Stack é o método preferido para operar uma lista de Cenas, chamados de *Steps*, durante seu espetáculo. Através de gravações das memórias e/ou canais em uma ordem específica, você poder pré-gravar todos os passos (steps) necessários (ou cenas) em seu espetáculo estando eles disponíveis para o playback. Além disso, você pode inserir novos steps ou pode modificar steps existentes através do Submenu de Sequencias dentro do Menu do Modo Normal (mais informações veja Menu de Modo Normal, página 32).

Gravando Memórias/Canais em Stack

Passo 1: Pressione **[STACK]**. A tecla **[STACK]** acenderá em amarelo.

Passo 2: Pressione **[REC SEQ]**. Faders 21-24 (45-48) acenderão como descrito na página 22 e a tecla **[STACK]** piscará em amarelo (Full).

Passo 3: Pressione **[STACK]** novamente. O display mostrar que o´s crossfaders (XF) foram selecionados para uma seqüência. Nenhum número de passo será mostrado sendo indicando apenas o último passo a ser gravado (neste caso nenhum) e os Bump's acendem com se segue:

- ***Piscando Vermelho (Dimm)***.....**[MEMS]** é selecionado e o fader não contém nenhuma memória.
- ***Piscando Vermelho (Full)***.....**[MEMS]** é selecionado e o fader contém um memória gravada.
- ***Piscando Verde***.....Um intervalo de canais é selecionado e os Bump's indicam os canais disponíveis para gravação.

Passo 4: Se necessário, ajuste o tempo do passo através do Scroller. O intervalo de tempo disponível vai desde 0s (instantâneo) até 59 minutos e 59 segundos (mostrado como 5959).

Passo 5: Pressione o Bump da memória ou canal que você deseja gravar como o primeiro passo. No display será mostrado o número do passo (1).

Passo 6: Pressione o Bump da próxima memória ou canal você deseja gravar.

Passo 7: O Passo 6 será repetido até que você grave todos os passos necessários ou até você utilize os 99 passos disponíveis.

NOTA: Como não existe nenhuma maneira de acrescentar passos em um STACK já gravado, é recomendado que você acrescente um tipo de step chamado *"Dummy"*. Fazendo isso você encontrará um método de inserir passos antes do *"Dummy"* através do Menu. No momento, essa é a única maneira de acrescentar passos a um STACK completo.

Passo 8: Pressione **[REC SEQ]**. Qualquer botão deixará de piscar e a mesa retornará ao Modo Normal. No display será mostrado o primeiro passo do STACK (Stp 1), indicando que está pronto para o playback.

NOTA: Depois de completar sua gravação do STACK, salve seu espetáculo em um SD Card (Cartão de Memória). Isto assegurará que seu espetáculo está disponível no caso de uma perda de dados.

PRECAUÇÃO: Uma vez o STACK gravado, não tente registrar novamente um Stack. Fazendo isso, todos os passos do Stack serão apagados. Lembre-se que para acrescentar passos depois do Stack já gravado, você deverá usar o Menu (mais informações veja Menu de Modo Normal, página 32). Isto lhe permitirá inserir um passo em qualquer lugar do Stack, com exceção do fim.

CONTROLE DE CROSSFADER DO STACK

Você poderá usar os crossfaders para operar o Stack.

- **[▶ .. ⏭]**.....Go.
- **[⏸]**.....Pausa. Pressione **[⏸]** parar para o Fader no meio do caminho. Pressione **[⏸]** para retornar ao passo anterior; aperte repetidas vezes para retornar aos passos anteriores. Depois de apertar **[⏸]**, você pode retomar o controle apertando **[▶ .. ⏭]** ou movendo os crossfaders dentro do seu curso (0 à 100%).

Controle o Stack através dos crossfaders

Passo 1: Pressione **[STACK]** para entrar no Modo de SATCK. O crossfaders carregarão o passo zero do STACK (um passo não existente). O display indicará o próximo passo disponível do SATCK.

Passo 2: Se necessário, altere o tempo do passo através do Scroller.

Passo 3: Inicie o passo #1:

- Pressione **[▶ .. ⏭]** para iniciar automaticamente o próximo passo. O passo será iniciado de acordo com o tempo fixado durante a programação.
- Move os crossfaders dentro do seu curso (0 à 100%) para operar o passo manualmente.

Passo 4: Inicie o próximo passo:

- Pressione **[▶ .. ⏭]** para iniciar automaticamente o próximo passo.
- Move os crossfaders dentro do seu curso (100 à 0%) para carregar o próximo passo e então mova novamente os crossfaders até a posição superior do seu curso (100%) para operar manualmente aquele passo.

Passo 5: O passo 3 será repetido para cada passo do STACK subseqüente.

Salte para um número de Passo desejado

Passo 1: Pressione e segure **[STACK]**.

Passo 2: Use o Scroller para selecionar o número de passo desejado no display.

Passo 3: Solte a tecla **[STACK]**. O passo selecionado está agora disponível nos crossfaders.

Passo 4: Pressione **[▶ .. ⏭]** para operar o passo selecionado.

MODO NEXT E STACK

Você também pode operar Stack no Modo NEXT. Isto lhe permitirá completar o passos gravados no Stack com canais adicionais, antes de operar o passo. Os canais adicionados acompanharão o passo gravado e seguirão o mesmo tempo de Fade programados para o Stack.

Operando o Stack no ModoNEXT

Passo 1: Aperte a tecla de seleção de canais **[1-24] ou [25-48] (ou [1-48] e [49-96])**.

Passo 2: Pressione **[STACK]**. A mesa entrará no Modo de Stack e mostrará o próximo passo disponível (Stp 1) no display.

Passo 3: Pressione **[NEXT]**. A tecla **[NEXT]** acenderá e os Bump's de qualquer canal incluídos no próximo passo também acenderão.

Passo 4: Altere os níveis de canal usando os Faders 1-24 (ou 1-48). Use a tecla de seleção de canais [1-24] e [25-48] (ou [1-48] e [49-96]) para acessar os canais desejados.

- **Passo 5:** Pressione **[⏵..⏭]** para iniciar automaticamente o próximo passo. O passo será iniciado de acordo com o tempo fixado durante a programação. Qualquer nível adicional também obedecerá o tempo anteriormente programado.

Passo 6: Repita os passos 4-5, como necessário, durante a operação do Stack.

RATE

A função de **[RATE]** lhe permite anular o tempo associado à gravação de Seqüências e Stack. Geralmente, o uso de **[RATE]** fornece um multiplicador do tempo programado (ou um valor fixo, no caso de um playback manual temporizado). O tempo padrão de um fade ou passo é considerado em uma taxa de 100%. Os valores de RATE, que variam entre 0% a 1599%, estão descritos abaixo de acordo com uma ação específica.

Ajustando o tempo de crossfader de um Stack

Passo 1: Pressione **[RATE]** uma vez.

Passo 2: Pressione **[STACK]**. O dispaly mostrará o passo de STACK e os tempos de Fade gravados.

Passo 3: Use o Scrolle para alterar os tempos exibidos em um intervalo de 0% (instantâneo) até 1599% (16x mais lento que os tempos registrados.). O valor será armazenado anulando o tempo anterior.

Passo 4: Pressione **[⏵..⏭]** para iniciar o próximo passo usando os tempos ajustados.

Ajuste o tempo de uma Seqüência

Passo 1: Pressione **[MEMS]**. Os Faders com seqüências gravadas, 21-24 (45-48), acenderão (amarelo).

Passo 2: Pressione **[RATE]** uma vez. Os Faders com seqüências gravadas, 21-24 (45-48) piscarão em amarelo (Full).

Passo 3: Pressione o botão de Bump correspondente à seqüência você queira ajustar. O display mostrará o número do Fader de Seqüência selecionado, o número do passo, o tempo gravado e o conteúdo do passo.

Passo 4: Use o Scrolle para alterar os tempos exibidos em um intervalo de 0% (instantâneo) até 1599% (16x mais lento que os tempos registrados.). O valor será armazenado anulando o tempo anterior.

Passo 5: Enquanto **[RATE]** estiver acionado, você poderá apertar qualquer um dos botões de Bump de Sequencia que estiverem piscando ou o botão de **[STACK]** se um STACK está presente e ajustar os tempos de Fade.

Passo 6: Pressione **[RATE]** para voltar display de Menu.

Ajuste os tempos de passo de uma seqüência (Velocidade do Efeito)

NOTA: A escala de ajuste dos tempos de ***RATE*** dos passos de uma seqüência (Velocidade do Efeito) é o oposto das três seções anteriores. A escala de Velocidade do Efeito vai desde 0% (parado) até 1599% (16x mais rápido que o tempo registrado).

Passo 1: Pressione **[MEMS]**. Os Faders, 21-24 (45-48) com seqüências gravadas acendem em amarelo.

Passo 2: Pressione **[RATE]**. Os Faders, 21-24 (45-48) com seqüências gravadas, piscarão em amarelo (Full).

Passo 3: Aperte o botão de Bump que corresponde à seqüência que você deseja ajustar.

Passo 4: Utilize o Scroller para alterar os tempos exibidos dos passos proporcionalmente em uma escala de 0% (parado) até 1599% (16x mais rápido que os tempos registrados) para todos os passos da seqüência selecionada. O tempo será armazenado anulando o valor anterior.
Passo 5: Enquanto **[RATE]** estiver aceso, você poderá apertar qualquer um dos botões de Bump das seqüências ou a tecla de **[STACK]** se um Stack estiver presente e ajustar os tempos de passo. Os tempos dos passos de um STACK só podem ser ajustados se o STACK estiver ativado no Modo de TimeStack (Mais informações veja Menu de Modo Normal, página 32).
Passo 6: Pressione novamente a tecla **[RATE]** para voltar ao Display de Menu.

Use a função de TAP para alterar a velocidade do Efeito (Rate)
Passo 1: Pressione **[MEMS]**. Os Faders, 21-24 (45-48) com seqüências gravadas acendem em amarelo.
Passo 2: Pressione **[RATE]**. Os Faders, 21-24 (45-48) com seqüências gravadas, piscarão em amarelo (Full).
Passo 3: Aperte o botão de Bump que corresponde à seqüência que você deseja ajustar.
Passo 4: Pressione e segure a tecla **[RATE]**. O Bump abaixo dos Faders 21-24 (45-48) piscarão em uma intensidade (Dimm) correspondente à sua programação (velocidade). O número do Bump que você apertou será exibido no display.
Passo 5: Tecle o botão de Bump correspondente à seqüência que você quer ajustar em uma velocidade que você deseja aplicar. Quando a mesa SmartFade calcular o valor de *batidas-por-minuto*, esse será exibido na display. O valor então será armazenado e aplicado para todos os passos sendo o valor antigo anulado.
Passo 6: Solte a tecla **[RATE]** para voltar ao display de Menu.

NOTA: Para desfazer uma programação de Rate e retornar ao valor original, pressione **[CLEAR]** e **[RATE]** ao mesmo tempo.

Upfade, Downfade e tempos de Espera
Você poderá ajustar os tempos de Upfade (tempo de entrada) ou Downfade (tempo de saída) de qualquer passo de qualquer seqüência através do Menu (mais informações veja Menu de Modo Normal, página 32). Você também poderá acrescentar um tempo de espera a qualquer passo.

Ajustando o Upfade, Donwfade e tempos de Espera
Passo 1: Pressione [✓] para entrar no Menu.
Passo 2: Use o Scroller para navegar pelo Menu até encontrar o Menu de "Seqüências".
Passo 3: Pressione [✓]. A tela **"Playback"** será mostrada no display.
Passo 4: Use Scroller para navegar entre as opções de qual seqüência que você deseja controlar. **"XF"** representa o STACK, **"21-24"** representam os Faders de Seqüência da página de memória atual. Para acessar as seqüências em outra página de memória, simplesmente pressione e segure **[MEMS]** e aperte o Bump da página que você deseja acessar.
Passo 5: Pressione [✓] uma vez que você tenha selecionado o Stack ou Seqüência que deseja alterar.
Passo 6: Selecione o "Tempo do Passo" e aperte [✓].
Passo 7: Selecione "Um Passo" e aperte [✓].
Passo 8: Pressione [✓] para navegar entre o *Número do Passo*, *U* (Upfade), *D* (Downfade) e *W* (Espera).

NOTA: Tempos de "Espera" são aplicados ao término de um passo e não no início. Então, adicionando um tempo de espera, você estará retardando o início da próxima Cena no STACK ou Seqüência.

Passo 9: Use o Scroller para aumentar ou diminuir o valor do tempo em qualquer um destes campos. O tempo é padronizado em segundos.
Passo 10: Depois de ajustar tempos, você pode usar o Scroller para escolher um passo diferente dentro da seqüência ou pressionar **[<]** para voltar ao Menu anterior.

SNAPSHOT

A mesa SmartFade oferece dez memórias de Snapshot (cenas instantâneas) que você deseje gravar, mas que não sabe em qual posição de memória você deseja usar. Toda vez que você gravar um Sanpshot, ele será armazenado no próximo número de memória disponível. Se você possuir dez Snapshot's gravados e decidir gravar um décimo primeiro, os valores do Snapshot #1 serão apagados e substituídos pelos novos níveis. Os Snapshots gravados podem ser copiados para um local de memória através do Menu.

NOTA: Snapshot's não podem ser ativados até que eles sejam gravados em uma memória. Você pode ver um Snapshot através do Menu "View and Copy Snap" (mais informações, veja Menu de Modo Normal, página 32).