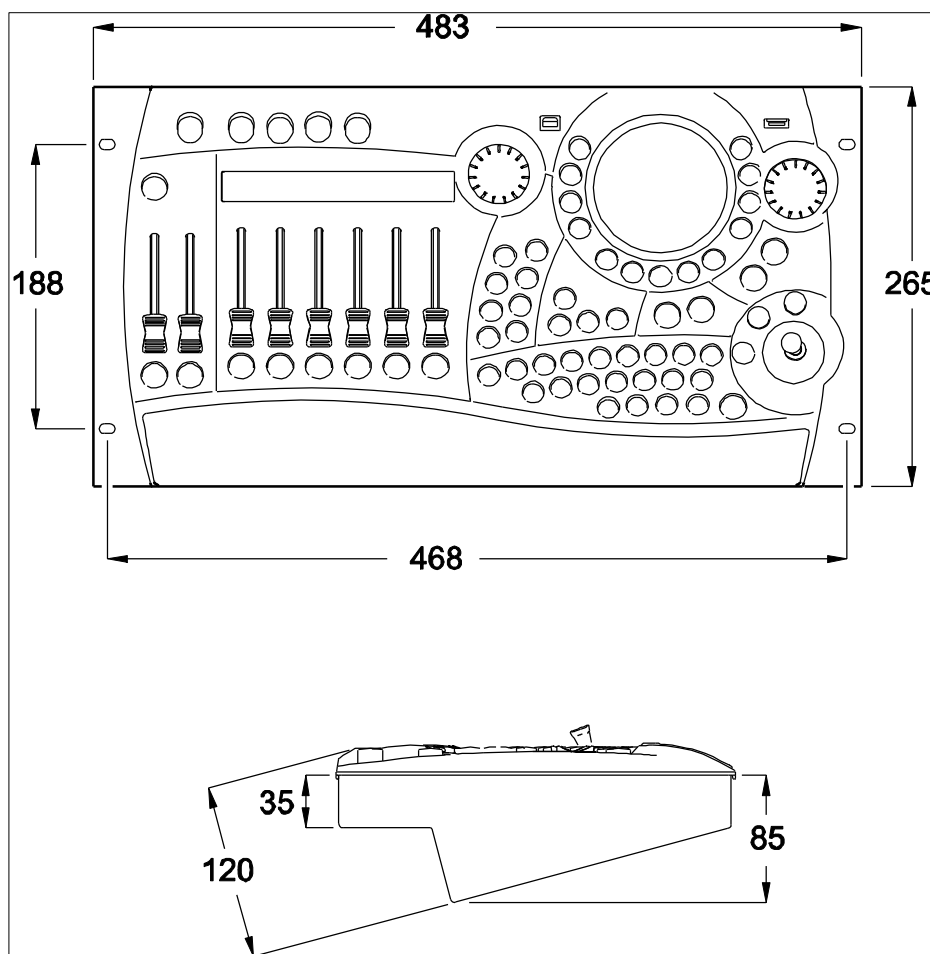


# Xciter

manual de instrucciones



Dimensiones en milímetros:



© 2003 Martin Professional A/S, Dinamarca.

Este manual de instrucciones ha sido desarrollado por R&D International NV, de Bélgica para Martin Professional A/S, Dinamarca.

Todos los derechos reservados. Prohibido reproducir cualquier parte de este manual, en cualquier formato o medio sin el permiso expreso por escrito de Martin Professional A/S, Dinamarca.

Martin Professional A/S no garantiza el contenido de este material, incluyendo, pero no limitando, las garantías implícitas de capacidad para un uso determinado

Martin Professional AS declina su responsabilidad de los posible errores contenidos en este manual o de los daños fortuitos o como consecuencia del conexionado o uso del material.

P/N 35040119 Revisión A

# Índice

<b>Capítulo 1. Introducción .....</b>	<b>7</b>
1.1 Convenciones de nombres usados en este manual .....	7
1.2 Precauciones de seguridad .....	8
<b>Capítulo 2. Instalación .....</b>	<b>9</b>
2.1 Conexión de red .....	9
2.2 Conexión DMX .....	9
2.2.1 Aparatos .....	10
2.2.2 Master/esclavo .....	10
2.3 Conexión MIDI .....	10
2.4 Conexión de AUDIO .....	10
2.5 Expansión I <sup>2</sup> C .....	10
<b>Capítulo 3. Conceptos básicos .....</b>	<b>13</b>
3.1 Power on (Encendido) .....	13
3.2 Power off (Apagado) .....	13
3.3 Menú Setup (Configuración) .....	13
<b>Capítulo 4. Asignación .....</b>	<b>15</b>
4.1 Canales físicos y canales de control .....	15
4.2 Aparatos .....	15
4.2.1 Asignar un número de aparato no asignado .....	16
4.2.2 Editar un número de aparato asignado .....	17
4.2.3 Borrar datos de la asignación (patch) .....	18
4.3 Asignación de Dímers .....	18
4.3.1 Crear o editar nombres de dímer .....	19
4.3.2 Crear o editar aparatos de dímer .....	20
4.4 Asignación AD (Acceso Directo) .....	20
<b>Capítulo 5. Librería de Aparatos .....</b>	<b>23</b>
5.1 Crear una nueva definición de aparato .....	23
5.2 Edición de definiciones ya existentes .....	24
5.3 Eliminación de una definición .....	25
<b>Capítulo 6. La filosofía Xciter .....</b>	<b>27</b>
6.1 Los elementos para realizar shows del Xciter .....	27
6.1.1 Cue list .....	27
6.1.2 Cue .....	28
6.1.3 Secuencia .....	28
6.1.4 Cue scene .....	29
6.1.5 Generador de Efectos .....	29
6.1.6 Preset .....	29
6.1.7 Playback .....	30
6.2 Utilización de los elementos del show .....	30
6.3 Proceso jerárquico .....	30
<b>Capítulo 7. Funciones de Programa .....</b>	<b>33</b>
7.1 Selección de aparatos .....	33
7.2 Rangos de selección de aparatos .....	33
7.2.1 Focos móviles .....	33
7.2.2 Focos genéricos .....	33
7.3 Grupos de aparatos .....	33
7.3.1 Focos móviles .....	33
7.3.2 Focos genéricos .....	33
7.4 Información de aparatos .....	34
7.5 El programador .....	34
7.5.1 Canales activos versus canales transparentes .....	34

7.5.2 Indicadores de estado de los canales .....	34
7.5.3 La capa activa e inactiva del programador .....	35
7.6 Limpieza de canales.....	36
7.7 Editor de escenas / secuencias .....	36
7.7.1 Insertar y añadir escenas .....	37
7.7.2 Modificar escenas y tiempos de fade .....	38
7.7.3 Previsualizar secuencias .....	38
7.7.4 Procedimientos de Lámpara .....	39
7.7.5 Efectos .....	39
7.7.6 Modificadores Pan / Tilt .....	40
7.7.7 Copiar / Pegar .....	40
<b>Capítulo 8. Menú de Grabación .....</b>	<b>41</b>
8.1 Grabar como nueva secuencia.....	41
8.2 Grabar como nueva escena .....	41
8.3 Grabar como nuevo playback.....	41
8.4 Grabar como nuevo preset.....	41
8.5 Grabar la selección actual .....	41
8.6 Introducir el nombre .....	41
<b>Capítulo 9. Menú Edit (de edición) .....</b>	<b>43</b>
9.1 Editar una Secuencia .....	43
9.2 Editar una Cue scene.....	43
9.3 Editar un playback.....	43
9.4 Editar un preset.....	44
<b>Capítulo 10. Edición rápida.....</b>	<b>45</b>
10.1 Edición rápida de secuencias .....	45
10.2 Edición rápida de secuencias .....	45
10.3 Edición rápida de secuencias .....	45
<b>Capítulo 11. Funciones del modo "Run" .....</b>	<b>47</b>
11.1 Transparencia de secuencias a través de cues.....	47
11.1.1 Transparencia activada .....	47
11.1.2 Transparencia desactivada.....	48
11.1.3 Precauciones .....	48
11.2 Cuadro de diálogo básico de cue (modo run).....	49
11.2.1 Activar – desactivar secuencias.....	49
11.2.2 Disparo de secuencias y modo step (paso).....	49
11.3 Cuadro de diálogo extendido de cue (modo run).....	51
11.3.1 Añadir una cue scene .....	51
11.3.2 Añadir secuencias .....	51
11.3.3 Eliminar elementos de un cue.....	52
11.3.4 Asignar playback scenes a bancos y faders.....	52
11.3.5 Conectar un banco de playback a un cue .....	53
11.4 Configuraciones de grabación del modo run .....	54
11.5 Controles de Playback.....	54
11.5.1 Activar y saltar playbacks .....	54
11.5.2 Desactivar los playbacks .....	54
11.5.3 Enclavamiento automático.....	54
11.5.4 Enclavamiento fuerte.....	55
11.6 Cuadro de diálogo básico de cue list .....	55
11.7 Cuadro de diálogo extendido de cue list .....	55
11.7.1 Añadir / insertar cue .....	56
11.7.2 Añadir un X-block.....	56
<b>Capítulo 12. Funciones de manipulación instantánea .....</b>	<b>59</b>
12.1 Control de "pitch" y "freeze".....	59
12.2 Master, Master Flash y Black Out .....	59
12.3 Botones AD: SMK, STRB, EXT1 y EXT2 .....	59
<b>Capítulo 13. Ejecución automática (auto run).....</b>	<b>61</b>

<b>Capítulo 14. Modo de usuario (user mode)</b> .....	<b>63</b>
14.1 Diferentes modos para diferentes personas.....	63
14.1.1 Modo Programador.....	63
14.1.2 Modo Operador (run).....	63
14.1.3 Modo "dummy".....	63
14.2 Cambiar modos de usuario.....	63
14.2.1 De un programador a otro.....	63
14.2.2 Desde otro programador.....	64
<b>Capítulo 15. Configuración del Interface</b> .....	<b>65</b>
15.1 Temporizaciones DMX.....	65
15.2 Configuración Master/Esclavo.....	66
<b>Capítulo 16. Software de PC</b> .....	<b>67</b>
16.1 Instalación del Software.....	67
16.2 Firmware Manager.....	67
16.2.1 Actualización del procesador IO.....	67
16.2.2 Actualización del procesador principal.....	68
16.3 Library manager.....	68
16.3.1 Añadir una definición de aparato.....	68
16.3.2 Actualizar el procesador principal.....	69
16.3.3 Actualización de la librería del Xciter.....	69
16.3.4 Exportar a fichero tipo lib.....	69
16.4 Backup / Restore.....	69
<b>Capítulo 17. Especificaciones - Xciter</b> .....	<b>71</b>

# Capítulo 1. Introducción

Gracias por elegir el Xciter de Martin. El Xciter es una herramienta de control de iluminación útil para DJs e iluminadores. Este controlador permite manipular de forma instantánea el show de luces mediante la sencilla utilización de botones y potenciómetros para generar efectos de forma espontánea. Es ideal para clubes, pequeñas giras y cualquier tipo de discoteca móvil. El Xciter nos permite programar, reproducir y manipular en directo cualquier tipo de show sólo con la punta de los dedos.

Dispone de forma estándar de control instantáneo de "pitch", freeze (congelado), flash, blackout, control del master y de otras muchas funciones. Las funciones como el strobe, el control del humo y otras, se pueden asignar a cada uno de los cuatro botones personalizables, lo que nos permite un control intuitivo. Podemos asignar efectos, escenas o dímmeres a cualquiera de los seis faders o botones flash y acceder a ellos durante la ejecución del show. Si mantenemos el pulsador, incrementaremos o decrementaremos la velocidad del show, y hasta 5 veces usando el control "pitch" adecuado.

Con el Xciter podremos controlar hasta 20 aparatos, con un máximo de 48 canales cada uno - con un máximo de 512 canales (pronto se podrá controlar hasta 40 aparatos con una actualización de software). Podemos ejecutar de forma simultánea hasta 160 cues con 4 secuencias cada uno. Las secuencias se pueden disparar mediante un reloj interno, manualmente o vía audio o BPM. Podemos acceder hasta a 10 escenas durante la ejecución del show.

Incorpora también 20 botones de uso general para poder acceder a cues o aparatos de forma directa. Xciter incluye también un "joystick" para tener control manual de "pan/tilt". Los efectos pan/tilt incluyen efectos de tiempo y 20 presets de pan/tilt. Otras funciones incluidas son el acceso directo a canales de dimmer, un fader de master para el control general de la intensidad de la luz y un sencillo control de dímmeres genéricos.

Extremadamente sencillo de usar, el Xciter dispone de un display LCD azul fácil de leer para ver los menús de show, diálogos, y presentaciones, así como una rueda para facilitar el cambio de una página a otra. Podemos conectar el PC al Xciter directamente vía USB para actualizar librerías, importar/exportar shows, para realizar copias de seguridad, ediciones y mucho más.

El Xciter se suministra con los siguientes elementos:

- Manual de instrucciones
- Cable XLR de 3 pines de 5 metros (16 pies)
- Conector final de línea
- Cable de red de IEC de 3-polos de 1,5 metros (5 pies)

## 1.1 Convenciones de nombres usados en este manual

En este manual, se utilizan las convenciones siguientes:

[x]	Tecla con título 'x'
{x}	Tecla blanca con título 'x'
GP	Tecla de Grupo/página
MATRIX	Teclas de números y letras
ARROW	Las teclas anterior y posterior con las flechas izquierda y derecha
DA	Teclas de Acceso Directo (Smoke, Strobe, Ext1, Ext2)
MF	Master fader
SMF	Sub Master Fader
MB	Salto de Master

## Introducción

SMB	Teclas de salto del Sub Master
LCD1	El LCD principal
LCD2	El fader LCD
SCR1	Rueda cercana al LCD1
SCR2	Rueda cercana al LCD2
CS	Cue Scene
PB	Playback
SEQ	Secuencia

## 1.2 Precauciones de seguridad

El Xciter no es para uso doméstico.

Usar el aparato sólo tal y como está especificado.

No exponer el aparato a la lluvia o la humedad.

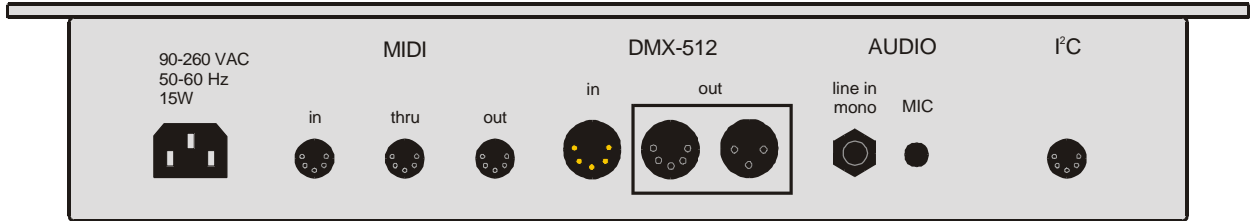
Asegurarse que el aparato está correctamente conectado a tierra.

No hacer funcionar el aparato sin la tapa.

Reparar o cambiar inmediatamente los cables de red dañados.

No hay componentes útiles en el interior; para realizar cualquier reparación, contactar con un técnico cualificado.

# Capítulo 2. Instalación



## 2.1 Conexión de red

El Xciter no necesita ningún adaptador de tensión. Toma la tensión directamente desde la red mediante el cable IEC suministrado. Cubre los rangos de tensión de red siguientes:

- 90V – 260V AC
- 50Hz – 60Hz

**¡Atención!** Para protegerse contra descargas eléctricas, el aparato deberá estar eléctricamente puesto a tierra. La red deberá tener un sistema magneto térmico contra sobre cargas y diferencial contra fugas.

**¡Importante!** Verificar que los cables no estén dañados y que cumplan con los requisitos para la corriente que deberán soportar antes de conectar los aparatos.

El Xciter se suministra con un cable de red IEC de tres contactos de 1,5 metros (5 pies). Este cable utiliza un conector con toma de tierra que se adapte al sistema local. Consultar con un electricista cualificado si se tiene cualquier duda para la correcta instalación.

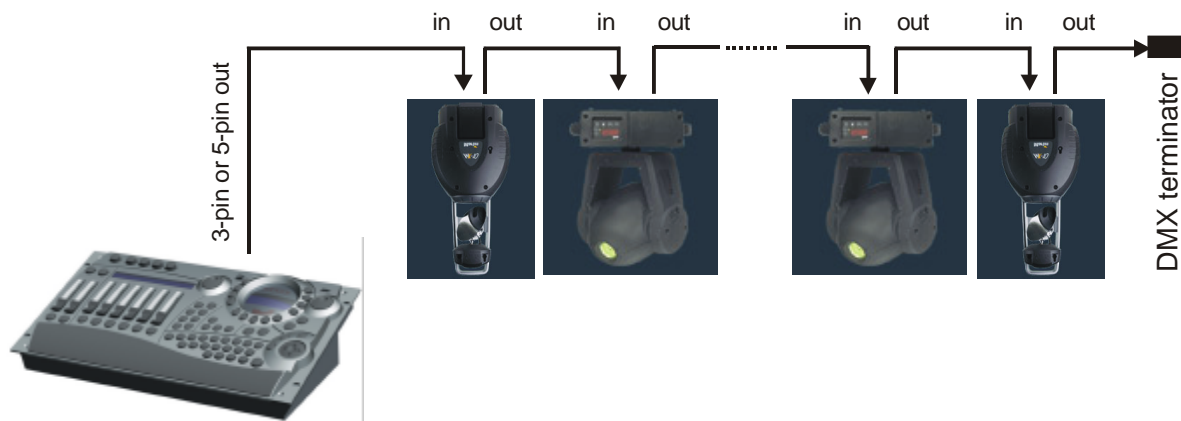
Siguiendo las instrucciones del fabricante del conector, conectar la tierra, el vivo y el neutro. La tabla siguiente muestra la configuración de colores más comunes.

Cable (EU)	Cable (US)	Función
marrón	negro	vivo
azul	blanco	neutral
amar./verde	verde	tierra

## 2.2 Conexión DMX

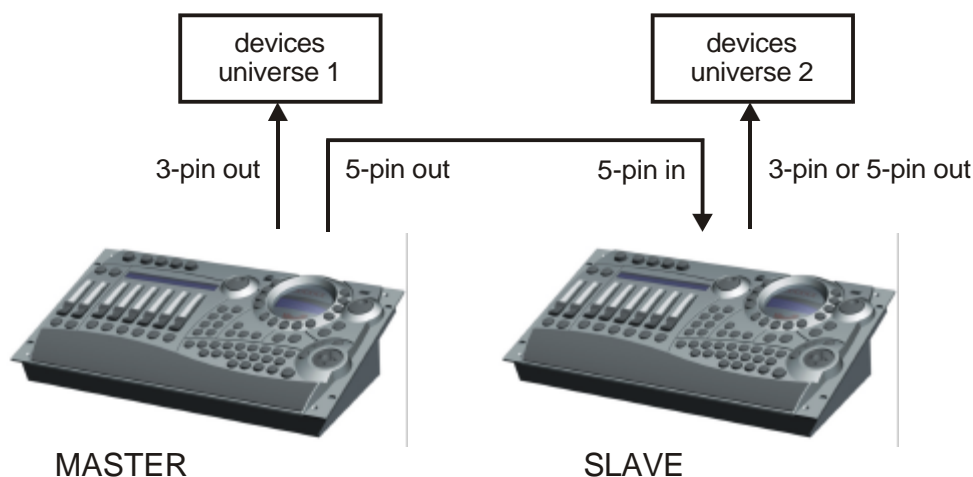
El Xciter usa un DMX-512 universal. En el panel posterior hay una entrada XLR de 5 pines, una salida de 3 pines y una salida de 5 pines. Las salidas de 3 y 5 pines usan el mismo DMX, pero su asignación de contactos es diferente. Significa que se pueden usar a la vez sin violar las especificaciones DMX.

## 2.2.1 Aparatos



## 2.2.2 Master/esclavo

Debido a que se pueden usar a la vez las salidas DMX de 3 y 5 pines, podemos interconectar dos consolas a la vez y atacar así los focos al mismo tiempo. Si queremos interconectar más esclavas a la master, necesitaremos un splitter.



## 2.3 Conexión MIDI

Si disponemos de un aparato MIDI para controlar el show, podemos conectarlo al MIDI-in. Podemos conectarlo también a través del conector MIDI-thru. La salida MIDI-out se usará para futuras aplicaciones donde el controlador podrá enviar notas MIDI a otros aparatos.

## 2.4 Conexión de AUDIO

La mesa dispone también de funciones de disparo mediante audio. Si no disponemos de una fuente directa de audio, la mesa dispone de un micrófono interno propio. Recomendamos la utilización de una señal directa de audio, ya que de esta manera se conseguirán mejores resultados. Podemos conectar el audio mediante un jack mono de 6,3 mm. Si usamos la entrada "line-in", el micrófono interno se desconectará.

Usar señales de audio estándar tales como las salidas pre amplificadas de un mezclador. Si queremos disponer de un mejor control del disparo, colocar un ecualizador entre la fuente y la mesa.

**Atención: NO usar una señal amplificada como la que ataca altavoces, ya que dañaría la mesa.**

## 2.5 Expansión I<sup>2</sup>C

Usar este conector para añadir accesorios a la consola.

Como se ve, el puerto de expansión I<sup>2</sup>C, es el mismo que el MIDI. Conectar MIDI a este puerto, no dañará la consola.

***Atención: Usar sólo accesorios Martin. NO conectar otros aparatos, y que esto podría dañar la consola.***

# Capítulo 3. Conceptos básicos

## 3.1 Power on (Encendido)

1. Asegurarse que el Xciter está conectado a la red.
2. Pulsar [ON].  
Aparecerá la pantalla de introducción en el LCD1 y LCD2.

## 3.2 Power off (Apagado)

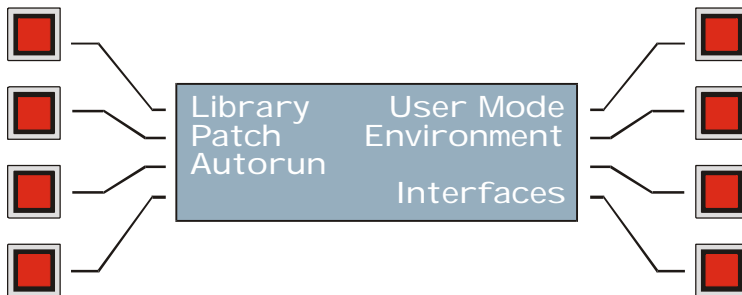
El apagado del Xciter está protegido mediante un retardo de 2 segundos. Esto significa que deberemos mantener pulsado el botón ON durante al menos 2 segundos.

Pulsar [ON] durante 2 segundos para apagar.

## 3.3 Menú Setup (Configuración)

El menú de configuración (setup) es accesible sólo desde la pantalla de arranque. Si el Xciter no está en modo programación, nos preguntará la contraseña (password) para entrar en el modo programación. Deberemos poner la contraseña para entrar en el menú de configuración,

Pulsar [ESC] durante 2 segundos para entrar en el menú de configuración.



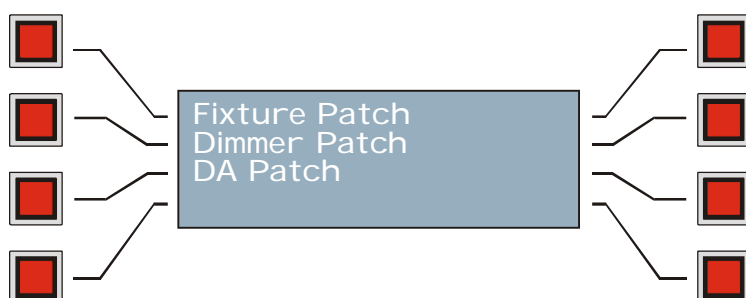
## Capítulo 4. Asignación

Antes de empezar a programar, el Xciter necesita conocer los aparatos que tiene conectados a su universo DMX y como controlarlos. Aquí es donde entra en acción la función "patch". Direccionar ("patchear") un aparato significa conectarlo a los del Xciter, para poder controlarlo desde el mismo.

Los controles del Xciter están divididos en tres grupos, lo que nos permite controlar hasta:

- 20 aparatos.
- 20 dímmer.
- 4 unidades de acceso directo.

Pulsar {Patch} en el menú setup para acceder al menú de patch (configuración).



### 4.1 Canales físicos y canales de control

En este manual encontraremos muchas veces los términos "canal físico" y "canal de control". Necesitamos saber que significan para comprender mejor este manual.

Canales físicos o canales DMX con los canales tal y como se presentan en la cadena DMX. Empiezan en el 1 y acaban en el canal 512.

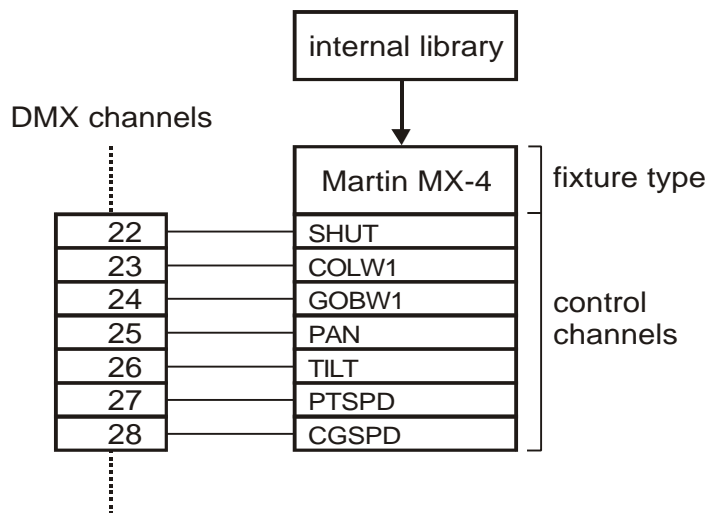
**Ejemplo:** El primer dímmer está en el canal 480.

En este manual estamos constantemente hablando de los aparatos seleccionados y de los canales de control que usamos para manipular ciertas funciones de estos aparatos. Raramente hablaremos del canal actual que hay en la salida DMX.

**Ejemplo:** Usar el SMF1 para fijar el valor del dímmer 1 a 128.

### 4.2 Aparatos

Cada tipo de aparato tiene su conjunto propio de canales de control, los cuales están predefinidos en a definición del aparato. La librería interna del Xciter puede contener hasta 1000 definiciones de aparatos.



Los canales de control internos tendrán las direcciones DMX consecutivas, debido a que cada aparato ocupa una serie de canales dentro de la cadena DMX empezando desde la dirección especificada en la configuración (patch). El espacio ocupado tiene relación directa con el número de canales de control internos. Un aparato puede llegar a tener hasta 48 canales de control. De todas formas deberemos tener en cuenta que disponemos de un máximo de 512 canales físicos (1 universo DMX completo).

**Ejemplo:** No podemos configurar 40 aparatos de 48 canales cada uno, ya que necesitaremos un número de canales físicos DMX de 1920.

Gracias a las funciones interactivas y un interface de usuario muy intuitivo, será muy fácil configurar los aparatos, sin problemas de superposición de canales.

Pulsar {Fixture Patch} en el menú de patch. El Xciter nos pedirá que seleccionemos un número de aparato.

Cuando seleccionamos un número de aparato, tenemos dos posibilidades, que el número esté libre (sin asignar) o ocupado (ya asignado). El botón iluminado MATRIX indica el número de aparato configurado. Podemos editar las entradas de la configuración en cualquier momento. Tener mucho cuidado de no estropear el show actual de la memoria al realizar estas modificaciones.

**Ejemplo:** Si quitamos un aparato de la configuración del controlador, el aparato no aparecerá nunca más en el show. De todas maneras, podemos redireccionar los aparatos sin estropear el show, así como redireccionar aparatos en consonancia con la configuración que tengamos de colgado.

#### 4.2.1 Asignar un número de aparato no asignado

Cuando seleccionamos un número de aparato no asignado, el Xciter mostrará lo siguiente.

1. **Ejemplo:** MATRIX 10.

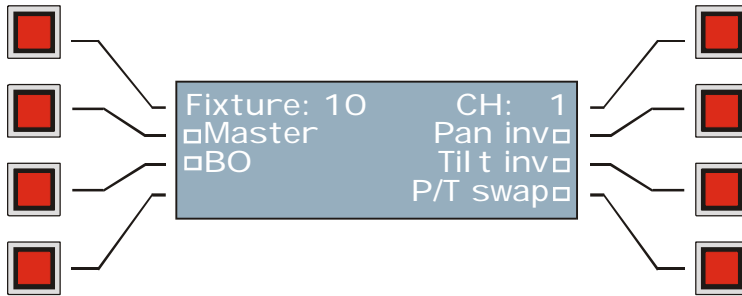
El LED de debajo de MATRIX 10 empezará a parpadear, indicando que el aparato 10 ha sido seleccionado.



2. Pulsar [ENT] para asignar.
3. Seleccionar una categoría de aparato, **Ejemplo:** Espejo Móvil.
4. Seleccionar un fabricante, **Ejemplo:** Martin.
5. Seleccionar un tipo de aparato de la lista, **Ejemplo:** MX-10.

Si no encontramos el tipo de aparato, disponemos de un editor de librerías para crearlo al momento, o usaremos la aplicación del PC para descargarlo vía USB.

- El Xciter detectará automáticamente la primera dirección DMX libre y nos la ofrecerá para asignarla. (**Ejemplo:** 1).



- Si deseamos usar otro número, pulsaremos {CH: xxx}. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para ajustar el valor. [CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir un nuevo número. [ENT] para confirmar, [ESC] para cancelar.

Cuando especificamos una dirección de inicio, el Xciter comprobará si hay espacio suficiente detrás de esa dirección para colocar el aparato. Si no hay, la consola nos lo mostrará y nos sugerirá una dirección en el siguiente espacio libre. Pulsar [ENT] para aceptar el número sugerido, [ESC] para no aceptarlo.

- Dependiendo de la orientación de colgado del aparato asignado, podemos invertir el pan, el tilt e intercambiar pan y tilt. Pulsar las teclas blandas correspondientes a las opciones para cambiar entre on y off.

TILT inverse

PAN inverse

PAN/TILT swap



- Podemos elegir si excluir un aparato del master y/o del blackout. Excluir un aparato del master significa que el dímmer o el shutter del aparato no se verá afectado por el potenciómetro de master. Excluirlo del botón de blackout significa que este botón no afectará al dímmer o al shutter del aparato. Pulsar las tecla blanda correspondiente a las opciones para cambiar entre on y off.

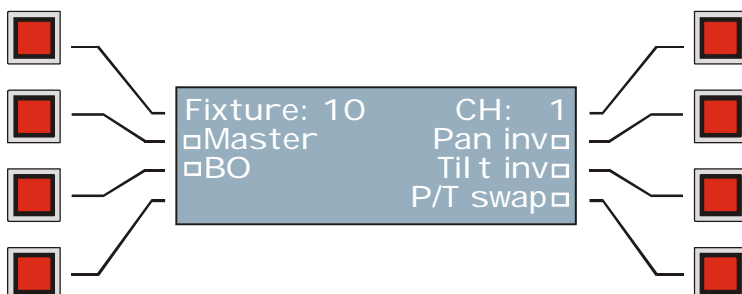
Podemos ver el estado de cada opción mirando en el cuadro cercano a ella. Un cuadro relleno significa on y vacío, off.

- Repetir los pasos 1-9 hasta que tengamos asignados todos los aparatos de nuestra instalación.

#### 4.2.2 Editar un número de aparato asignado

Seleccionar un aparato que esté ya asignado.

- Ejemplo:** pulsar MATRIX 10 para seleccionar el aparato número 10. El LED de MATRIX 10 empezará a parpadear para indicar que se ha seleccionado el aparato número 10. El Xciter muestra la pantalla de asignación (patch).



2. Pulsar la tecla blanda que corresponda con el número de canal.  
Usar ARROW + SCR1 para ajustar el número .  
[CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir el nuevo número.

Cuando especificamos la dirección de inicio, el Xciter comprobará si hay espacio suficiente después de la dirección. Si no lo hay, el aparato nos sugerirá otra dirección. Pulsar [ENT] para aceptar, o [ESC] para no aceptar.

3. Dependiendo de la orientación de colgado del aparato asignado, podemos invertir el pan, el tilt e intercambiar pan y tilt.  
Pulsar las teclas blandas correspondientes a las opciones para cambiar entre on y off.

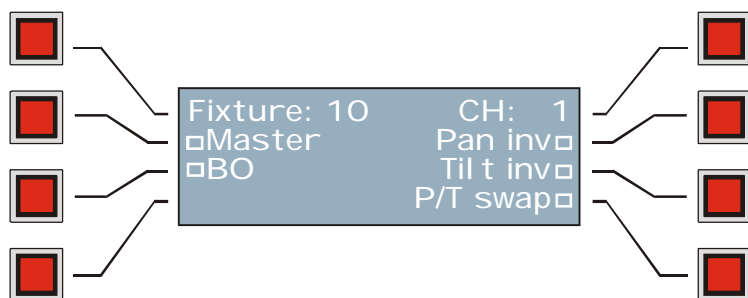
11. Podemos elegir si excluir un aparato del master y/o del blackout. Excluir un aparato del master significa que el dimmer o el shutter del aparato no se verá afectado por el potenciómetro de master. Excluirlo del botón de blackout significa que este botón no afectará al dimmer o al shutter del aparato.  
Pulsar la tecla blanda correspondiente a las opciones para cambiar entre on y off.

Podemos ver el estado de cada opción mirando en el cuadro cercano a ella. Un cuadro relleno significa on y vacío, off.

4. Repetir los pasos 1-4 si queremos reasignar otros aparatos.

### 4.2.3 Borrar datos de la asignación (patch)

Si queremos asignar un tipo de aparato diferente a un número de aparato, deberemos borrar primero el número de aparato. Si quitamos un aparato de la asignación de forma permanente, este aparato no formará ya más parte del show.

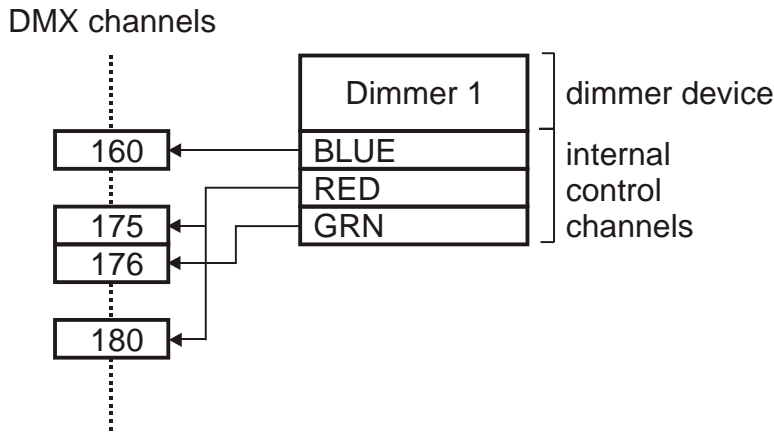


1. **Ejemplo:** MATRIX 10 para seleccionar el aparato número 10.  
El LED de MATRIX 10 empezará a parpadear para indicar que se ha seleccionado el aparato número 10.
2. Pulsar [CLEAR] para borrar la asignación. El Xciter nos pedirá confirmación. Pulsar [ENT] para confirmar, y [ESC] para cancelar.

Después de efectuar el borrado, el Xciter nos mostrará un número de aparato no asignado. Si queremos borrar otro aparato, deberemos seleccionar otro número.

## 4.3 Asignación de dímmeres

Los tipos de aparatos están predefinidos por que tienen su propio conjunto de canales consecutivos, los cuales no podemos cambiar. La mayoría de los dímmeres disponen de un solo canal de control, el cual se puede mover libremente en la cadena de DMX. Esta es la razón por la que el Xciter no utiliza aparatos predefinidos para la asignación de dímmeres. Sobre todos ellos, tenemos un acceso más directo a los canales DMX físicos. Los usuarios más experimentados sacarán mejor partido de este bajo nivel de acceso para controlar otro tipo de aparatos que no sean dímmeres.

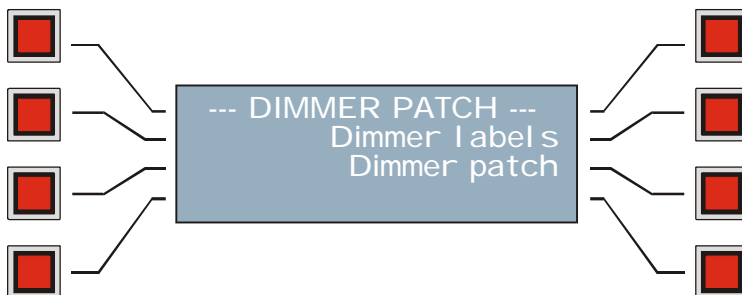


El Xciter permite hasta 20 dímners. Un simple aparato puede contener hasta 255 canales de control de dímner. Si comparamos aparatos y dímners, concluiremos que la diferencia más importante radica en los canales de control:

- Un canal de control de un aparato manipula un solo canal físico DMX. Un canal de control de un dímner puede manipular varios canales físicos.
- Cuando realizamos la asignación los canales de control de un aparato tienen direcciones DMX consecutivas. Los canales DMX que asignamos como control de dímner no tienen direcciones consecutivas, así que se pueden colocar en cualquier parte de la cadena DMX, vigilando que la dirección DMX no esté ya ocupada por otra asignación.
- Los canales de control de los aparatos, tienen etiquetas definidas de origen. Las etiquetas de los canales de control de dímner son definidas por el usuario.

Pulsar {Dimmer Patch} en el menú "patch".

El Xciter nos mostrará el menú de asignación de dímner.

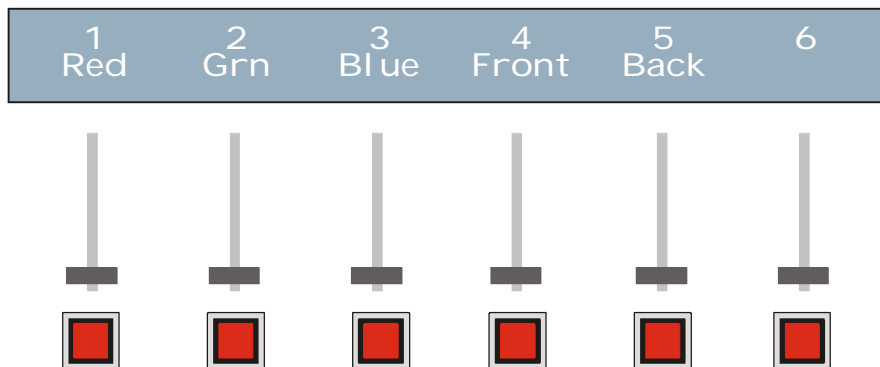


### 4.3.1 Crear o editar nombres de dímner.

Cuando empezamos de nuevo, no hay etiquetas definidas. Debemos crear algunas antes de poder empezar a asignar canales físicos a los canales de control.

1. Pulsar {Dimmer labels}.

El Xciter muestra los primeros 6 canales de las 255 etiquetas definibles por el usuario.



2. Usar SCR2 para movernos por las etiquetas. Seleccionar una de las etiquetas de debajo con el SMB.

3. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para mover el cursor.  
Usar MATRIX 1-10 para introducir números y MATRIX 11-20 para introducir letras (máximo 5 caracteres).  
Pulsar [ENT] para confirmar, [ESC] para cancelar y volver al nombre anterior.
4. Repetir los pasos 2 y 3 hasta tener creadas o editadas todas las etiquetas que necesitemos.  
Sin necesitamos sólo 10 etiquetas, no necesitaremos llenar las 255; la asignación (patch) funcionará con 1 o más.
5. Pulsar [ESC] para salir del editor de etiquetas y volver al menú de asignación (patch) de dímmer.

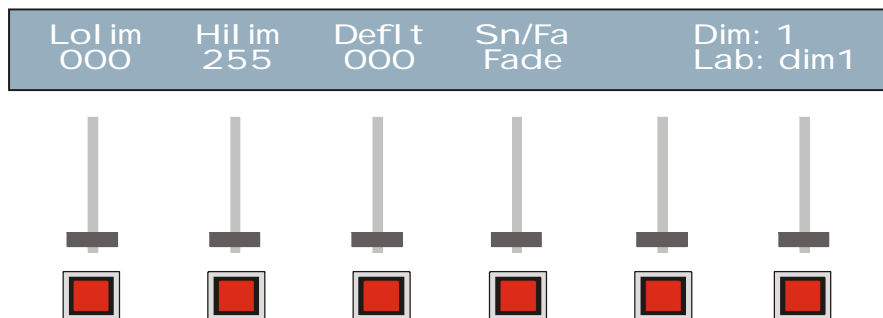
### 4.3.2 Crear o editar aparatos de dímmer

Para crear un aparato de dímmer, necesitaremos seleccionar las etiquetas apropiadas y asignarles algunos canales físicos.

1. Pulsar {Dimmer patch}.
2. Seleccionar uno de los 20 aparatos de dímmer mediante el teclado MATRIX 1-20.
3. Usar las flechas (ARROW) para seleccionar algunas de las etiquetas que hemos creado anteriormente.
4. Pulsar [LOAD] para añadir canales físicos al canal de control.  
El Xciter nos sugerirá las dirección del primer canal libre.  
Pulsar [ENT] para aceptar o [ESC] para no aceptar.  
Si no aceptamos, el Xciter nos pedirá que introduzcamos el valor del canal físico que queramos añadir.

En el momento que asignemos un canal físico a una etiqueta, esta etiqueta se convierte en el canal de control del aparato de dímmer seleccionado. Cuando se programe, sólo las etiquetas que tengan canales físicos asignados serán visibles cuando seleccionemos los dímmer a la hora de programar.

5. Repetir el paso 4 hasta que tengamos asignados todos los canales físicos necesarios para el canal de control seleccionado.



6. Pulsar [EDIT] para modificar los parámetros del canal de control actual.
7. Usar el SMF para ajustar los parámetros.

**Ejemplo:** Incrementar la vida de la lámpara evitando que se apaguen del todo cada vez. Podremos fijar un límite inferior en el canal de control. Esto evitará que el dímmer llegue a 0 (0%).

**Ejemplo:** Si la unidad de potencia del dímmer no dispone de una electrónica capaz de limitar la tensión y queremos usar focos PAR de 120V, podremos limitar los canales de dímmer a 127 (50%) o menos y trabajar así en canales de dímmer de 240V.

8. Pulsar [STORE] para mantener los cambios, [ESC] para volver a la configuración anterior.
9. Repetir los pasos 3-8 hasta tener configurados todos los canales de control que necesitemos para el dímmer seleccionado.
10. Repetir los pasos 2-9 hasta que tengamos configurados todos los aparatos de dímmer que necesitemos.

## 4.4 Asignación AD (Acceso Directo)

AD significa Acceso Directo (DA en inglés "Direct Access"). En la mesa, disponemos de 4 botones para AD (Acceso Directo). La asignación AD nos permite programar una escena estática a cada botón AD (DA). El Xciter nos advertirá si tenemos canales utilizados que están ocupados por otros aparatos, pero nos permitirá asignarlos encima. Las escenas AD no se pueden usar en la programación. El propósito principal de los botones AD, es tener un control puntual de aparatos tales como flashes o máquinas de humo. Si

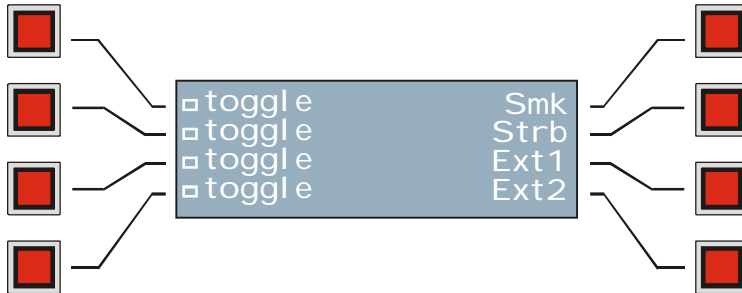
queremos que la máquina de humo forme parte de escenas y secuencias, deberemos asignarlas como si fuese un aparato (o dímmer).

Los usuarios más experimentados encontrarán que es un sencillo control al nivel más bajo posible.

**Ejemplo:** Deseamos que un grupo de aparatos estén de un cierto color.

Tener precaución al ajustar las direcciones DMX de los aparatos asignados a los AD, ya que deberemos adaptar las escenas de AD que usa esos aparatos.

1. Pulsar {DA Patch} en el menú de asignación (patch).  
El Xciter nos mostrará el menú de asignación AD (DA en inglés).



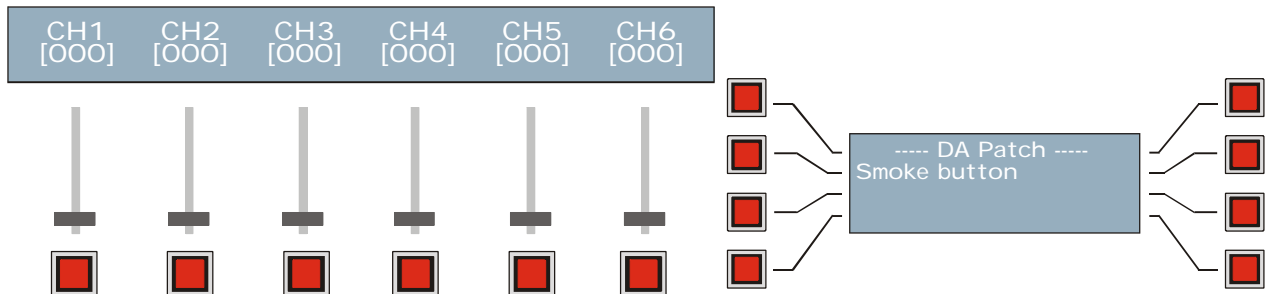
2. Usar las teclas blandas de la izquierda para activar la función "toggle" (enclavamiento) para cada botón AD.

Cuando la función de enclavamiento (toggle) está a off, la escena del botón AD permanecerá sólo mientras el botón esté pulsado.

Si el enclavamiento está a on, la escena del AD, estará activa cuando pulsemos el botón y no se desactivará hasta que pulsemos de nuevo el botón.

La función de enclavamiento (toggle) está desactivada por defecto.

3. Pulsar la tecla blanda de la derecha de la escena AD que deseemos editar. **Por ejemplo:** Smk.  
El Xciter nos mostrará una ventana de diálogo en LCD2 que se parecerá a la de programación.



4. Pulsar [EDIT] para empezar a editar la escena AD.
5. Usar las flechas (ARROW) o SCR2 para movernos por los 512 canales DMX y localizar los que están ocupados por nuestras máquinas de humo.
6. Usar SMF para fijar los valores apropiados a estos canales para activar las máquinas de humo.
7. Usar SMB para convertir los canales no deseados de nuevo en transparentes. **Ejemplo:** En caso de que hayamos activado accidentalmente canales con direcciones erróneas.
8. Pulsar [STORE] para aceptar los cambios o [ESC] para retornar a los valores previos.
9. Pulsar [ESC] para volver al menú de asignación AD.

El proceso es el mismo para todos botones AD (Acceso Directo).

# Capítulo 5. Librería de Aparatos

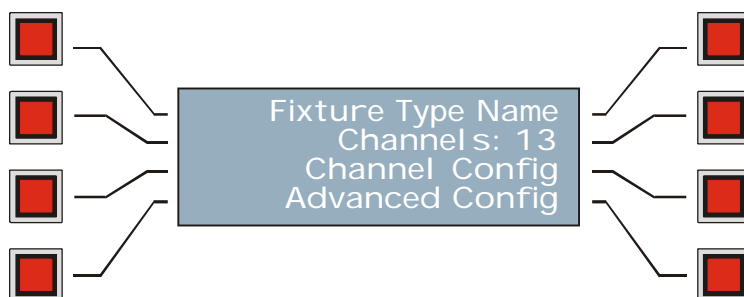
El Xciter se suministra con una librería que contiene la mayoría de aparatos más comúnmente utilizados. El controlador necesita la librería de aparatos para acceder a los canales de control internos (dímmer, shutter, ruedas de color, ruedas de gobo, ruedas de efectos, pan, tilt...) de los aparatos. La librería puede contener un máximo de 1000 definiciones de aparatos. Podemos también añadir, quitar y editar las definiciones de los aparatos.

1. Pulsar {Library} en el menú setup.
2. Seleccionar una categoría de aparatos (**Ejemplo:** espejo móvil). Pulsar [ENT] para abrir la carpeta.
3. Seleccionar un fabricante (**Ejemplo:** Martin). Pulsar [ENT] para abrir la carpeta.

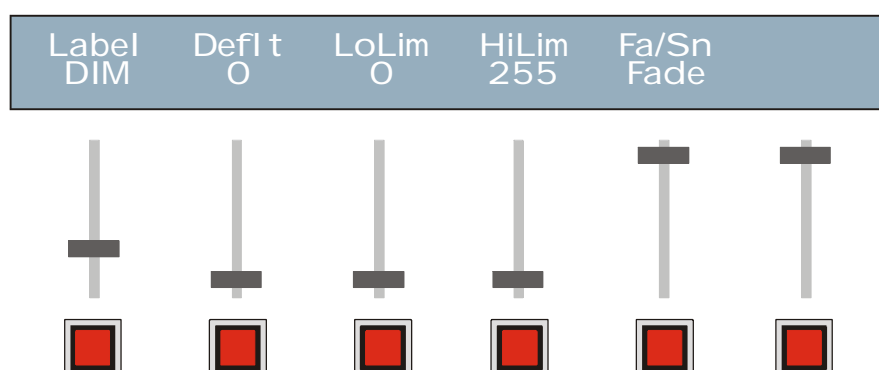
## 5.1 Crear una nueva definición de aparato

Primero deberemos seleccionar la categoría del tipo de aparato y el fabricante, y las subcarpetas donde queremos crear nuestra definición.

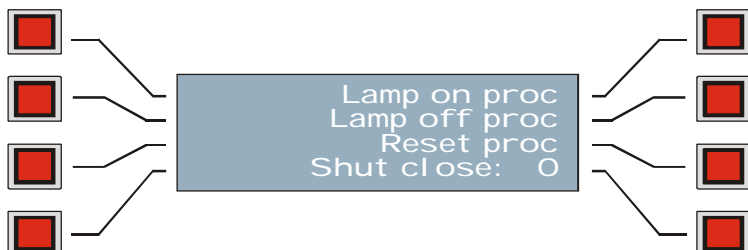
1. Pulsar [LOAD] para añadir una definición de aparato. El Xciter cargará el editor de definición de aparatos.



2. Pulsar {Fixture type name} para dar nombre a la definición. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para mover el cursor. Usar MATRIX 1-10 para introducir números y MATRIX 11-19 para introducir letras. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.
3. Pulsar {Channels: xx} para ajusta el número de canales de control internos. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor. Usar [CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir un nuevo valor. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.
4. Pulsar {Channel Config} para configurar los canales de control internos.
  - a. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar un canal de control.
  - b. Pulsar [EDIT] para fijar los parámetros del canal seleccionado.

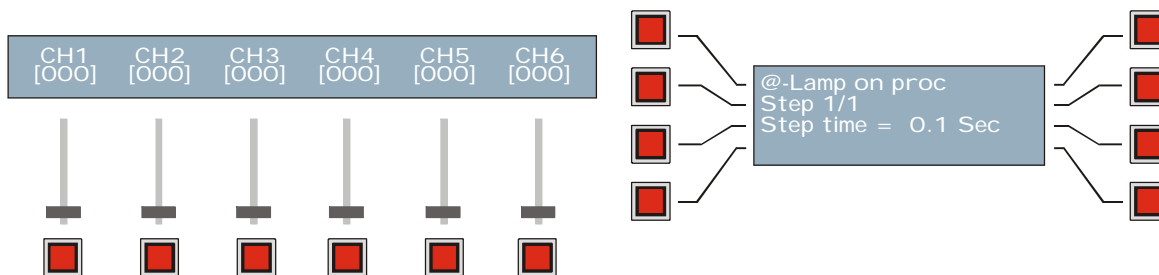


- c. Usar SMF 1-6 para modificar los parámetros del canal seleccionado.
  - d. Usar SMB 1 para cambiar entre grueso (coarse) y fino (fine) (MSB y LSB).
  - e. [STORE] para guardar los parámetros del canal seleccionado.
5. Repetir los pasos 4a – 4e hasta que tengamos configurados todos los canales de control. Asegurarse que hemos configurado todos los canales de control antes de salir del editor de definición aparatos.
  6. Pulsar [ESC] para volver al editor de definición de aparatos.
  7. Pulsar {Advanced Config} para acceder el menú de configuración avanzada.



Los procedimientos de "Lamp on", "Lamp off" y "Reset" se programan de la misma forma. Usaremos la de "Lamp on" como ejemplo.

1. Pulsar la tecla blanca más cercana al procedimiento que queremos realizar.
2. Pulsar [LOAD] para acceder el procedimiento "lamp on". El Xciter añadirá el primer paso automáticamente.



MF 1-6 para ajustar los canales de control internos en el paso actual.  
Usar SCR2 para movernos por los canales en caso que haya más de 6.

- a. Pulsar {Step time} para ajustar la duración del paso.
  - c. Pulsar [LOAD] si queremos añadir otro paso al procedimiento.
  - d. Repetir los pasos 9a-9c hasta que tengamos programado el procedimiento completo.
  - e. Pulsar [ESC] para regresar al menú de configuración avanzada.
3. Pulsar {Shut close} para ajustar el valor de cerrado del obturador (shutter). Este es el valor que asignaremos al obturador cuando el master esté por debajo del 3%. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar y volver al valor anterior.
  4. Pulsar [ESC] para volver al editor de definición de aparatos.

## 5.2 Edición de definiciones ya existentes

Deberemos localizar primero la definición en la carpeta de fabricantes y categoría.

1. Seleccionar la definición que queremos editar.
2. Pulsar [EDIT] para editar la definición seleccionada.

Usar el mismo procedimiento definido en el punto 5.1 para editar la definición.

El Xciter no nos permitirá editar parámetros críticos de la definición del aparato si el aparato definido se usa en la asignación (patch).

## 5.3 Eliminación de una definición

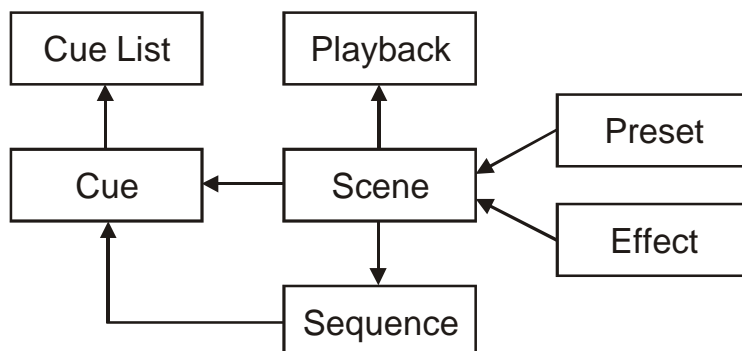
Deberemos localizar primero la definición en la carpeta de fabricantes y categoría.

1. Seleccionar la definición que queramos eliminar.
2. Pulsar [CLEAR] para eliminar la definición seleccionada.  
El Xciter no pedirá confirmación.  
Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.

El Xciter no nos permitirá eliminar una definición si ésta se utiliza en la asignación (patch).

# Capítulo 6. La filosofía Xciter

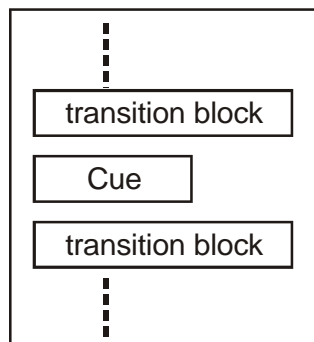
## 6.1 Los elementos para realizar shows del Xciter



### 6.1.1 Cue list

Podemos grabar hasta 160 cue lists en el Xciter, dependiendo de la memoria disponible. Cada cue list puede contener hasta 99 cues. En cada momento, sólo puede haber un cue list activo. La función principal de un cue list es reproducir cues de forma automática. De esta forma, podemos combinar muchos cues en un pequeño show en lugar de cargarlos manualmente.

Cue List



Cuando componemos un cue list sólo con cues, los cues se lanzarán uno detrás del otro. El intervalo entre ellos estará determinado por el tiempo de escena de la escena del cue.

Para añadir funciones extras al cue list, podemos añadir los llamados "bloques de transición" (transition blocks o X-blocks) entre los cues:

- Tiempo 'Delay': El Xciter lanzará el cue siguiente sólo si se ha terminado el tiempo.
- Tiempo 'Sleep': El Xciter lanzará el cue siguiente si este tiempo se ha terminado o si el usuario pulsa el botón "next".
- Función 'Wait for go': El Xciter sólo lanzará el cue siguiente si el usuario pulsa el botón "next".
- Función 'Loop': El Xciter ejecutará un cue o un grupo de cues un nº determinado de veces. Después de esto, se ejecutarán los cues externos al bucle.

Al final del cue list hay una posición donde podemos poner uno o más cues. Estos cues se lanzarán en el momento que deseccionemos el cue list (al salir del modo cue list, seleccionar otro cue list). Esta parte se denomina con la palabra 'END'. El Xciter lanzará estos cues uno detrás de otro antes de salir del modo cue list o de ir a otro cue list.

**Ejemplo:** Estamos ejecutando un chase de dímmer en un cue list. Cuando abandonamos este chase, queremos que todos los dímmeres se abran de nuevo. Podemos situar un cue detrás de la función "end" que abra los dímmeres.

### 6.1.2 Cue

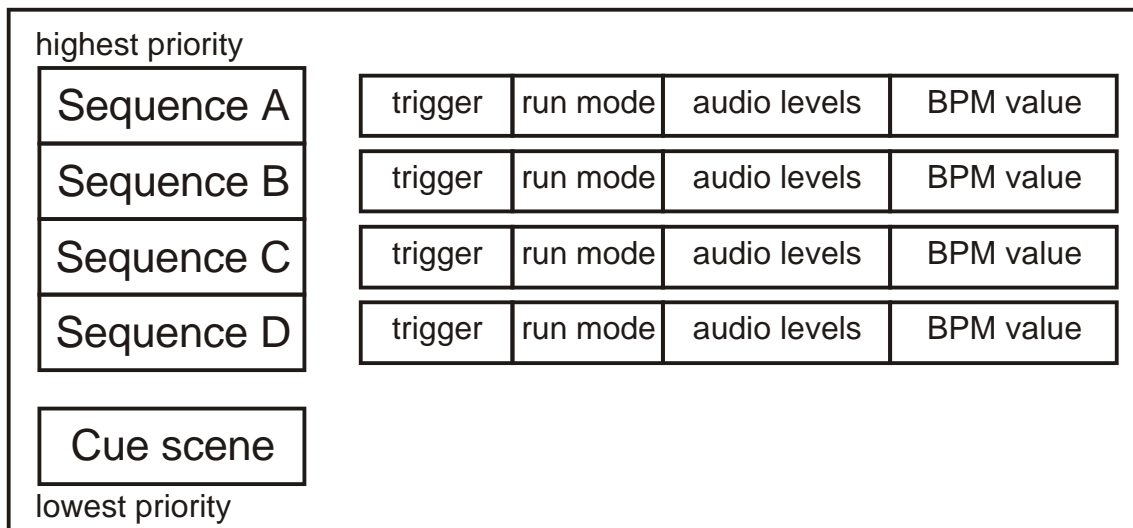
El cue puede contener cuatro secuencias y una cue scene. Las cuatro secuencias y la cue scene, pueden ejecutarse simultáneamente (en paralelo). La finalidad del cue es la de lanzar manualmente escenas y secuencias, usando las teclas de página y las teclas de número del panel frontal.

Podemos aplicar varias funciones de reproducción a cada secuencia del cue:

- Disparo de la Secuencia:
  - Interno: el reloj interno del Xciter dispara la secuencia.
  - Manual: lanzamos la secuencia con las teclas "previous" y "next".
  - Audio: un cierto nivel de entrada de audio, disparará la secuencia.
  - BPM: la secuencia se lanza con un cierto nº de BPMs.
- Modo de reproducción de las Secuencias:
  - Hacia delante (Forward): la secuencia se ejecuta de arriba a abajo.
  - Hacia atrás (Backward): la secuencia se ejecuta de abajo a arriba.
  - A saltos (Bounce): la secuencia se ejecuta hacia atrás y hacia delante (kit scanner).
  - Aleatorio (Random): la secuencia se ejecuta cargando escenas aleatoriamente.

En secciones más avanzadas de este manual, explicamos la reproducción más detalladamente.

#### Cue



### 6.1.3 Secuencia

El Xciter puede contener tantas secuencias como le permita la memoria. Esto depende principalmente del contenido (número de pasos y número de canales activos). Una secuencia puede contener hasta 99 pasos).

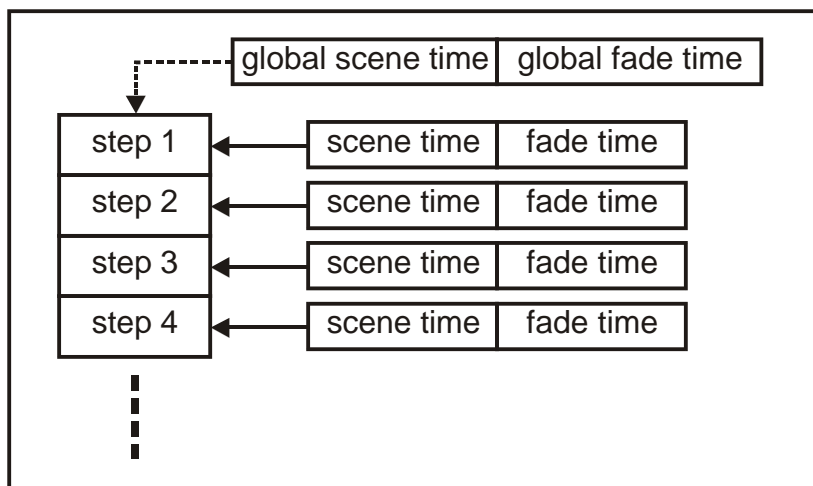
Los pasos son básicamente lo mismo que cue scenes; podemos añadirles tiempos de escena, tiempos de fade y efectos. Pero las secuencias no son directamente accesibles como las cue scenes (cue scenes). Tenemos que lanzar la secuencia en un cue para acceder a ella. Explicaremos la forma de añadir secuencias a un cue más adelante.

Tal y como grabamos secuencias en la memoria, se añaden a una larga lista. Esto significa que podemos usarlas en tantos cues como deseemos, siendo esta una vía muy flexible para combinar secuencias ya existentes. Si queremos usar la misma secuencia en varios cues, no deberemos copiarlas o reprogramarlas.

Existen dos formas de añadir una escena y un tiempo de fade a un paso:

1. Si queremos la misma escena y tiempo de fade en cada paso, deberemos fijar una temporización global.
2. Si queremos tener un tiempo específico en algunas escenas, podemos fijar un tiempo de escena específico para éstas.

## Sequence



### 6.1.4 Cue scene

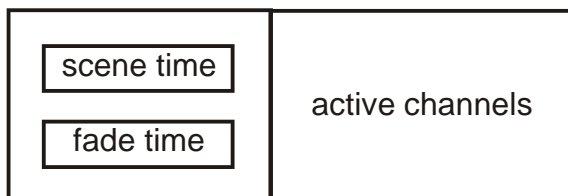
El Xciter puede contener tantas cue scenes como la memoria nos permita. Esto dependerá del contenido (número de canales activos).

Igual que en una secuencia, podemos añadir la misma cue scene a varios cues. Podemos también usar una cue scene directamente en un cue list.

La cue scene representa una visión del escenario. El Xciter graba sólo por defecto canales activos.

Podemos añadir un tiempo de escena a la cue scene. El Xciter utilizará estos parámetros de tiempo para realizar cambios entre cues, cuando las cargamos manualmente en la consola o automáticamente en un cue list.

### Cue scene



### 6.1.5 Generador de Efectos

Con el Xciter, disponemos de 255 generadores de efectos a nuestra disposición. La flexibilidad del generador de efectos del Xciter funciona perfectamente en combinación con el potente sistema de "fade", lo cual significa que el Xciter realizará también fade del "swing" y de la velocidad de un efecto. Por encima de todo, el generador de efectos no se limita al pan y al tilt, ya que puede funcionar con cualquier canal de control activado dentro de una escena.

Algunas claves de las funciones del generador de efectos:

- Velocidad y "swing" variable.
- Retardo a través de los canales variable.
- Retardo a través de los aparatos variable.
- Múltiples funciones, tales con senos, cuadrados, triángulos, dientes de sierra, etc.
- Modulación por Audio

El generador de efectos y sus parámetros se verán profundamente en este manual.

### 6.1.6 Preset

Los Presets son muy útiles cuando variamos muchas veces la configuración del escenario. Los presets son valores preprogramados que podemos usar en nuestras escenas. Cuando modificamos alguna cosa de la posición de algún aparato, por ejemplo, no es necesario modificar o reprogramar todas las escenas y

secuencias. Debemos, sólo, modificar el preset. Todas las escenas, que usamos en el preset, se modificarán instantáneamente. De todas maneras, la realización de los presets necesita de alguna experiencia, ya que deben pensarse bien para que sirva de algo cuando modificamos la configuración del escenario. El Xciter puede grabar hasta 160 presets.

### 6.1.7 Playback

El Xciter puede almacenar tantos playbacks como se lo permita su memoria, dependiendo del contenido (número de canales activos). Podemos activar seis escenas playback al mismo tiempo. Esta es la razón por la cual varias escenas playback pueden manipular los mismos canales de control de un aparato DMX.

Si tenemos un gran número de playbacks, el Xciter los ordenará en 160 bancos de 6. Los usaremos para sobrepasar ciertos aparatos cuando ejecutamos un show. **Ejemplo:** Tenemos 4 aparatos realizando el mismo movimiento en un escenario. Con un playback, podremos mover alguno de ellos para que enfoque al actor en el escenario.

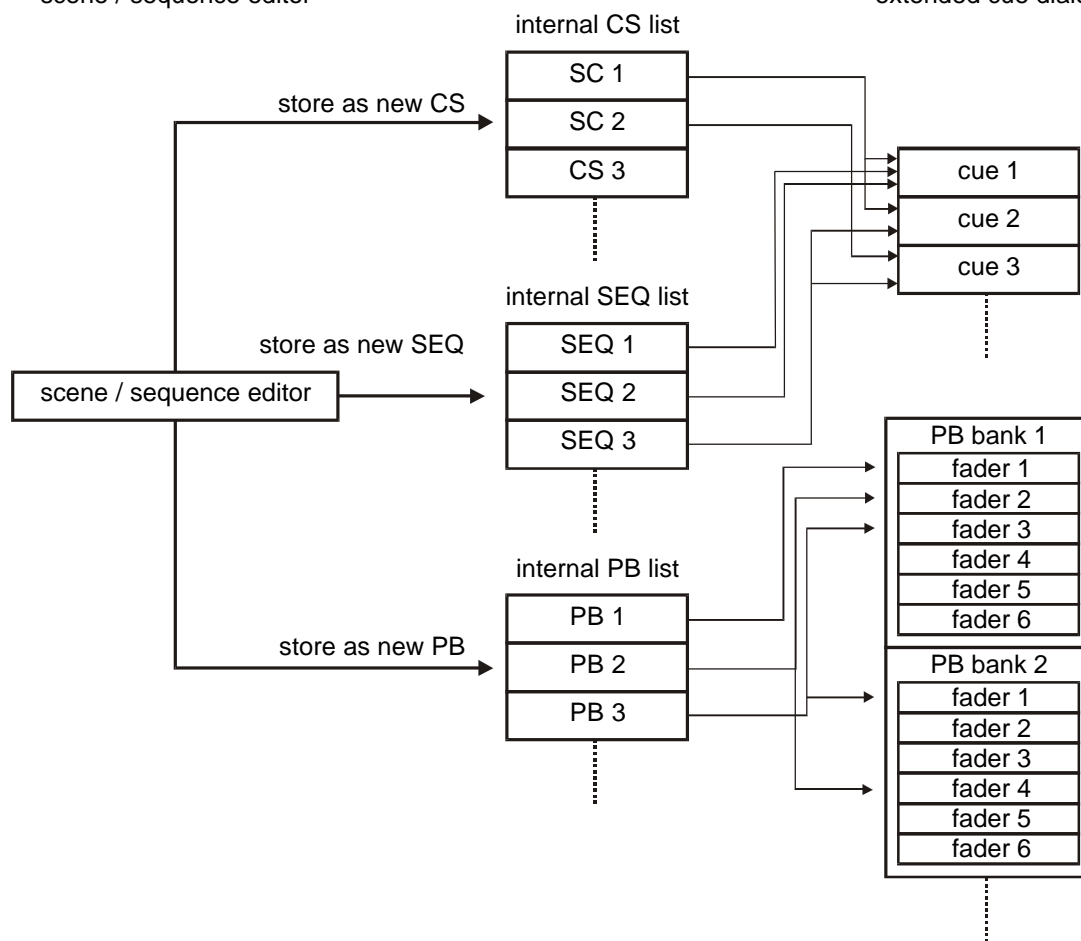
Hablaremos más sobre los playbacks en este manual.

## 6.2 Utilización de los elementos del show

Cuando grabamos una escena o una secuencia, el Xciter las coloca en una lista interna. En modo ejecución, necesitaremos asignar estas escenas o secuencias a botones cue o a faders (ver diálogo extendido de cue). Podemos usar las mismas cue scenes y secuencias en varios cues. O podemos asignar la misma escena playback a varios faders en bancos diferentes.

FIX / DIM (edit) mode  
scene / sequence editor

CUE (run) mode  
extended cue dialog



## 6.3 Proceso jerárquico

El Xciter puede ejecutar muchos procesos en paralelo (cue scenes, secuencias, escenas playback, escenas de programa, escenas de acceso directo, procedimientos de lámpara, etc.). Esto significa que

muchas escenas están tratando de influenciar la salida DMX al mismo tiempo. Estas secuencias, se convertirán en procesos con diferentes prioridades.

	highest priority	
8	system functions	Lamp on, Lamp off, Lamp reset
7	direct access	smoke, strobe, extra1, extra2
6	programmer, active	active channels in scene editor, stored
5	programmer, inactive	temporary active channels in editor, not stored
4	override playbacks	scenes, activated by sub-master faders, during show
2	sequences	sequences A, B, C, D in the cue
1	cue	static scene in the cue
0	default	default scene, when no other processes are active
	lowest priority	

**Ejemplo:** Una cue scene en el nivel 1 fija algunos valores en PAN y TILT del aparato número 10. Mientras este cue es activo, tendremos el aparato número 10 en modo manual. Fijamos ahora valores de PAN y TILT en niveles 5 y 6. Estos niveles tienen una prioridad superior, así que sobrepasaremos los valores de PAN y TILT de la cue scene.

# Capítulo 7. Funciones de Programa

Antes de avanzar y empezar a programar, deberemos asegurarnos que los aparatos que tenemos colgados son los que están configurados en el Xciter.

## 7.1 Selección de aparatos

El Xciter nos permite usar focos móviles y dímmsers conjuntamente en las escenas, ya que podemos cambiar entre páginas de aparatos y de dímmsers libremente sin perder las selecciones de aparatos o configuraciones de canales.

1. Pulsar [FIX] para seleccionar aparatos (focos móviles).  
Pulsar [DIM] para seleccionar dímmsers (focos genéricos).
2. Usar la "MATRIX" para seleccionar aparatos uno por uno.

El Xciter mantiene el orden de selección. En capítulos posteriores de este manual, aprenderemos a que el Xciter también guarda este orden en grupos.

## 7.2 Rangos de selección de aparatos

En lugar de seleccionar aparatos por separado, podemos seleccionarlos también por tipo. Esta función es útil sólo si tenemos asignados aparatos del mismo tipo en posiciones adyacentes, uno detrás de otro.

### 7.2.1 Focos móviles

4. Si no estamos dentro del programador, pulsar [FIX] para cargar el programador.
5. Pulsar [FIX] (de nuevo) para activar el rango de selección de aparatos.
6. Pulsar el primer y el último número del rango de aparatos que deseemos seleccionar / deseleccionar.

### 7.2.2 Focos genéricos

1. Si no estamos dentro del programador, pulsar [DIM] para cargar el programador.
2. Pulsar [DIM] (de nuevo) para activar el rango de selección de dímmsers.
3. Pulsar el primer y el último número del rango de aparatos que deseemos seleccionar / deseleccionar.

## 7.3 Grupos de aparatos

Para simplificar la selección de aparatos, podemos crear 8 grupos de focos móviles y 8 de genéricos.

No se graba sólo los aparatos, en el grupo, también se guarda el orden de selección. Esto significa que no necesitaremos recordar nunca más el orden de los aparatos cuando creamos efectos con retardos entre los aparatos. (efectos de ola).

### 7.3.1 Focos móviles

1. Pulsar [FIX] para cargar el programador (sección de aparatos).
2. Usar las teclas de la "MATRIX" para seleccionar/deseleccionar aparatos.
3. Pulsar [FIX] + [STORE] + GP para guardar la selección del aparato en un grupo.

### 7.3.2 Focos genéricos

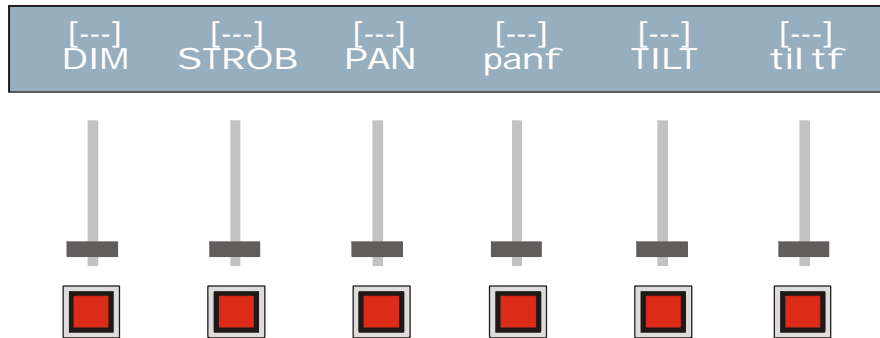
1. Pulsar [DIM] para cargar el programador (sección de aparatos)..
2. Usar las teclas de la "MATRIX" para seleccionar/deseleccionar dímmsers.
3. Pulsar [DIM] + [STORE] + GP guardar la selección del aparato en un grupo.

## 7.4 Información de aparatos

1. Mantener [SHIFT], mantener [FIX], soltar [SHIFT].
2. Mantener pulsado [FIX] y usar las teclas de la matriz (matrix) para ver la información del aparato.
3. Soltar [FIX] para salir de la información de aparatos.

## 7.5 El programador

Cuando se ha seleccionado por lo menos un aparato, el programador aparece en LCD2. Usaremos el programador para crear escenas y para tomar el control manual de aparatos durante el show. Usar el SMF para modificar los valores de los canales de control.



### 7.5.1 Canales activos versus canales transparentes

En el momento que modificamos un canal de control, éste se convierte en activo. Los canales no tocados, se mantienen como transparentes.

Los canales activos lo son tanto en modo "fade" (cambio) como "snap" (salto). "Fade" significa que los valores de los canales cambian gradualmente de una escena a otra, en consonancia con las temporizaciones que especificamos en el editor de escenas. "Snap" significa que los valores de los canales cambian instantáneamente de una escena a otra. El "fade" y el "snap" se tratarán más detalladamente en la sección del editor

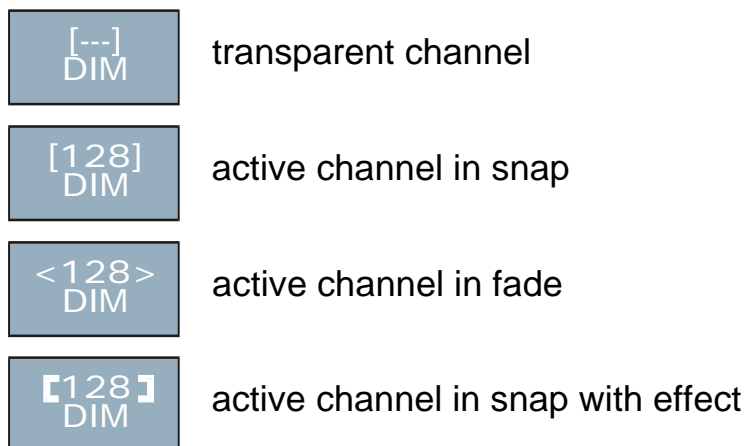
Sólo los canales activos de una escena tienen el potencial para cambiar la salida DMX. Que un canal activo cambie el actual valor DMX de la salida, depende del proceso de prioridades.

Cuando grabamos una escena, el Xciter grabará sólo los canales activos.

### 7.5.2 Indicadores de estado de los canales

Gracias a los indicadores, es muy sencillo controlar el estado de todos los canales de control.

Podemos fijar cada canal de control del programador como transparente, fade o snap, pulsando el botón correspondiente de debajo del canal de control.

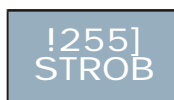




active channel in fade with effect



Active channel in fade with reference to preset 15



Channel value is above or below it's library limits.  
The value will not appear on the DMX output.

**Ejemplo:** Vemos que se está ejecutando un efecto sobre cierto aparato, pero no sabemos de donde viene. Con los indicadores podemos fijar el problema inmediatamente. Seleccionaremos los aparatos uno por uno y miraremos los indicadores de los canales.

**Ejemplo:** Hemos creado una secuencia y la estamos previsualizando. Notamos que hay un dímmer que no hace el "fade". Bastará con seleccionar el aparato y movernos paso a paso por la secuencia. De nuevo, es muy sencillo solucionar el problema si miramos los indicadores mientras nos movemos por las escenas.

### 7.5.3 La capa activa e inactiva del programador

Cuando ajustamos un canal de control en el programador, el Xciter coloca ese valor en la capa activa y la inactiva del programador. La capa activa tiene una prioridad más alta que la inactiva. El Xciter guardará sólo los canales activos de la capa activa. Sólo es visible en LCD2 la capa activa del programador.

Si pulsamos [CLEAR] una vez, pasaremos todos los canales de la capa activa a transparente. Si pulsamos [CLEAR] dos veces sin cambiar nada en los canales entre pulsos, haremos ambas capas transparentes. El Xciter mostrará el mensaje: "All channels transparent!! Press any key!" (¡Todos los canales transparentes! ¡Pulsar una tecla!). Pulsar una tecla para continuar.

**Ejemplo:** Queremos crear un chase de color pero que se graben sólo los valores de los canales de color.

1. Seleccionar el aparato que queremos usar.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	[---] DIM	[---] COLW1	[---] DIM	[---] COLW1	

2. Queremos ver los colores mientras estamos programando, ya que los dímmeres están abiertos.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	

3. Pero no queremos grabar los valores de dímmer. Pulsaremos [CLEAR] una vez y haremos la capa activa transparente. Los dímmeres no se grabarán más pero permanecerán abiertos por que los dímmeres permanecen todavía en la capa inactiva.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4	
Active layer	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Active channels stored
Inactive layer	<255> DIM	[---] COLW1	<255> DIM	[---] COLW1	

4. Cuando modificamos los valores de color, el Xciter los colocará en ambas capas. Los valores de color están grabados por que están en la capa activa.

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4			
ctive layer	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	<---> DIM	[040] COLW1	Active channels stored
ctive layer	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	<255> DIM	[040] COLW1	Active channels NOT stored

5. Cuando hemos acabado, pulsar [CLEAR] dos veces para limpiar ambas capas del programador, devolviendo el control a los procesos del show. (ver jerarquía de procesos).

	fixture 1	fixture 2	fixture 3	fixture 4			
ctive layer	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Active channels stored
ctive layer	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	<---> DIM	[---] COLW1	Active channels NOT stored

## 7.6 Limpieza de canales

"Limpiar" un canal significa hacerlo transparente y eliminar todas las acciones asociadas con el, como presets o efectos.

Pulsar [CLEAR] dos veces para vaciar todos los canales en ambas capas, la activa y la inactiva.

Pulsar [CLEAR] una vez para vaciar todos los canales de la capa activa.

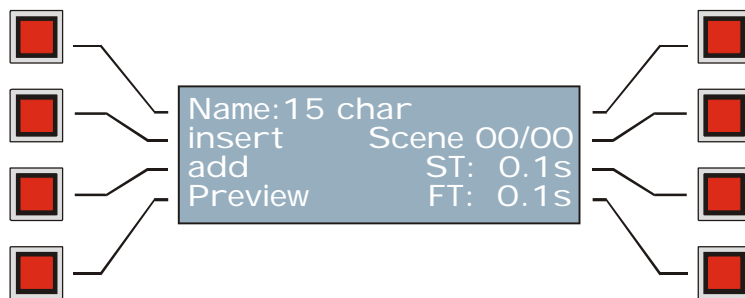
Usar SCR2 y SMB para limpiar los canales de control de los aparatos seleccionados de forma individual.

## 7.7 Editor de escenas / secuencias

Cuando seleccionamos aparatos o editamos escenas, el editor de escenas/secuencias estará en LCD1.

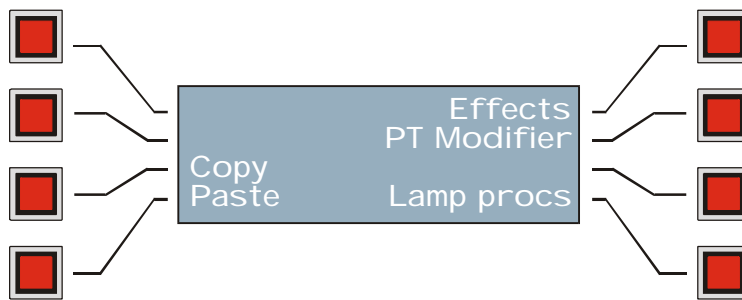
Como podemos llamarlas por el nombre, podremos usar el mismo editor para crear escenas y secuencias. El editor de escenas pasará a editor de secuencias en el momento que añadamos varias escenas.

El editor tiene actualmente dos pantallas. Una con las funciones esenciales que necesitamos para crear una escena y otra con las funciones avanzadas. Podemos cambiar entre una y otra con la tecla [?].



Las funciones básicas que necesitamos para crear una escena son:

- Dar nombre a la entrada
- Insertar escenas antes de la actual
- Añadir escenas detrás de la última
- Modificar escenas y tiempos de fade
- Previsualización de la secuencia



Las funciones avanzadas del editor son:

- Efectos
- Procedimientos de lámpara
  - Lamp on
  - Lamp off
  - Reset
- Modificadores de Pan/Tilt
  - Pan relativo o absoluto
  - Tilt relativo o absoluto
  - Pan invertido
  - Tilt Invertido
  - Cambiar pan por tilt
- Copiar / Pegar

### 7.7.1 Insertar y añadir escenas

Cuando arrancamos de nuevo, no hay escenas en el editor. El contador de escenas está a 0.

1. Crear la primera escena en el programador.
2. Pulsar [STORE] para fijar la escena en el editor.

Cuando la grabamos por primera vez, el contador de escenas se incrementará a 1.

El Xciter no nos permitirá grabar una escena vacía (todos los canales transparentes).

Si deseamos crear una sola escena, saltar los pasos siguientes.

En el momento que añadamos una segunda escena, el editor de escenas se convierte en un editor de secuencias. Eso no es ningún problema, ya que ambos editores funcionan exactamente igual.

3. Usar las flechas (ARROW) para saltar entre escenas.

A medida que nos movemos por escenas existentes, el Xciter las cargará en el programador, con lo cual serán visibles en el escenario. Las teclas iluminadas indicarán los aparatos que participan en la escena actual.

4. Pulsar {Add} para añadir un nuevo paso detrás del último o pulsar {Insert} para insertar un nuevo paso antes del actual.

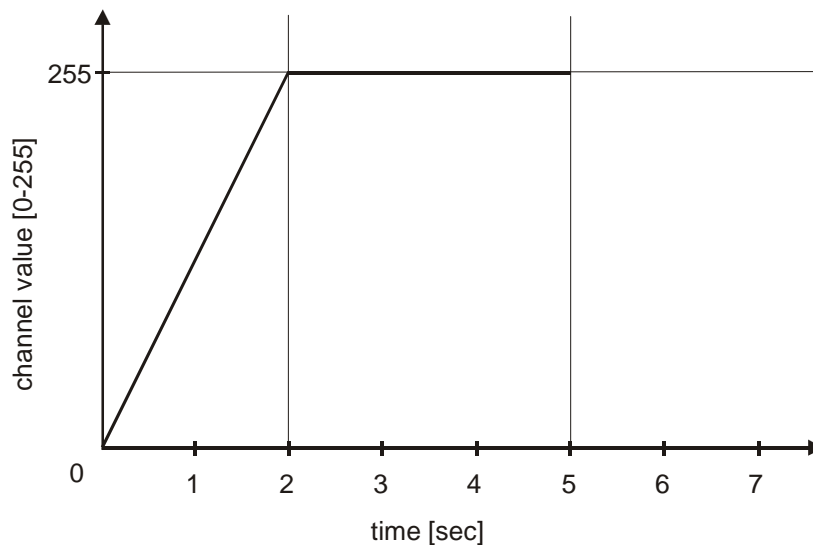
Tener en cuenta que el contador de escenas se incrementará. Para facilitar la programación, el Xciter copia la escena anterior en el nuevo paso creado, mientras mantiene los valores en el programador.

5. Modificar la escena actual en el programador. **Ejemplo:** Cambiar el valor en la rueda de colores.
6. Pulsar [STORE] para fijar la escena.
7. Repetir los pasos 3-6 hasta que tengamos creada la secuencia.

Cuidado, ya que la secuencia acabada de crear no está todavía guardada en la memoria; está todavía en el editor, y se perderá si no la guardamos. Ver el capítulo Grabación si queremos guardarla ahora.

## 7.7.2 Modificar escenas y tiempos de fade

A menudo, necesitaremos dar tiempos a una escena o paso para que una escena cambie a otra de forma gradual. Observar el siguiente dibujo.



En este ejemplo, el tiempo de escena es de 5 segundos y el tiempo de fade es de 2 segundos. El tiempo de escena determina el tiempo que la escena permanece activa antes de pasar a la siguiente. Este tiempo es relevante sólo cuando la transición entre escenas es automática (secuencias y cue lists). El tiempo de fade determina cuanto tardará el canal activo en llegar a su valor final. Cuando el canal realiza el fade, pasará de los valores DMX iniciales a los finales. El tiempo de fade, funcionará solamente si el canal está en fade. Significa que podremos saltarnos el fade de ciertos canales de una escena poniéndolos en snap.

Cuando empezamos de nuevo, el Xciter usa tiempos por defecto (ST = 0,1 seg, FT = 0,0 seg).

1. Pulsar {ST: x.x S} para cambiar el tiempo de escena.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir un nuevo valor.  
Pulsar [ENT] para confirmar, [ESC] para cancelar y volver al valor anterior.
3. Pulsar {FT: x.x S} para cambiar el tiempo de fade.
4. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir un nuevo valor.  
Pulsar [ENT] para confirmar, [ESC] para cancelar y volver al valor anterior.

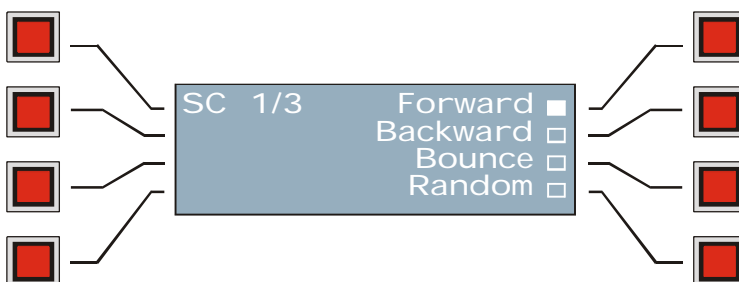
Tener presente que cuando seleccionamos un parámetro de tiempo, aparece una **G** delante del parámetro para indicar que estamos cambiando el tiempo global. El tiempo global asigna el mismo tiempo a todas las escenas. Cuidado con cambiar el tiempo global, ya que los tiempos globales serán sobrescritos.

En el editor, podemos fijar también tiempos locales para cada escena. Para realizar esto, pulsaremos [SHIFT] al mismo tiempo que seleccionamos el parámetro de tiempo. Tener en cuenta que aparecerá una **L** delante del parámetro para indicar que estamos cambiando el tiempo global de la escena actual.

## 7.7.3 Previsualizar secuencias

Usar la función de (preview) para ejecutar la secuencia en el editor antes de grabarla en la memoria.

1. Pulsar {Preview} para entrar en el menú de previsualización.  
La secuencia empezará a ejecutarse con prioridad alta.



El contador de escenas muestra la escena actual.

Elegir el modo de ejecutar la secuencia con {forward} (hacia adelante), {backward} (hacia atrás), {bounce} (a saltos) y {random} (aleatorio).

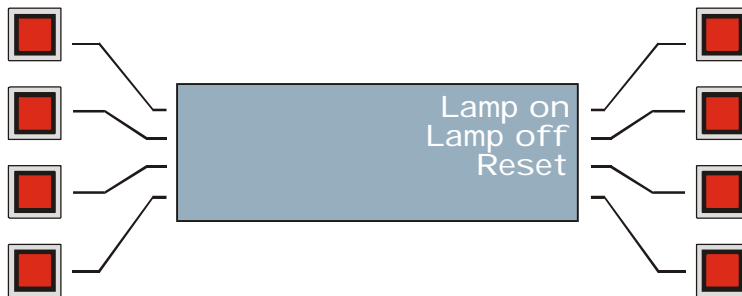
2. Pulsar [ESC] para salir de la función de previsualización (preview).

### 7.7.4 Procedimientos de Lámpara

En los procedimientos de lámpara, tenemos "lamp on", "lamp off" y macros de reset de lámpara.

Necesitaremos especificar estas macros en la definición de los aparatos ya que, si no, no funcionarán cuando las carguemos.

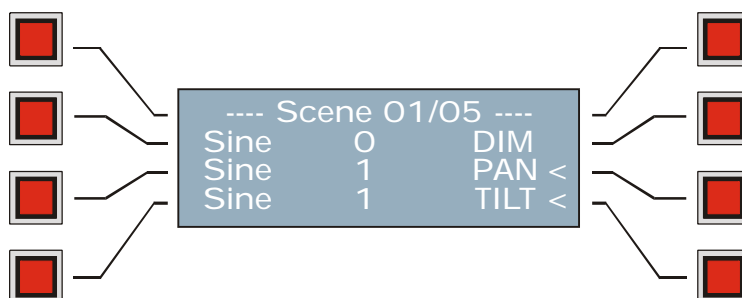
1. Pulsar {Lamp procs} para entrar en el menú de procedimientos de lámpara.



2. {Lamp On} para arrancar la lámpara de los aparatos seleccionados.  
{Lamp Off} para apagar la lámpara de los aparatos seleccionados.  
{Lamp Reset} para realizar reset de los aparatos seleccionados.

### 7.7.5 Efectos

Pulsar {effects} para entrar en el menú de efectos.



En este cuadro de diálogo, encontraremos la lista de los canales activos tanto en modo fade como snap.

1. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para movernos por la lista. Seleccionar los canales con las teclas blandas de la derecha.
2. Pulsar [LOAD] para asignar un generador a los canales seleccionados. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar tipo de efecto del generador. Usar [CLEAR] y MATRIX para entrar un nuevo efecto del generador. Pulsar [ENT] para confirmar, [ESC] para cancelar y volver al efecto anterior.

El Xciter nos permite aplicar un efecto en cualquier canal de control. Tenemos a nuestra disposición hasta 255 generadores de efectos.

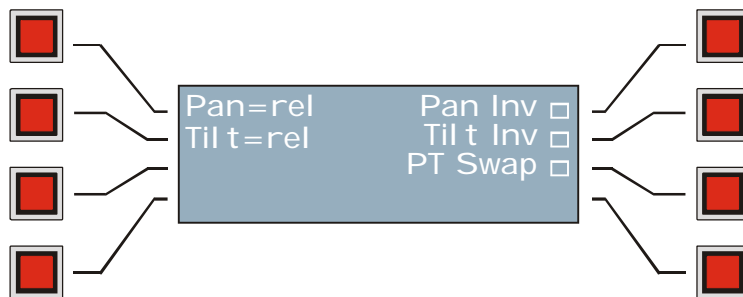
Los canales a los que se aplica el mismo tipo de efecto están siempre sincronizados. **Ejemplo:** Si queremos que varios aparatos creen un círculo, PAN y TILT deberán estar sincronizados, lo que significa que deberemos darles el mismo número de efecto del generador.

3. Pulsar las teclas blandas de la izquierda para cargar la lista de efectos del generador. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para movernos por encima de la lista de formas. Pulsar la tecla banda más cercana al efecto que deseemos o pulsar [ESC] para volver al cuadro de diálogo de efectos.
4. Usar SCR2 para movernos por los parámetros de los efectos. Usar SMF para ajustar los parámetros de los efectos. Usar SMB para fijar la velocidad, el swing y el offset del canal en fade o snap. El de origen es fade.

## 7.7.6 Modificadores Pan / Tilt

El propósito de los modificadores pan / tilt es convertir la programación de pan / tilt en un proceso más sencillo.

Pulsar {PT modifier} para saltar al cuadro de diálogo de modificadores PT.



Usar pan invertido, tilt invertido y pan/tilt intercambiados para crear movimientos opuestos entre aparatos del mismo tipo. Esto nos da la posibilidad de crear preciosos efectos de cruce sin perder tiempo. Podemos fijar esta característica por cada aparato y se grabará en cada escena o paso.

Cuando colocamos pan y tilt en modo absoluto, los aparatos seleccionados tomarán el valor que vemos en el programador (el valor del último aparato seleccionado). Pero es mucho más sencillo fijar los aparatos de una cierta manera y fijar el pan y el tilt en modo relativo. El modo absoluto / relativo es global (para todos los aparatos) y no se guarda.

## 7.7.7 Copiar / Pegar

1. Crear una escena en el programador.
2. Pulsar {copy} en el cuadro de diálogo de avanzadas.  
El Xciter copiará el contenido de la escena actual en el portapapeles.

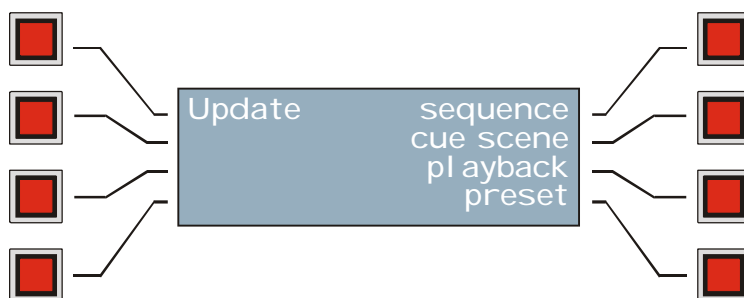
Podemos usar la escena del portapapeles en cualquier situación que necesitemos con el programador.

3. Pulsar {paste} en el cuadro de diálogo avanzado.  
El Xciter pegará la escena del portapapeles en el programador.

**Ejemplo:** Queremos copiar una escena de la secuencia 1 a la 2. Editamos la secuencia 1, localizamos la escena y la copiamos. Abandonamos el editor. Editamos la secuencia 2, añadimos o insertamos un nuevo paso, pegamos la escena en el programador y lo grabamos. Actualizar la secuencia 2 y abandonar el editor.

## Capítulo 8. Menú de Grabación

Debemos tener en cuenta que la función de grabación en la memoria no funcionará siempre la primera vez que pulsemos [STORE]. La razón es obvia. Si realizamos cambios en la escena y pulsamos "store", esta escena se actualizará y fijará en el editor. En este caso, deberemos pulsar de nuevo "store" para acceder a la función de grabación en memoria.



### 8.1 Grabar como nueva secuencia

Todas las escenas que están presentes en el editor se colocarán en una secuencia y se grabarán en la memoria. El Xciter nos preguntará un nombre.

Las secuencias se guardan en una gran lista. Podremos añadirlas en un cue en el modo cue (run).

### 8.2 Grabar como nueva escena

El Xciter graba la escena actual (la que es visible) en la memoria. El Xciter nos pedirá un nombre.

Las cue scenes se guardan en una gran lista. Podemos añadir una cue scene en un cue en modo cue.

### 8.3 Grabar como nuevo playback

El Xciter graba la escena actual (la que es visible) a la memoria. El Xciter nos pedirá un nombre.

Las escena Playback se guardan en una gran lista. Podemos ordenarlas en 160 bancos de 6 playbacks en modo cue (run).

### 8.4 Grabar como nuevo preset

Usar los números de GP (teclas de Grupo o página) y de la MATRIX para seleccionar el número de preset. Disponemos de 8 páginas de 20 presets, disponiendo de un total de 160 presets pan/tilt.

El Xciter filtra todos los canales PAN y TILT y los graba en el preset seleccionado.

### 8.5 Grabar la selección actual

Algunas veces, cuando estamos editando escenas o secuencias, sólo queremos actualizarlas, no guardarlas como una cosa nueva.

Pulsar {Update} para actualizar la escena, secuencia o preset que estamos editando.

Esta opción será visible sólo si estamos editando una entidad y existente.

### 8.6 Introducir el nombre

Cuando grabamos el contenido del editor en el memoria, el Xciter nos preguntará un nombre.

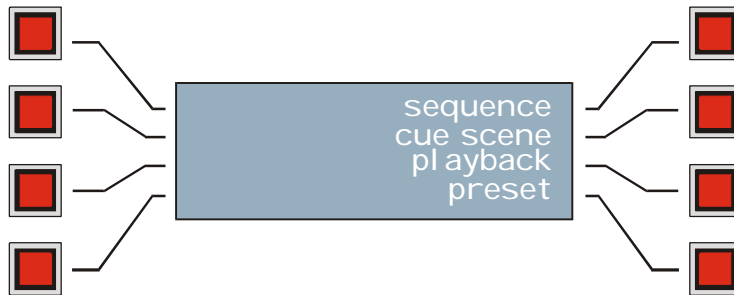
### *Menú de Grabación*

1. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para mover el cursor.  
Usar MATRIX 1-10 para entrar números y MATRIX 11-20 para entrar letras.  
Las teclas de las letras funcionan de la misma manera que en los teléfonos móviles. Debemos pulsar varias veces el mismo botón para movernos por las letras marcadas en el mismo.
2. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.

## Capítulo 9. Menú Edit (de edición)

Para salvaguardar el show, el Xciter realiza un clon de la escena o la secuencia que deseamos editar. Cuando estamos editando, estamos modificando este clon, y no el original. El Xciter reemplazará el original si seleccionamos la opción 'update.' en el menú de grabación (store).

Pulsar [EDIT] para cargar el menú de edición.



### 9.1 Editar una Secuencia

1. Pulsar {Sequence}.  
El Xciter mostrará la lista interna de secuencias (si hay alguna).
2. Usar SCR1 para movernos por la lista y localizar la secuencia que queremos editar.  
Pulsar la tecla blanca cercana a la secuencia y seleccionarla.
3. Pulsar [EDIT] para editar la secuencia. El Xciter tomará un clon de la secuencia y la colocará en el editor de secuencias.  
Pulsar [CLEAR] para borrar la secuencia. El Xciter nos pedirá confirmación.  
Pulsar [LOAD] para añadir una nueva secuencia. Aparecerá el editor de escenas / secuencias.

### 9.2 Editar una Cue scene

1. Pulsar {Cue scene}.  
El Xciter mostrará la lista interna de las cue scenes.
2. Usar SCR1 para movernos por la lista y localizar la cue scene que queramos editar.  
Pulsar la tecla blanda cercana a la cue scene y seleccionarla.
3. Pulsar [EDIT] para editarla cue scene. El Xciter tomará un clon de la cue scene y la colocará en el editor de escenas.  
Pulsar [CLEAR] para borrar la cue scene. El Xciter nos pedirá confirmación.  
Pulsar [LOAD] para añadir una nueva cue scene. Aparecerá el editor de escenas.

### 9.3 Editar un playback

1. Pulsar {Playback}.  
El Xciter mostrará la lista interna de playbacks.
2. Usar SCR1 para movernos por la lista y localizar el playback que queramos editar.  
Pulsar la tecla blanda cercana al playback y seleccionarlo.
3. Pulsar [EDIT] para editarla cue scene. El Xciter tomará un clon del playback y lo colocará en el editor de escenas.  
Pulsar [CLEAR] para borrar el playback. El Xciter nos pedirá confirmación.  
Pulsar [LOAD] para añadir un nuevo playback. Aparecerá el editor de escenas.

## **9.4 Editar un preset**

1. Pulsar {preset}.
2. Usar los números de GP (teclas de Grupo o página) y de la MATRIX para seleccionar el número de preset. Disponemos de 8 páginas de 20 presets, disponiendo de un total de 160 presets pan/tilt.
3. Pulsar [ENT] para confirmar la selección o [ESC] para cancelar.

El Xciter cargará los valores de canal del preset seleccionado en el programador para editarlos.

# Capítulo 10. Edición rápida

Para editar elementos de un show ya existente con el menú de edición, deberemos retroceder a la pantalla de introducción y pulsar [EDIT]. Hay una manera más rápida de editar elementos, incluso durante el show.

## 10.1 Edición rápida de secuencias

1. Lanzar un cue (ver funciones del modo run).
2. Ir al cuadro de diálogo básico de cue (ver funciones del modo run).
3. Pulsar y mantener [EDIT]; pulsar la tecla blanda cercana a la secuencia a editar y soltar [EDIT]. El Xciter tomará un clon de la secuencia y la colocará en el editor de escenas / secuencias.

## 10.2 Edición rápida de secuencias

1. Lanzar un cue (ver funciones del modo run).
2. Ir al cuadro de diálogo avanzado de cue (ver funciones del modo run).
3. Pulsar y mantener [EDIT]; pulsar la tecla blanda cerca a la cue scene (arriba izq.); soltar [EDIT]. El Xciter tomará un clon de la secuencia y la colocará en el editor de escenas / secuencias.

## 10.3 Edición rápida de secuencias

1. Lanzar un cue (ver funciones del modo run).
2. Pulsar y mantener [EDIT]; pulsar SMB de debajo del playback que queramos editar; soltar [EDIT]. El Xciter tomará un clon de la secuencia y la colocará en el editor de escenas / secuencias.

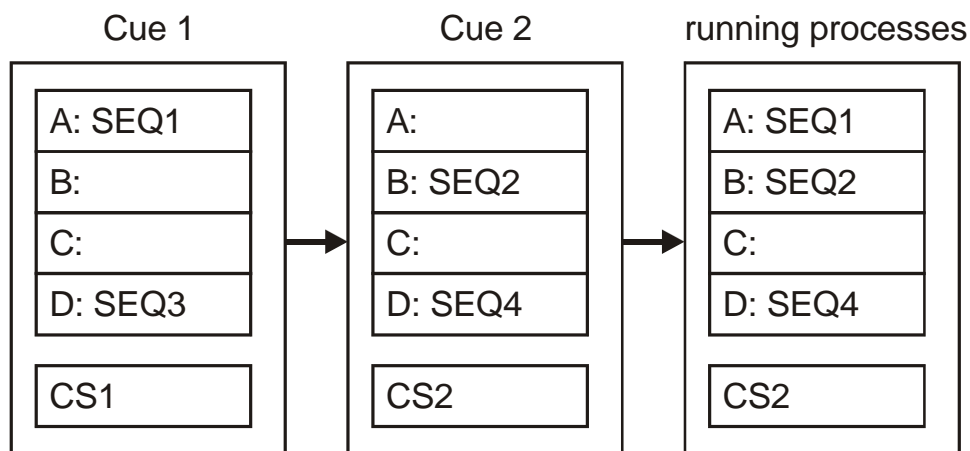
# Capítulo 11. Funciones del modo "Run"

Antes de continuar con las funciones del modo "run" (ejecución), deberemos asegurarnos que tenemos programadas algunas secuencias, cue scenes y playbacks. Necesitaremos al menos 5 de cada tipo para poder seguir correctamente los ejemplos de este capítulo.

## 11.1 Transparencia de secuencias a través de cues

La transparencia de las secuencias está por defecto a ON. Podemos pasar a OFF desde el setup.

### 11.1.1 Transparencia activada



Lanzamos el cue1:

- SEQ1 empieza a ejecutarse en la capa A.
- SEQ3 empieza a ejecutarse en la capa D.
- CS1 empieza a ejecutarse en el nivel de cue scene.

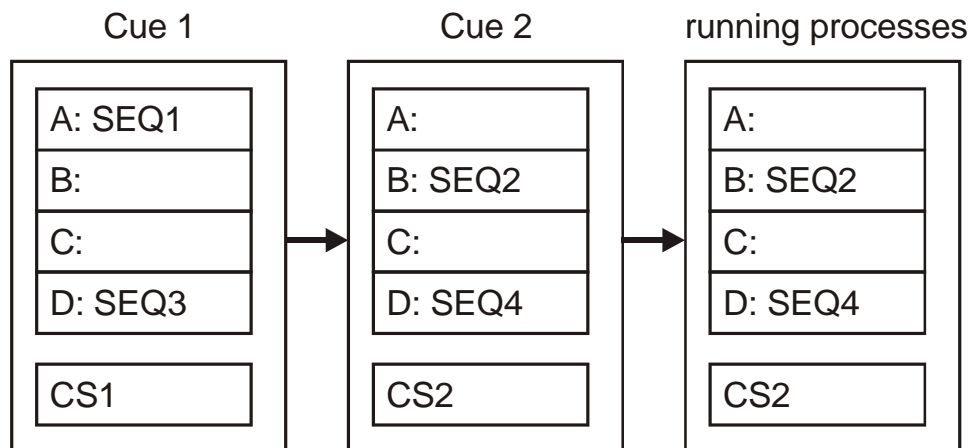
Lanzamos el cue2:

- No hay ninguna secuencia en la capa A; la SEQ1 del cue1 seguirá ejecutándose.
- SEQ2 empieza a ejecutarse en la capa B.
- SEQ4 reemplaza a la SEQ3 del cue1 porque ambas están en la capa D.
- CS2 reemplaza CS1 del cue1 porque ambas están en el nivel de cue scene.

Los siguientes procesos se están ejecutando como resultado de tener el cue1 seguido del cue2:

- SEQ1 se ejecuta en la capa A.
- SEQ2 se ejecuta en la capa B.
- SEQ4 se ejecuta en la capa D.
- CS2 se ejecuta en el nivel de la cue scene.

### 11.1.2 Transparencia desactivada



Lanzamos el cue 1:

- SEQ1 empieza a ejecutarse en la capa A.
- SEQ3 empieza a ejecutarse en la capa D.
- CS1 empieza a ejecutarse en el nivel de la cue scene.

Lanzamos el cue2:

- El Xciter eliminará la secuencia y la cue scene que se iniciaron con el cue 1.
- La SEQ2 empieza a ejecutarse en la capa B.
- La SEQ4 empieza a ejecutarse en la capa D.
- CS2 empieza a ejecutarse en el nivel de la cue scene.

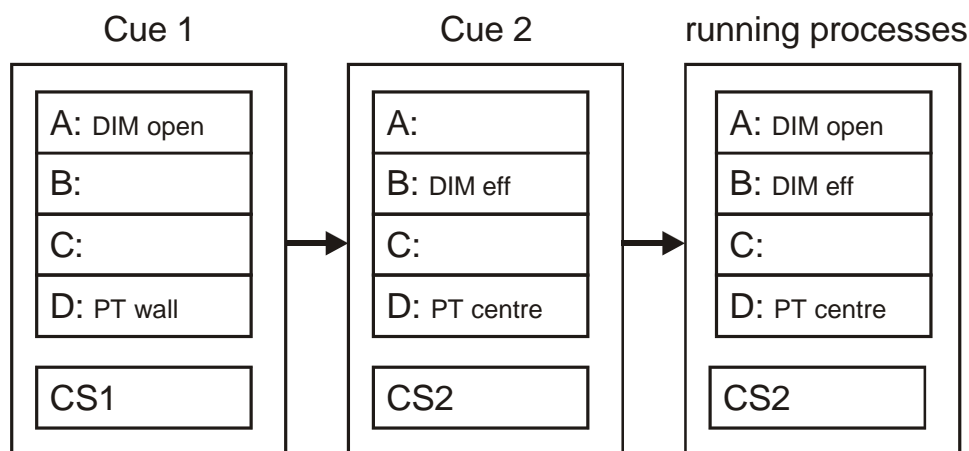
Los siguientes procesos se ejecutarán como resultado de tener el cue1 seguido del cue 2:

- La SEQ2 se ejecuta en la capa B.
- La SEQ4 se ejecuta en la capa D.
- El CS2 se ejecuta en el nivel de la cue scene.

### 11.1.3 Precauciones

Debemos ser consecuentes cuando asignamos secuencias a cues.

Tomar el ejemplo siguiente:



En el cue 1 queremos que el dimmer se abra y que el pan/tilt esté en la pared.

En el cue 2 queremos un dimmer con efecto y el pan/tilt en el centro del escenario.

El Cue 1 seguido por el cue 2 no reproducirá lo resultados que deseamos. OK, el pan/tilt va hacia el centro porque hemos colocado ambas secuencias de pan/tilt en la misma capa. Pero la secuencia de dimmer del

cue 1 se sigue reproduciendo en la capa A, por encima de la secuencia de dimmer con efecto que se está ejecutando en la capa B. Como la capa A tiene mayor prioridad que la B, no veremos el efecto en el dimmer.

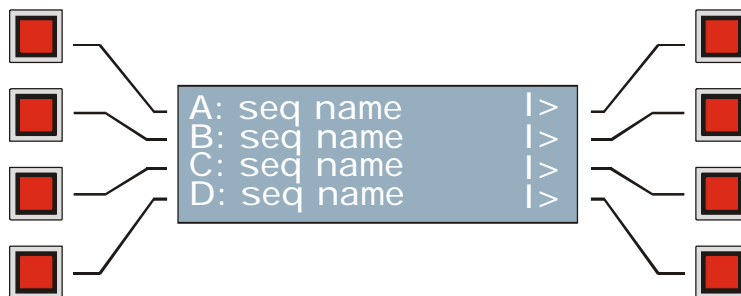
De todas formas, sugerimos que se use el mismo principio que la gente usa con la mesa CASE de Martin.

- Secuencias de dimmer en A
- Secuencias de Color en B
- Secuencias de Gobo en C
- Secuencias de Pan/tilt en D
- Programaciones Generales (ambiente, background) en la cue scene

Podemos activar cualquier canal que queramos en la cue scene para crear una visión general. Tiene la prioridad más baja, con lo que no será visible hasta que eliminemos todos los playbacks y secuencias que se están ejecutando por encima de ella.

## 11.2 Cuadro de diálogo básico de cue (modo run)

1. Pulsar [CUE] en la pantalla de introducción.  
Si estamos en el programador, necesitamos pulsar primero [ESC] para salir del programador.  
El Xciter nos pedirá la selección de un cue y nos mostrará los controles de playback en el LCD2.
2. Usar PG para seleccionar una cue page y la MATRIX para seleccionar un cue number.  
El cuadro de diálogo básico es la primera pantalla que aparece. Nos muestra las secuencias actualmente asignadas al cue seleccionado. Esta pantalla nos muestra también los controles para manipular la secuencia en directo.



3. Pulsar [CUE] de nuevo si queremos salir del modo cue.  
El Xciter eliminará todos los procesos (cue, secuencias, playbacks) que se estén ejecutando y volverá al modo por defecto.

### 11.2.1 Activar – desactivar secuencias

Podemos activar y desactivar cada secuencia por separado. Desactivar significa quitar la secuencia temporalmente del cue. Pulsar la tecla de la izquierda de la secuencia para pasar de activo a inactivo.

**Ejemplo:** La cue scene fija el dimmer abierto y color blanco. Tenemos un chase de color funcionando en la capa B. Este chase de color tiene prioridad más alta que la cue scene (ver jerarquía de procesos). Mientras, los colores serán visibles a la salida. Si desactivamos el chase de color, la cue scene tomará el control por encima de los canales de color y los fijará en blanco.

### 11.2.2 Disparo de secuencias y modo step (paso)

El modo de disparo y "step" de cada secuencia es siempre visible. Echar un vistazo a los indicadores de la derecha de cada secuencia.

#### Indicadores de Disparo:

I: Interno

M: Manual

A: Audio

B: BPM

### **Indicadores del modo "Step":**

>: Hacia adelante

<: Hacia atrás

^: A saltos

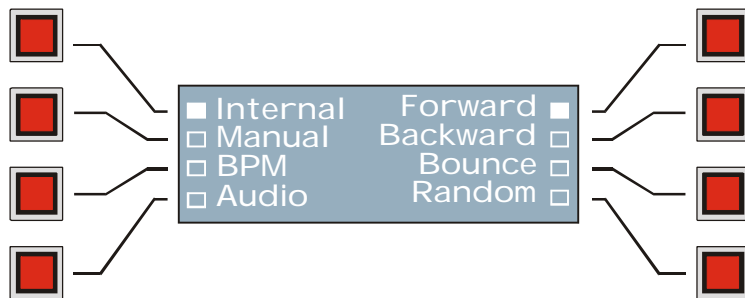
?: Aleatoria

Podemos tener cualquier combinación de disparo y modo "step" (paso).

**Ejemplo:** Por defecto tenemos 'l>', lo que significa que es "interno y hacia adelante".

Podemos cambiar el tipo de disparo o modo "step" para cada secuencia.

1. Pulsar la tecla blanda de la derecha de la secuencia que queremos cambiar.  
El Xciter nos mostrará el cuadro de diálogo de disparo y modo "step".



2. Seleccionar otro tipo de disparo con las teclas blandas de la izquierda.  
Seleccionar otro modo "step" con las teclas blandas de la derecha.  
Estos cambios serán visibles inmediatamente a la salida.
3. Pulsar [ENT] para mantener los cambios.  
Pulsar [ESC] para volver a la configuración anterior.  
El Xciter volverá al cuadro de diálogo básico.

#### **11.2.2.1 Disparo interno**

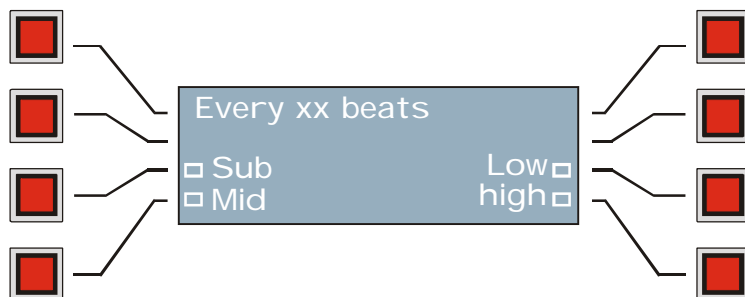
El Xciter usará el reloj interno para disparar las secuencias. Esto significa que las secuencias se ejecutarán de forma automática con los tiempos de escena y fade que especifiquemos.

#### **11.2.2.2 Disparo manual**

Todas las secuencias que coloquemos en manual pasarán a modo "step" simple. Podemos movernos por ellas con los botones "previous" y "next". Se ignora la configuración del modo "run". El disparo manual anula también el tiempo "wait" de la escena; sólo se usa el tiempo de fade entre las escenas.

#### **11.2.2.3 Disparo por audio**

Cuando elegimos disparo por audio, la secuencia reaccionará a los "beats" provenientes de filtro de audio de 4 bandas. El Xciter mostrará la pantalla de disparo por audio. En esta pantalla, podemos configurar el nº de "beats" antes de disparar la escena actual y la banda de audio del disparo. Los niveles de audio se fijan de forma global en la pantalla avanzada de cue.

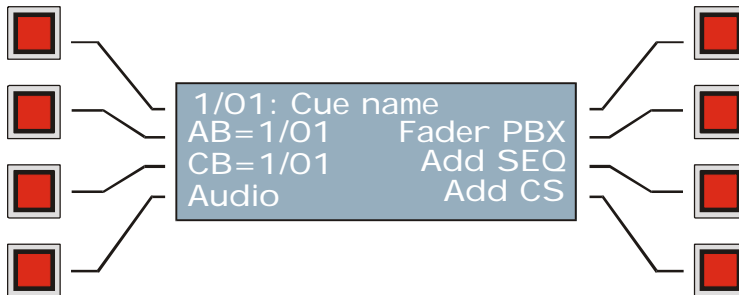


1. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para ajustar el nº de "beats".
2. Pulsar las teclas blandas cercanas a las bandas de audio para activarlas / desactivarlas.
3. Pulsar [ENT] para confirmar las configuraciones o [ESC] para cancelar.  
El Xciter volverá a la pantalla de disparo y modo "step".

Si queremos guardar esta configuración, necesitaremos grabar las configuraciones del modo run.

## 11.3 Cuadro de diálogo extendido de cue (modo run).

Usar [⇄] para cambiar entre el cuadro de diálogo básico y el extendido.



El cuadro de diálogo extendido muestra información adicional sobre el cue y los playbacks:

- En la primera línea, podemos ver el nombre y el número del cue actualmente seleccionado. El primer número es la página; el segundo es el cue.
- AP indica el banco del playback que se muestra en este momento
- CP indica el banco del playback que está actualmente conectado al cue.

Además de esta información extra, el cuadro extendido contiene opciones de cues y playbacks:

- Activar / desactivar la cue scene.
- Conectar un banco de playback al cue.
- Configuraciones de Audio.
- Asignación de escenas playback a bancos y faders.
- Añadir o reemplazar secuencias.
- Añadir o reemplazar la cue scene.

El Xciter guarda secuencias y cues en una gran lista interna. Necesitamos asignarlas a botones cue y playback faders en el modo run. El cuadro de diálogo extendido de cue ha sido diseñado con este propósito.

No necesitamos volver al cuadro de diálogo básico para seleccionar otros cues. Podemos usar también el PG y la MATRIX en el extendido para seleccionar y componer otros cues.

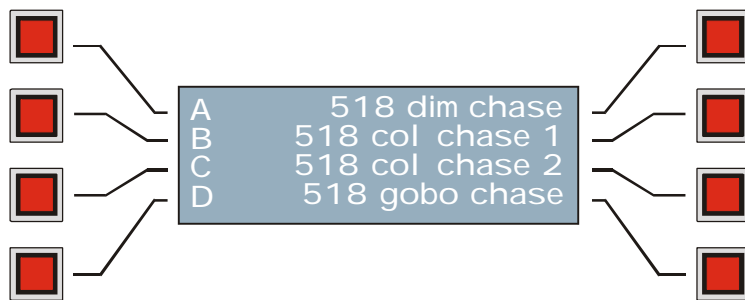
### 11.3.1 Añadir una cue scene

1. Pulsar {Add CS} en el cuadro de diálogo extendido.  
El Xciter muestra la lista interna de cue scenes.
2. Usar SCR1 para localizar el cue donde la queremos añadir.  
Pulsar la tecla blanda cercana a la cue scene para seleccionarla.
3. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.  
El Xciter volverá la cuadro de diálogo extendido y ejecutará la cue scene.

### 11.3.2 Añadir secuencias

1. Pulsar {Add Seq} en el cuadro de diálogo extendido.  
El Xciter mostrará la lista interna de secuencias.

## Funciones del modo "Run



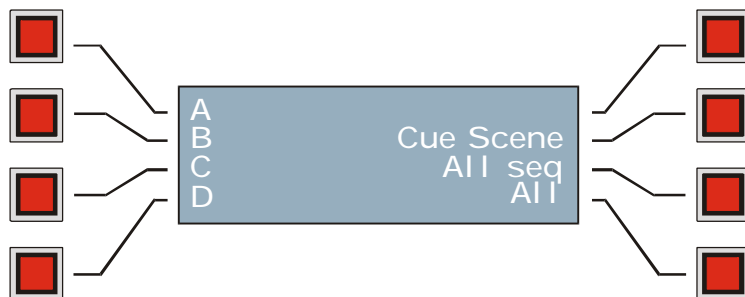
2. Usar SCR1 para localizar la secuencia que queremos añadir. Pulsar la tecla blanda cercana a la secuencia y seleccionarla.
3. Seleccionar la capa donde deseamos colocar la secuencia pulsando {A}, {B}, {C} o {D}. El Xciter volverá al cuadro de diálogo extendido e iniciará la secuencia.

Si queremos asignar otra secuencia al cue, pulsaremos [⇄] para volver al cuadro extendido y repetir los pasos 1-3.

### 11.3.3 Eliminar elementos de un cue

En el cuadro de diálogo extendido podemos quitar sólo cue scenes y secuencias. Esto evitará pérdidas accidentales de cue scenes y secuencias durante el playback.

1. Pulsar [CLEAR] en el cuadro de diálogo extendido.



2. Pulsar {A}, {B}, {C} o {D} para eliminar una sola secuencia de una cierta capa. Pulsar {Cue Scene} para borrar sólo la cue scene. Pulsar {All seq} para eliminar las 4 secuencias de las capas A, B, C y D. Pulsar {All} para quitar tanto la cue scene y las secuencias. Pulsar [ESC] para volver al cuadro de diálogo básico sin borrar nada.

### 11.3.4 Asignar playback scenes a bancos y faders

1. Pulsar {Fader PBX} en el cuadro de diálogo extendido. El Xciter mostrará la lista interna de playback scenes.
2. Pulsar la tecla blanda de la derecha de la playback scene que queremos asignar.
3. Usar PG y la MATRIX o SCR2 para seleccionar un banco de playback. Podemos componer hasta 160 bancos de playback de 6 faders.
4. Pulsar la tecla SMB de debajo del fader que queremos conectar a la playback scene. Pulsar y mantener [CLEAR], pulsar el SMB de debajo del fader y soltar [CLEAR] para desconectar el fader. El link a la playback scene desaparecerá, pero no desaparecerá de la lista la playback scene en sí misma.
5. Repetir los pasos 2-4 hasta que terminemos de manejar los bancos de playback.
6. Pulsar [ESC] para salir del controlador de playbacks. El Xciter nos pedirá grabar la nueva configuración de playback.
7. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar. El Xciter volverá al cuadro de diálogo extendido de cue.

### 11.3.5 Conectar un banco de playback a un cue

Los playbacks son independientes de los cues. Esto significa que aunque se ejecute un cue, disponemos de los mismos bancos de playbacks. Pero algunas veces, necesitamos un acceso más rápido a un banco si cargamos un cue. Antes de poder usar esta función, deberemos asignar playback scenes a bancos y faders.

**Ejemplo:** Si lanzamos un cue de música lenta, necesitamos un playback para hacer algo sobre la bola de espejos. Podemos asignar un banco de playback a ese cue. cuando lanzamos el cue, el Xciter saltará al banco que tenemos enlazado. Podemos todavía pasar a otros bancos. Si queremos volver al banco que está enlazado con el cue, pulsar de nuevo el botón cue.

1. Asegurarse que estamos en el cuadro de diálogo extendido.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR2 para localizar el banco de playback que queremos enlazar. AB (Banco Activo) muestra el número del banco de playback que se muestra actualmente.
3. Pulsar {CB:} para enlazar el banco actualmente seleccionado al cue actual.

Si queremos guardar la configuración, necesitaremos grabar las configuraciones del modo run.

#### 11.3.5.1 Configuraciones de Audio

Las configuraciones de audio son globales, lo que significa que es el mismo para secuencias y cues. Todas las secuencias fijadas con disparo por audio, reaccionarán instantáneamente a estas configuraciones.

En la parte izquierda sup. veremos el modo analizador gráfico. Podemos cambiar entre señal (S) y diferencial (D) con la tecla blanca cercana. Señal significa que veremos la amplitud actual de las señales de entrada desde los filtros de audio. Diferencial significa que sólo veremos las diferencias en amplitud de los flancos de subida de la señal. La forma más sencilla de fijar los niveles de audio es usar el analizador gráfico en modo diferencial.

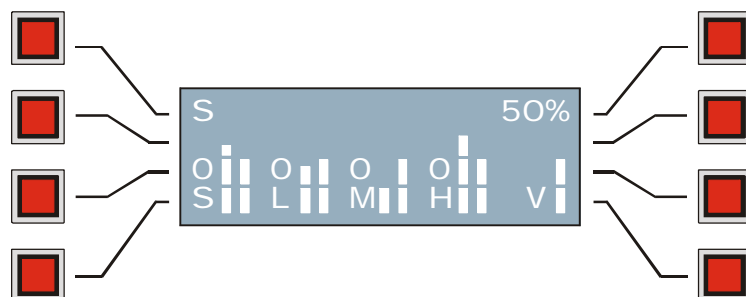
En la esquina derecha sup. veremos el nivel del parámetro actualmente seleccionado.

En la línea más inferior veremos las etiquetas de los parámetros:

- S= Sub (60 Hz)
- L= Low (400 Hz)
- M= Mid (1,5 kHz)
- H= High (12,5 kHz)

En la segunda línea desde abajo veremos los contadores de "beats" para cada banda de audio. Fijarse en estos contadores cuando fijemos los niveles de audio.

1. Pulsar {Audio}.



2. Pulsar [CLEAR], [LOAD], [?] y [EDIT] para seleccionar las bandas de audio. Pulsar [STORE] para seleccionar el volumen.
3. Usar SCR1 para ajustar el valor.
4. Repetir los pasos 2 y 3 hasta tener fijadas todas las bandas de audio.
5. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar. El Xciter volverá al cuadro de diálogo avanzado.

## 11.4 Configuraciones de grabación del modo run

Pulsar [STORE] en el cuadro de diálogo básico o avanzado para grabar las configuraciones actuales del modo run. Se grabarán las siguientes configuraciones:

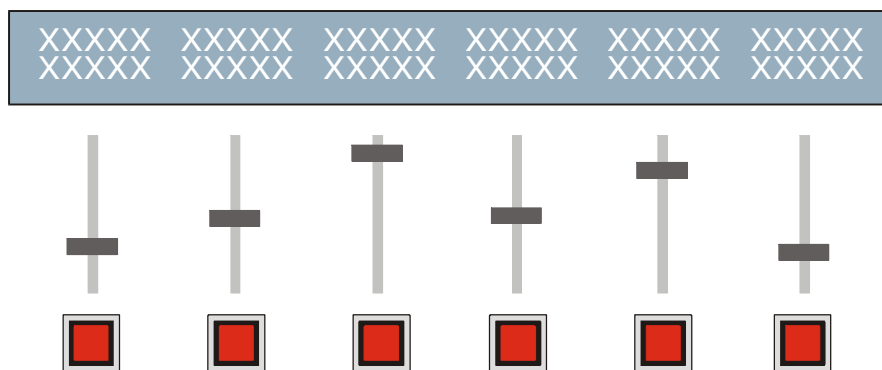
- Secuencias asignadas y cue scene.
- Disparo y modo step de cada secuencia.
- Condición activa / inactiva de cada secuencia.
- Enlace rápido a la página de playback.

**Ejemplo:** Añadir una secuencia que hace strobe del dimmer en la capa A y desactivarla. Pulsar [STORE] para asignar permanentemente la secuencia y desactivarla. La próxima vez que carguemos este cue, la secuencia estará presente y desactivada. Podremos activarla de nuevo, haciendo strobe al haber música.

## 11.5 Controles de Playback

Cuando estamos en el cue (en modo run), el Xciter mostrará los controles en LCD2. Los controles de playback abarcan lo siguiente:

- SMF 1-6
- SMB 1-6
- SCR2
- LCD2



Lo primero que vemos son las etiquetas. Estas son actualmente nombre de escenas playback. Podremos dar nombres de 15 caracteres. Cuando vemos los nombres sobre los faders, se condensan en 10 caracteres. Recomendamos dar nombres significativos de 10 caracteres a las escenas Playback (PB).

### 11.5.1 Activar y saltar playbacks

1. Usar SCR2 para movernos por los bancos de playback.
2. Subir el SMF (por encima del 3%) para activar el playback y ajustar su influencia a la salida. El que más alto fijemos, más influencia tendrá en la playback scene. El LED en el SMB correspondiente a los aparatos, indican que el playback es activo y está enclavado.
3. Pulsar SMB para saltar los playbacks.

### 11.5.2 Desactivar los playbacks

1. Usar SCR2 para movernos por los bancos de playback.
2. Bajar el SMF (por debajo del 3%) para desactivar los playbacks. El LED del SMB correspondiente se apagará.

### 11.5.3 Enclavamiento automático

En el momento que activamos un playback, se enclava automáticamente en su posición actual. Enclavado significa que el playback no se moverá más con los que están inactivos.

En el momento que desactivemos el playback, se desenclavará.

### 11.5.4 Enclavamiento fuerte

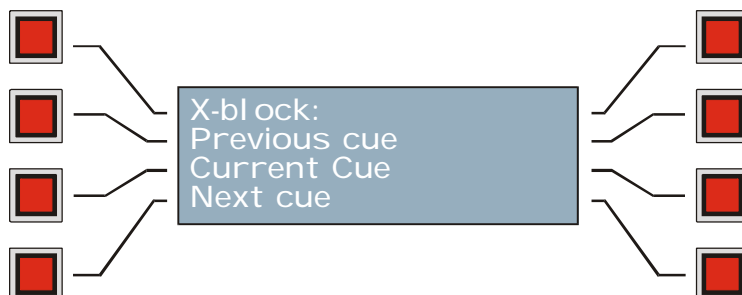
En algunos casos, queremos que el playback no se mueva nunca. A eso lo llamamos enclavamiento fuerte de playback.

Pulsar y mantener [SHIFT], pulsar SMB del playback a enclavar y soltar [SHIFT].

Hacer lo mismo si queremos desenclavarlo de nuevo.

## 11.6 Cuadro de diálogo básico de cue list

Cuando pulsamos [CL], el Xciter entrará en el modo cue list y mostrará el cuadro de diálogo básico.



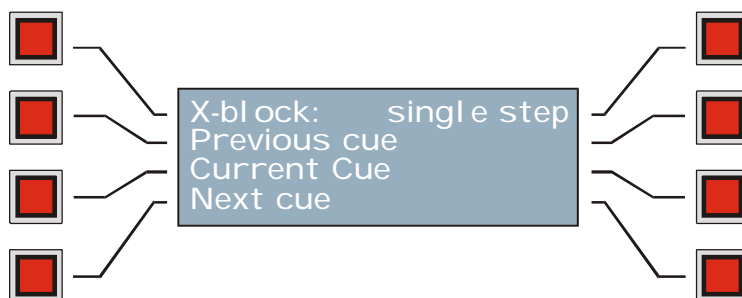
La primera línea indica que la transición activa antes de arrancar el próximo cue ha arrancado. **Ejemplo:** Si indica 'wait for go' (esperar para empezar), el usuario debe pulsar una flecha para ir al próximo cue de la lista. Ver la sección en "elementos de show" para los detalles de los bloques de transición.

La:

- Segunda línea muestra el cue anterior.
- Tercera línea muestra el cue actual.
- Cuarta línea muestra el próximo cue.

Tener en cuenta que la lista va moviéndose a medida que va pasando un cue tras otro. El display realizará también saltos a varios cues como resultado de ciertos bloques de transiciones, como la función loop..

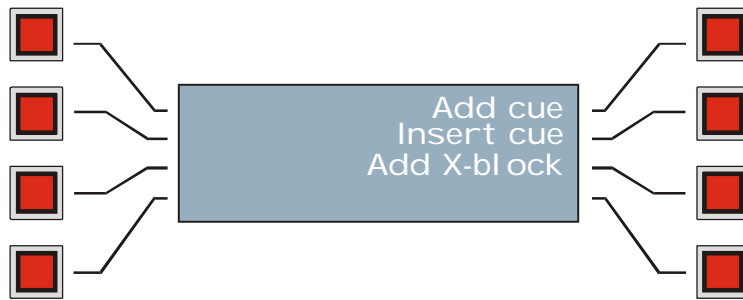
Pulsar la tecla blanda de arriba a la derecha para cambiar a modo "step" simple. Todos los bloques de funciones excepto la función END se saltarán.



Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para movernos por el cue list.

## 11.7 Cuadro de diálogo extendido de cue list

Pulsar [⇧] para cambiar entre el cuadro básico y el extendido.



### 11.7.1 Añadir / insertar cue

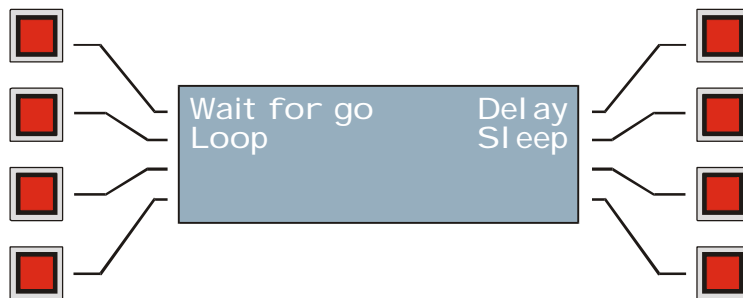
1. Pulsar {Add cue} para añadir un cue detrás de cue seleccionado.  
Pulsar {Insert cue} para insertar un cue antes del cue seleccionado.  
El Xciter muestra el cue list y lo pasa a modo simple.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar un cue de la lista, donde queremos añadir o insertar un nuevo cue.  
Pulsar [ENT] para confirmar la selección, [ESC] para cancelar. El Xciter retorna al cuadro extendido.
3. Repetir los pasos 1-2 hasta que tengamos añadidos en la lista los cues que deseemos.

En un cierto momento encontraremos la palabra 'END' en la lista. Esa palabra está siempre la lista. Si añadimos cues detrás de esta palabra, el Xciter se moverá por ellos cuando deseccionemos el cue list (salir del modo cue list o seleccionar otro cue list). Para más detalles, ver 'elementos del show'.

### 11.7.2 Añadir un X-block

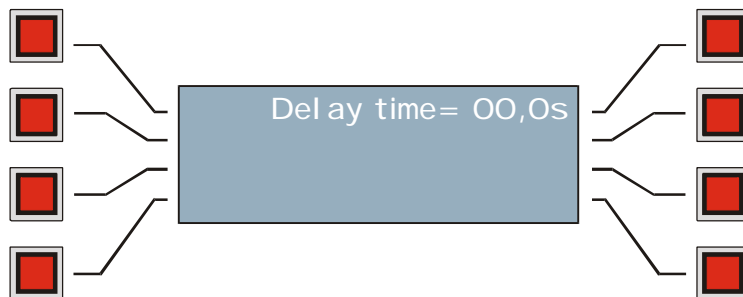
El X-block o bloque de transición del cue actual, determina cuando y como se lanzará el próximo cue de la lista. Para una descripción de los bloques de transiciones ver 'elementos del show'.

Pulsar {Add X-block} en el cuadro de diálogo extendido.



#### 11.7.2.1 Delay

1. Pulsar {Delay}.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar un cue de la lista, donde queremos añadir el bloque de transición.  
Pulsar [ENT] para confirmar la selección o [ESC] para cancelar.  
El Xciter nos pedirá introduzcamos un tiempo.

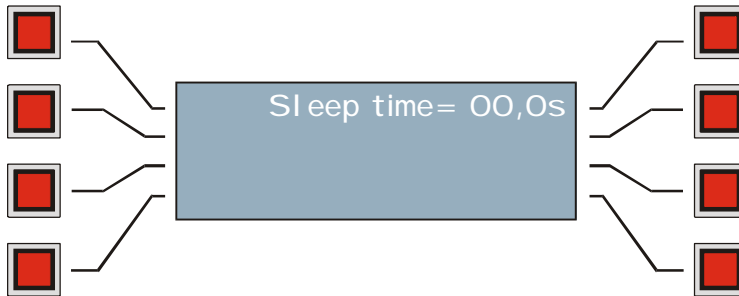


3. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir un nuevo valor.

4. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.  
El Xciter nos devolverá al cuadro de diálogo extendido.

#### 11.7.2.2 Función "Sleep" (dormido)

1. Pulsar {Sleep}.  
El Xciter mostrará el cue list y lo pasará a modo "step" simple.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar un cue donde añadir el bloque de transición.  
Pulsar [ENT] para confirmar la selección o [ESC] para cancelar.  
El Xciter nos pedirá que introduzcamos un tiempo.



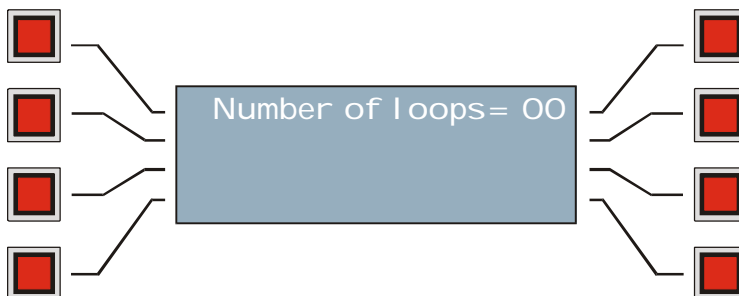
3. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [CLEAR] y MATRIX 1-10 para introducir un nuevo valor.
4. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.  
El Xciter nos devolverá al cuadro de diálogo extendido.

#### 11.7.2.3 Wait for go (esperar para empezar)

1. Pulsar {Wait for go}.  
El Xciter mostrará el cue list y lo pasará a modo "step" simple.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar un cue donde añadir el bloque de transición.  
Pulsar [ENT] para confirmar la selección o [ESC] para cancelar.  
El Xciter nos devolverá al cuadro de diálogo extendido.

#### 11.7.2.4 Loop (bucle)

1. Pulsar {Loop}.  
El Xciter mostrará el cue list y lo pasará a modo "step" simple.
2. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar un cue donde añadir el bloque de transición. Este punto es el final del bucle.  
Pulsar [ENT] para confirmar la selección o [ESC] para cancelar .  
El Xciter nos pedirá que introduzcamos el número de bucles.



3. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [CLEAR] y MATRIX 1-10 para entrar un nuevo valor.
4. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.  
Cuando confirmamos, el Xciter muestra el cue list y lo pasa a modo "step" simple.
5. Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para seleccionar el cue donde arrancará el bucle.  
Para crear un bucle que funcione correctamente, necesitamos seleccionar un cue que entre antes del bloque de transición. Si seleccionamos un cue detrás del bloque de bucle, el Xciter saltará al cue sin realizar ningún bucle.  
Pulsar [ENT] para confirmar la selección o [ESC] para cancelar.  
El Xciter nos devolverá al cuadro de diálogo extendido.

# Capítulo 12. Funciones de manipulación instantánea

## 12.1 Control de "pitch" y "freeze"

El segundo fader desde la izquierda, con el click central, es el fader de control de "pitch". Con este fader podemos manipular todos los parámetros de tiempo (relativamente) durante la reproducción y la programación. Los parámetros de tiempo incluyen los tiempos de escena, tiempos de fade, velocidad y todos los motores de efectos.

Cuando el fader está en el centro (click) el Xciter funcionará con los tiempos originales que estén programados.

Pulsar [Freeze] para "congelar" momentáneamente las secuencias y los efectos que están funcionando.

Pulsar y mantener [SHIFT] y pulsar [Freeze] para bloquear la función "freeze". Soltar de nuevo la ejecución pulsando la tecla [Freeze].

## 12.2 Master, Master Flash y Black Out

El primer fader de la izquierda es el potenciómetro de master de intensidad. Utilizarlo para manipular la intensidad relativa de aparatos y dímmeres genéricos. Para los aparatos que no tienen dimmer, el Xciter dispone de un valor de cerrado de obturador (ver librería). Este valor se envía a estos aparatos en particular cuando bajamos el potenciómetro de master por debajo del 3%.

Pulsar MB (Master Bounce) para fijar momentáneamente los focos y dímmeres a su máxima intensidad.

Pulsar [BO] (Black Out) para cerrar todos los focos.

Recordar que podemos excluir algunos aparatos del master y del blackout (ver patch). Los aparatos que están marcados, no se verán afectados por el fader de master y/o el black out.

## 12.3 Botones AD: SMK, STRB, EXT1 y EXT2

Para configurar los botones de AD (Acceso Directo), (DA en inglés), necesitaremos algo de experiencia en el sentido que deberemos saber qué está colocado en los canales DMX físicos.

**Ejemplo:** Para programar un acceso directo a la máquina de humo DMX, deberemos saber los donde está más o menos situada dentro de la cadena DMX.

Recordar que la escena de AD tiene una prioridad muy alta, siempre mayor que la del programador.

**Ejemplo:** Si activamos todos los canales de la escena AD, esta escena pasará por encima de todo cuando la activemos durante la ejecución en modo run.

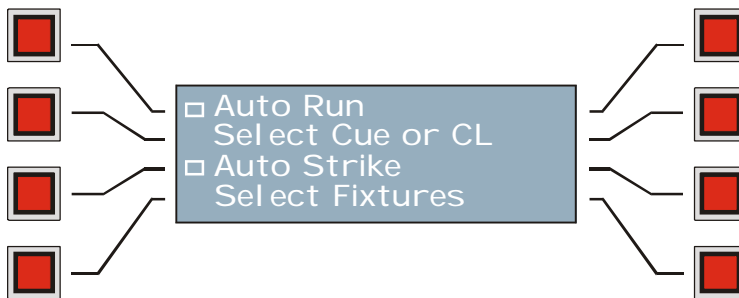
- Pulsar DA para activar la escena AD de detrás.  
La escena permanecerá activa tanto tiempo como pulsemos el botón.
- Pulsar y mantener [SHIFT], pulsar DA y soltar [SHIFT] para fijar la escena AD.  
Pulsar el mismo botón DA para soltar de nuevo la escena AD.

## Capítulo 13. Ejecución automática (auto run)

Cuando está activada la ejecución automática (auto run), el Xciter ejecutará un cierto cue o cue list después de arrancar. Con el auto run, disponemos de una opción de auto arranque de la lámpara. Cuando está activada, la función de auto arranque arranca todas las lámparas de los aparatos después de arrancar el controlador y antes de lanzar un cue o cue list.

**Ejemplo:** Cuando hay un operador, otras personas, que no conozcan el funcionamiento del controlador, pueden arrancar las lámparas y ejecutar un pequeño show, gracias a la opción auto run.

1. Pulsar {Auto run} en el menú setup.



2. Pulsar {Auto Run} para activar/desactivar el modo auto run.
3. Pulsar {Auto Strike} para activar /desactivar la función auto arranque.
4. Pulsar {Select Cue o CL}.
5. Pulsar [Cue] y usar PG + MATRIX para seleccionar un cue o pulsar [CL] y usar PG + MATRIX para seleccionar un cue list.
6. Pulsar {Select Fixtures}.
7. Usar la MATRIX para seleccionar los aparatos que queremos arrancar.
8. Pulsar [ESC] para salir del cuadro de diálogo auto run y volver al menú de setup.

# Capítulo 14. Modo de usuario (user mode)

El modo usuario determina de qué manera es accesible la consola. disponemos de tres modos de usuario.

## 14.1 Diferentes modos para diferentes personas

### 14.1.1 Modo Programador

En el modo programador tenemos acceso a todas las funciones del Xciter.

### 14.1.2 Modo Operador (run)

Tenemos acceso a todas las funciones de reproducción.

Las funciones siguientes están desactivadas. Al pulsar botones desactivados no obtendremos efecto.

- No podemos cambiar los datos del show. [Edit] y [Store] están desactivados.

**Ejemplo:** Siempre que nosotros seamos los programadores del Xciter, en este modo, podemos manejar el controlador de forma segura.

**Ejemplo:** Nuestro DJ residente conoce bien el controlador y queremos que le saque el mayor partido.

### 14.1.3 Modo "dummy"

Tenemos acceso limitado a las funciones de reproducción y no podremos editar o grabar. Es el modo de usuario más seguro.

Las funciones siguientes están desactivadas. Al pulsar botones desactivados no obtendremos ningún efecto. No podremos:

- Cambiar datos del show. [Edit] y [Store] están desactivados.
- Realizar control manual de lo aparatos. [Fix], [Dim], [Clear] y [Load] están desactivados.
- Arrancar/parar secuencias o cambiar la secuencia del modo run. Las teclas blandas de LCD1 están desactivadas.

**Ejemplo:** En una exhibición queremos incrementar la interactividad con ciertos objetos de arte. Los visitantes, que no conocen absolutamente nada del controlador, podrán usar la consola para iluminar.

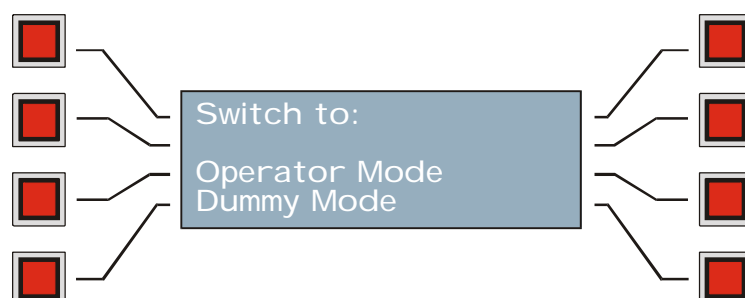
**Ejemplo:** Tenemos un DJ de visita que no conoce nada del controlador.

## 14.2 Cambiar modos de usuario

### 14.2.1 De un programador a otro

En modo programador, el Xciter nos permite acceder inmediatamente al menú setup.

1. Pulsar {User Mode} en el menú setup (de configuración).



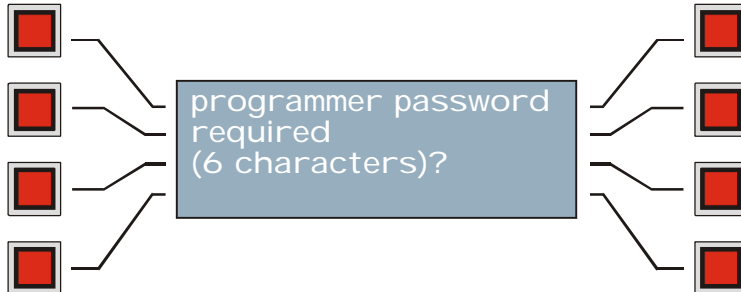
2. Pulsar {Operator Mode} para pasar a modo operador.

3. Pulsar {Dummy Mode} para pasar a modo "dummy".
4. Pulsar [ESC] si queremos abandonar el cuadro de diálogo sin cambiar nada.

En el momento que seleccionemos un modo de usuario, el Xciter volverá a la pantalla de introducción y arrancará en ese modo.

### 14.2.2 Desde otro programador

En un modo de usuario, el Xciter nos pedirá la contraseña para entrar en el menú de configuración.



1. Usar los números y las letras de la MATRIX para introducir la contraseña.
2. Pulsar [ENT] para confirmar o [ESC] para cancelar.

Si introducimos la contraseña correcta, el Xciter cambiará al modo programador y entrará en el menú de configuración.

Si hemos olvidado la contraseña, podremos encontrarla en la parte posterior de la consola.

# Capítulo 15. Configuración del Interface

**¡Atención: Sólo para usuarios expertos!**

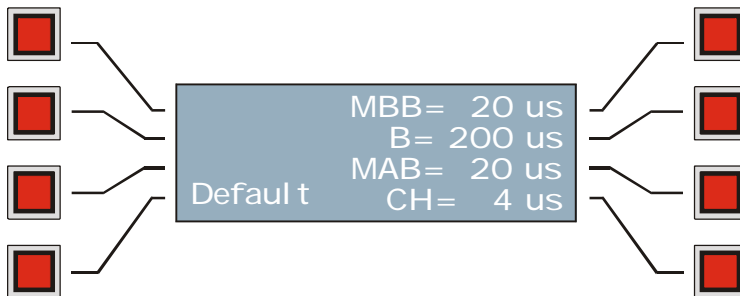
Pulsar {Interfaces} en el menú de configuración para entrar.



## 15.1 Temporizaciones DMX

La frecuencia de refresco del DMX estándar del Xciter es de 33 Hz. Algunos aparatos no funcionan a esta frecuencia. En este caso, necesitamos una frecuencia de refresco más baja.

1. Pulsar {DMX} en el menú interface



2. Pulsar {MBB} para ajustar la longitud de "Mark Before Break".  
Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [Clear] y MATRIX para introducir un nuevo número.  
Pulsar [ENT] para mantener el nuevo valor o [ESC] para rehusar y volver al valor anterior.
3. Pulsar {B} para ajustar la longitud de "Break".  
Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [Clear] y MATRIX para introducir un nuevo número.  
Pulsar [ENT] para mantener el nuevo valor o [ESC] para rehusar y volver al valor anterior.
4. Pulsar {MAB} para ajustar la longitud de "Mark After Break".  
Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [Clear] y MATRIX para introducir un nuevo número.  
Pulsar [ENT] para mantener el nuevo valor o [ESC] para rehusar y volver al valor anterior.
5. Pulsar {CH} para ajustar la longitud entre canales.  
Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para modificar el valor.  
Usar [Clear] y MATRIX para introducir un nuevo número.  
Pulsar [ENT] para mantener el nuevo valor o [ESC] para rehusar y volver al valor anterior.
6. Pulsar [ESC] para volver al menú de configuración del interface.

En caso de querer devolverle los valores por defecto, pulsar {Default}. El Xciter pedirá confirmación.

## 15.2 Configuración Master/Esclavo

Estas configuraciones son útiles sólo si queremos unir dos o más consolas. Necesitamos fijar una como master y otra (s) como esclavas. Una vez están correctamente conectadas y configuradas, las consolas esclavas ejecutarán cues y playbacks en paralelo con la master..

**Ejemplo:** Si lanzamos un cue en la master, las esclavas lanzarán el mismo cue.

La función master/esclavo es útil cuando necesitamos más de 40 aparatos o un universo DMX extra.

1. Pulsar {Master/Slave} en el menú de interface.



2. Pulsar {Master} o {Slave} si queremos fijar el controlador en master o esclavo. El cuadrado relleno, indica el modo actual.

3. Pulsar {DMX address}.  
Usar las flechas (ARROW) o SCR1 para ajustar el valor.  
Usar [Clear] y MATRIX para introducir un nuevo valor.  
Pulsar [ENT] para mantener el nuevo valor o [ESC] para rehusar y volver al valor anterior.

Si seleccionamos una dirección DMX ya ocupada por un aparato o dimmer, el Xciter nos lo dirá y nos pedirá que seleccionemos otra dirección.

Debemos asegurarnos que esta dirección sea idéntica en la master y en las esclavas.

4. Pulsar [ESC] para salir del cuadro de diálogo de master / esclavo y volver al menú de interface.

# Capítulo 16. Software de PC

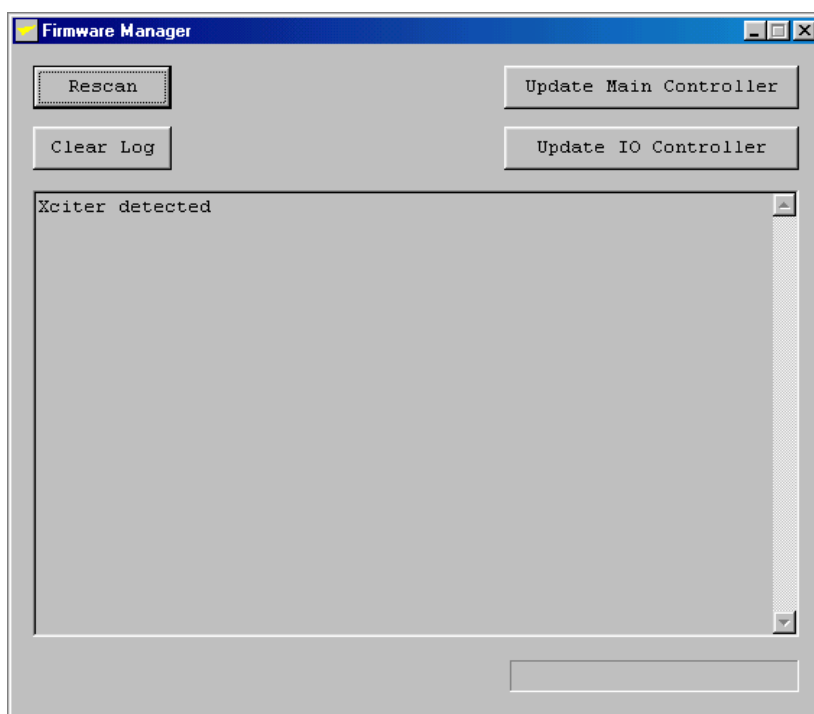
## 16.1 Instalación del Software

Ejecutar 'Install.exe' desde el CD del Xciter CD. Esta acción instalará todos los ficheros de aplicaciones y drivers necesarios para el PC o portátil.

## 16.2 Firmware Manager

Usar esta aplicación para actualizar el software de la consola. Podemos descargar nuevo software desde la web de soporte de Martin (<http://www.martin.dk>).

1. Asegurarse que el Xciter está conectado al PC.
2. Pulsar {Firmware Update} en el menú setup del Xciter.
3. Arrancar la aplicación FM (Firmware Manager).



4. Si el Xciter no es detectado, el software nos lo notificará y apagará los botones de actualización (update). Pulsar 'Rescan' si queremos que el software busque de nuevo el Xciter. Si sigue el mensaje de error, contactar con el distribuidor Martin más cercano.

### IMPORTANTE:

- Recomendamos actualizar la versión del Xciter en un entorno seguro en cuanto a tensión de red. Si el Xciter se apaga durante el proceso, no funcionará nunca más.
- NO reinicializar la consola después de un error de actualización, ya que si lo hacemos, la consola no funcionará más.
- NO cargar la misma versión una y otra vez. Esto podría causar daños en algunos componentes del hardware.

Si la consola no funciona después de una actualización, necesitaremos contactar con el distribuidor Martin más cercano.

### 16.2.1 Actualización del procesador IO

1. Pulsar 'update IO processor'.

2. Seleccionar el fichero "b6" que deseemos actualizar en el Xciter. Podremos encontrar actualizaciones de versión en la web de soporte de Martin.  
El software nos devolverá un mensaje de error si hemos cargado un fichero inválido.
3. El software nos advertirá si tratamos de actualizar la misma o una versión anterior.  
Pulsar 'Yes' para continuar y 'No' para cancelar.
4. Debemos reiniciar la consola, pero sólo si muestra un mensaje que la actualización se ha realizado correctamente.

### 16.2.2 Actualización del procesador principal

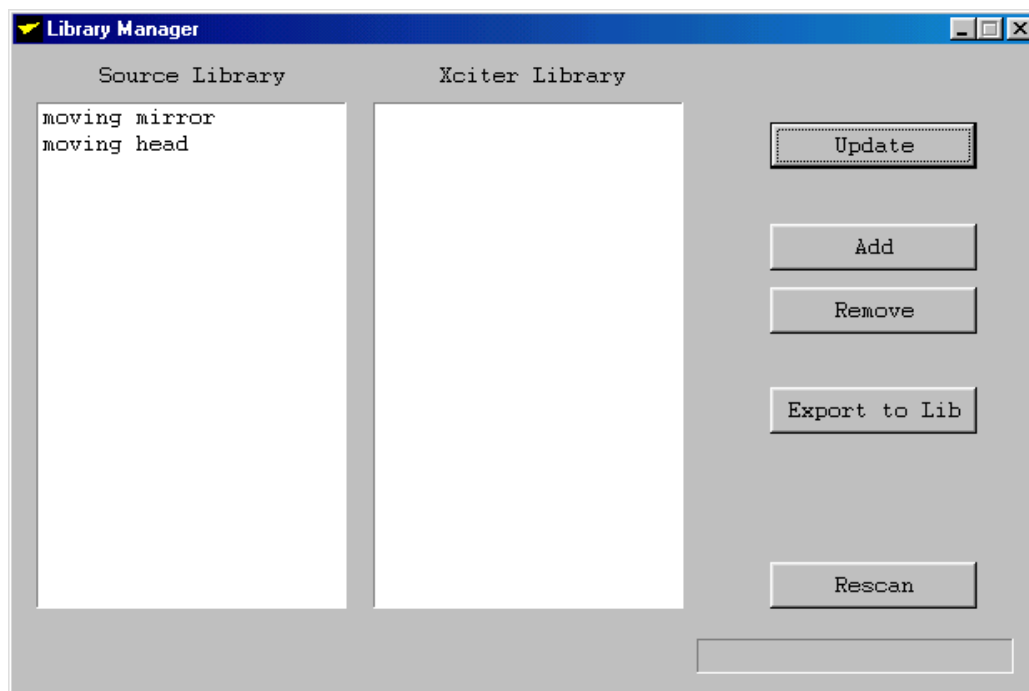
1. Pulsar 'update main processor'.
2. Seleccionar el fichero "bin" que queramos actualizar en el Xciter. Podremos encontrar actualizaciones de versión en la web de soporte de Martin.  
El software nos devolverá un mensaje de error si hemos cargado un fichero inválido.
3. El software nos advertirá si tratamos de actualizar la misma o una versión anterior.  
Pulsar 'Yes' para continuar y 'No' para cancelar.
4. Debemos reiniciar la consola, pero sólo si muestra un mensaje que la actualización se ha realizado correctamente.

## 16.3 Library manager

Usar esta aplicación para manejar la librería del Xciter desde un PC.

Por ejemplo, podemos añadir definiciones de aparatos que nos hayamos bajado de la web de Martin.

1. Asegurarse que el Xciter está conectado al PC.
2. Arrancar la aplicación LM (Library Manager).  
El software cogerá todas las definiciones que haya dentro de la librería del Xciter's y los colocará en la lista de la derecha. Leerá también la del PC y la pondrá en la lista de la izquierda.



3. Si el Xciter no es detectado, el software nos lo notificará y apagará los botones de actualización (update). Pulsar 'Rescan' si queremos que el software busque de nuevo el Xciter. Si sigue el mensaje de error, contactar con el distribuidor Martin más cercano.

### 16.3.1 Añadir una definición de aparato

1. Seleccionar una definición de aparato de la lista de la izquierda.

2. Pulsar 'Add' para añadir la definición o definiciones a la lista de la derecha.  
El software nos advertirá si alguna definición ya existe en la librería.  
Pulsar 'Yes' para sobrescribir y 'No' para saltarlo y mantener el original.

### 16.3.2 Actualizar el procesador principal

1. Seleccionar las definiciones de aparatos de la lista de la derecha.
2. Pulsar 'Remove' para quitarlos de la librería del Xciter.

### 16.3.3 Actualización de la librería del Xciter

1. Pulsar 'Update' para cargar los cambios en el Xciter.  
La aplicación mostrará un error en el caso que queramos quitar una definición de aparato usada en el patch.
2. Esperar hasta que la aplicación acabe correctamente..

### 16.3.4 Exportar a fichero tipo lib

Y Podemos exportar las definiciones desde la librería interna del Xciter a una librería del PC.

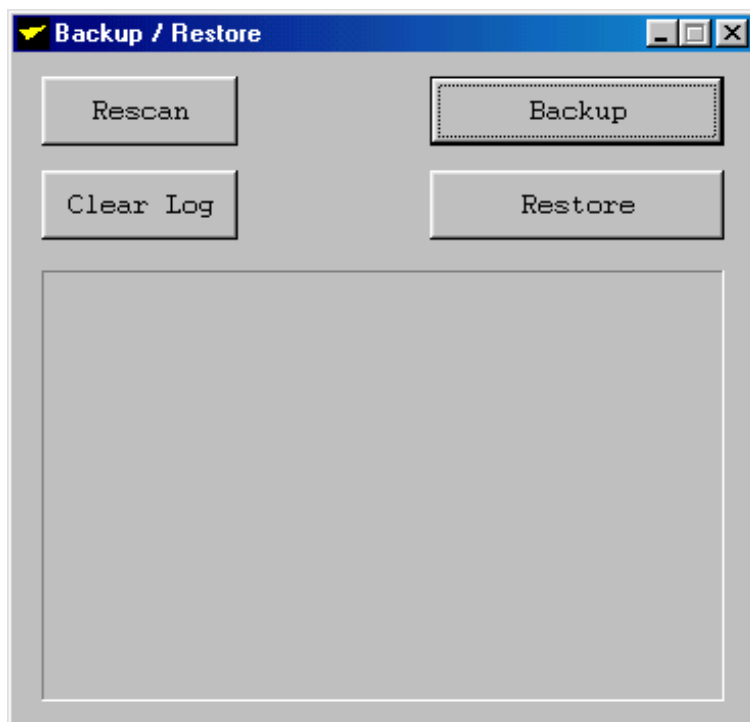
1. Seleccionar las definiciones que deseemos exportar.
2. Pulsar 'Export to lib'.

La aplicación colocará las definiciones en la carpeta 'library' . NO cambiar nada de la estructura de esta carpeta. Si lo hacemos, el "library manager" no funcionará correctamente y deberemos reinstalar el software de PC.

## 16.4 Backup / Restore

Usar esta aplicación para hacer un "backup" de la estructura completa de datos del Xciter al PC o portátil. Si le ocurre algo al show, podemos recuperar (restore) el último backup realizado.

1. Asegurarse que el Xciter está conectado al PC.
2. Arrancar la aplicación BR (Backup / Restore).



3. Si el Xciter no es detectado, el software nos lo notificará y apagará los botones de actualización (update). Pulsar 'Rescan' si queremos que el software busque de nuevo el Xciter. Si sigue el mensaje de error, contactar con el distribuidor Martin más cercano.

# Capítulo 17. Especificaciones - Xciter

## Dimensiones

Longitud x profundidad x altura: 483 x 265 x 120mm (19 x 10,4 x 4,7")

Peso: 4,65 kg (10,3 libras)

## Alimentación

Rango operativo: 85-265V AC, 50-60Hz

Potencia máxima: 15W

## Potencia de proceso

Controlador de alto nivel Infineon micro-controller a 40MHz

2MB de memoria de trabajo rápida

8MB de memoria de grabación de alto rendimiento

Procesador separado para las funciones I/O

## Interfaces

1 x DMX in (5P XLR macho)

1 x DMX out (3 & 5P XLR hembra)

1 x MIDI in (DIN5 hembra)

1 x MIDI out (DIN5 hembra)

1 x MIDI through (DIN5 hembra)

1 x USB puerto esclavo (USB B)

1 x audio in (jack mono 5mm)

1 x micrófono interno

1 x IIC puerto de expansión (DIN5 hembra)

## Controles

Botón alimentación de tacto suave con sistema de seguridad de apagado de 2 segundos

Master fader para el ajuste general de la intensidad de la luz

Botón de master flash

Botón de black-out

Fader de pitch con clic central para ajustar el tiempo de la secuencia durante la reproducción

Botón de congelado "Freeze"

6 faders y botones flash para el control de parámetros y acceso directo a escenas durante la reproducción

Botones programables de humo, strobe, extra 1 y extra 2

LCD de 40 x 2 caracteres iluminado en azul para ver niveles de fader, parámetros y valores

Rueda para movernos por las páginas de fader

LCD de 20 x 4 caracteres iluminado en azul para ver menús y cuadros de diálogo

8 botones blandos para seleccionar elementos del display

Rueda para movernos por las listas y entrada de datos

Botones ESC y ENTER para los menús y cuadros de diálogo de control

Botón Dim para realizar acceso directo a los canales de dimer  
Botón Fix para controlar aparatos  
Botón Cue para lanzar cues por separado  
Botón Cue list para activar cue lists  
8 botones de página para seleccionar cue pages y grupos de aparatos  
20 botones generales para seleccionar cues, aparatos y datos de entrada  
Tecla Shift para acceder a funciones secundarias de ciertos botones  
Botones previous y next para usarlos en la función paso a paso, entrada de datos, navegación  
Joystick para control de pan / tilt con botón incorporado para cambiar entre grueso y fino  
Botón de exclusión de Pan  
Botón de exclusión de Tilt  
Botón Home para enviar todos los aparatos seleccionados a su posición de origen  
Estructura blanda para tener un control comfortable  
Conector USB A para mesa de iluminación  
Conector USB B para conexión con PC

### **Funciones de programación**

20 aparatos de un máximo de 48 canales cada uno – (total máximo 512 canales físicos)  
Librería Martin integrada  
Editor de aparatos para crear nuestros propios perfiles de aparato  
160 cues con 4 secuencias ejecutándose simultáneamente  
Hasta 160 cue lists (funciones go, chase, wait)  
Funciones de dimer incorporadas  
Efectos Pan / tilt con efectos de tiempo  
Efectos para todos los canales con efectos de tiempo  
Modo relativo y absoluto  
6 escenas de ejecución manual durante la reproducción  
20 presets  
Modos de disparo de secuencias: reloj interno, manual, audio (4-bandas, nivel ajustable), BPM (con modo grabación)  
Opciones de secuencia: hacia adelante, hacia atrás, a saltos, aleatorio  
Función auto arranque con lamp on  
Exportación / importación de show, librería vía USB conectada a un PC

### **Artículos incluidos**

Manual de instrucciones  
Cable XLR 3 contactos de 5 metros  
XLR de final de línea  
Cable de red IEC de 3 conductores de 1,5 metros

### **Información para pedidos**

Xciter ctrl; 90-260V, 50-60Hz: P/N 90736000