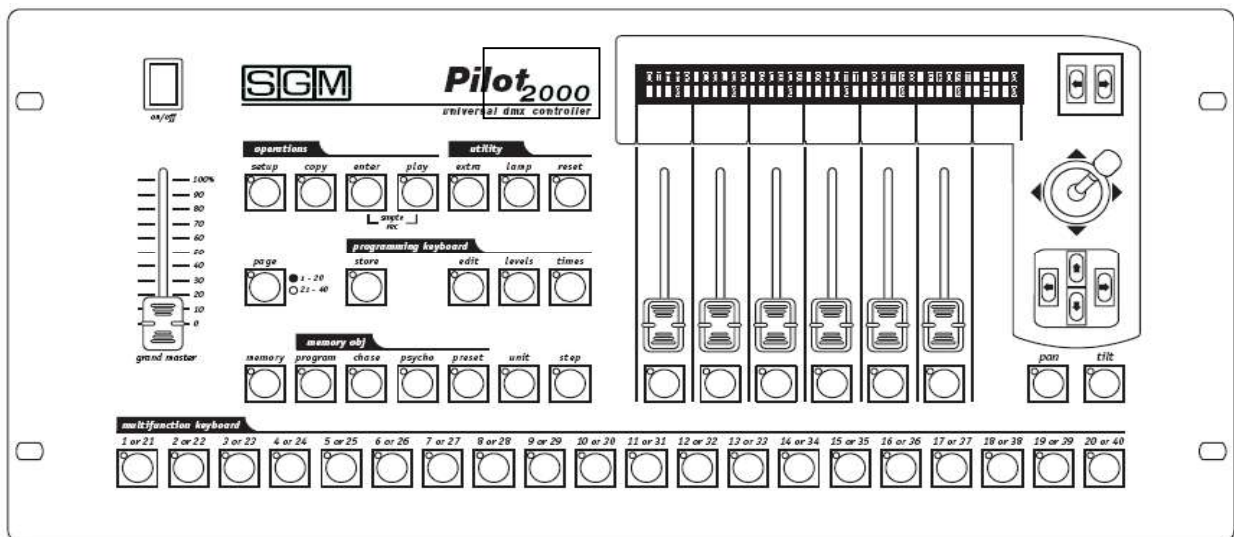


Guia rápido

Guia rápido - 1ª PARTE

Especificações:

- Marca STAR
- DMX 512 canais
- Aloca 40 aparelhos
- Capacidade – 20 memórias x 40 programas/chases/psycho x 40 passos
- Atalho extra patch – fog/strobo/etc.
- Configura dimmer patch
- Joystick
- Biblioteca configurável



BIBLIOTECA – configuração

Observação: utilizar as setas ao lado do visor ←→ ou direcionais ←↓↑→ para avançar na configuração

- SETUP ←↑↓⇒ FIXTURE LIBRARY↔⇒ OK ↔⇒ EDIT NEW FIXTURE ↔⇒

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

```
CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT --> [ EDIT NEW FIXTURE ] ok->
```

- ←↑↓→ TOTAL DMX CHANNEL ↔⇒ (inserir a quantidade de canais)

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

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

- LCD EFFECT NAME – Quantas páginas de visor LCD serão necessárias para a quantidade de canais (cada página mostra 6 funções) → ENTER FOR STRING FOR EFFECTS (acima de cada um dos faders, escrever com as setas direcionais os nomes das funções) exceto pan – tilt – pan fine – tilt fine – voltar

```
Select feature to configure for      esc<-  
NNNNNNNNNNNNNNNN--[LCD EFFECT NAME ] ok->
```

```
Enter number of led pages           esc<-  
NNNNNNNNNNNNNNNN--                [2]  ok->
```

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

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

```
Enter the string for effects        more<->  
PRISM ----- P2
```

- CHANNEL PATCH – Aparecem as funções / canais que foram escritos anteriormente. Com o manual do aparelho, ir alocando dentro de cada espaço o valor correspondente, não importa a ordem.

```
Select feature to configure for      esc<-  
NNNNNNNNNNNNNNNN--[ CHANNEL PATCH ] ok->
```

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

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

- STAND BY VALUES – Valores dos canais para quando o aparelho estiver em Stand By. (Ex, se o valor no canal dimmer estiver em 0, em stand by o aparelho estará apagado)

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

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

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

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

- EFFECT TYPE – dentro de cada coluna pode-se selecionar EFF (efeito) ou DIM (dimer).

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

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

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

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

- PAN/TILT PATCH – Alocar o valor correspondente ao canal de PAN (H) PAN FINE (L) TILT (H) TILT FINE (L). Esta configuração garante o funcionamento via Joystick

```
Select feature to configure for   esc<-
NNNNNNNNNNNNNN--[ PAN/TILT PATCH ]   ok->
```

```

X<PAN>      | Y<TILT>      | MIRROR/HEAD
H[---]L --  | H -- L --     | OUTPUT      ok->

```

- HARD / SOFT SETTING – Aplique HARD quando quiser que funcione crossfader neste canal quando este incluído em um chase ou step.

```

Select feature to configure for      esc<-
NNNNNNNNNNNNNNNN--[HARD/SOFT SETTING ] ok->

```

```

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

```

```

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

```

- FIXTURE NAME – Utilize os cursores e escreva o nome do aparelho

```

Select feature to configure for      esc<-
NNNNNNNNNNNNNNNN--[ FIXTURE NAME   ] ok->

```

```

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

```

- UNIT DESCRIPTION – Não obrigatório, de mais informações sobre o aparelho, como o modo DMX que está configurando, modelo, etc.
- RESET /LAMP VALUES – Para funcionarem as teclas de atalho RESET e LAMP, estes tem que estar configurados os valores DMX correspondente para cada e a graduação de ON e OFF da função
(Obs – não obrigatório)

```

Select feature to configure for      esc<-
VICTORY TST --[RESET/LAMP VALUES ] ok->

```

```

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

```

- DIP SWITCH CONFIG – Se o equipamento é endereçado via dip switch, é mostrado um pequeno esquema para facilitar o endereçamento (não obrigatório)

```
Select feature to configure for      esc<-
VICTORY TST --[DIP-SWITCH SETTING ]  ok->
```

```
ENTER THE DIP-SWITCH CONFIGURATION
n.dip=[ 9]   1st channel= 0 :      ok->
```

- BEAN FIND VALUES – Alguns equipamentos possuem o canal BEAN. Este recurso determina as graduações dos demais canais, como dimer, cor, etc., que abrirão quando selecionado BEAN.

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

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

- CONTROL TYPE – Pode ser LIN (linear) ou TAB (tabular). Se estiver em linear, conforme se vai levantando o fader do canal/função, a graduação vai “passando” pelo conteúdo dessa função. Se estiver em tabular, os “itens” da função abrem diretamente no seu valor. Ex – No canal cor, o valor 0 é branco, o valor 50 é amarelo, o valor 100 é vermelho, etc.

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

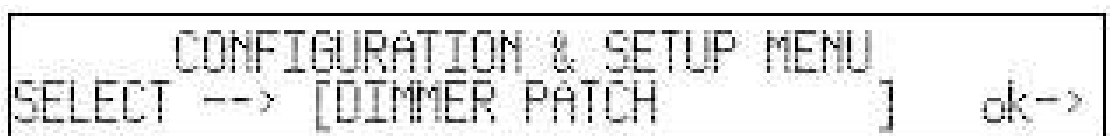
```
DIMMR COLOR PALET GOBOS ROT.G SHUTR  <->
[LIN]  LIN   LIN   LIN   LIN   LIN   P1
```

Após o último item, pressione ESC ← e solte SETUP. Caso haja algum erro, aparece a mensagem “CONFIGURATIO MISH MASH!”. DO YOU WANT TO EXIT OR RETRY. Se teclar EXIT, sairá e perderá todas as informações, as certas e erradas. Se teclar RETRY, volta para o modo de configuração, e poderá tentar achar o erro e corrigi-lo. Na maioria das vezes, o erro está no UNIT PATCH ou MIRROR HEAD PATCH, pois de sobrepor, repetir ou deixar de alocar algum canal a PILOT não deixa terminar a configuração –
CONFIGURATION MISHMASH

PATCH

A PILOT 2000 vem em default com o Dimmer patch configurada para 48 canais. Se mantiver esta configuração, alocar outros equipamentos usando o canal 49 em diante, para modificar ou deletar estes canais dimmer:

- SETUP - ↑ ↓ DIMMER PATCH – ok – dentro de cada colchete você terá o canal DMX da mesa e o canal correspondente do aparelho/módulo dimmer. Esse valor pode ser alterado ou teclando DEL pode-se ir liberando este canal.



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



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

- SETUP- FIXTURE PATCH – Selecione no teclado multifuncional abaixo, de 1 a 20 ou dobrando a página de 21 a 40, a posição que irá alocar o aparelho. Na tela que se abre o maior espaço entre colchetes – TYPE - fica o aparelho. Com as setas do cursor, encontre o aparelho previamente criado na biblioteca. Quando selecionado, como a mesa já tem as informações dos canais do mesmo, ao lado temos 2 informações: FROM __ canal inicial e TO__ canal final que este aparelho está usando. Estes valores poderão ser alterados conforme a necessidade, dentro dos 512 que a mesa permite. Ao terminar, solte SETUP. Se mais de um aparelho estiver usando o mesmo canal, aparece mensagem de erro OVERLAP ON DMX..... Reveja todas as posições dos aparelhos teclando em FIXTURE PATCH nas posições de 1 a 20 e 21 a 40.

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

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

2ª Parte - PROGRAMAÇÃO

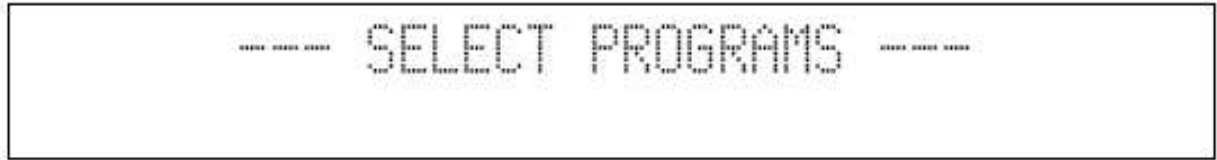
Criar cenas/ programas

- Selecionar uma MEMORY(RECORD) de 1 a 20



```
----- SELECT RECORD -----
```

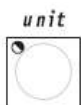
- Selecionar um PROGRAM de 1 a 40



- Tecele EDIT - Com o cursores ↑↓ vá até EDIT SCENES – OK → aparece uma tela com o número do programa e entre colchetes o número de cenas – LENGTH – que tem gravado neste programa.



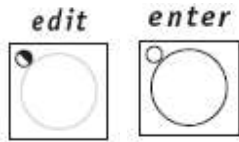
- Edit →aparece SELECT FIXTURE – selecione a FIXTURE todos os equipamentos que serão utilizados neste programa.



- Faça a cena com os equipamentos. Para gravar a cena/step, segure STORE mais a posição da cena que irá gravar no teclado multifuncional, de 1 a 20 ou de 21 a 40 (lembre-se, pode fazer até 40 cenas em um programa).

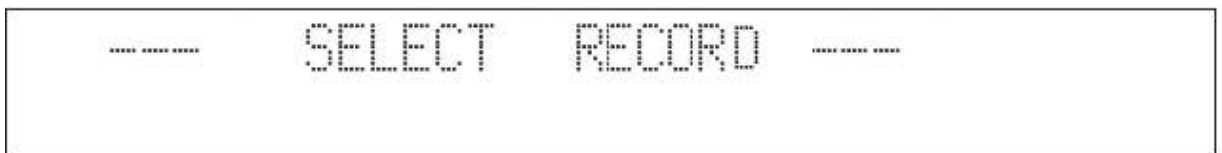


- Ao terminar, teie EDIT e em seguida ENTER. O programa começa a rodar automaticamente.



Editar tempo - cenas/programas

- Selecionar uma MEMORY(RECORD) de 1 a 20



- Selecionar o PROGRAM de 1 a 40 que irá editar

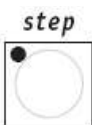
--- SELECT PROGRAMS ---

- Tecla EDIT - Com o cursores ↑↓ vá até SCENE'S TIME – OK → aparece uma tela com o número do programa, o campo STEP que é a atual cena que se vai editar, o campo CROSS que é o nível de crossfader que se aplica á essa cena (sempre que se grava uma cena ou programa, o crossfader é gravado em 50% automaticamente) e finalmente o campo TIME que é o tempo de duração dessa cena/step (que sempre em defaul é 20, ou 2 segundos)

```
EDIT MENU
[SCENES TIME ]   esc←-
                  ok-→
```

```
PROG SCENE CROSS% TIME   ok-→
- 1-  [ 1]   50    20
```

- Para alterar o tempo e crossfader de todas as cenas juntas ou um grupo de cenas, segure a tecla STEP(scene) e junto vá selecionando no teclado multifuncional as cenas que terão os mesmos valores, aparece no campo STEP a indicação Gr de grupo.



```
PROG SCENE CROSS% TIME   ok-→
- 1-  [GR]  ***    ***
```

- Com as setas cursores altere os valores de CROSS e TIME

- Ao terminar, tecle EDIT e em seguida ENTER.

