

# MANUAL DO USUÁRIO

Pilot 2000  
LP-DMX P2000



Light  Party

Por favor, leia o Manual do Usuário antes de utilizar o produto  
e guarde-o para futuras pesquisas.

## Instruções Gerais

Leia cuidadosamente as instruções contidas neste manual, elas são primordiais para a segurança durante a instalação, uso e manutenção.

Guarde este Manual em bom estado para possíveis consultas futuras.

Em caso de venda ou repasso do produto, entregue o Manual ao novo proprietário, permitindo que o mesmo leia sobre o seu funcionamento e as instruções adequadas.

- Este aparelho não se destina para uso doméstico.
- Depois de ter retirado da embalagem, verifique se o aparelho e seus acessórios não estão danificados. Em caso de dúvida, entre em contato com nosso SAC que indicaremos uma assistência técnica autorizada.
- Os materiais da embalagem (sacos de plástico, isopor, pregos, etc) não devem ser deixados ao alcance das crianças, podendo causar riscos à saúde.
- Este aparelho só deve ser utilizado por adultos. Não permita que crianças mexam ou brinquem com ele.
- Contate um electricista profissional para realizar a instalação adequada do equipamento.

### **Nunca use o equipamento nas seguintes condições:**

- Em locais sujeitos a umidade excessiva
- Em locais sujeitos a vibrações ou colisões.
- Em locais com uma temperatura superior a 45 ° C ou inferior a 2 ° C
- Proteja os dispositivos elétricos de umidade excessivos ou ambientes muito secos (condições ideais estão entre 35% e 80%).
- Não desmonte ou modifique o equipamento.
- Certifique-se de que nenhum líquido, água ou objetos metálicos inflamáveis ​​estejam em contato com o aparelho, principalmente com os componentes elétricos.
- Caso qualquer líquido seja derramado sobre o aparelho, desligue imediatamente o aparelho da fonte de energia, caso o aparelho fique danificado interrompa o uso e entre em contato com nosso SAC ou assistência técnica autorizada.
- Não abra o equipamento, não existem peças de reposição no interior do aparelho.
- Nunca tente reparar o equipamento sozinho. Reparos realizados por pessoas não qualificadas e autorizadas pelo fabricante podem causar danos ou defeitos e a perda da garantia.

### **Sempre utilize peças originais para reposição das peças danificadas**

**Proteja o meio ambiente: não jogue pilhas, peças fora de funcionamento ou material da embalagem no lixo comum, encaminhe-as para o revendedor do aparelho ou encaminhe para coleta de resíduos especiais.**

**Índice**

<b>4</b>	<b>Layout do Manual</b>	<b>17</b>	<b>4 - Configurando as Funções</b>	<b>42</b>	<b>7.4 - Conector RS-232</b>
<b>5</b>	<b>1 - Layout do Pilot 2000</b>	<b>17</b>	<b>4.1 - Dispositivo elétrico</b>	<b>43</b>	<b>7.4.1 - RS 232 - Canal On (A1h)</b>
<b>5</b>	<b>1.1 - Principais características</b>	<b>18</b>	<b>4.2 - Dispositivo dimmer</b>	<b>43</b>	<b>7.4.2 - RS 232 - Canal Off (A2h)</b>
<b>5</b>	<b>1.2 - Especificações técnicas</b>	<b>18</b>	<b>4.2.1 - Curvas de equalização</b>	<b>43</b>	<b>7.4.3 - RS 232 - Tudo Off (A3h)</b>
<b>6</b>	<b>1.3 - Seções Pilot 2000</b>	<b>18</b>	<b>4.3 - Dispositivo extra</b>	<b>43</b>	<b>7.4.4 - RS 232 - Registrar canal (A0h)</b>
<b>6</b>	<b>1.3.1 - Teclado multifuncional</b>	<b>19</b>	<b>4.3.1 - Rótulo extras</b>	<b>43</b>	<b>7.4.5 - RS-232 - Selecionar dispositivo (A6h)</b>
<b>6</b>	<b>1.3.2 - Registro Obj</b>	<b>19</b>	<b>4.3.2 - Modo teclas extras</b>	<b>43</b>	<b>8 - Usando "Gravação de Eventos"</b>
<b>6</b>	<b>1.3.3 - Programação do teclado</b>	<b>19</b>	<b>4.3.3 - Curva de equalização extra</b>	<b>43</b>	<b>8.1 - Criar uma faixa</b>
<b>6</b>	<b>1.3.4 - Operações</b>	<b>19</b>	<b>4.4 - Total de canais Dimmer</b>	<b>44</b>	<b>8.2 - Repetir uma faixa</b>
<b>6</b>	<b>1.3.5 - Utilidades</b>	<b>20</b>	<b>4.5 - Área de trabalho</b>	<b>44</b>	<b>9 - Referência Rápida</b>
<b>6</b>	<b>1.3.6 - Gran Master</b>	<b>21</b>	<b>4.6 - Visão <i>free record</i></b>	<b>47</b>	<b>9.1 - Diagrama da estrutura das configurações das funções</b>
<b>7</b>	<b>1.3.7 - Controles universais</b>	<b>21</b>	<b>4.7 - Biblioteca interna</b>	<b>48</b>	<b>10 - Guia Prático</b>
<b>8</b>	<b>1.4 - Conectores Pilot 2000</b>	<b>21</b>	<b>4.7.1 - Criar novo acessório</b>	<b>48</b>	<b>10.1 - Mudar página</b>
<b>8</b>	<b>1.4.1 - DMX 512</b>	<b>22</b>	<b>4.7.1.1 - Total de canais DMX</b>	<b>48</b>	<b>10.2 - Selecionar um <i>RECORD</i></b>
<b>8</b>	<b>1.4.2 - Pedal <i>UP-Down</i></b>	<b>22</b>	<b>4.7.1.2 - Efeito rótulo LCD</b>	<b>48</b>	<b>10.3 - Selecionar um <i>PROGRAM</i></b>
<b>8</b>	<b>1.4.3 - SMPTE</b>	<b>22</b>	<b>4.7.1.3 - <i>Softpatch</i></b>	<b>48</b>	<b>10.4 - Selecionar um <i>CHASE</i></b>
<b>8</b>	<b>1.4.4 - MIDI</b>	<b>23</b>	<b>4.7.1.4 - Valores <i>stand by</i></b>	<b>48</b>	<b>10.5 - Selecionar um <i>MCHASE</i></b>
<b>8</b>	<b>1.4.5 - RS 232</b>	<b>23</b>	<b>4.7.1.5 - Tipos de efeitos</b>	<b>48</b>	<b>10.6 - Selecionar um <i>PRESET</i></b>
<b>8</b>	<b>1.4.6 - Audio In</b>	<b>24</b>	<b>4.7.1.6 - <i>Pan / Tilt Patch</i></b>	<b>48</b>	<b>10.7 - Selecionar um dispositivo</b>
<b>8</b>	<b>1.4.7 - Desconectando a energia</b>	<b>25</b>	<b>4.7.1.7 - <i>Hard / Soft Cross</i></b>	<b>48</b>	<b>10.8 - Grupos de dispositivos</b>
<b>9</b>	<b>2 - Manutenção</b>	<b>25</b>	<b>4.7.1.8 - Nome dos dispositivos</b>	<b>48</b>	<b>10.8.1 - Criar grupo de dispositivos</b>
<b>9</b>	<b>2.1 - Acesso aos componentes internos</b>	<b>26</b>	<b>4.7.1.9 - <i>Reset / Valores lâmpada</i></b>	<b>48</b>	<b>10.8.2 - Eliminar um dispositivo do grupo</b>
<b>9</b>	<b>2.2 - Limpeza e verificação periódica</b>	<b>26</b>	<b>4.7.1.10 - Configuração <i>Dip-switch</i></b>	<b>48</b>	<b>10.8.3 - Recordar um grupo de dispositivo</b>
<b>10</b>	<b>3 - Controles do Pilot 2000</b>	<b>27</b>	<b>4.7.1.11 - Definir valor do feixe</b>	<b>49</b>	<b>10.9 - Criar um <i>PRESET</i></b>
<b>10</b>	<b>3.1 - Record</b>	<b>28</b>	<b>4.7.1.12 - Tipo de controle</b>	<b>50</b>	<b>10.10 - Criar um <i>MCHASE</i></b>
<b>10</b>	<b>3.1.1 - Técnicas de mixagem</b>	<b>29</b>	<b>4.8 - Mensagens de erro</b>	<b>50</b>	<b>10.11 - Criar um <i>CHASE</i></b>
<b>10</b>	<b>3.1.1.1 - Técnica HTP</b>	<b>30</b>	<b>4.9 - Modificar o dispositivo na biblioteca</b>	<b>51</b>	<b>10.12 - Modificar o tempo do <i>STEP</i> do <i>CHASE</i></b>
<b>10</b>	<b>3.1.1.2 - Técnica LTP</b>	<b>30</b>	<b>4.10 - Deletar um dispositivo na biblioteca</b>	<b>51</b>	<b>10.13 - Remendar um canal <i>DIMMER</i></b>
<b>11</b>	<b>3.2 - Program</b>	<b>30</b>	<b>5 - Criar e Modificar Elementos na Memória</b>	<b>52</b>	<b>10.14 - Corrigir dispositivos</b>
<b>11</b>	<b>3.3 - <i>CHASE</i></b>	<b>30</b>	<b>5.1 - Criar um Program</b>	<b>53</b>	<b>10.15 - Usar um dispositivo manualmente</b>
<b>12</b>	<b>3.4 - <i>MCHASE</i></b>	<b>31</b>	<b>5.1.1 - Selecionar dispositivo / efeito</b>	<b>53</b>	<b>10.16 - Criar um <i>PROGRAM</i></b>
<b>12</b>	<b>3.5 - <i>PRESET</i></b>	<b>32</b>	<b>5.1.2 - Editar <i>STEP</i></b>	<b>54</b>	<b>10.17 - Modificar o tempo do <i>STEP</i> do <i>PROGRAM</i></b>
<b>12</b>	<b>3.6 - Dispositivo elétrico</b>	<b>32</b>	<b>5.1.3 - Tempo do <i>STEP</i></b>		
<b>13</b>	<b>3.6.1 - Grupos de dispositivos</b>	<b>33</b>	<b>5.2 - Criar um <i>CHASE</i></b>		
<b>13</b>	<b>3.6.2 - Efeitos móveis</b>	<b>34</b>	<b>5.2.1 - Editar <i>STEP</i></b>		
<b>14</b>	<b>3.7 - Step</b>	<b>34</b>	<b>5.2.2 - Tempo do <i>STEP</i></b>		
<b>14</b>	<b>3.8 - Page</b>	<b>35</b>	<b>5.3 - Criar <i>MCHASE</i></b>		
<b>14</b>	<b>3.9 - Store</b>	<b>35</b>	<b>5.3.1 - Editar <i>MCHASE</i></b>		
<b>14</b>	<b>3.10 - Edição</b>	<b>36</b>	<b>5.4 - Criar <i>PRESET</i></b>		
<b>14</b>	<b>3.11 - Níveis</b>	<b>36</b>	<b>5.4.1 - Editar <i>PRESET</i></b>		
<b>14</b>	<b>3.11.1 - Níveis no modo <i>PRESET</i></b>	<b>37</b>	<b>6 - Uso Avançado do Pilot 200</b>		
<b>15</b>	<b>3.11.2 - Níveis no modo <i>CHASE</i></b>	<b>37</b>	<b>6.1 - Múltiplos dispositivos</b>		
<b>15</b>	<b>3.11.3 - Níveis no modo Programa</b>	<b>40</b>	<b>6.2 - Múltiplos dispositivos de <i>Scanner</i></b>		
<b>15</b>	<b>3.11.4 - Níveis no modo <i>MCHASE</i></b>	<b>40</b>	<b>7 - Uso dos Conectores</b>		
<b>15</b>	<b>3.12 - Tempos</b>	<b>40</b>	<b>7.1 - Pedal</b>		
<b>15</b>	<b>3.12.1 - Tempos no modo <i>PRESET</i></b>	<b>41</b>	<b>7.2 - Tomada SMPTE</b>		
<b>15</b>	<b>3.12.2 - Tempos no modo <i>CHASE</i></b>	<b>41</b>	<b>7.3 - Conector MIDI</b>		
<b>16</b>	<b>3.13 - Copiar</b>	<b>42</b>	<b>7.3.1 - MIDI In - Note On</b>		
<b>16</b>	<b>3.14 - Enter</b>	<b>42</b>	<b>7.3.2 - MIDI In - Note Off</b>		
<b>16</b>	<b>3.15 - Play</b>	<b>42</b>	<b>7.3.3 - MIDI In - Mudar programa</b>		
<b>16</b>	<b>3.16 - Extra</b>	<b>42</b>	<b>7.3.4 - MIDI In - Todos canais off</b>		
<b>17</b>	<b>3.17 - Lâmpada</b>	<b>42</b>	<b>7.3.5 - MIDI Out - Mudar programa</b>		
<b>17</b>	<b>3.18 - Reset</b>				
<b>17</b>	<b>3.19 - Menu</b>				

---

## **Layout do Manual**

O manual foi desenvolvido para facilitar o conhecimento dos detalhes do aparelho de controle de iluminação Pilot 2000.

Utilizamos as terminologias mais simples possíveis, embora com caracter necessariamente técnico.

Este novo controlador universal foi desenvolvido para garantir a máxima facilidade de uso.

Os capítulos 1 e 2 abordam temas gerais e de conversação e manutenção do aparelho.

Na página anterior, o índice, é possível visualizar a divisão das explicações e funções dos comandos, sempre começando com o mais fácil e gradativamente até o mais complicado.

Sugerimos que todos leiam esse manual por inteiro, até mesmo os mais experientes operadores. É importante a análise de cada nuance do dispositivo para compreender completamente o raciocínio lógico de cada escolha feita ao projetar este hardware / software.

## 1 - Layout do Pilot 2000

### 1.1 Principais Características

As novidades no novo controlador de iluminação universal Pilot 2000 é um dos resultados da nossa longa experiência na fabricação deste tipo de equipamento, o aparelho controla 512 canais usando o protocolo DMX 512, dos quais até 192 canais podem ser definidos como canais de dimmer e o restante reservado para 40 Jogos inteligentes, usando até 36 canais cada (o limite do canal, obviamente, permanece 512).

A qualidade e o design combinados com o desempenho inovador, coloca esse dispositivo no topo dos produtos internacionais. O estudo cuidadoso das funções, a pesquisa para escolha dos materiais, atualização técnica e pesquisa constante visando maior segurança levaram à realização deste projeto único.

A estrutura e a os componentes eletrônicos deste aparelho foi projetado por nosso laboratório de P&D, garantindo que tem o conhecimento completo e o know-how necessário para apresentar a melhor qualidade possível e o melhor relação custo benefícios.

Todos os nossos produtos antes de serem colocados no mercado são submetidos a um período de rigorosos testes, certificando sua alta funcionalidade, usabilidade e confiabilidade.

O cuidado nos processos dentro da linhas de montagem, somados a otimização da estrutura externa do aparelho, visam garantir maior facilidade de uso, instalação simplificada e facilidade de manutenção.

O Pilot 2000 foi desenvolvido de acordo com as normas atuais da CE.

### 1.2 Especificações técnicas

Fonte de alimentação: (+12V DC, 1A máx.)

Potência necessária: +12VDC, 300mA

Potência absorvida: 5 W

Proteção de armazenamento: Um interruptor DIP permite que programas e / ou *setup* fiquem protegidos

Definições: Chaves DIP (para RS-232 e MIDI)

Entradas / Saídas: - DMX IN / OUT via conectores de 5 pinos XLR-F (\*) para o retorno serial do sinal digital;

- 6,3 milímetros. estéreo *JACK* para *UP/DOWN Record* alterado pelo pedal ;

- 3 mm. estéreo *JACK* desbalanceado para áudio IN - 0dB, mono (ou esquerdo)

- Conector DB9 para RS-232 conexão serial com um computador pessoal;

- 3 pinos XLR-F para entrada de sinal SMPTE;

- Conector padrão DIN de 5 pinos para *MIDI IN-thru-out*.

Canais DMX: 512 (máx.) Configuráveis para dispositivos inteligentes e canais de dimmer

Estrutura: Chapa metálica com revestimento em tinta epóxi

Dimensões: 5U rack 19 "(48,2 cm x 22,2 x 6,5 h max).

Peso: Kg 3,7

(\*) Com fio para o sinal DMX de retorno, não disponível nesta versão do software.

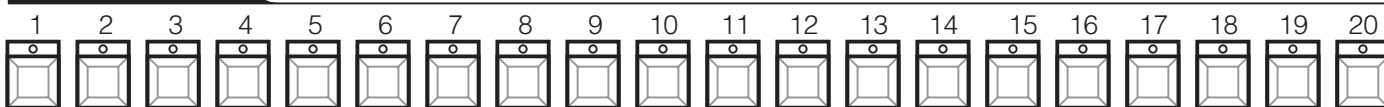
O fabricante reserva-se o direito de melhorar ou modificar os seus produtos a qualquer momento sem aviso prévio. Sempre consulte o manual do dispositivo a ser usado para evitar erros e diferenças entre as funções reais e os valores indicados no mesmo.

### 1.3 - Seções Pilot 2000

#### 1.3.1 - Teclado multifuncional

De acordo com a função selecionada, este teclado pode ser usado para recordar *Records*, *Programs*, *Chases*, *Mchases*, *Presets*, *Dispositivos* ou *Steps*.

#### Teclado multifuncional



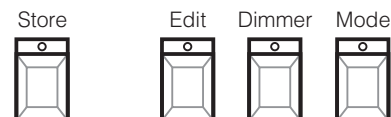
#### 1.3.2 - Registro de objetos

Esta seção de botões é usado para selecionar os 4 elementos que compõem os Registro de objetos (*Programs*, *Chases*, *Mchase* e *Preset*). Uma vez que eles foram programados, esses elementos devem ser inseridos em ordem de execução na memória.



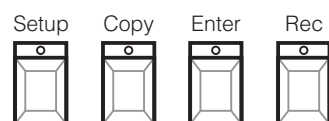
#### 1.3.3 - Programação do teclado

Esta seção compreende todas as chaves e as funções que lhes estão associadas, que permitem editar e definir os tempos de execução e níveis de produção geral dos elementos que compõem os Registros de objetos.



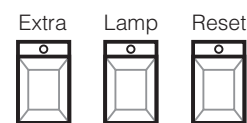
#### 1.3.4 - Operações

Esta seção é usada para acessar as funções de configuração, dedicadas ao controle dos parâmetros da mesa (como o canal de *patching*) e as bibliotecas que contêm as informações sobre os dispositivos inteligentes. Também é possível gravar e reproduzir eventos armazenados usando o gerador de sinal *built-in SMPTE*.



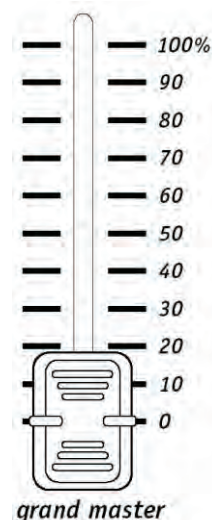
#### 1.3.5 - Utilidades

Esta seção do Pilot 2000 torna as funções especiais como *Extra*, *Lamp* e *Reset*, imediatamente disponíveis: estes operam diretamente sobre as luminárias (alterna a luz e desliga), as luminárias inteligentes (Auto Redefinir) e os controles enviados para o dispositivo especial tais como máquinas de fumaça ou *centrepieces* (canais extras).



#### 1.3.6 - Gran Master

O Pilot 2000 tem um controle geral do nível de saída, usado para ajustar o nível geral de todos os canais "Dimmer", sejam eles do tipo tradicional ou de equipamentos inteligentes. O valor é mostrado como uma porcentagem, com um intervalo de 0 - 100%.

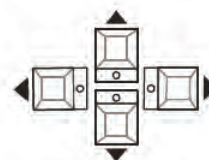
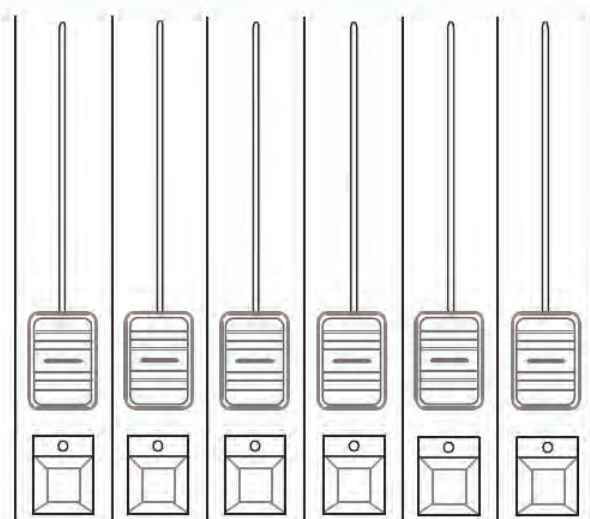


### 1.3.7 - Controles Universais

Esta seção inclui os controles universais que são usados para controlar os equipamentos e todas as funções do próprio Pilot 2000.

As funções variam de acordo com o modo de operação selecionado no teclado de programação. Os principais movimento do dispositivo/scanner são coordenados pelo joystick (que opera em coordenadas absolutas) e os quatro botões de cursor (que opera em coordenadas relativas). A combinação destes dois sistemas garante o controle extremamente preciso na operação das funções.

-- YOU MUST SELECT A RECORD --



## 1.4 - Conectores Pilot 2000

### 1.4.1 - DMX 512

O controlador Pilot 2000 tem DMX 512 de entrada / saída. Na instalação a entrada não é habilitado pelo software. Cabos blindados DMX512 (2x0.25mm), certificados e de boa qualidade devem ser usado para conexões a fim de evitar defeitos na utilização do produto.

**Atenção:** a blindagem do cabo (trança) **NUNCA** deve ser conectada ao fio terra do sistema, podendo causar mal funcionamento ou problemas ao aparelho.

### 1.4.2 - Pedal Up-Down

Este conector permite que um pedal seja conectado ao controlador, permitindo a movimentação para cima e para baixo entre as memórias.

Pressionando simultaneamente *UP* e *DOWN* altera o *Record OFF*. A *Record* é ativada pressionando *UP* (a partir do *Record 1*) ou *DOWN* (a partir do *Record 40*).

### 1.4.3 - SMPTE

O sinal SMPTE permite aos operadores gravarem uma série de eventos em sincronia com um sinal de SMPTE. Isso garante o sincronismo preciso, ideal para uso em músicas, televisão e aplicações teatrais.

### 1.4.4 - MIDI

O Pilot 2000 tem MIDI In, através de conectores externos disponibilizando uma quantidade considerável de funções. (Veja o capítulo referente para mais detalhes).

### 1.4.5 - RS-232

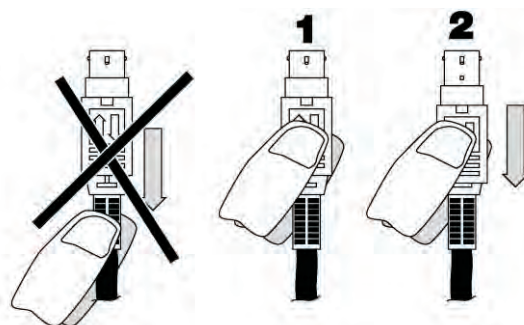
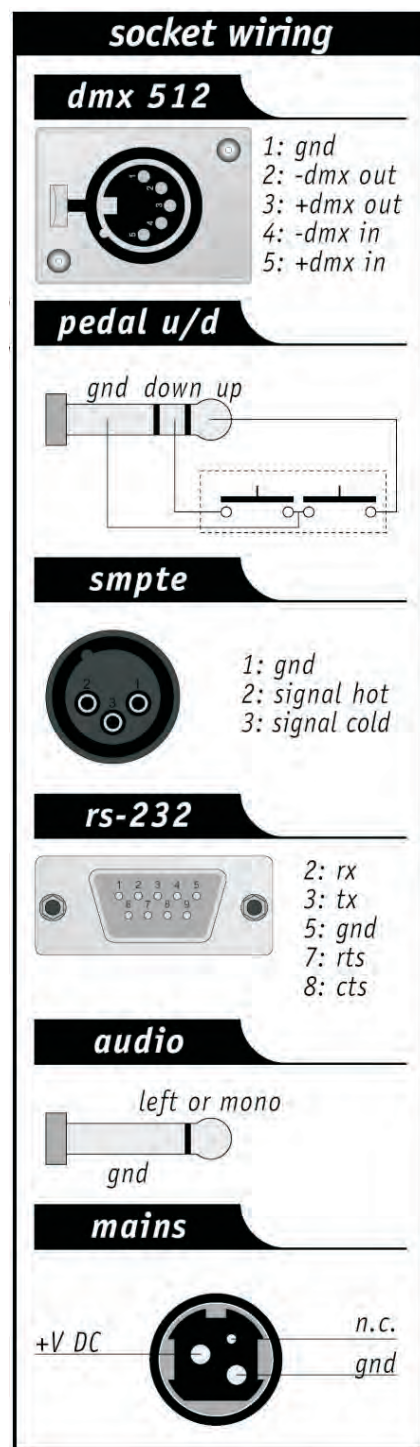
Usando esta conexão, o aparelho pode ser conectado a um computador. Disponibilizando uma quantidade considerável de funções. (Veja o capítulo referente para mais detalhes).

### 1.4.6 - Áudio In

Esta tomada permite ativar todas as funções de sincronização de música do controlador. Quando não há nenhuma conexão direta com uma fonte de áudio, o microfone embutido é usado. É necessário uma linha mono de 0Db. Outra alternativa é usar o canal da mão esquerda de um sinal estéreo.

### 1.4.7 - Desconectando a Energia

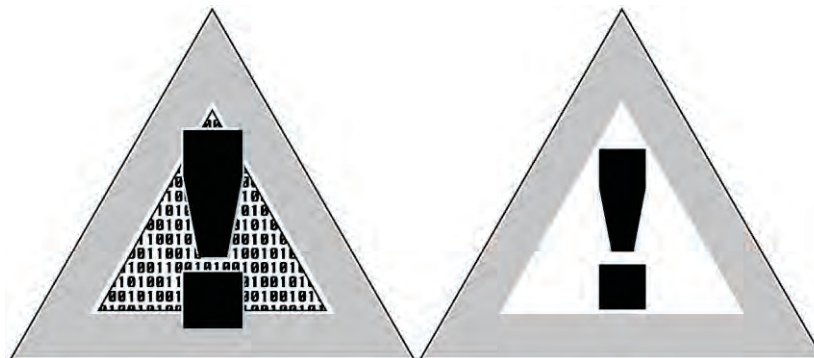
As placas do Pilot 2000 são alimentadas por uma fonte de alimentação de comutação AL4. O aparelho ainda está equipado com um conector e um pequeno alto-mecanismo que evita o desligamento acidental. Para desligar a fonte de alimentação da placa, sempre segure pelo plugue e nunca puxe pelo cabo, como mostrado no diagrama:



## 2 - Manutenção

### 2.1 - Acesso aos componentes internos

Para ter acesso aos componentes internos do Pilot 2000 há oito parafusos na parte inferior do quadro que devem ser soltos. Não há componentes reparáveis no interior do aparelho, por isso é aconselhável que apenas profissionais qualificados e assistências técnicas autorizadas possam realizar o procedimento de abertura do aparelho.



Antes de desligar a fonte de alimentação, lembre-se sempre de desligar o aparelho.

### 2.2 Limpeza e verificação periódica

O aparelho deve ser limpo aproximadamente a cada 100 horas de uso, utilizando ar comprimido para remover a poeira acumulada. O acabamento de pintura permite que a placa possa ser limpa com álcool ou produtos semelhantes, sempre utilize um pano macio.

Limpe o display cuidadosamente, para garantir a perfeita eficiência do dispositivo. É de suma importância uma verificação geral a cada 700 horas de uso. As partes elétricas e mecânicas devem ser verificadas por profissionais qualificados ou assistências técnicas autorizadas.

### 3 - Controles Pilot 2000

#### 3.1 - Record

O Pilot 2000 é um controlador universal capaz de controlar a iluminação inteligente e dimmers. Embora o controle manual do dispositivo possa ser sempre assumida em qualquer ponto, o Pilot 2000 possibilita o máxima desempenho dos dispositivos explorando suas Memórias, ainda há grupos de controles que funcionam de forma semelhante aos "macros" usados pelos computadores.

Cada registro é usado como um "container" capaz de segurar (ao mesmo tempo):

- 4 Programs (programas de dispositivos inteligente);
- 4 Chases (Canis Dimmer Chases);
- 4 Mchases (atribuição do canal Dimmer mudança para as quatro faixas de áudio disponíveis: Baixo, Médio-Baixo, Médio-Alto, Alto);
- 4 Presets (cenas de iluminação criadas pelos canais Dimmer).

O Pilot 2000 tem 40 memórias, que sobrepõem-se umas as outras.

#### 3.1.1 - Técnicas de mixagem

##### 3.1.1.1 - Técnicas HTP

Os Canais Dimmer são ligados através da técnica HTP (mais alto com prioridades): onde o nível mais alto de saída "passa". Isso significa que, se dois ou mais Presets forem habilitados no mesmo canal o nível do canal será decidido pelo maior entre eles.

Preset 1 Canal 001	Nível 50%
Preset 2 Canal 001	Nível 80%
Preset 3 Canal 001	Nível 30%
<u>Preset 4 Canal 001</u>	<u>Nível 0%</u>
Canais de Saída 001 nível 80%	

A Técnica HTP significa que (em todos os casos) o nível de saída nunca excederá o maior e o nível não corresponderá a soma dos 4, o que daria um nível de 160%: o nível máximo de saída de um Preset ou um canal nunca excederá os 100%. O

O mesmo ocorre para as Chases e Mchases e também para as combinações Chase / Mchase / Preset.

Conseqüentemente, se o canal 001 é utilizado nos três elementos, o nível do canal de saída será o mais alta dos 3. Novamente, neste caso, é possível representar esta condição com uma mesa (assumindo que observamos a saída no instante "X"):

Preset 1 Canal 001	Nível 50%
Chase 1 Canal 001	Nível 40%
<u>Mchase 1 Canal 001</u>	<u>Nível 70%</u>
Canais de Saída 001 nível 70%	

Assim, nas condições mostradas aqui, apenas o Mchase será visível, por o seu nível ser mais elevado do que o do Chase e o Preset.

#### 3.1.2 - Técnicas LTP

A técnica LTP (os mais recentes têm precedência) é normalmente usada para controlar a secção de iluminação inteligente, deste modo, o "moderador" dos sinais de saída (que irão controlar a movimentação dos dispositivos principais, dos digitalizadores e de qualquer outro) é o tempo: quando um dispositivo é controlado por vários programas (e, conseqüentemente, por várias memórias), apenas o comando mais recente vai ser enviada para ele. Veja novamente, a tabela de assistência:


Dispositivo instantâneo 1 x Operação: mover Pan para o ponto 0.0 em 10s  
 Dispositivo instantâneo 1 x +1s Operação: mover Pan para o ponto 255.0 em 15s  
 Dispositivo instantâneo 1 x +3s Operação: mover Pan para o ponto 100.100 em 2s  
 Canais de Saída instantâneo x +3s Operação: mover Pan para o ponto 100.100 em 2s

Neste exemplo, se o movimento inicial requer 10 segundos, haverá uma primeira mudança no instante x +1s, o que irá atingir as novas coordenadas em um tempo de 15 segundos e uma alteração final no instante x +3s, sendo a coordenada final em 2s.

A técnica LTP significa que o tempo total do movimento não é o total dos 3 (que seriam 27 segundos), mas é obtido pela soma do tempo passado desde o início da sequência (logo, aproximadamente 6s).

Esta técnica de mistura é usado com o Program e Record.

### 3.2 - Program

 **Program** A utilização de vários programas simultâneos tem o limite lógico do a controle do dispositivo (scanner de e.g.a) não pode ter seus efeitos (por exemplo a cor) utilizados simultaneamente por vários programas: devido a técnica LTP (ver item 3.1.1.2) apenas o último comando recebido seria executado e nem todos eles simultaneamente.

Contudo, o uso simultâneo de programas permite aos operadores controlar espetáculos de luzes com maior liberdade, por exemplo, pode definir o programa 1 para as mudanças de cores sobre um pano de fundo, sendo duas para os scanners a frente do palco, 3 para mover as luminárias principais e 4 para alterar as cores na parte frontal. Em instalações permanentes, esse recurso pode ser utilizado (por exemplo) para controlar os dispositivos em diferentes zonas do local.

Estamos certos de que todos os operadores serão capazes de imaginar maneiras convenientes de usar estas facilidades de controle.

Cada programa contém um máximo de 40 Steps (cenas). Para selecionar um programa, primeiro selecione uma das 40 memórias disponíveis. Se um registro não está habilitado, o seguinte aparece

É NECESSÁRIO SELECIONAR UM REGISTRO

no display.

### 3.3 - Chase

 **Chase** O Pilot 2000 possui 192 canais que podem ser reservados para o controle dos dimmer.

Estes 192 canais podem ser animados devido ao Chase, o operador ainda pode programar séries de ligar / desligar os comandos.

Há 40 perseguições disponíveis, cada uma composta por um máximo de 40 etapas. Em cada etapa, é possível definir:

- O nível em que cada canal está ligado (de 0 a 100%)
- O comprimento do Step (Tempo, de 0 a 999 décimos de segundo)
- O tempo necessário para passar de uma etapa para a seguinte (transversal, de 0 a 100% de Tempo).
- Nível geral.
- Sincronismo geral.

Para selecionar um Chase, primeiro selecione uma das 40 memórias disponíveis. Se um registro não está habilitado, a seguinte será exibida:

É NECESSÁRIO SELECIONAR UM REGISTRO

A possibilidade de fixar o tempo de sincronismo passo a passo permite ter uma Chase com mudanças claras entre passos ou uma "suave" transição, em que o sincronismo cria uma "micro mistura" entre os Steps.

Se o sincronismo é fixada em 100%, significa que dura a mesma quantidade de tempo que os Steps executados, cancelando o tempo do *Fade-Up* para obter uma ignição clara.

### 3.4 - Mchase



Os 192 canais de intensidade da luz (ver item 3.3) também podem ser utilizados para controlar o sincronismo de tempo entre dispositivos e a música, sendo ligados a quatro faixas e áudios diferentes. O Pilot 2000 possui 40 setups Mchase, que podem ser programados pelo operador.

Para cada um deles, é possível atribuir:

- Nível de canais individuais para cada faixa de áudio.
- Nível geral.
- Tempo de entrada / saída.

Para selecionar um Mchase, primeiro selecione uma das 40 memórias disponíveis. Se um registro não está habilitado, a mensagem

**É NECESSÁRIO SELECIONAR UM REGISTRO**

é exibida.

### 3.5 - Preset



Esta função também utiliza os 192 canais Dimmer disponíveis no Pilot 2000, que neste caso são usadas para criar efeitos de luz fixa. Há 40 Presets disponíveis, programáveis pelo operador. Para cada um deles, é possível atribuir:

- Nível de cada canal usado.
- Nível geral de toda a predefinição (Nível, de 0 a 100%).
- O número de fade-up / fade-down de todo o Preset (tempo de, 0-999 décimos de segundo).

Para selecionar um Mchase, primeiro selecione uma das 40 memórias disponíveis. Se um registro não está habilitado, a mensagem

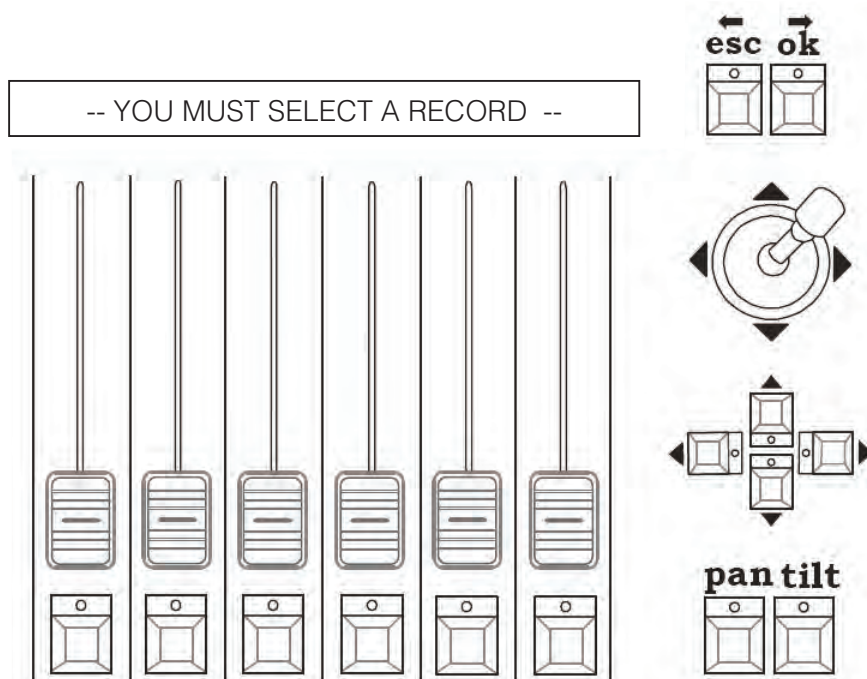
**É NECESSÁRIO SELECIONAR UM REGISTRO**

é exibida.

### 3.6 - Dispositivo Elétrico



O acesso desta função é feito através do controle manual de dispositivos inteligente, ela fica disponível mesmo quando não há um registro ativado. Este grupo de controles é composto de 6 faders cinzas claro, 6 botões de luzes cinzas, controles de movimento e display:



Acima de cada Fader, o visor indica o efeito que ele está controlando e o valor definido. Apertando um dos botões, o controle é designado para as quatro setas do cursor. Quando Pan e Tilt estão acesas, o cursor controla o posicionamento de espelhos e as cabeças dos efeitos dos dispositivos.

Os dois botões de rolagem à direita da tela permitem rolar (em grupos de 6 de cada vez) as páginas de efeitos do dispositivo em grupo de 6 de cada vez. Os dispositivos controlados podem ter um máximo de 36 canais, 30 para efeitos, 6 reservadas para as partes móveis e 2 para as opções: Cada equipamento terá, portanto, um máximo de 5 páginas de efeitos.

A página 6 contém efeitos móveis predefinidos (apenas para scanners e dispositivos elétricos em movimento principais), que permitem a criação de efeitos notáveis em um único programa: com os controladores tradicionais isso exigiria dezenas de sinais de Steps.

### 3.6.1 - Grupos de dispositivos

Piloto 2000 é capaz de controlar até 6 grupos de dispositivos independentemente um do outro, e oferece a possibilidade de recordar os grupos sempre que necessário.

Quando é pressionado a tecla UNIT e mantido pressionado para baixo, a mensagem a seguir aparecerá no visor:

```
Select other units to make a group
GRP1 GRP2 GRP3 GRP4 GRP5 GRP6
```

Os 6 grupos são atribuídos aos 6 botões cinza claro universais e apenas um grupo pode ser usado de cada vez. Para selecionar o grupo de dispositivos, pressione o botão correspondente para a escrita na tela. Em seguida, permitir que os dispositivos necessários, que devem ser todos do mesmo tipo. Os LEDs verdes dos dispositivos selecionados no teclado multifuncional e atribuídos a um grupo acenderão em conjunto e parâmetros dos dispositivos são mostrados no visor, por exemplo:

```
IRIS  COLOR  GOBOS  SHUTT  -  0
0      0      0      0      -- -- - 0
```

Quando os dispositivos que compõem um grupo possuem diferentes valores de parâmetros, estes são substituídos por asteriscos no visor.  Estes asteriscos serão substituídos por um valor

numérico quando o efeito de todos os dispositivos atingirem o mesmo valor. No caso de grupos mistos, ou seja, aqueles feitos de diferentes tipos de dispositivos inteligentes, as únicas funções que podem ser controladas são aqueles sobre o movimento das peças móveis (espelho ou movimentos principais) - ou seja, os canais Pan e Tilt.

Qualquer diferença no funcionamento dos movimentos vai depender das características eletromecânicas dos dispositivos relativos.

### 3.6.2 - Efeitos móveis

O Pilot 2000 tem vários movimentos pré-programados, dedicados ao scanners móveis e acessórios principais.

Usando esses controles poderosos, é possível criar pistas altamente eficazes com apenas um comando, também é possível utilizá-los na criação de programas, com uma vantagem considerável de preparar um efeito completo de movimento de luz em movimento em apenas uma cena.

Depois de ter selecionado um dispositivo (por exemplo, um scanner), use o botão de rolagem da mão direita para acessar a página dedicada a essas funções. A seguir aparecerá no visor:

```
SHAPE  X_SCL  Y_SCL  SPEED  RUN  ANG  XXX
STATIC  ---   ---   ---   -----  ---  YYY
```

Os efeitos disponíveis no momento são Círculo, Quadrado, Diagonal 1 (Diag1), Diagonal 2 (Diag2), Canto, Infinito e ziguezague.

Os parâmetros que podem ser alterados pelo operador são:

X SCL: escala no eixo X (de 0 a 100%)

SCL Y: escala no eixo Y (de 0 a 100%)

VELOCIDADE: velocidade com que executa o efeito (de 0 a 255)

RUN: direção do movimento (normal ou reverso)

ANG: Ângulo inicial do efeito (de 0° a 359°).

Utilizando os parâmetros de escala e de velocidade, é possível deformar a forma inicial, criando assim outros modelos.

Quando vários scanners são usados com o mesmo efeito, a utilização do parâmetro de ANG permite criar espetaculares efeitos Chase: este valor, de fato, escalona os vários dispositivos, que aparecem como um atraso na realização do movimento.

Quando utilizados equipamentos com uma disposição regular ou simétricas os efeitos de movimento de luz dão os resultados mais espetaculares possíveis.

### 3.7 - Step



Este controle é usado para selecionar o Step a ser criado ou modificado em um Program ou Chase. Ele só é ativado quando o modo Edit está habilitado, juntamente com Program ou Chase.

### 3.8 - Page

O Pilot 2000 tem 2 Pages para Memórias, Programs, Chase, Mchases, Presets, Dispositivos e Steps. Quando o LED do botão está desligado a Page 1 está habilitada (seleções de 1-20), quando a Page estiver acessa a página 2 está ativado (seleções 21-40).

### 3.9 - Store

A função Hold permite armazenar os elementos criados nos programas. Pressionando o mesmo também permite copiar as memórias. Por exemplo, se é necessário copiar o conteúdo do Record 1 para o Record 2, primeiro selecione a Record "fonte" e, em seguida, pressione e segure para baixo Hold e então selecione a Record "alvo" onde pretendes colar o material selecionado.

### 3.10 - Edit



Este controle é usado para acessar a seção para criar e modificar os Objetos de Registro (Programs, Chases, Mchases e Presets). Quando Edit estiver habilitado, o LED respectivo acenderá. Cada função possui diferentes modos de operação, sendo necessária a leitura completa manual do manual para sua total compreensão.

### 3.11 - Níveis



Permite definir o nível geral dos Registro de Objetos (Programs, Chases, Mchases e Presets). Esta função opera simultaneamente (mas individualmente) em todos os quatro elementos do Registro de objetos pertencentes a um Record e só está habilitado para os elementos dos Registros de objetivos que já foram selecionados.

Para armazenar os novos níveis definidos, mantenha pressionado o botão STORE e, pressione o botão Record necessário (por exemplo, 1 ou 21). Enquanto o botão STORE estiver pressionado, a mensagem seguir aparecerá no visor:

```
--- SELECT DESTINATION MEMORY ---
```

#### 3.11.1 - Níveis no modo PRESET

Quando o botão LEVELS é pressionado, a mensagem a seguir aparecerá no visor:

```
PRE04 PRE03 PRE02 PRE01
[255] 0 0 0 levels ok->
```

"PRE0x" indica (em ordem cronológica) qual programação foi selecionada.

Para definir os novos valores, use os Faders cinza claro ao lado da impressão na tela. Usando as teclas do cursor, é possível alterar os valores e passar de uma memória para outra dos 4 disponíveis.

### 3.11.2 - Níveis do modo Chase

A descrição no ponto 3.11.1 também é válida para Chases.

### 3.11.3 - Níveis do modo Program

A descrição no ponto 3.11.1 também é válida para Program.

### 3.11.4 - Níveis do modo MChase

A descrição no ponto 3.11.1 também é válida para Mchases.

## 3.12 - Tempos



Esta função permite definir fade-in e fade-out para os Presets e Chases. O tempo pode ser definido entre 0 e 999 décimos de segundo (600 centésimos de segundo correspondem a 1 minuto).

### 3.12.1 - Tempos no modo Preset

Neste modo de funcionamento, Tempos permite definir o tempo de fade-up de um Preset (uma sugestão de iluminação com luminárias fixas reguláveis) no relativo Record. Os tempos de Fade-up e fade-down da pista são os mesmos.

Esta função opera simultaneamente (mas individualmente) em todos os 4 Presets atribuíveis a um Record, e só é ativado em Presets que já foram selecionados.

Quando Times estiver pressionado, a mensagem a seguir aparecerá no display:

PRE04	PRE03	PRE02	PRE01	
[600]	0	0	0	rise/fall ok->

### 3.12.2 - Tempos no modo Chase

Ao trabalhar no modo de Chase, a função Tempos podem ser usadas para definir os seguintes parâmetros para cada um dos 4 Chasers:

- Trigger (DISP) embutido ou sinal de sincronismo musical (INTERN para a música)
- Direção (RUN) normal ou funcionamento reverso funcionando (NORM ou BACKW)
- Velocidade (SPEED%) velocidade de corrida (de 25% a 400% da velocidade padrão).

Quando Times estiver pressionado, a mensagem a seguir aparecerá no display:

CHA	TRIG	RUN	SPEDD%	
01	[INTERN]	NORML	100	ok->

Para selecionar use as teclas do teclado multifuncional. Os 4 Chases do Record atual serão indicado pelo LED correspondente, o Chase cujo os tempos estão sendo agrupados terão o respectivo LED piscando. A sincronização com a músicas usa o sinal captado pelo microfone embutido ou o conector Audio In.

Quando Pilot 2000 está ligado a um sinal de áudio, o microfone embutido é automaticamente desativado.

Os Chases normalmente são executados a partir do Step 1 para o Step 40. Quando um Chase é definido em versões anteriores, ele vai do Step 40 para a Step 1.

Ao criar um Chase, os operadores podem definir o tempo de duração único de cada Step.

Por meio do controle de velocidade, é possível acelerar a velocidade do Chase em até 400% ou diminuir em 25% o funcionamento geral, sem o controle ela funcionará a uma velocidade padrão de 100%. A variação é relativa aos tempos estabelecidos, todos estão sujeitos à aceleração ou desaceleração necessária, mas manterá a característica do Steo de acordo com as definições estabelecidas no momento de criação do Chase.

### 3.13 - Copiar

O Pilot 2000 tem 40 Programs, 40 Chases, perseguições 40Mchases e 40 Presets. A função de cópia permite aos operadores a possibilidade e copiarem os elementos que compõem os Registros de Objetos, obtendo novos elementos idênticos aos originais.

Quando a função copiar estiver habilitada, o respectivo LED acenderá.

De acordo com o atual modo de operação ativado quando o botão Copiar é pressionado, uma das seguintes mensagens aparecerá no visor:

COPY	OBJECT	FROM	TO	esc <-	se no modo PRESET
	PRG	[01]	-> 2	ok->	
COPY	OBJECT	FROM	TO	esc <-	se no modo CHASE
	CHA	[01]	-> 2	ok->	
COPY	OBJECT	FROM	TO	esc <-	se no modo MCHASE
	PSY	[01]	-> 2	ok->	
COPY	OBJECT	FROM	TO	esc <-	se no modo PRESET
	PRE	[01]	-> 2	ok->	

As setas do cursor UP / DOWN são usados para selecionar os elementos disponíveis, já as setas do cursor LEFT / RIGHT para mover a partir do objeto "fonte" para o objeto "alvo".

Pressione OK (botão de rolagem do lado direito) para confirmar a cópia, ESC para abortar a operação.

Não há o tipo de função "Undo" para restaurar as atribuições definidas antes da confirmação.

### 3.14 - Enter



A tecla Enter é usada para confirmar o armazenamento dos novos elementos que compõem os Registros de objetos ou qualquer modificação feita para eles.

### 3.15 - Play



A função Play permite executar uma das 20 faixas gravadas anteriormente em "events". Para mais detalhes, consulte o capítulo relativo.

### 3.16 - Extra



O Pilot 2000 permite reservar um máximo de 48 canais para dispositivos particulares ou funções.

Um exemplo clássico é o controle de luzes estroboscópicas, máquinas de fumaça e, de um modo geral todos os dispositivos elétricos que exigem apenas um canal DMX para o seu controle.

Todos os ajustes e correções de sinais devem ser realizado no menu de configuração (ver item 3.19).

o a função extra é ativada, o respectivo LED piscará e a seguinte mensagem aparece no visor:

```
EXT01  EXT02  EXT03  EXT04  EXT05  EXT06  < - >
[  0]    0      0      0      0      0
```

Os botões de rolagem direito e esquerdo permitem percorrer as oito páginas dedicadas aos 48 "canais Extra".

De acordo com o tipo de dispositivos controlados como "Extras", eles podem ser ativado utilizando os Faders e os botões universais de luz cinza.

### 3.17 - Lâmpada



Por meio deste controle é possível emitir aos dispositivos com esta função o código para ligar ou desligar a sua lâmpada. Quando o aparelho estiver ligado, o modo padrão de funcionamento é a lâmpada acesa. Quando o botão a lâmpada estiver pressionado, a seguinte mensagem aparece na tela:

```
SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS
```

Mantendo as teclas do teclado multifunções para baixo por alguns segundos, é possível trocar a lâmpada ligada ou desligada. O LED verde aceso demonstra que a lâmpada está acesa, quando os LEDs estão desligado, a lâmpada está desligada.

Atenção o ligamento e desligamento freqüentes das lâmpadas reduz a vida útil das mesmas!

### 3.18 - Reset



Por meio deste controle, um comando para redefinir os sistemas podem ser enviados para os dispositivos que possuem esta função. Este é um tipo de ação direta que o operador realiza nos dispositivos controlados.

A seguinte mensagem aparecerá na tela:

```
PUSH UNIT'S KEYS TO SEND RESET
```

É possível enviar este comando pressionando as teclas do teclado multifuncional. O LED verde acenderá durante o tempo que a tecla é pressionada.

### 3.19 - Menu



Esta função é utilizada para acessar o menu de configurações, onde os dispositivos são corrigidas e bibliotecas gerenciadas. Consulte o capítulo 4 para obter mais detalhes.

## 4 - Configurando as Funções

Para o acesso as funções pressione o botão SETUP.

### 4.1 - Dispositivo elétrico

Para controlar os 40 dispositivos, é necessária a realização de um procedimento de correção. Quando o botão de menu piscar, utilize as setas UP / DOWN do cursor para percorrer as opções disponíveis até que a seguinte tela será exibida:

```
CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [UNIT PATCH      ]      ok -->
```

Utilize os botões de rolagens do lado direito para acesso ao menu de configuração:

```
UNIT TYPE          FROM -100 1--cod--10
[ 1] VICTORY 2     <DEL> TO -111  ** ... ** ..
```

As setas do cursor podemer usadas para atribuir os parâmetros (UP e DOWN para aumentar ou diminuir os valores, direita e esquerda para mover de função para função).

No caso demonstrado, o dispositivo elétrico é um SGM Victory II 250, cujo endereço inicial foi fixado em 100.

O Pilot 2000 calcula automaticamente o último canal exigido para esse Dispositivo e no lado direito da tela mostra a configuração para definir o interruptor de encaixe na parte traseira do dispositivo.

Neste caso (como é feito convencionalmente), a posição "ON" do interruptor de encaixe é aquele em que um pequeno quadrado aparece na parte superior.

Ao pressionar o botão correspondente ao <DEL> apagará o que foi previamente definido.

O operador não é obrigado a atribuir as definições numéricas dos dispositivos (por exemplo, 100 para o número 1 e 125 para 2), mas pode manipular os dispositivos em sua disposição, conforme necessário.

Pressione um dos botões de navegação novamente para sair desta função: o armazenamento é automático.

#### 4.2 - Dispositivo dimmer

Esta função permite definir quais os canais DMX correspondem aos "canais dimmer".

Quando o botão de menu piscar, utilize as setas UP / DOWN do cursor para percorrer as opções disponíveis até que esta tela seja exibida:

```

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [DIMMER PATCH      ]      ok ->
  
```

Utilize os botões de rolagens do lado direito para acesso ao menu de configuração.

```

DMX-CH  CHANNEL  LIM%  EQUAL      ok ->
[001]  <----  1      100    7      <DEL>
  
```

"DMX-CH" indica o canal "físico" do dimmer da cadeia DMX (de 1 a 512). CHANNEL define qual o canal dimmer do aparelho que irá controlar o canal escolhida. LIM% indica qualquer atenuação no canal e EQUAL a curva de equalização atribuído ao canal.

Pressionando o botão cinza claro abaixo do visor, correspondendo a <DEL>, para realizar as configurações.

##### 4.2.1 - Curvas de Equalização

O uso de curvas de equalização otimiza a saída luminosa ao utilizar utensílios com diferentes tipos de dispositivos (por exemplo, luminárias teatrais e PAR 64).

Há 6 curvas (de 1-6), saída linear (N ° 7) e uma curva On / Off (N ° 8), que tem os seguintes valores de referência:

```

000 : 127 = OFF
128 : 255 = ON
  
```

#### 4.3 - Dispositivo extra

Esta função permite definir os canais DMX correspondentes aos "extras", ou seja, esses dispositivos (normalmente máquinas de fumaça ou luzes estroboscópicas) que o operador controla diretamente (sem passar por Record e Program).

Quando o botão de menu piscar, utilize as setas UP / DOWN do cursor para percorrer as opções disponíveis até esta tela seja exibida:

```

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [EXTRA PATCH      ]      ok ->
  
```

Utilize os botões de rolagens do lado direito para acesso ao menu de configuração.

EXTRA	DMX-CH	LABEL	TYPE	EQUAL		
[001]	---	EXT01	OR	LIN	<DEL>	ok ->

- EXTRA indica o canal Extra para ser definido (de 1 a 48);
- DMX-CH indica o canal de DMX (de 1 a 512), que deve ser controlado pela função Extra;
- LABEL permite escolher (usando apenas 5 caracteres) uma abreviatura para identificar o dispositivo (por exemplo, SMK01 para indicar a máquina de fumaça 1);
- KEY indica o tipo de função atribuída ao botão universal cinza claro;
- EQUAL indica a curva de equalização atribuído ao canal.

Pressionando o botão cinza escuro abaixo do visor juntamente com o <DEL>, as configurações realizadas serão excluídos.

#### 4.3.1 - Rótulos extras

O operador pode substituir os Rótulos convencionais (por exemplo EXT01) por uma abreviatura de até 5 caracteres para facilitar a identificação do dispositivo controlado.

Para modificar a abreviatura, pressione o botão universal cinza claro correspondente a EXT01 no visor, o LED verde piscará automaticamente.

Usando as setas do cursor (UP, DOWN, direita e esquerda), o operador pode modificar a descrição, conforme necessário.

Para confirmar o novo rótulo, pressione o botão cinza claro novamente (o LED apagará).

#### 4.3.2 - Módulo teclas extras

Dois modos estão disponíveis: OR e AND. Quando o modo de OR é definido, é possível controlar o dispositivo extra utilizando o fader universal e usando o botão de um controle flash (flash sempre terá o valor de 255). Quando modo AND é escolhido, o dispositivo extra só é ativada enquanto o botão for pressionado e seu nível de produção regulamentada pelo fader.

Para alterar o modo de operação, basta pressionar o botão universal cinza claro (durante a fase de instalação), localizado respectivamente com a tecla da função. O novo modo operacional aparecerá imediatamente no display.

#### 4.3.3. - Curva de equalização extra

Por meio deste comando, o operador pode escolher uma das duas curvas disponíveis: LIN e ON-OFF.

Quando o Extra controlado é (por exemplo) uma máquina de fumaça simples com apenas um botão "iniciar", a regulação linear (LIN) é ineficaz, podendo causar erros no controle do dispositivo. Neste caso é recomendado a curva ON-OFF, que tem um limite bem definido o qual assegura o controle ideal do dispositivo.

Para alterar a curva de equalização, pressione o botão universal cinza claro localizado em respectivamente com a função Equal durante a instalação. A nova curva aparecerá imediatamente no display.

#### 4.4 - Totais de canais Dimmer

Esta função permite que os operadores decidam quantos canais DMX devem ser dedicados aos canais de dimmer.

O Pilot 2000 pode controlar até 192 canais, divididos em 32 páginas na tela.

É importante que os operadores definam o número correto de canais, pois isso permite que a CPU do Pilot 2000 otimize seu desempenho e dediquer mais energia para a seção dedicada aos dispositivos inteligentes.

Quando o botão de menu piscaR, utilize as setas para UP / DOWN do cursor para percorrer as opções disponíveis até que a seguinte tela seja exibida:

```

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [TOTAL DIMMER CHANNELS]   ok ->
  
```

Utilize os botões de rolagens do lado direito para acesso ao menu de configuração.

```

N. PAGES           CHANNELS           esc <-
[ 8]                48                  ok ->
  
```

Utilizando as setas UP / DOWN ou o fader correspondente à escrita na tela, os operadores podem alterar o número de páginas, e o aparelho indicará quantos canais eles correspondem.

Pressione OK (botão de rolagem do lado direito do lado direito da tela) para confirmar a operação, pressione ESC (botão de rolagem do lado esquerdo do lado esquerdo da tela) para cancelar sem modificar.

#### 4.5 - Área de trabalho

Os operadores precisam freqüentemente limitar a área de digitalização dos dispositivos, por exemplo, para iluminar um palco sem acender a linha de frente da platéia, ou para adaptar os programas armazenados para encenar situações que mudam periodicamente.

Com base nisso o Pilot 2000 permite controlar as 20 diferentes áreas de digitalização para cada dispositivo (obviamente apenas scanners móveis e dispositivos principais) que os operadores têm à sua disposição.

Quando o botão de menu pisca, use as setas do cursor UP / DOWN para percorrer as opções até que a seguinte tela será exibida:

```

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [WORKING AREA           ]   ok ->
  
```

Utilize os botões de rolagens do lado direito para acesso ao menu de configuração.

```

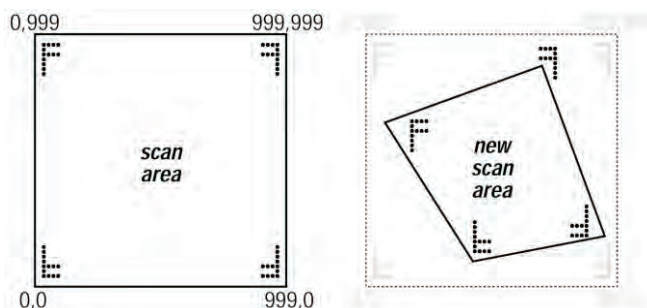
----- set working area ----- ---
  ⌊   ⌋   ⌌   ⌍ TEST SET 1   ---
  
```

O LED correspondente ao UNIT acenderá simultaneamente: isso mostra aos operadores que eles precisam escolher o dispositivo cuja área de trabalho tem de ser modificada.

Para atribuir uma das áreas de digitalização disponíveis, selecione com o Fader sobre o "Set 1", até que a área desejada seja alcançada. Para verificar se a área atende aos requisitos pressione o botão cinza claro correspondente ao "TEST" (a mensagem piscará) e a área de digitalização "testada" pelo movimento do Joystick.

Para modificar a área de digitalização, pressione o botão cinza claro sob os 4 símbolos de canto pequenos (Ô, ¾, ¼, Ö) mova o Joystick para o novo canto necessário. Quando a posição ideal é alcançada pressione novamente o botão.

Áreas operacionais podem ser criados conforme necessário, não há obrigação de definir formas regulares, como mostrado no desenho abaixo.



Não há nenhum comando para redefinir a área de operação uma vez que já foi definida, mas para isso os quatro cantos são selecionados e as coordenadas introduzidas ao desenho anterior foram: ,0-999,0 - 999,999-0,999.

Reduzir a área de digitalização de um dispositivo também melhora consideravelmente a precisão das partes móveis, se eles são espelhos ou principais. De fato, reduzindo a área de leitura não reduz o número de passos para o posicionamento, a qual permanecerá inalterada (255 para equipamentos de 8-bit e 65,536 para equipamentos de 16 bits). Se os dispositivos controlados não possuem comandos para a inversão automática das coordenadas de digitalização, (para facilitar luminárias de posicionamento montados opostos entre si), as áreas de digitalização permitem simplesmente atravessar os valores de canto (por exemplo, criando canto 0.0 como 999.0 e vice-versa).

#### 4.6 - Visão *free record*

Esta função permite verificar a quantidade de memória disponível para adicionar dispositivos para a biblioteca (DATA MEM) e para gravação de eventos (MEMORY).

Quando o botão Menu piscar, utilize as setas UP / DOWN do cursor para percorrer as opções disponíveis até esta tela ser exibida:

```

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [VIEW FREE MEMORY      ]      ok ->
  
```

Utilize os botões de rolagens do lado direito para acesso ao menu de configuração.

```

FREE MEMORY (bytes)
RECORD: 98304   DATA MEM: 225370      ok ->
  
```

Para sair desta função aperte OK novamente.

#### 4.7 - Biblioteca interna

Este menu é composto por 3 seções, é uma parte fundamental da Pilot 2000: este é o lugar onde os dispositivos a serem controlados são criados, modificados ou cancelados a partir do registro interno. Quando o botão Menu piscar, utilize as setas UP / DOWN do cursor para percorrer as opções disponíveis até esta tela ser exibida:

```

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [INTERNAL LIBRARY      ]      ok ->
  
```

##### 4.7.1 - Criar novo acessório

Os operadores podem usar esta função para entrar em qualquer dispositivo a que não estão na biblioteca.

**ATENÇÃO!** Antes de prosseguir com a criação de um novo dispositivo, tenha certeza de ter todas as informações necessárias sobre o mesmo, é recomendado que o manual de instruções com todas as tabelas e especificações seja consultado.

Agora, introduzas o passo a passo dos parâmetros necessários e um novo dispositivo estará disponível para uso em poucos minutos. O menu inicial é o seguinte:

```

--- CONFIGURATION & SETUP MENU ---
Select ITEM --- [CREATE NEW UNIT    ]
  
```

Para o acesso a biblioteca pressione o botão de rolagem do lado direito.

Como exemplos de menu, vamos criar um SGM Victory II 250 como um novo dispositivo.

## 4.7.1.1 - Total de canais DMX

Esta informação permite ao piloto saber quantos canais o novo dispositivo necessita. Como já visto, o número máximo é de 36 canais, dos quais 6 são reservadas para o movimento e funções auxiliares. O menu é o seguinte:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [TOTAL DMX CHANNEL]      ok ->
```

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para funções. Com isso o display mostrará:

```
Total channels occupied on dmx          esc <-
NNNNNNNNNN -- [12]                      ok ->
```

Usando cursor UP / DOWN, o operador podem aumentar o número de canais necessários para o novo equipamento. A escolha é confirmada pressionando a tecla SCROLL da direita.

## 4.7.1.2 - Efeito rótulo LCD

Este menu permite inserir descrições dos comandos exigidos pelo novo dispositivo no LCD. O menu é o seguinte:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [LCD EFFECT LABEL]      ok ->
```

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para funções. Com isso o display mostrará:

```
Enter number of lcd pages                esc <-
NNNNNNNNNN -- [2]                       ok ->
```

Usando o cursor UP / DOWN (ou o fader do lado direito da linha abaixo do display), o operador pode aumentar o número de páginas necessárias para visualizar todos os efeitos do dispositivo no visor. Continuando com nosso exemplo (o Victory II 250), duas páginas são necessárias: o dispositivo tem 12 canais, 4 são reservadas para Pan e Tilt e 1 para Remot Reset, logo 7 permanecem para os efeitos, que serão divididos por 6 (os efeitos que podem ser atribuídos a cada menu), obtendo assim um resultado de 2 páginas.

OK (o botão do lado direito de rolagem) confirma, após isso é possível criar os menus:

```
Enter the string for effects              more <->
----- P1
```

As setas UP / DOWN do cursor são usados para percorrer o conjunto de caracteres disponíveis, esquerda / direita para passar de uma letra para outra, pressionando o SCROLL da direita para acesso a página 2 e as da esquerda para retornar ao menu anterior. Neste caso:

```
Enter the string for effects              more <->
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR P1
```

Pressione a tecla SCROLL da esquerda para retornar ao menu de criação. O armazenamento é automático.

## 4.7.1.3 - Softpatch

Esta parte das instruções que diz respeito aos canais de funções físicas dos dispositivos. Ao proceder o *patching* interno, o operador tem de definir o canal em relação às funções, de modo que os efeitos possam ser utilizados conforme necessário. O menu é o seguinte:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [INTERNAL PATCH ]       ok ->
```

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para funções. Uma vez que OK (botão de rolagem do lado direito) for pressionado, a cadeia de efeitos criada no 4.7.1.2 reaparecerá: apresentado o seguinte menu:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[ 1]    --    --    --    --    --    P1
```

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda / direita para passar de efeito e efeito, pressione o SCROLL da direita para ir para a página 2 e da esquerda para voltar ao menu anterior. Neste caso:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[ 1]    2    8    3    7    4    P1
```

e em seguida

```
PRISM ----- <->
[ 9]    --    --    --    --    --    P2
```

#### 4.7.1.4 - Valores *stand by*

Este menu é usado para definir os parâmetros que devem ser enviados aos dispositivos quando não estão envolvidos em uma cena ou sendo usados manualmente. É muito importante para definir esses valores, especialmente quando se trabalha com dispositivos equipados com lâmpadas de descarga, cujas persianas têm de ser fechadas para evitar o vazamento de luz, ou aqueles com lâmpadas halógenas, para que, assim como fechar o obturador, a saída de luz pode ser reduzida para reduzir a iluminação. O menu é o seguinte:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [STAND BY VALUES ]      ok ->
```

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para sair das funções. Uma vez que OK (botão de rolagem do lado direito) for pressionado, a cadeia de efeitos criada no 4.7.1.2 reaparecerá: apresentado o seguinte menu:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[ --]    --    --    --    --    --    P1
```

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda / direita para passar de efeito e efeito, pressione o SCROLL da direita para ir para a página 2 e da esquerda para voltar ao menu anterior. Neste caso:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[000]    ---    ---    ---    ---    ---    P1
```

e em seguida

```
PRISM ----- <->
[---]    ---    ---    ---    ---    ---    P2
```

Essas configurações indicam que quando o Scanner não está sendo usado o Dimmer deve estar em "0" e o obturador fechado. Pressionando o botão cinza escuro correspondente à seqüência na tela: é possível definir uma condição invariável (ou seja, o último valor permanece), correspondendo a três traços (---).

Pressione a tecla SCROLL da esquerda para retornar ao menu de criação. O armazenamento é automática.

#### 4.7.1.5 - Tipos de efeitos

Este menu é usado para decidir quais das funções dos novos dispositivos são efeitos e quais são

dimmers. Funções Dimmer estão sempre sujeito à ação do Fader: isto permite que um programa para "chegue" gradualmente, junto com os outros dispositivos controlados pela mesa. A tela é a seguinte:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [EFFECT TYPE           ] ok ->
```

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para sair das funções. Uma vez que OK (botão de rolagem do lado direito) for pressionado, a cadeia de efeitos criada no 4.7.1.2 reaparecerá: apresentado o seguinte menu:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[EFF]   EFF   EFF   EFF   EFF   EFF   P1
```

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda / direita para passar de efeito e efeito, pressione o SCROLL da direita para ir para a página 2 e da esquerda para voltar ao menu anterior. Neste caso:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[DIM]   EFF   EFF   EFF   EFF   EFF   P1
```

e em seguida

```
PRISM ----- <->
[EFF]   ---   ---   ---   ---   ---   P2
```

Estas configurações indicam quando o canal da função dimmer deve ser considerados como (DIM) e quando ele deve ser considerada como um efeito (FEP).

Pressione a tecla SCROLL da esquerda para retornar ao menu de criação. O armazenamento é automática.

#### 4.7.1.6 - Pan / Tilt Patch

Este menu é usado para definir os canais dedicados ao movimento dos espelhos e principais. Inúmeros acessórios permitem tanto o controle de 8 e 16 bits, outros apenas 8 bits. Como já foi dito nos capítulos anteriores, o movimento de 16 bits é de melhor qualidade. No entanto, uma vez que DMX padrão requer que cada canal seja atribuído com um valor compreendido entre 0 e 255, dois canais (que operam em conjunto) são necessários para a resolução mais elevada, de modo que o intervalo de valores situa-se entre 0 e 65.536. No modo de 16 bits, os dois canais (por exemplo, para Pan) terá duas funções especiais, chamado byte menos significativo (LSB, L ou Fine) e Most Significant Byte (MSB, H ou Coarse).

No modo de 8 bits, apenas um canal é utilizado (por exemplo, para Pan), portanto, apenas o parâmetro MSB (H) será definido, deixando a LSB indeterminado (---).

Lembre-se de verificar se o equipamento a ser controlado é operando no modo de 8 ou 16 bits!

O seguinte menu será exibido:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [MIRROR / HEAD PATCH ] ok ->
```

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para sair das funções: a mensagem abaixo aparecerá no display.

```
X(PAN)      | Y(TILT)      | MIRRO / HEAD
H[--]L --   | H -- L --   | OUTPUT      ok ->
```

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda / direita para passar de efeito e efeito, pressione o SCROLL da direita para ir para a página 2 e da esquerda para voltar ao menu anterior.

Neste caso:

```
X(PAN)      | Y(TILT)      | MIRRO / HEAD
H[ 5]L --   | H 6 L 12    | OUTPUT      ok ->
```

se quisermos usar

the Victory em 16 bits (recomendável), ou se preferir em 8 bits no modelo abaixo.

X(PAN) H[ 5]L --	Y(TILT) H 6 L --	MIRRO / HEAD OUTPUT ok ->
---------------------	---------------------	------------------------------

Pressione "OK" (SCROLL da direita) para voltar ao menu anterior.

#### 4.7.1.7 - Hard/ Soft Cross

Este menu é utilizada para definir a velocidade de transição entre os efeitos de cada dispositivo. "Run" pode ser *Hard*, ou seja, na maior velocidade possível, ou SOFT para que seja de acordo com o tempo definido no Time (transição). O seguinte menu será exibido:

Select feature to configure for NNNNNNNNNN --	[HARD / SOFT CROSS ]	esc <- ok ->
--	----------------------	-----------------

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para sair das funções. Uma vez que OK (botão de rolagem do lado direito) for pressionado, a cadeia de efeitos criada no 8.5.1.2 reaparecerá: apresentado o seguinte menu:

DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[HARD] HARD HARD HARD HARD HARD P1

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda / direita para passar de efeito e efeito, pressione o SCROLL da direita para ir para a página 2 e da esquerda para voltar ao menu anterior. Neste caso:

DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[SOFT] SOFT HARD SOFT SOFT HARD P1

e em seguida

PRISM ----- <->
[HARD] --- --- --- --- --- P2

Essas configurações indicam que o canal da função dimmer, e as rotações dos gobos e do prisma devem estão sendo operados no modo SOFT, e que o trocador de cor e obturador operaram no modo HARD.

Pressione a tecla SCROLL da esquerda para retornar ao menu de criação. O armazenamento é automática.

O operador pode ter duas versões do mesmo dispositivo na biblioteca, uma com configurações SOFT (mais adequadas para apresentações ao vivo) e outra HARD (melhor para os clubes).

#### 4.7.1.8 - Nome do dispositivo

Este menu é usado para nomear novos dispositivos: os operadores têm um conjunto completo de caracteres maiúsculos e minúsculos e símbolos à sua disposição para esta finalidade. A seguinte mensagem é exibida no menu:

Select feature to configure for NNNNNNNNNN --	[UNIT NAME ]	esc <- ok ->
--	--------------	-----------------

Pressione a seta do lado direito para ter acesso as configurações e a do lado esquerdo para sair das funções. O menu abaixo aparecerá:

INSERT / MODIFY THE NAME OF THE UNIT: --NNNNNNNNNNNNNN--
---

Use o cursor UP / DOWN (e o fader do lado direito abaixo do visor) para escolher as letras, esquerda / direita para passar de letra a letra e pressione a tecla SCROLL da esquerda para voltar ao menu anterior.



Existem duas formas de utilizar este sistema de endereçamento: a primeira utiliza um sistema binário puro, enquanto que o segundo adiciona automaticamente um "1" para o endereço. Vamos demonstrar, caso o primeiro canal tenha um valor de 1 ou 0. O endereçamento muda de acordo com dois exemplos

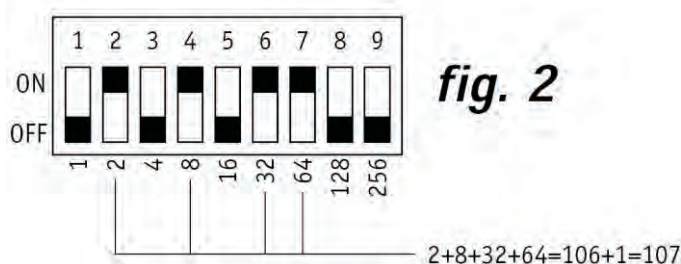
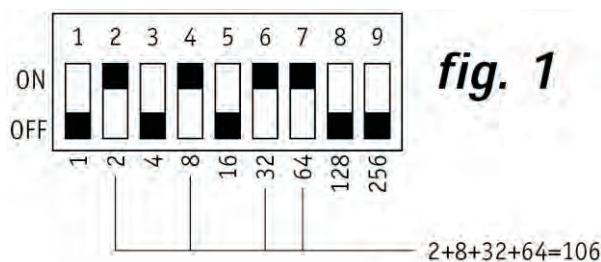


Fig. 1 (binário puro) e a fig. 2 (1+ binário). Ambos os sistemas são utilizados por fabricantes de todo o mundo e em termos práticos, diferem no fato de que no sistema binário puro o endereço tem o valor de "1" se a chave está em "ON", enquanto que no modo "1 + binário", o endereço tem o valor de "1" se todos os interruptores estiverem em OFF. O SGM usa o sistema de "1 + binário", ou seja, com uma base de 0.

#### 4.7.1.11 - Definir valor do feixe

Este menu é utilizado pelos operadores para definir as condições dos canais de controlo dos novos dispositivos para o procedimento de definição da área de digitalização. Muitos scanners e dispositivos móveis são equipadas com diafragmas ou sistemas para reduzir a dimensão do feixe de saída e estes podem ser utilizados como uma vantagem para a melhorar a definição da áreas operacional do dispositivo.

O seguinte menu é exibido:

```
Select feature to configure for          esc <-
VIC II TST -- [BEAM FIND VALEU      ]    ok  ->
```

Pressione a seta para direita para acessar a configuração e a esquerda para deixar a função. Uma vez pressionado "OK" (SCROLL da direita) os seguintes menu aparecerá:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[ -]    ---    ---    ---    ---    ---    P1
```

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda e direita para passar os efeitos, e o SCROLL da direita para ir para página 2 e o SCROLL da esquerda para voltar ao menu anterior.

Neste caso:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[255]  000  000  135  000  255  P1
```

E então:

```
PRISM ----- <->
[000]  ---    ---    ---    ---    ---    P2
```

Essas configurações indicam que no estado "BEAM FIND" queremos a luz em 100%, com gobo 6 (pequeno círculo) e o obturador aberto. Pressione a tecla SCROLL da esquerda para retornar ao menu de criação. O armazenamento é automática.

## 4.7.1.12 - Tipo de controle

Este menu é usado para escolher uma das duas opções disponíveis para a utilização de efeitos dos dispositivos. Muitos modelos no mercado têm cor contínua e rotação da roda gobo (funções analógicas), que permitem que os operadores obtenham efeitos de projeção interessantes, mas durante a programação, muitas vezes é mais importante ser capaz de travar imediatamente uma determinada cor ou um efeito.

Os tipos de controle disponíveis são lineares (LIN) e tabulares (TAB): o primeiro permite percorrer os parâmetros usando o fader programado, este último também atribui ao UP / DOWN botões de cursor a passagem direta para o "valor central" de um efeito. Isto significa, o gobo que é projetado usando os valores de 120-139, pode ser recuperado ao ser digitado 132. A utilização das tabelas exige mais Record quando a adição de novos dispositivos para a biblioteca (ver item 4.7.1.2.). O seguinte menu é exibido:

```
Select feature to configure for          esc <-
NNNNNNNNNN -- [CONTROL TYPE          ]  ok ->
```

Pressione a seta para direita para acessar a configuração e a esquerda para deixar a função. Uma vez pressionado "OK" (SCROLL da direita) a cadeia de efeitos criada no item 4.7.1.2 reaparecerá apresentando o seguinte menu:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[LIN]   LIN   LIN   LIN   LIN   LIN   P1
```

Use o cursor UP / DOWN para definir o valor, esquerda e direita para passar os efeitos, e o SCROLL da direita para ir para página 2 e o SCROLL da esquerda para voltar ao menu anterior.

Neste caso:

```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR <->
[LIN]   LIN   LIN   TAB   LIN   LIN   P1
```

e

```
PRISM ----- <->
[LIN]   ---   ---   ---   ---   ---   P2
```

Estas configurações indicam que só o controle tabular vai ser utilizado para o canal de gobo.

Para definir parâmetros dos quadros, pressione o botão cinza claro abaixo de GOBOS. A seguir irá aparecer no visor:

```
PAGE 1  TOT. ITEM  ITEM  VALEU
EFFECT_4  [ 1]      1      0    ok ->
```

TOT.ITEM destina-se como o número de parâmetros a ser inseridos na tabela (máximo 50). Pressione a tecla da direita para decidir qual índice mudar, em seguida insira o valor para esse índice. Continuando com o exemplo da VICTORY II 250, aparecerá as seguintes mensagens:

```
PAGE 1  TOT. ITEM  ITEM  VALEU
EFFECT_4  [13]      1      0    ok ->
```

```
PAGE 1  TOT. ITEM  ITEM  VALEU
EFFECT_4  [13]      2     25    ok ->
```

```
PAGE 1  TOT. ITEM  ITEM  VALEU
EFFECT_4  [13]      3     45    ok ->
```

```
PAGE 1  TOT. ITEM  ITEM  VALEU
EFFECT_4  [13]      4     65    ok ->
```

```
PAGE 1  TOT. ITEM  ITEM  VALEU
EFFECT_4  [13]      5     85    ok ->
```

PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 6	VALEU 105	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 7	VALEU 125	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 8	VALEU 145	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 9	VALEU 165	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 10	VALEU 180	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 11	VALEU 198	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 12	VALEU 218	ok ->
PAGE 1 EFFECT_4	TOT. ITEM [13]	ITEM 13	VALEU 255	ok ->

Pressione o botão de rolagem do lado direito para voltar ao menu anterior. O armazenamento é automática. Pressione o botão de rolagem do lado esquerdo para sair do menu e retornar à programação.

#### 4.8 - Mensagens de erro

Se o processo de criação de um novo dispositivo for realizado com sucesso, nenhuma mensagem especial aparecerá no visor e os operadores podem continuar a inseridos funcionamentos e o uso de novos equipamentos. Se ocorrer um erro ou algum passo for esquecido ao criar novos dispositivos o display mostrará uma mensagem como esta:

CONFIGURATION MISHMASH	retry <-
Do you want to exit or retry?	exit ->

Pressione o botão do lado direito de rolagem para ver todos os parâmetros novamente e corrigir qualquer dado errado, pressione o botão do lado esquerdo para abortar a sessão de criação do novo dispositivo, ao abortar a sessão todo trabalho será perdido.

Quando for feita alguma alteração em um dispositivo que já existe, aparecerá no visor a seguinte mensagem:

UNITA X	- ALREADY EXISTS !	quit <-
Do you want to replace it ?	<no>	yes ->

Pressione YES para confirmar a modificação para o dispositivo existente, NO (o botão cinza claro correspondente à mensagem) para retornar ao menu principal e QUIT para retornar ao procedimento de modificação dos parâmetros.

Quando todo o espaço de armazenamento disponível estiver sido utilizado e o operador tentar adicionar um novo dispositivo aparecerá a seguinte mensagem:

THERE IS NOT ENOUGH SPACE IN RAM!	ok ->
-----------------------------------	-------

É possível liberar espaço de armazenamento excluindo dispositivos que não estejam sendo utilizado (ver item 4.6) Pressionando OK a mensagem de erro é desligada

Diferentemente ocorre na função Record para "Gravação de Eventos" (capítulo 10), neste caso não indica a falta de espaço com uma mensagem, mas a gravação para automaticamente (ver item 10.2).

Quando o operador seleciona mais de 4 elementos do mesmo tipo de Record Objects que compõem um Record (4 Programs + 4 Chases + 4 Mchases + 4 Presets), a seguinte mensagem aparecerá na tela:

```
WARNING: Maximum of four elementos!
ok ->
```

Neste caso, todos o procedimento de edição e o (botão de rolagem do lado direito) botão OK devem ser pressionados para continuar.

#### 4.9 - Modificar o dispositivo na biblioteca

Esta opção permite que os operadores modifiquem os parâmetros dos dispositivos que estão em biblioteca. Este procedimento é realizado como se explicou no item. 4.7.1 e sub-parágrafos. Todas as mensagens que podem aparecer no visor já foram descritas no item. 4.8. A função é acessada a partir do seguinte menu:

```
--- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ---
Select ITEM --- [EDIT EXISTING UNIT ]
```

Pressione o botão SCROLL da mão direita para acessar a função.

#### 4.10 - Deletar um dispositivo na biblioteca

Esta opção permite que os operadores apaguem dispositivos obsoletos ou não usados da biblioteca do Pilot 2000. Este procedimento é necessário quando não houver espaço suficiente para adicionar novos dispositivos. A função é acessada no seguinte menu:

```
--- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ---
Select ITEM --- [DELETE UNIT ]
```

Pressione a tecla do lado direito dos botões de rolagem para acessar a função:

```
Select unit to erase from library          esc <-
[UNITA X]                                ok ->
```

Pressione ESC (botão de rolagem do lado esquerdo) para sair da função cancelar ou (botão da direita) OK para apagar o dispositivo.

## 5 - Criar e Modificar Elementos na Memória

Esta seção do manual descreve o procedimento para criar os elementos que compõem os Record Objects: Program, Chase, Mchase e Preset.

### 5.1 - Criar um Program

Para ilustrar os exemplos a seguir, os operadores precisam corrigir os dispositivos 1-5 definindo-os como SGM Victory II 250 scanners (endereços 200, 225, 250, 275, 300) . Para opções de aplicação de Patches consulte item 4.1.

Lembrando que cada Record contém um máximo de quatro programas, capazes de trabalharem simultaneamente e não é possível criar ou modificar um programa sem primeiro ter selecionado o Record a que pertence.

Estão disponíveis um total de 40 Programs, por isso a realização de modificações em um Program usado por várias memórias equivale a modificar todas as memórias que o contenham.

Quando o botão Program for pressionado, aparecerá a seguinte mensagem:

```
--- SELECT PROGRAMS ---
```

Para criar ou modificar um Program, pressione a tecla correspondente no teclado multifuncional (exemplo, 1 ou 21), em seguida, pressione EDIT para entrar no modo de edição.

Quando vários programas são selecionados (máx. 4), o LED piscará indicando que está sendo criado ou modificado (1 ou 21). O programa é indicado no visor, seguido pela sua duração (LENGTH). Ele é inicialmente indeterminado e indicada por dois traços "-":

```
PROG LENGTH          esc <-
01      [ -- ]      edit ->
```

Para continuar criando um Program, pressione o botão de rolagem do lado direito (Edit).

Pressione o botão esquerdo para cancelar a criação de programas / modificação.

Quando confirmado a primeira operação a ser realizada é selecionar os dispositivos que estarão em operação no Program.

Uma vez que o Program necessário for concluído, volte ao menu

```
PROG LENGTH          esc <-
01      [ -- ]      edit ->
```

e entre na duração (LENGTH) do Program: se ele possuir 10 Steps o seguinte será definir

```
PROG LENGTH          esc <-
01      [10 ]      edit ->
```

Depois de deixar as funções do Program, pressione EDIT e a seguinte mensagemm aparecerá:

```
PRG 01 will be UPDATED !      back <-
Press ENTER to store          <ESC>
```

Pressionando o botão ENTER para armazenar definitivamente as variações realizadas, pressione o botão universal cinza claro correspondente ao ESC no display para cancelar a função Edit sem modificar o Program, pressione BACK (SCROLL da esquerda) para voltar à fase de edição.

#### 5.1.1 - Selecionar dispositivo / efeito

**Lembre-se, um dispositivo (ou seus efeitos) não podem ser usado por dois ou mais Programs simultaneamente por causa da técnica de mixing LTP (ver item 3.1.1.1)!**

Por esta razão, a primeira operação é decidir quais os dispositivos e os efeitos serão utilizados no Program. Role com as UP / DOWN do cursor, a seguinte mensagem aparecerá no display:

```
EDIT MENU          esc <-
[ACTIVE EFFECTS   ok ->
```

Pressionar ON (botão de rolagem do lado direito) para acesso ao menu de escolha de dispositivos / efeitos.

O LED do botão vermelho UNIT piscará e o LED verde correspondente aos dispositivos anexados anteriormente acenderão (ver item 4.1) no teclado multifuncional: 1 ou 21; 2 ou 22; 3 ou 23; 4 ou 24; 5 ou 25. Agora é possível ativar ou desativar os dispositivo, os habilitados (com o LED aceso) serão utilizados pelo Program, aqueles que estão desativados (LED desligado) serão ignorados.

Entre os dispositivos habilitados, aquele cujo LED estiver piscando é o selecionado para ter os efeitos habilitados (que será mostrado no visor):

```
DIMMR COLOR GOBOS SHUTT ROTGB FROST
select active units/effects
```

Os botões dos efeitos do dispositivo selecionado serão ativados quando os LEDs dos botões universais correspondentes às indicações no display estiverem acessas. Nesta função, Pan e Tilt também podem ou não serem ativados. Atenção, pode haver efeitos sobre as seguintes páginas: neste caso (pressionando o botão de rolagem do lado direito):

PRISM Select active units / effects
--

A seleção dos efeitos ativados é realizada em cada dispositivo habilitado no Program. Uma vez que este procedimento for concluído, pressione o botão de rolagem do lado esquerdo para voltar ao menu Edit.

### 5.1.2 - Editar STEP

Nesta seção, é possível criar ou modificar os Steps (cenas) que compõem um Program. Role com as setas UP / DOWN do cursor e a seguinte mensagem aparecerá no display:

EDTI MENU	esc <-
[EDIT STEPS ]	ok ->

Pressionando OK (botão de rolagem do lado direito) para acessar o menu que cria ou modifica as Steps.

O LED do botão vermelho UNIT piscará e o LED verde correspondente aos dispositivos anexados anteriormente acenderão (ver item 4.1) no teclado multifuncional: 1 ou 21; 2 ou 22; 3 ou 23; 4 ou 24; 5 ou 25. Agora é possível definir os dispositivos conforme necessário. Entre os dispositivos habilitados aqueles com o LED piscando são selecionados para ter seus efeitos habilitados (como mostrado no display):

DIMMR	COLOR	GOBOS	SHUTT	ROTGB	FROST
0	0	0	0	0	0

Através dos Faders universais, os comandos podem ser enviados para os efeitos das Chaves selecionadas, que podem ser controladas individualmente ou em grupos de Chaves (ver item 3.6.1).

Quando o botão STORE é pressionado e segurado, o teclado multifuncional é habilitado para selecionar o STEP a ser criado ou modificado.

O botão permite armazenar o novo STEP e fazer uma cópia em outro STEP. Quando o botão é pressionado aparecerá no display:

select destination step
-------------------------

O operador pode então armazenar (pressionando o botão da etapa atual) ou copiar o STEP (pressionando o botão do novo Step).

Proceda da seguinte maneira para cada etapa necessária.

Quando este procedimento for concluído, pressione o botão de rolagem do lado esquerdo para voltar ao menu Edit.

### 5.1.3 - Tempo do STEP

Este menu é usado para definir o tempo de execução de cada STEP em um Program. Role com as setas UP / DOWN do cursor, a seguinte mensagem aparecerá no display:

EDTI MENU	esc <-
[STEP'S TIME ]	ok ->

Pressione OK (botão de rolagem do lado direito) para acessar o menu de configuração dos tempos. A seguinte mensagem aparecerá no display:

PROG	STEP	CROSS%	TIME	ok ->
- 1-	[ 1]	50	20	

Aqui os operadores podem definir cada tempo (Time) de duração do STEP e tempo de execução (Cross%), expressada em variação percentual do Time.

Se é necessário definir várias etapas simultaneamente com os mesmos parâmetros, GROUP OF STEPS pode ser usado: pressionado e segurando o botão STEP aparecerá a seguinte mensagem:

select other steps to make a group				ok ->
1	[ 1]	50	20	

em seguida, pressionando as teclas do teclado multifuncional das etapas necessárias (por exemplo, 2 ou 22; 3 ou 23; 4 ou 24; a mensagem abaixo aparecerá no display:

PROG	STEP	CROSS%	TIME	ok ->
- 1-	[GR]	***	***	

Os três asteriscos mostram que o operador selecionou STEPS com diferentes valores que serão substituídos sempre que o Fader universal correspondente é movido.

## 5.2 - Criar um Chase

Como já mencionado (ver item 3.3), o Pilot 2000 tem 40 Chases, cada um com um máximo de 40 Steps. Tal como acontece com os Programs, lembre-se que cada modificação de um Chase usado por várias memórias equivale a modificar todas as memórias que o contenham.

Depois de pressionar o botão Chase aparecerá a seguinte mensagem no display.

--- SELECT CHASES ---
-----------------------

Para criar ou modificar um Chase, pressione a tecla correspondente no teclado multifuncional (por exemplo, 1 ou 21). Em seguida, pressione Edot para acessar o modo de edição.

Quando vários Chases são selecionados (máx. 4), o LED piscará indicando que está sendo criado ou modificado (1 ou 21). O programa é indicado no display, seguido pelo seu comprimento (LENGTH). Este é inicialmente indeterminado e indicada por dois traços "-":

CHASE LENGTH	esc <-
01 [--]	edit ->

Para completar a criação do Chase, pressione o botão de rolagem do lado direito (Edit).

Ao premir o botão do lado esquerdo a criação / modificação será cancelada.

Uma vez que o Chase for concluído, volte ao menu

CHASE LENGTH	esc <-
01 [--]	edit ->

e digite o comprimento (LENGTH) do Chase: se possuir 15 etapas, a definição é

CHASE LENGTH	esc <-
01 [15]	edit ->

Após sair das funções do Chase, aparecerá a seguinte mensagem

CHA 01 will be UPDATED !	esc <-
Press ENTER to store	<ESC>

Pressionando o botão, as alterações feitas serão armazenados definitivamente, pressionar o botão universal cinza claro correspondente ao ESC no display, Edit para abortar sem modificar o Chase e pressionando Back (rolagem da esquerda) retornará ao palco em Edit.

### 5.2.1 - Editar STEPS

Nesta seção é possível criar ou modificar os STEPS (cenas) que compõem o Chase de rolagem com as setas UP / DOWN do cursor, a seguinte mensagem aparecerá no display:

EDIT MENU	esc <-
[EDIT SETPS     ]	ok ->

Pressionando OK (botão de rolagem do lado direito) para acesso ao menu criar ou modificar as Steps.

O LED vermelho do botão LEVEL piscará e os LEDs verdes dos botões correspondentes ao Step que estão sendo criados / modificados: 1 ou 21.

O nível de cada canal Dimmer aparecerá no visor (divididos em 6 por página):

CH001	CH002	CH003	CH004	CH005	Ch006
[ 0 ]	0	0	0	0	0

Por meio dos faders universais, os níveis (0-255) podem ser atribuídos, enquanto que por meio dos botões universais cinzas de luz é possível atribuir o "ON" bem definido (nível 255) ou "OFF" (nível 0) para os canais individuais.

O Teclado multifuncional é utilizado para selecionar o Step a ser criado ou modificado e o armazenamento é automático.

Proceda da mesma maneira para cada etapa necessária.

A etapa é eliminada premindo o botão Reset.

Quando este procedimento for concluído, pressione o botão de rolagem do lado esquerdo para voltar ao menu Editar.

### 5.2.2 - Tempo do STEP

Este menu é usado para definir o tempo de execução de cada Step em um Chase.

Utilize a rolagem UP / DOWN do cursor, a seguinte mensagem aparecerá no display:

EDIT MENU	esc <-
[SETP'S TIME     ]	ok ->

Pressionando OK (botão de rolagem do lado direito) dá acesso ao menu de configuração dos tempos:

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	ok->
- 1 -	[ 1 ]	50	20	

Neste ponto, os operadores podem definir cada tempo de duração da Step (Time) e o tempo de fade-up (Cross%), expresso em uma variação percentual de tempo (ver item 3.3).

Se for necessário definir várias Steps simultaneamente com os mesmos parâmetros um Grupo de Steps pode ser usado: matenha pressionado Steo e a seguinte mensagem aparecerá no display:

select other steps to make a group				
- 1 -	[ 1 ]	50	20	

em seguida, pressione as teclas das Steps necessárias no teclado multifuncional (por xample 2 ou 22, 3 ou 23, 4 ou 24) aparecerá a seguinte mensagem:

PROG	STEP	CROSS%	TIME	ok ->
- 1 -	[GR]	***	***	



Edti channel's value for band NNNN

onde NNN significa Low, Mid-Low, Mid-high e High.

O nível dos canais é tratado de forma independente para cada faixa de audio. Tal como já foi visto com técnicas de mixing, o nível mais elevado tem precedência sobre a produção (ver item 3.1.1.1), de acordo com o seguinte tabela:

Low Band	channel 001	level 155
Mid-Low Band	channel 001	level 180
Mid- High Band	channel 001	level 200
High Band	channel 001	level 100
Output		
channel 001	level 200	

Quando essas operações foram realizadas, pressione EDIT para salvar as modificações e sair da função.

#### 5.4 - Criar Preset

Como já mencionado (ver item 3.5), o Pilot 2000 possui 40 Presets, cada um com o máximo de 40 Steps. Com isso é possível criar cenas de luzes utilizando os canais de Dimmer (max 192 - ver item 3.5 e 4.2) os quais 4 podem ser ativados simultaneamente. Tal como acontece com os Programs, Chases e Mchases, lembre-se que cada modificação de um Preset usado por várias memórias equivale a modificar todas as memórias que o contenham.

Depois de pressionar o botão Preset aparecerá a seguinte mensagem no display.

--- SELECT PRESETS ---

Para criar ou modificar um Preset, pressione a tecla correspondente no teclado multifuncional (por exemplo, 1 ou 21) e em seguida pressione Edit para acessar a edição.

Quando vários Presets forem selecionados (máx. 4), o LED piscará indicando qual está sendo criado ou modificado (1 ou 21).

Pressionando EDIT novamente, a criação/modificação é cancelada e quando sair, a seguinte mensagem aparecerá no display

PRE 01 will be UPDATED !	back <-
Press ENTER to store	<ESC>

Pressionando a tecla ENTER, as variações feitas serão armazenadas definitivamente ao pressionar o botão universal cinza claro correspondente ao ESC no display, Edit para cancelar sem modificar o Preset e pressionando Back (rolagem à esquerda) para retornar ao Editar *stage*.

#### 5.4.1 - Editar Preset

A luz verde do LED correspondente ao Preset que está sendo criado/modificados acenderá no teclado multifuncional (1 ou 21)..

O nível de cada canal Dimmer (divididos em 6 por página) será mostrado no display:

CH001	CH002	CH003	CH004	CH005	Ch006
[ 0 ]	0	0	0	0	0

Os faders universais são amzadas para definir os níveis (de 0 a 255), enquanto os botões universais de luzes cinzas são utilizados para definir os valores diretamente 0 ou 255. Quando essas operações foram realizadas, prima para guardar as modificações e sair da função.

## 6 - Uso Avançado do Pilot 2000

Nesta seção, demonstramos algumas facilidades para aumentar as possibilidades oferecidas pelo Pilot 2000.

### 6.1 - Múltiplos dispositivos

NUNCA tente criar novos dispositivos ou múltiplos dispositivos sem primeiro ter todos os dados relativos aos dispositivos a serem criados ou modificados!

Como já foi visto, cada Pilot 2000 pode controlar 40 dispositivos, cada um com até 36 canais. Não existem atualmente dispositivos inteligentes no mercado que exija esse número de canais: a SGM Galileo IV Vivo 1200 (atualmente o mais potente da gama SGM) só usa 18 canais.

Considerando-se que a placa funciona em todos os 512 canais DMX, é possível explorar os 36 canais disponíveis, criando múltiplos dispositivos, ou seja, "dispositivos compostos por mais de um dispositivo".

Esta programação deve ser realizada com cuidado, principalmente ao definir os endereços dos dispositivos.

Para dar um exemplo prático: nós temos o dispositivo 15 SGM Flasher DMX 1.5 à nossa disposição para inserir os dispositivos já disponíveis. Usando o método normal, 15 de 40 dispositivos disponíveis serão utilizados para o controle, mas (analisando o Flashers) pode ser visto que apenas utiliza-se dois canais, um para a taxa de Dimmer e outro para o flash respectivamente. Portanto, é possível criar múltiplos dispositivos compostos de todos os 15 dispositivos, mas, neste caso, a atribuição dos endereços a ser definido nos dispositivos devem estar em ordem crescente, começando com o primeiro dispositivo e resolvê-los da seguinte forma:

- Flashers #1	001	- Flashers #2	003	- Flashers #3	005
- Flashers #4	007	- Flashers #5	009	- Flashers #6	011
- Flashers #7	013	- Flashers #8	015	- Flashers #9	017
- Flashers #10	019	- Flashers #11	021	- Flashers #12	023
- Flashers #13	025	- Flashers #15	027		

No exemplo a seguir, os efeitos dos 15 dispositivos serão definidos para serem executados em seqüência. Podemos assim, criar um novo dispositivo "*Super Flasher*", definindo os parâmetros desta forma (para uma descrição detalhada, consulte o item 4 e seus sub-capítulos):

\* Canais utilizados:

Total channels occupied on DMX	esc <-
NNNNNNNNNN-- [30]	ok ->

\* Descrição dos comandos no display do Pilot 2000:

Enter the string for effects	more <->
DIM01 RAT01 DIM02 RAT02 DIM03 RAT03 P1	

Enter the string for effects	more <->
DIM04 RAT04 DIM05 RAT05 DIM06 RAT06 P2	

Enter the string for effects	more <->
DIM07 RAT07 DIM08 RAT08 DIM09 RAT09 P3	

Enter the string for effects	more <->
DIM10 RAT10 DIM11 RAT11 DIM12 RAT12 P4	

Enter the string for effects	more <->
DIM13 RAT13 DIM14 RAT14 DIM15 RAT15 P5	

\* Alocação de canais de controle:

DIM01 [ 1]	RAT01 2	DIM02 3	RAT02 4	DIM03 5	RAT03 6	<-> P1
DIM04 [ 7]	RAT04 8	DIM05 9	RAT05 10	DIM06 11	RAT06 12	<-> P2
DIM07 [ 13]	RAT07 14	DIM08 15	RAT08 16	DIM09 17	RAT09 18	<-> P3
DIM10 [ 19]	RAT10 20	DIM11 21	RAT11 22	DIM12 23	RAT12 24	<-> P4
DIM13 [ 25]	RAT13 26	DIM14 27	RAT14 28	DIM15 29	RAT15 30	<-> P5

\* Alocação de canais de controle:

DIM01 [000]	RAT01 000	DIM02 000	RAT02 000	DIM03 000	RAT03 000	<-> P1
DIM04 [000]	RAT04 000	DIM05 000	RAT05 000	DIM06 000	RAT06 000	<-> P2
DIM07 [000]	RAT07 000	DIM08 000	RAT08 000	DIM09 000	RAT09 000	<-> P3
DIM10 [000]	RAT10 000	DIM11 000	RAT11 000	DIM12 000	RAT12 000	<-> P4
DIM13 [000]	RAT13 000	DIM14 000	RAT14 000	DIM15 000	RAT15 000	<-> P5

\* Definição dos parâmetros de espera:

DIM01 [DIM]	RAT01 EFF	DIM02 DIM	RAT02 EFF	DIM03 DIM	RAT03 EFF	<-> P1
DIM04 [DIM]	RAT04 EFF	DIM05 DIM	RAT05 EFF	DIM06 DIM	RAT06 EFF	<-> P2
DIM07 [DIM]	RAT07 EFF	DIM08 DIM	RAT08 EFF	DIM09 DIM	RAT09 EFF	<-> P3
DIM10 [DIM]	RAT10 EFF	DIM11 DIM	RAT11 EFF	DIM12 DIM	RAT12 EFF	<-> P4
DIM13 [DIM]	RAT13 EFF	DIM14 DIM	RAT14 EFF	DIM15 DIM	RAT15 EFF	<-> P5

\* Definição para Mirror/Head (dispositivo sem partes móveis)

X (PAN) H[--]L --	Y (TILT) H -- L --	OUTPUT MIRROR/HEAD	ok ->
----------------------	-----------------------	-----------------------	-------

Definição para velocidade Slope, considerando o Dimmer e o Flasher DMX 1.5 tenham regulação linear:

DIM01	RAT01	DIM02	RAT02	DIM03	RAT03	<->
[SOFT]	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	P1
DIM04	RAT04	DIM05	RAT05	DIM06	RAT06	<->
[SOFT]	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	P2
DIM07	RAT07	DIM08	RAT08	DIM09	RAT09	<->
[SOFT]	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	P3
DIM10	RAT10	DIM11	RAT11	DIM12	RAT12	<->
[SOFT]	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	P4
DIM13	RAT13	DIM14	RAT14	DIM15	RAT15	<->
[SOFT]	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT	P5

\* Ajuste para o nome do novo dispositivo

ENTER/MODIFY THE NAME OF THE UNIT - Super Flashers-
--

\* Ajuste para Remot Reset e ignição da lâmpada (não disponível no Flasher):

RESET	OFF	ON	LAMP	OFF	ON	
[--]	---	---	---	---	---	ok->

\* Definição dos modos de ajuste, ou seja, a maneira na qual o endereço de partida será calculado. Em um Flasher DMX 1.5, o ajuste é feito utilizando chaves rotativas que indicam o endereço em números decimais, então esta definição é inútil:

ENTER/MODIFY THE DIP SWITCH CONFIGURATION n.dip = [--] 1st channel = -	ok ->
---	-------

\* Definir valores Beam Find, sem o uso deste dispositivo:

DIM01	RAT01	DIM02	RAT02	DIM03	RAT03	<->
[ --]	--	--	--	--	--	P1
DIM04	RAT04	DIM05	RAT05	DIM06	RAT06	<->
[ --]	--	--	--	--	--	P2
DIM07	RAT07	DIM08	RAT08	DIM09	RAT09	<->
[ --]	--	--	--	--	--	P3
DIM10	RAT10	DIM11	RAT11	DIM12	RAT12	<->
[ --]	--	--	--	--	--	P4
DIM13	RAT13	DIM14	RAT14	DIM15	RAT15	<->
[ --]	--	--	--	--	--	P5

\* Definir o controle dos parâmetros para os canais (linear ou tabulares), em que há apenas o valor linear, como os dois canais têm regulação contínua:

DIM01	RAT01	DIM02	RAT02	DIM03	RAT03	<->
[LIN]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P1

DIM04	RAT04	DIM05	RAT05	DIM06	RAT06	<->
[LIN]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P2
DIM07	RAT07	DIM08	RAT08	DIM09	RAT09	<->
[LIN]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P3
DIM10	RAT10	DIM11	RAT11	DIM12	RAT12	<->
[LIN]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P4
DIM13	RAT13	DIM14	RAT14	DIM15	RAT15	<->
[LIN]	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P5

Esta configuração finaliza o procedimento para a criação de múltiplos dispositivos.

Trabalhando desta forma os operadores também podem criar múltiplos trocadores de cor, por exemplo, definindo o dispositivo 5 SGM cor básica 250 (que requerem 5 canais cada) como um único dispositivo. Neste caso, o endereço deve ser definido em blocos de cinco.

## 6.2 - Múltiplos dispositivos de Scanner

Scanners (ou dispositivos móveis principais) possuem 4 canais reservados para o controle das partes móveis (ver item. 8.5.1.6).

Ao criar um múltiplo dispositivo é impossível atribuir mais de um canal para controles de movimento (joystick e cursor), devido à complexidade destes tipos de controles.

É aconselhável criar vários dispositivos de Scanner, a menos que eles sejam extremamente simples (que exigem poucos canais de controle), Neste caso é possível que (configuração 8-bit movimento espelho) para "fazer acontecer", movendo o espelho usando dois Faders de Pan e Tilt. Sendo mais prático utilizar estes dispositivos como "dispositivo extra" e apenas controlá-los usando Programs.

Para criar um Scanner de múltiplas set-up, a mesma lógica deve ser usada como no item 6.1, levando em consideração esta possível seqüência de efeitos:

Enter the strong for effects	mode <->
PAN*01*TILT DIMM SHUT GOBO COLOR	P1

Novamente, como o Pan e o Tilt não são atribuídas ao joystick, mas a dois Faders, nada vai ser inserido na página de configurações em relação Mirror / Head.

## 7 - Uso dos Conectores

### 7.1 - Pedal

Um pedal duplo pode ser ligado ao conector adequado na parte traseira. Este controle remoto permite que os operadores executem através das memórias, deixando as mãos livres para outras tarefas.

Destina-se particularmente para grupos ou os operadores que trabalham em teatros que sincronizam uma mudança de cena com o início de uma peça de música, com o pedal não é necessário qualquer outro equipamento.

Consulte o item respectivo no manual para o esquema de ligação.

As funções disponíveis são:

- UP sem permissão de Record - permite registro de 1 Record.
- UP com Record habilitado - um passo à frente, uma posição na memória (1-2).
- DOWN com Record habilitado - um passo para trás, uma posição na memória (2-1).
- DOWN sem memórias habilitadas - permite registro de 10 Record.
- UP e DOWN simultaneamente com Record habilitado - muda para Record off.

### 7.2 - Tomada SMPTE

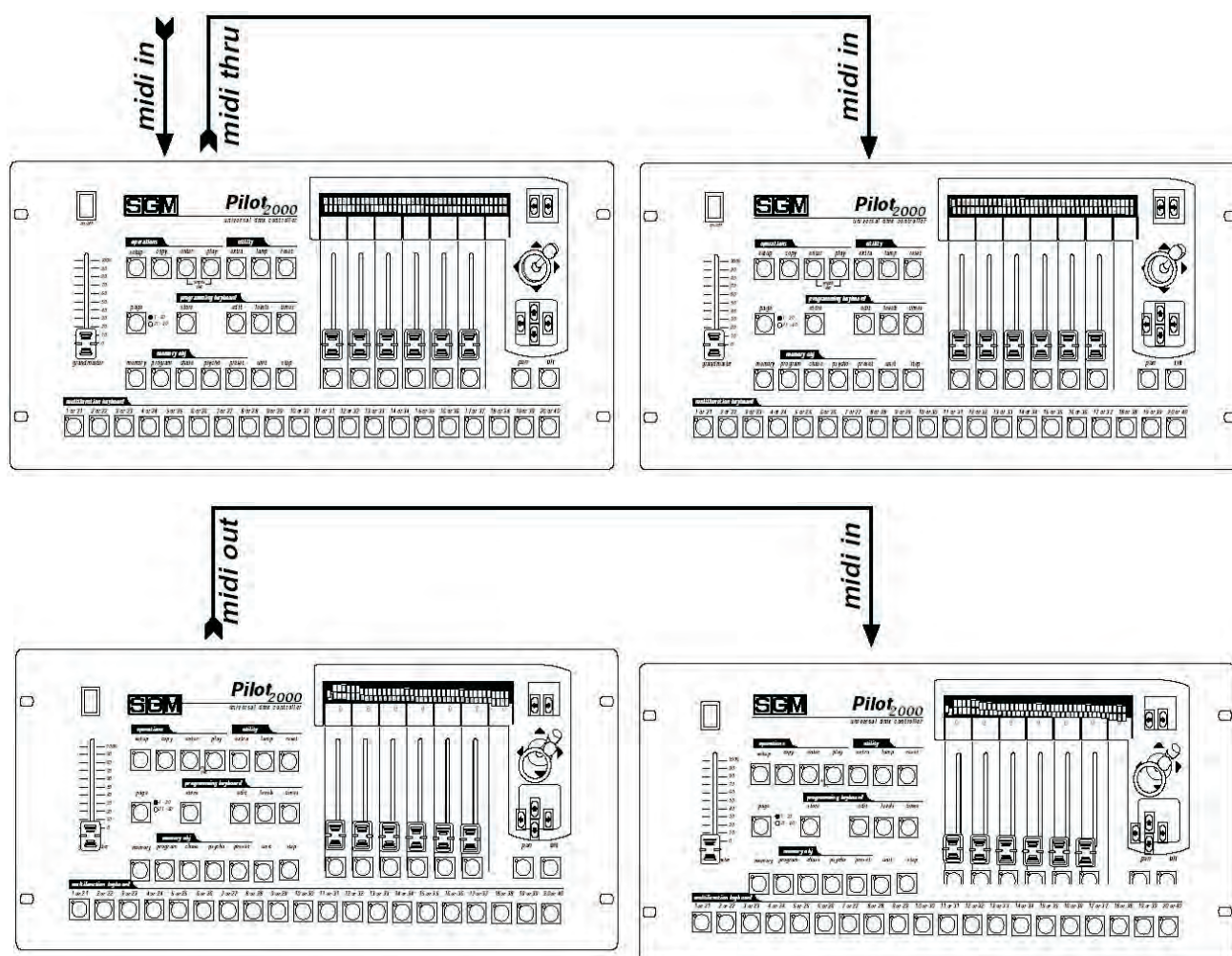
Esta tomada é utilizada para ligar a placa a uma fonte de código de tempo de sincronização, que pode ser usado para gravar uma série de eventos que devem ocorrer em um momento preciso. Este sinal é geralmente usado em radiodifusão (produções televisivas). É apenas uma entrada: é que o Pilot 2000 não gerar um sinal para uso externo.

O sinal SMPTE é normalmente obtido usando o Código de Tempo MIDI (ex.: a partir de um sequenciador) e convertendo em um dos numerosos dispositivos disponíveis para esta finalidade.

### 7.3 - Conectores MIDI

Por meio desses conectores, que utilizam um protocolo reconhecido em todo o mundo, é possível realizar várias operações, as mais importantes são:

- Ligar vários Pilot 2000 para aumentar os equipamentos e programas disponíveis (conexões Master / Slave);



- Conectar um Pilot 2000 para uso como "SLAVE" de um teclado mestre ou seqüenciador.

Quando várias placas são conectadas em uma cadeia MIDI, os sinais DMX não são somados: cada placa deve ser ligado à cadeia DMX relativa.

O Dip-Switch na parte traseira da placa permite selecionar o canal MIDI no quais os sinais enviados ao Pilot 2000 são recebidos (os canais MIDI tem uma gama de 1-16). Os comandos só são transmitidos pelo aparelho no canal 1.

O software da Pilot 2000 não leva em consideração os valores fora da faixa exigida para cada função.

A possibilidade de transmissão de dados MIDI para outros Pilot 2000 podem ser usadas para controlar outros dispositivos que usam esta "linguagem". Se um sequenciador ou teclado mestre

(habilitado para receber no canal 1) necessita estar em sincronia com as luzes, quando um registro é habilitado o Program relativo também é enviado, assim os dois eventos ocorre simultaneamente.

#### 7.3.1 - MIDI IN - Note On

Este comando é usado para ligar um ou mais dos primeiros 128 canais usando o comando MIDI "Note On" MIDI e tratar o canal como um interruptor em um teclado de piano. Fazendo com que seja possível "tocar" os canais de luz virtualmente.

A gama de valores devem estar definidas entre 0 e 127.

Se o dispositivo transmitir os sinais MIDI for equipado com controle de velocidade, o canal está ligado ao nível indicado pela velocidade, se não, ele estará simplesmente ligado.

#### 7.3.2 - MIDI IN - Note Off

Este comando permite desligar um ou mais dos primeiros 128 canais usando o comando MIDI "Note Off". O intervalo de valores deve estar definidos entre 0 e 127. Os valores não incluídos nesta faixa são automaticamente ignorados.

#### 7.3.3 - MIDI IN - Mudar programa

Esta função MIDI permite alterar as predefinições que um dispositivo possui.

Na placa do Pilot 2000, quando esses dados são transmitidos permite-se a passagem de um registro para outro. A gama de parâmetros deve estar entre 0 e 39.

Na numeração MIDI, 0 indica 1, de modo que a correspondência é a seguinte: 0 = 1, 1 = 2, 2 = 3, 3 = 4, 4 = 5, 5 = 6, 6 = 7, 7 = 8, 8 = 9 ... 39 = 40.

A transmissão de um dos valores acima alterna o Record On e se transmitir o mesmo valor novamente o desliga.

#### 7.3.4 - MIDI IN - Todos os canais off

Em MIDI, este comando é parte do vasta série de Control Change (seguidos de códigos hexadecimais 7BH e 0h), e resulta em todos os canais que estavam anteriormente ligados em serem desligados.

#### 7.3.5 - MIDI OUT - Mudar programa

Como será visto no item 9.3.3 (MIDI IN), quando um Pilot 2000 estiver ligado a outro que esteja sendo utilizado, permitirá enviar o comando para mudar a.

O Patch do Pilot 2000 que recebe este comando deve ser fixado no Channel 1.

#### 7.4 - Conecto RS 232

Usando um conector padrão DB-9, por meio desta ligação é possível ligar uma placa de Pilot 2000 em um computador pessoal. Portanto é possível realizar várias funções, como:

- Atualizar a placa firmware
- Controle remoto da placa.

Um PC pode controlar até 16 placas Pilot 2000, cada um com seu conjunto de Patches e usando o micro-interruptor localizado na parte traseira da placa.

O protocolo utilizado é o RS-232, um sistema de transmissão de dados em série de 2 vias e, por conseguinte, requer apenas um conector. O formato do comando inclui o comando e um ou dois números entre 0 e 127.

Lembre-se sempre que a numeração começa em 0, enquanto que a contagem normalmente começa em 1. Isso significa que, se os dados são transmitidos para o canal 1, ele deve realmente ser transmitido ao canal 0.

#### 7.4.1 - RS 232 - Canal On (A1h)

Este comando permite alterar a um certo nível um Channel ON.

A sintaxe do comando é a seguinte: CH\_ON,n,x, onde “n” é o número do canal e “x” o valor a ser definido.

Se o valor não for transmitido entre 0 e 127, a função é ignorada.

Exemplo: interruptor no canal 4 em 50% = CH\_ON, 3,64.

#### 7.4.2 - RS 232 - Canal Off (A2h)

Este comando é usado para desligar um canal.

A sintaxe do comando é: CH\_OFF, n, onde “n” é o número do canal.

Exemplo: desligue o canal 4 = CH\_OFF, 3.

#### 7.4.3 - RS 232 - Tudo Off (A3h)

Este comando permite desligar todos os canais anteriormente ligados pelo comando ON. Não há nenhum operador.

A sintaxe do comando é a seguinte: ALL\_OF

Exemplo: desligue os canais = ALL\_OF.

#### 7.4.4 - RS 232 - Registrar canal (A0h)

Este comando é usado para passar de um registro cadastral para outro.

A sintaxe do comando é a seguinte: REG\_CHG,n, onde “n” é o número do registro a ser ligado.

Exemplo: interruptor no registo 24 = REG\_CHG, 23.

Se este comando é dado quando o registro já estiver ligado, o registro em questão será desligado.

#### 7.4.5 - RS 232 - Selecionar dispositivo (A6h)

Este comando é usado para selecionar quais das 16 placas de Pilot 2000 que podem ser controlados para receberem os comandos.

A definição é realizada no painel traseiro da placa, utilizando o interruptor relativo.

A sintaxe do comando é : DEV\_SEL,n, onde “n” é o número de identificação da placa a ser controlada.

Exemplo: select placa 3 = DEV\_SEL, 2.

### 8 - Usando “Gravação de Eventos”

As placas do Pilot 2000 são capazes de gravar 20 seqüências de eventos e reproduzi-los.

Para isso é necessário um código de tempo para fins de sincronização: por este motivo, as placas Pilot 2000 estão equipadas com uma tomada para ligação a um gerador de sinal SMPTE.

Este tipo de sinal é utilizado em todo o mundo, principalmente no setor de radiodifusão (televisão). Quando um sinal de SMPTE não está disponível, a placa gera um sinal semelhante interno e o utiliza para sincronização.

Os únicos eventos que podem ser gravadas são mudanças de Record.

O processo para o armazenamento de eventos registra cada ação no momento que é realizada.

O limite da placa disponível para o Record não é baseada no tempo, mas a quantidade: até 24.576 eventos podem de fato ser gravados e executados no decorrer de um dia inteiro.

Os operadores são livres para operar manualmente em todas as secções do aparelho, mesmo enquanto eventos estão em execução.

#### 8.1 - Criar faixa

Não importa o modo de funcionamento que está definido, as faixas são criadas usando o mesmo critério.

Pressionando e mantendo pressionado o botão ENTER e PLAY por 4 segundos, use o botão de

cadastro Record para selecionar a 'track' a ser gravada.

Durante a fase de seleção, os LEDs dos botões ENTER e PLAY acenderão e em seguida o botão ENTER começará a piscar e continuará piscando no decorrer da gravação. A gravação começa quando o botão ENTER das faixas necessárias é pressionado.

Só é possível gravar *crossovers* entre as memórias.

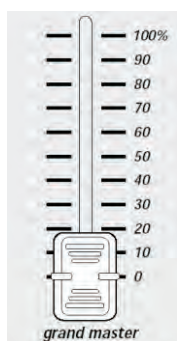
Não há nenhuma maneira de mudar um parâmetro na faixa: se os operadores cometerem um erro, eles devem recomeçar desde o início.

## 8.2 - Repetir uma faixa

Para reproduzir uma faixa gravada, não importa em que modo de operação será executada, pressione o botão PLAY e mantenha-o pressionado, em seguida, (usando os botões de Record) selecione a 'track' necessária.

## 9 - Referência Rápida

Esta seção é um breve resumo sobre botões de função do Pilot 2000 e suas aplicações.



O Pilot 2000 tem um controle geral do nível de saída, por ele o nível geral de todos os canais "Dimmer" são regulados (tanto do tipo convencional e aquelas dos dispositivos inteligentes). O valor é expresso em porcentagem, que varia de 0 a 100%

- Botão MENU: Esta função permite o acesso ao menu de configuração, por meio do qual os dispositivos são remendados (Patched) e bibliotecas controladas. Consulte o capítulo 4 para mais detalhes desta função.

- Botão COPY: A função de cópia permite que os operadores copiem os elementos que compõem os Record Objects, obtendo novos elementos que são idênticos aos originais. Quando a cópia estiver ativada, o respectivo LED acenderá.

- Botão ENTER: A tecla Enter é usada por algumas funções para confirmar a decisão de modificar ou armazenar novos elementos.

- Botão PLAY: A função Play permite executar uma das 20 faixas gravadas "eventos". Veja o capítulo 8 para obter mais detalhes.

- Botão ENTER e PLAY: O Pilot 2000 tem a possibilidade de gravar 20 sequências de eventos e retomá-los novamente. Para iniciar o processo de gravação pressionando e segurando esses botões simultaneamente durante 4 segundos. Veja o capítulo 8 para mais detalhes.

- Botão EXTRA: O Pilot 2000 permite reservar um máximo de 48 canais para determinados dispositivos ou funções. Esta função permite definir os canais DMX correspondente aos "extras", ou seja, aqueles dispositivos (normalmente máquinas de fumaça ou luzes estroboscópicas) que os operadores controlam diretamente (sem passar por Record e Program).

- Botão LAMP: Por meio deste controle, é possível alterar os comandos da lâmpada em on / off (em dispositivos onde estas funções estão ativadas). Quando o aparelho estiver ligado, o estado

- Botão RESET: Por meio deste controle é possível alterar os comandos da lâmpada em on / off para redefinir o sistema eletrônico (em dispositivos onde estas funções estão ativadas). É um tipo de operação direta que os operadores executam nos dispositivos controlados pelo Pilot 2000 que possui duas páginas para Records, Programs, Chases, Mchases, Presets, Dispositivos e Steps. Quando o LED do botão estiver desligado, significa que a página 1 está habilitada (seleções 1-20), enquanto estiver ligada, a página 2 está ativado (seleções 21-40).
- Botão HOLD: A função Hold permite armazenar os elementos criados nos programas e ainda permite fazer uma cópia da Record. Por exemplo, se for necessário copiar o conteúdo do Record N ° 1 para N ° 2; primeiro selecione a Record "fonte", em seguida pressione e segure Hold e selecione o "alvo". Também é usado para confirmar qualquer modificação ou adição a um Record.
- Botão EDIT: Este controle permite o acesso para criar e modificar os Programs, Chases, Mchases e Presets. Quando Editar estiver habilitado, o respectivo LED acenderá.
- Botão LEVELS: Esta função permite escolher o nível geral de Preset, Chase, Program e Mchase. A função opera simultaneamente (mas individualmente) em todos os quatro tipos de programas atribuídos a um Record.
- Botão TIMES: Esta função permite definir *Fade-in* e *Fade-out Times* para Presets e Mchases e para o tempo de Programs e Chases. O tempo pode ser definido entre 0 e 999 décimos de segundo (600 décimos de segundo correspondem a um minuto).
- Botão MEMORY: O Pilot 2000 tem 40 memórias, que operam em modo *over-riding*. Portanto, apenas um Record pode ser ativado por vez, cada Record pode controlar um máximo de 4 Programs, 4 Chases, 4 Mchases e 4 Presets simultaneamente. O controle é usado para selecionar o Record a ser criado, modificado ou executado.
- Botão PROGRAM: O Pilot 2000 tem 40 programas, e cada 4 podem ser executados simultaneamente em um Record. O número máximo de cenas (Steps) capazes de serem executadas são de 40 para cada programa, com a possibilidade de controlar até 40 dispositivos. Este controle é usado para selecionar o programa a ser criado, modificado ou executado.
- Botão CHASE: 192 canais (do total de 512) podem ser reservados para controlar os canais de Dimmer. Estes 192 canais podem ser animados usando as Chases: seqüências programadas on / off pelo operador. 40 Chases estão disponíveis, cada um composto por um máximo de 40 Steps. Este controle é usado para selecionar o Chase a ser criado, modificado ou executado.
- Botão PSYCHO: Os 192 canais Dimmer também podem ser ligados e desligados com o tempo da música, com a sincronia fechada para 4 faixas de áudio (low, mid-low, mid-high e high). O Pilot 2000 tem 40 set-ups Mchase que podem ser programadas pelos operadores. Este controle é usado para selecionar o Mchase a ser criado, modificado ou executado.
- Botão PRESET: Esta função também utiliza os 192 canais Dimmer disponíveis no Pilot 2000, que neste caso serão usados para criar efeitos de luz fixa. Os 40 Presets disponíveis são programáveis pelos operadores. Para cada um destes é possível atribuir o nível único de cada canal utilizado; o nível geral (Level, de 0 a 100%) e os *fade-in / fade-out times* de todo o Preset (Times, 0-999 décimos de segundo). Este controle é usado para selecionar o Preset a ser criado, modificado ou executado.
- Botão STEP: O número máximo de Steps disponíveis para um único Program ou Chase é 40; o

---

passo que está a ser criado ou modificado é selecionado usando este controle.

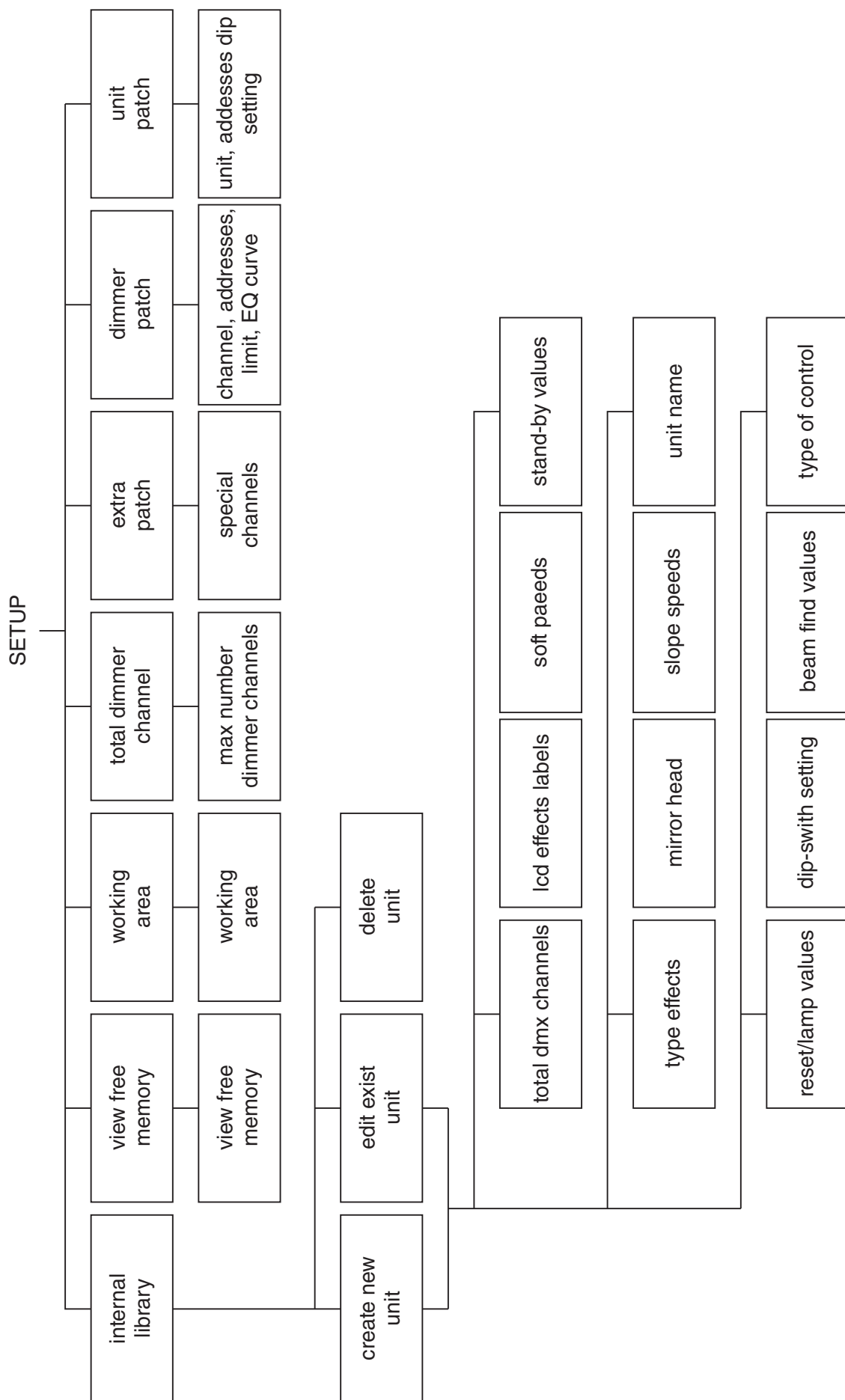
**Teclado multifuncional** Esta zona pode ser identificada pelos 20 botões cinza escuros e a impressão branca que estão localizados na parte inferior do painel frontal do Pilot 2000.

Seu uso está intimamente ligada com a seção que contém as chaves: Record, Program, Chase, Mchase, Preset, dispositivo, Steps; na verdade, pressionando um desses conjuntos do teclado no modo relacionado ao botão pressionado. Por exemplo, se o botão de Record for pressionado usando o teclado multifuncional será possível selecionar uma das 40 memórias disponíveis; o mesmo vale para as outras chaves. Ainda, permite controlar a ignição da lâmpada e para repor os dispositivos quando os botões LAMP e RESET são selecionados.

Por último, é importante destacar o fato de que o botão Page dobra a possibilidade de seleção do teclado 20-40 chaves.

- Botão UNIT: O Pilot 2000 permite controlar um máximo de 40 dispositivos. O dispositivo é definido como sendo motorizado, onde diferentes funções (channels) podem ser controlados através de um sinal digital chamado DMX. Um máximo de 36 canais podem ser configurados para cada equipamento. Esse controle pode ser usado para selecionar o dispositivo para ser usado manualmente ou em um programa.

9.1 - Diagrama da estrutura das configurações das funções



## 10 - Guia Prático

As páginas a seguir contêm as seqüências de comandos a serem realizadas para obter uma certa situação.

Os três símbolos seguintes indicam convencionalmente o status botões LEDs como OFF (1), iluminado (1) ou piscando(1).

### 10.1 - Mudar página

1. Pressione o botão PAGE.

Há duas páginas disponíveis: se o LED do botão estiver desligado, a seleção das chaves 20/01 estará habilitada. Se o LED do botão estiver acesso, a seleção das chaves 21-40 estará ativada. A mudança da página pode estar em qualquer seleção.

### 10.2 - Selecionar um RECORD

1. Pressione o botão de MEMORY.

2. Pressione o botão (1-20) correspondente ao Program a ser selecionado para a criação ou modificação.

### 10.3 - Selecionar um PROGRAM

1. Pressione o botão PROGRAM.

2. Pressione o botão (1-20) correspondendo ao CHASE a ser selecionado para a criação ou modificação.

### 10.4 - Selecionar um CHASE

1. Pressione o botão CHSE.

2. Pressione o botão (1-20) correspondendo ao CHASE a ser selecionado para a criação ou modificação.

### 10.5 - Selecionar um MCHASE

1. Pressione o botão PSYCHO.

2. Pressione o botão (de 1 a 20), correspondente ao Mchase a ser selecionado para a criação ou modificação.

### 10.6 - Selecionar um PRESET

1. Pressione o botão PRESET.

2. Pressione o botão (de 1 a 20), correspondente ao Preset a ser selecionado para a criação ou modificação.

### 10.7 - Selecionar um dispositivo

1. Pressione o botão UNIT.

2. Pressione o botão (de 1 a 20), correspondente ao Dispositivo a ser selecionado para controle manual ou posicionamento em um programa.

### 10.8 - Grupos de dispositivos

O Pilot 2000 permite controlar seis grupos de dispositivos que podem ser armazenados e recuperados utilizando os 6 botões de luz cinza sob os seis Faders multifuncionais.

#### 10.8.1 - Criar grupos de dispositivos

1.- Pressione e segure o botão UNIT e aparecerá no visor

```
select other units to make a group
GRP1 GRP2 GRP3 GRP4 GRP5 GRP6
```

3. Utilizando os 6 botões de luz cinza sobre os 6 Faders multifuncionais, selecione o grupo desejado.
4. Por meio do **Teclado multifuncional** selecione os dispositivos a serem incluídos no grupo.
5. Solte o botão UNIT. O grupo de dispositivos será armazenados automaticamente.

#### 10.8.2 - Eliminar um dispositivo do grupo

O **Teclado multifuncional** indica o dispositivo utilizado da seguinte forma:

- Botão 1 - LED Off: significa que não há dispositivos no grupo;  
Botão 1 - LED aceso: significa que há dispositivos no Patch do Pilot 2000;  
Botão 1 - LED piscando: mostra os dispositivos no grupo.  
Para eliminar um dispositivo de um grupo, basta desligar o LED do botão correspondente ao dispositivo que não é mais necessária ao selecionar o grupo.

#### 10.8.3 - Recordar um grupo de dispositivos

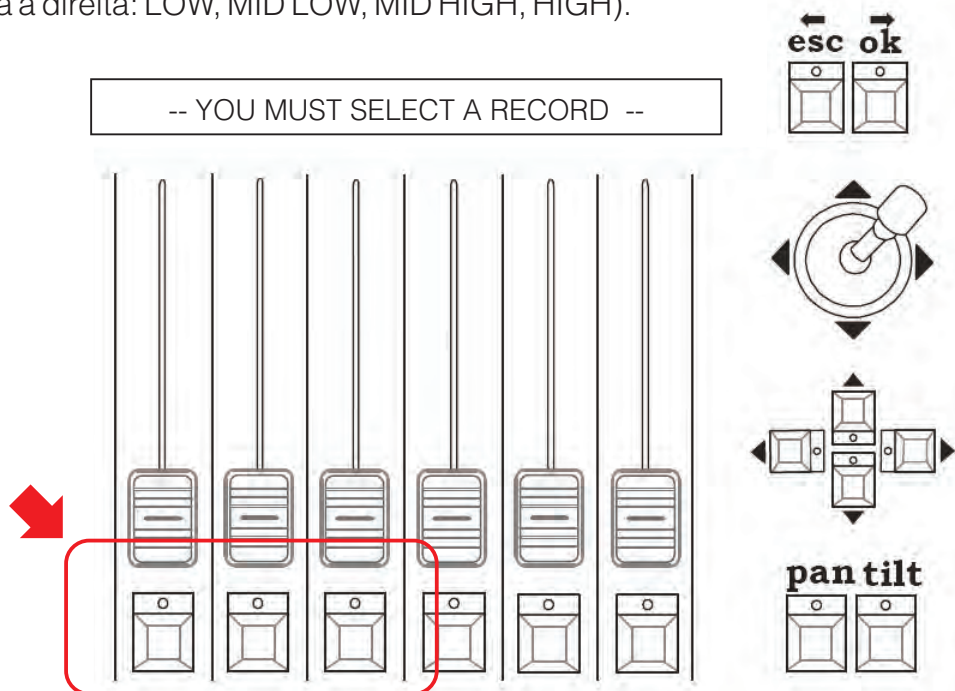
1. Pressione e seguro o botão UNIT.
2. Pressione o botão multifuncional cinza correspondente ao grupo desejado.
3. Solte o botão UNIT.

#### 10.9 - Criar um PRESET

1. Escolha uma das 40 memórias.
2. Pressione o botão PRESET.
3. Pressione **Teclado multifuncional** correspondente ao PRESET a ser criada
4. Pressione o botão EDIT (o LED do botão Edit piscará e o LED do Preset permanecerá aceso).
- 5 - Defina os níveis exigidos por cada canal usando os seis Faders universais.
- 6 - Pressione o botão EDIT.
- 7 - Pressione o botão ENTER para confirmar a criação ou modificação.

### 10.10 - Criar um MCHASE

1. Escolha uma das 40 memórias.
2. Pressione o botão PSYCHO.
3. Pressione **Teclado multifuncional** correspondente ao MCHASE a ser criada
4. Pressione o botão EDIT (o LED do botão Edit piscará e o LED do Mchase permanecerá aceso).
5. Usando os quatro primeiros botões multifunções cinzas, selecione a faixa de áudio desejada (da esquerda para a direita: LOW, MID LOW, MID HIGH, HIGH).

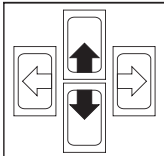


- 6 - Defina os níveis exigidos por cada canal usando os Faders universais.
7. Pressione o botão EDIT.
8. Pressione o botão ENTER para confirmar a criação ou modificação.

### 10.11 - Criar um CHASE

1. Escolha uma das 40 memórias.
2. Pressione o botão Chase.
3. Pressione **Teclado multifuncional** correspondente ao CHASE a ser criado.
4. Pressione o botão EDIT (o LED do botão Edit piscará, enquanto que o LED do botão Chase permanecerá aceso).
5. O display mostrará o Chase selecionado com o número de todas os STEPS já criados (LENGTH). Se já foram criados sem STEPS, dois traços aparecerão abaixo do campo LENGTH.

6. Pressione o botão de rolagem do lado direito  para entrar no menu CHASE EDIT.

7. Use as setas UP/DOWN  para selecioner o menu STEP EDIT.

8. Confirme a escolha pressionando o botão do lado direito  .

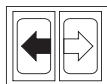
9. Neste ponto, os LEDs EDIT e TIME começará a piscar..

- 10 - Use os 6 Faders universais para definir os níveis exigidos para cada canal.

11. Escolha o novo Step do Chase a ser criado, pressionando o botão do Teclado multifuncional correspondente ao Step necessário. As configurações criadas no item 9 serão automaticamente armazenado.

12. Repita os itens 9 e 10 para armazenar outras etapas.

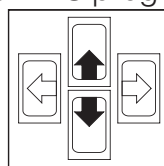
13. Quando terminar o procedimento pressione o botão de rolagem do lado esquerdo duas vezes.



14. A seguinte tela será exibida:

CHASE	LENGTH	esc <-
01	[40]	edit ->

15. Modifique o campo LENGTH (número total de STEPS programados) de acordo com o número de Steps criados usando as teclas para UP /DOWN.



16. Pressione o botão EDIT.

17. Pressione o botão ENTER para confirmar a criação ou modificação.

#### 10.12 - Modificar o tempo do STEP do CHASE

1. Selecione o CHASE cuja definição tem que ser alterada.

2. Pressione o botão EDIT.

3. Pressione a o botão de rolagem direito  para acessar o menu EDIT CHASE.

4. Utilize os botões UP/DOWN  para selecioner o menu STEP's TIME.

5. Confirme a escolha pressionando o botão de rolagem do lado direito .

6. A mensagem a seguir aparecerá no display:

CHASE	STEP	CROSS%	TIME	ok ->
- 1-	[ 1 ]	50	20	

Aqui os operadores podem definir o tempo de duração (Time) e o tempo de execução (Cross%) de cada Step, expressa como uma variação percentual do Time. Lembre-se que o tempo pode ser ajustado entre 0 e 999 décimos de segundo (600/10 de um segundo são iguais a 1 minuto).

7. Pressione o botão EDIT.

8. Pressione o botão ENTER para confirmar a modificação.

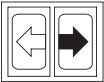
#### 10.13 - Remendar um canal DIMMER

Assumindo que é necessário realizar o Patch no canal 12 da seção do DMX canal número 512 em ON/Off mode:

1. Pressione o botão MENU.

2. Utilize os botões UP/DOWN  até o "DIMMER PATCH" aparecerem no display

CONFIGURATION & SETUP MENU	
SELECT --> [DIMMER PATCH]	ok ->

3. Pressione o botão de rolagem do lado direito .

4. A seguinte mensagem aparecerá no display:

```
DMX-CH  CHANNEL  LIM%  EQUAL  ok ->
[001]  <----  --      ---      -      <DEL>
```

5. Pressione UP/DOWN  para definir o canal DMX com o qual o canal físico da placa será Patched até o canal desejado aparecer:

```
DMX-CH  CHANNEL  LIM%  EQUAL  ok ->
[512]  <----  --      ---      -      <DEL>
```

6. Usando o cursor para a esquerda / direita mova abaixo do campo "Channel" e defina o canal lógico do aparelho, o qual controla o canal 512 (se não houver valores predefinidos pre definidos, o canal lógico cria automaticamente os "campos" LIM% e EQUAL):

```
DMX-CH  CHANNEL  LIM%  EQUAL  ok ->
[512]  <----  --      ---      -      <DEL>
```

7. Usando o cursor direita / esquerda, mova abaixo do campo "Equal" e defina a curva de equalização a ser aplicado para o canal 512:

```
DMX-CH  CHANNEL  LIM%  EQUAL  ok ->
[512]  <----  --      ---      -      <DEL>
```

8. Pressione o botão MENU para armazenar as configurações e sair.

### 10.14 - Corrigir dispositivos

Assumindo que se trata de um dispositivo Victory II 250 cujo endereço começa com um canal 50:

1. Pressione o botão MENU.

2. Desloque-se com as setas UP/DOWN  até que "Fixture Patch" apareça no visor.

```
CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> {UNIT PATCH  }      ok ->
```

3. Pressione o botão de rolagem do lado direito .

4. Pressione a tecla 1 do teclado multifuncional.

5. A seguir aparecerá no display:

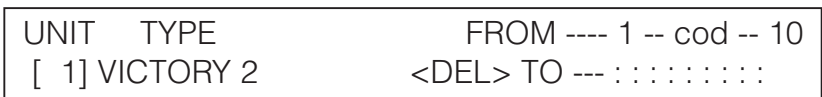
```
UNIT  TYPE  FROM ---- 1 -- cod -- 10
[ 1] -----<DEL> TO --- : : : : : :
```

6. Pressione o botão do lado direito do cursor para definir o campo a ser alterado .

7. Com os botões UP/DOWN e selecione Victory 2

```
UNIT  TYPE  FROM ---- 1 -- cod -- 10
[ 1] VICTORY 2  <DEL> TO --- : : : : : :
```

8. Com as teclas esquerda / direita selecione o campo (endereço de início) e defina o valor desejado



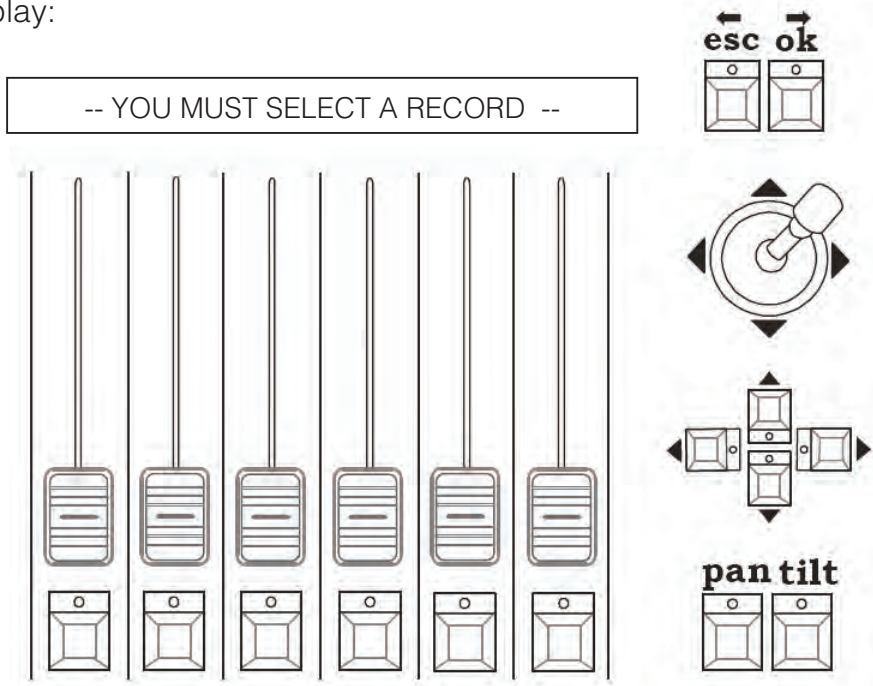
9. Verifique a configuração dos Dip mostrados no visor e coloque-o no dispositivo.

10 - Pressione o botão MENU para armazenar a configuração e sair.

10.15 - Usar um dispositivo manualmente

Assumindo que o dispositivo (como definido no item 10.12) deve ser controlado:

1. Pressione o botão UNIT.
2. Pressione o botão 1, o LED começará a piscar.
3. Usando os Fades configure os controles do Scanner conforme necessário, verifique o valor do comando no display:



10.16 - Criar um PROGRAM

Assumindo que PROGRAM 1 seja composto de uma cena e usa um dispositivo, necessita ser criado:

1. Selecione uma das 40 memórias.
2. Pressione o botão PROGRAM
3. Pressione **Teclado multifuncional** correspondente ao Program a ser criado.
4. Pressione o botão EDIT (o LED do botão piscará, enquanto o LED do botão Program permanecerá aceso).
5. Aparecerá no display a indicação do programa selecionado com o número de passos (se houver) já criado (LENGTH). Se já foram criados sem STEPS, dois traços apareceram sob o campo LENGTH.



6. Pressione o botão de rolagem do lado direito para entrar no menu EDIT PROGRAM .

7. Use as setar UP / DOWN para selecionar o menu EDIT STEPS.

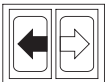
8. Confirme a escolha pressionando o botão de rolagem do lado direito .

9. Neste momento os LEDs dos botões EDIT e UNIT começaram a piscar.

10. Utilize os Faders para definir os controles de Scanners conforme necessário verificando o valor do comando enviado no display.

11. Pressione e segure o botão HOLD, seguido pelo botão do teclado multifuncional correspondente ao STEP a ser armazenado: botões HOLD + 1.

12. Se for necessário criar mais STEPS é apenas necessário modificar o STEP armazenado no ponto 10 e armazená-lo em outro STEP.

13. Quando concluído o procedimento de criação do STEP pressione o botão de rolagem do lado esquerdo duas vezes .

14. A seguinte mensagem aparecerá:

PROG	LENGTH	esc <-
01	[40]	edit ->

15. Modifique o campo LENGTH (número total de STEPs programados) de acordo com o número de STEPS criados usando as teclas para cima / baixo .

16. Pressione o botão EDIT.

17. Pressione o botão ENTER para confirmar a criação ou modificação.

#### 10.17 - Modificar o tempo do STEP do Program

1. Selecione o PROGRAM em que as configurações devem ser alteradas.

2. Pressione o botão EDIT.

3. Pressione o botão de rolagem do lado direito  para entrar no menu PROGRAM's EDIT.

4. Com as setas UP / DOWN  selecione o menu chamado TIME STEP.

5. Confirme a escolha pressionando o botão de rolagem do lado direito .

6. Aparecerá 

PROG	STEP	CROSS%	TIME	ok ->
- 1-	[ 1]	50	20	

 . Aqui (para cada

STEP) os operadores podem definir o tempo de duração (Time) e o tempo de execução (Cross%), expressa em uma variação percentual do Time. Lembre-se que o tempo pode ser fixado entre 0 e 999 décimos de segundo (600/10 de um segundo são iguais a 1 minuto).

7. Pressione o botão EDIT.

8. Pressione o botão ENTER para confirmar a modificação.

# TERMO DE GARANTIA

---

Este produto foi cuidadosamente avaliado em todas as fases do seu processo de fabricação. Entretanto, na improvável ocorrência de alguma falha, A The Best Sonorizações assegura ao comprador original deste produto garantia contra qualquer defeito de material ou de fabricação no período de 90 DIAS a partir da data de aquisição, apresentando nota fiscal de compra, número de serial do produto e carimbo da loja datado neste Manual. A garantia cobre eventuais defeitos no material empregado ou na fabricação.

## **Condições de Garantia: a garantia perde sua validade se:**

- O solicitante da garantia não for o comprador original, não estando a compra comprovada por nota fiscal para todos os fins legais.
- O número de série do produto esteja raspado ou tenha sido retirado.
- Alguma parte, peça ou componente do produto estiver violado.
- Lacre da The Best Som violado
- Cobertura da Garantia: a The Best Som dá cobertura a todas as partes, peças ou componentes que apresentem falha de fabricação dentro do prazo de garantia.

## **A The Best Som não dá cobertura às despesas:**

- Geradas no conserto do produto danificado por mau acondicionamento pelo comprador para o transporte.
- Manutenção periódica e reparação ou peças devido ao desgaste normal do produto.
- Decorrentes do transporte do produto em garantia na cidade onde exista Assistência Técnica autorizada.
- Oriunda do produto que contenha adulteração ou rasuras no número de série.
- Decorrentes da fadiga esperada na utilização normal do produto.
- Com acidentes, embalagens, seguros de qualquer natureza, inclusive no transporte, e decorrentes do uso indevido do produto ou sem a devida observação às recomendações técnicas da The Best Som.

Nenhum valor será devido ao comprador pelo período em que o seu equipamento permanecer inoperante, nem, tampouco, o comprador poderá pedir/reclamar compensação ou indenização, por despesas diretas ou indiretas, decorrentes da reparação ou substituição do produto.

Caso fique impossibilitado o uso do produto, dentro do prazo de garantia, em razão de defeito de fabricação, e, não existindo mais peças para reposição, a The Best Som poderá substituir o produto por um modelo similar, sem ônus para o cliente.

A The Best Som não se responsabiliza e não cobre qualquer custo ou indenização decorrente de eventual falha do equipamento que resulte em danos ao usuário a não ser o conserto ou a reposição do próprio equipamento por ela produzido.



(48) 3344 0237

[contato@thebestsomperformance.com](mailto:contato@thebestsomperformance.com)

[www.thebestsomperformance.com](http://www.thebestsomperformance.com)

# Light Party

---

(48) 3344 0237  
contato@thebestsomperformance.com  
[www.thebestsomperformance.com](http://www.thebestsomperformance.com)