

TITAN

ACTUALIZACIÓN SOFTWARE 1.3 → 1.5

¡IMPORTANTE!

Después de cada actualización de software, debemos hacer un Reset Frío:

- Apagar la consola
- Pulsar y mantener pulsada la tecla ←
- Encender la consola, y después de unos segundos...
- Soltar la tecla ←

TECLAS NUEVAS

TITAN ha cambiado algunas de sus teclas de función:

LA TECLA...	SE SUSTITUYE POR LA TECLA...
WAIT	TEST ((1))
FL-MC ó SYNC	P.K. ((2))



NUEVAS FUNCIONES

TEST de canales en el campo manual

Existe una función de **TEST**, que nos permite chequear canales en escena de forma aislada. Esta función solo trabaja con los canales activados desde el campo manual.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Pulsaciones	Resultados en Escena
CHANNEL # TEST	Todos los canales del campo manual funden a 0%, excepto el <u>canal #</u> que funde a 100%. Este canal permanecerá en escena a su 100% hasta que volvamos a pulsar la tecla TEST o editemos nuevamente su nivel.
TEST	Todos los canales del campo manual funden a 0%, y el <u>canal #+1</u> funde a 100%. Este canal permanecerá en escena a su 100% hasta que volvamos a pulsar la tecla TEST o editemos nuevamente su nivel. El <u>canal #+1</u> será, el siguiente canal al último utilizado por la función TEST , o el último seleccionado desde el teclado.

Los tiempos de fundido son de 1.8 segundos máximo (de 0% a 100%).

Aumento del número de presets

El rango de número de preset ha aumentado de 0.1-599.9 a **0.1-799.9**

Curva Park

Disponemos de una nueva curva, la curva Park ó curva 5. Cuando asignamos esta curva a un dimmer este permanecerá a 100% sea cual sea el valor de su canal de control.

Esta curva es muy utilizada para dar servicio al backstage o a camerinos, sin necesidad de utilizar un canal de control para ello.

Es decir, podemos poner un dimmer al 100% asignándole la curva Park. Este dimmer quedará sin control.

Secuencia

Hay nuevas funciones relacionadas con la secuencia:

Podemos entrar a modificar el preset en **X1**, con el editor en modo Stage, pulsando:
MD.FY TO.PR **ó** **MD.FY TO.ST**

Podemos entrar a modificar el preset en **X2**, con el editor en modo Blind, pulsando:
MD.FY TO.PR **ó** **MD.FY TO.ST**

Podemos editar el tiempo de salida (**T**) del paso en **X2**, directamente, pulsando:
TIME TO.PR **ó** **# TIME TO.ST**

Nuevos atributos para los pasos de secuencia (Texto y Comandos)

A partir de esta versión, los pasos de secuencia admiten texto (para su identificación) y la posibilidad de tener un comando asociado; comando que se ejecutará cuando su paso comience su crossfade desde X2.

Para ello, en el display, contamos con 2 pantallas para la edición de pasos (y para el examen):

■ st x1 ■ Pr0 T T T⊕ J	st X1 Pr 0
st x2 Pr1 T T T⊕ J	st X2 Pr 1

Cada línea contiene la información de 1 paso.

Y en el monitor:

	Step	Pr	T↓	T↑	T⊕	Jump	Text	Command
X1	0	0						
X2	1	1						
	2	2						
	3	3						
	4	3.5						
	5	4						
	6	5						
	7							

Cada línea contiene la información de un paso, en el mismo orden que el display.

Texto

Cada paso de secuencia puede tener un texto asociado de hasta 16 caracteres.

Para editar el texto:

- Seleccionar con el cursor la celda de texto, primera celda de la segunda pantalla del display, que cuando no está editada, aparece en blanco.
- Teclar el texto deseado (ver a continuación).
- Desplazar el cursor para seguir editando.

Para borrar el texto:

- Acceder a la celda de texto ■ *texto del show* ■
- Pulsar **DELETE**

Edición del texto:

Mientras estamos en una celda de texto, algunas de las teclas de TITAN conmutan su función para permitirnos escribir.

Para editar números en el texto, utilizamos el teclado numérico.

Para editar letras, utilizamos las teclas de flash de canal, y las teclas de función de la parte superior de la consola (cada tecla tiene serigrafiada, sobre ella, la letra o función de texto asociado).

Las funciones especiales para la edición de texto son:

Función	Tecla Asociada	¿Qué hace?
SPACE	GO . PS	Nos permite insertar un espacio en blanco.
←	DIR	Borra el carácter anterior.
SYM	ST . EP	Acceso a los símbolos ; “ # \$ % & ` () * + , - . / (Pulsar la tecla tantas veces como sea necesario, y aceptar el símbolo seleccionado pulsando ENTER)
ENTER	BLK . OUT	Nos permite desplazarnos al siguiente carácter y aceptar los símbolos de la función SYM. Muy utilizada para posicionar el cursor sin borrar.

Comando - Command

El comando asociado al paso se introduce utilizando 2 celdas, una para el tipo de comando y otra para el dato numérico.

Los comandos se ejecutarán en el momento en que su paso comienza el crossfade desde X2.

Estos comandos son:

Tipo	Función	Dato asociado
Pag	Carga de la página...	900 – 999
GoM	Dispara el master...	1 – 12/24/36
Mac	Ejecuta la macro...	1 – 24/36/48
Rs2	Ejecuta el comando Rs232	1 – 999
	No se realiza ningún comando	No admite dato

Para editar el tipo de comando:

- Seleccionar la primera celda de comando (celda que si el comando no está editado aparece vacía).
- Pulsar **INSERT** tantas veces como sea necesario para ver en el display el tipo deseado (dentro de las opciones también encontramos el tipo “vacío” que utilizamos para eliminar el comando).
- Mover el cursor y seguir editando.

Para editar el dato numérico del comando:

- Seleccionar la segunda celda de comando (celda que si no está editada aparece vacía).
- Introducir el dato numérico correspondiente al tipo de comando (ver tabla anterior).
- Mover el cursor y seguir editando, o pulsar **ENTER** para finalizar.

Nuevos “atributos” y nuevos “modos” para los Chases

Los chases de TITAN han sufrido modificaciones profundas, algunos de sus parámetros son totalmente nuevos, otros se han ampliado y otros han desaparecido.

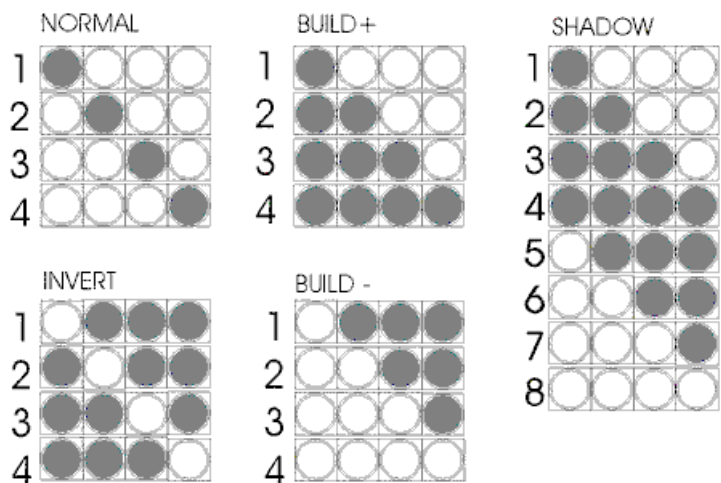
En la siguiente tabla se recogen los parámetros actuales de los chases:

Parámetro	Nombre	¿Qué es?
Nombre	8##	El nombre del chase lo identifica y nos permite nombrarlo en los procesos de grabación, carga, borrado, etc.
Tipo	PRESET CHANNEL GROUPS	Nos indica el tipo de contenido que encontraremos en sus pasos. Es decir, si sus pasos contienen números de canales, presets o grupos.
Tiempo de fundido Nuevo	T	Es el tiempo de fundido de arranque y parada del chase en modo automático. Este tiempo solo entra en juego cuando el chase es disparado o parado con su tecla de “GO”. Este tiempo nos permite que el chase entre y salga de escena de forma suave.
Tiempo de paso	StepT ó StT	Es el tiempo que cada paso permanece en escena antes de ser reemplazado por el siguiente paso. El tiempo de paso entra en juego cuando el chase se ejecuta de forma automática. En modo manual el tiempo de paso está delimitado por las pulsaciones de su tecla STEP
Dirección	> <	Nos indica el orden de sucesión de los pasos del chase en escena: > orden ascendente (1, 2, 3...8, 9)

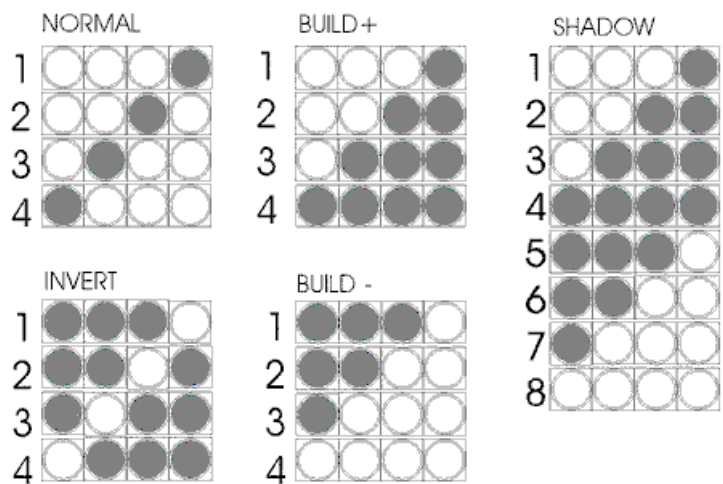
	><	< orden descendente (9, 8, 7... 2, 1) >< orden cíclico (1, 2, 3... 8, 9, 9, 8, 7..., 2, 1)
Modo Ampliado con el modo XF	- / \ ^ XX XF	Nos indica el modo es que los pasos van a entrar y salir de escena: - Cada nuevo paso entra y sale de escena de forma brusca. / Cada nuevo paso entra en escena con un fundido pero sale de forma brusca. \ Cada nuevo paso entra en escena de forma brusca pero sale con un fundido. ^ Cada nuevo paso entra y sale de escena con un fundido. XX Cada nuevo paso entra en escena fundiendo con el paso anterior (no-dipless). XF Cada nuevo paso entra en escena fundiendo con el paso anterior (dipless). En dipless, el nivel de los canales que están en el paso actual y el siguiente paso, nunca disminuye por debajo del mínimo nivel grabado.
Atributo Nuevos	NORMAL INVERT BUILD+ BUILD- SHADOW RANDOM CHAOS	NORMAL , el chase comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se activa en escena, y desactiva el paso anterior. INVERT , el chase comienza con todos los pasos activados, y posteriormente, cada paso se va desactivando de escena y activa el paso anterior. BUILD+ , el chase comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se activa en escena, sin desactivar el paso anterior. BUILD- , el chase comienza con todos los pasos activos, y posteriormente, cada paso se va desactivando de escena sin activar el paso anterior. SHADOW , el chase comienza con todos los pasos desactivados, y posteriormente, cada paso se va activando en escena sin desactivar el paso anterior, cuando todos los pasos están en escena, cada nuevo paso se desactiva de escena sin activar el paso anterior, así hasta que nuevamente todos los pasos están desactivados. RANDOM , los pasos se suceden en escena en orden y tiempo aleatorios. Ideal para efectos fuego, etc. CHAOS , los pasos se suceden en escena en orden, número, nivel y tiempo aleatorios. En escena podemos tener activo más de un paso encada momento.
Preset Base Nuevo	Pr	Este preset se activa en escena con el chase, y se mantiene en escena mientras el chase está activo. Es una base de luz estática.
PASOS		No están limitados en número. Todos los pasos del chase son del mismo tipo, y cada paso sólo puede contener un ítem (canal, preset o grupo). Los pasos se suceden en escena de forma controlada por la dirección, modo, atributo y tiempo de paso.

Ejemplo gráfico de los **atributos y direcciones** de Chase, para un chase de canales, con 4 pasos. Los canales activos se representan como “ ”, y los no activos, como “ ”

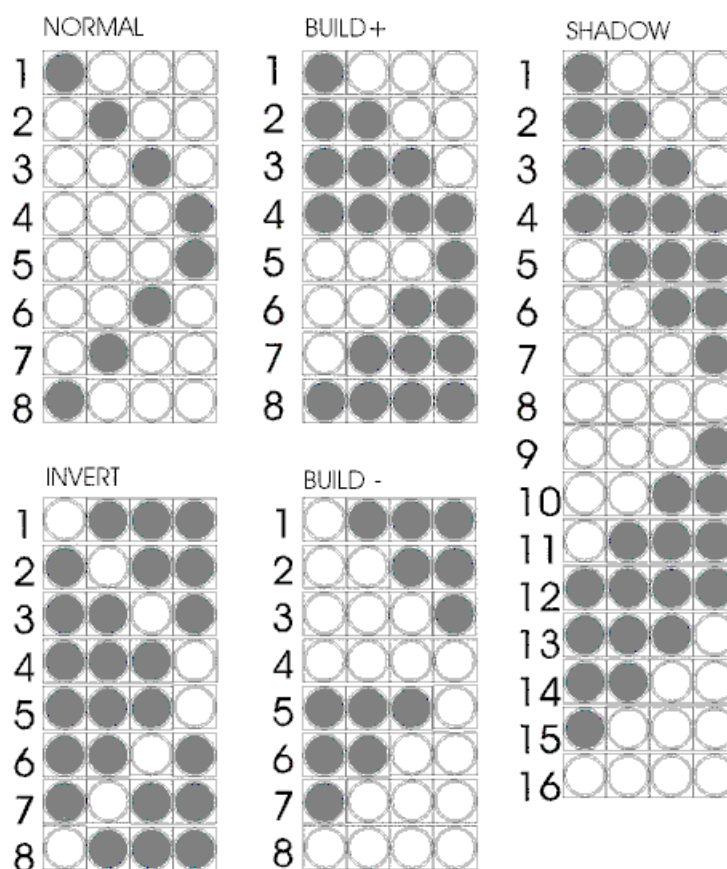
Dirección ascendente (>)



Dirección descendente (<)



Dirección cíclica (><)



Edición de los Chases

Para editar (modificar o crear) un chase concreto, debíamos pulsar:

- **8## REC**

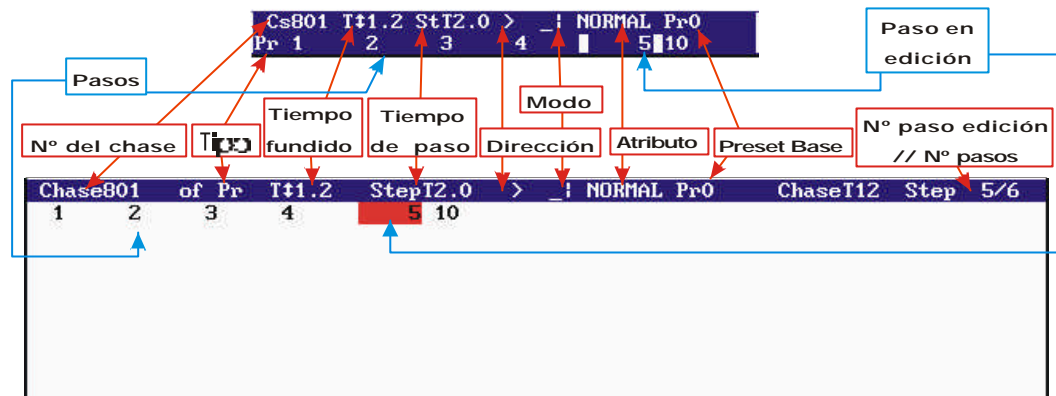
Ahora este comando se ha ampliado, con la posibilidad de editar (crear) el **siguiente chase libre** (último grabado +1), pulsando:

- **800 REC**

La pantalla de edición del Chase

Los nuevos parámetros, vistos anteriormente, en el display y monitor se muestran como:

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5



La forma de editar no ha cambiado.

Por defecto, el tiempo de paso, **StT**, y el tiempo de fundido, **T**, es de 0.1 sg. (tiempo 'CUT').

Estos tiempos pueden tomar valores desde 0.1 segundos a 999.9 segundos, aunque los tiempos de 3 cifras con parte decimal, no visualizan su parte decimal, esta se tiene en cuenta.

Para editar la **dirección, modo y atributo** del chace, situarnos sobre la celda correspondiente, y conmutar entre sus opciones pulsando **INSERT** tantas veces como sea necesario.

En el monitor, es posible observar, a título informativo:

El tiempo total del chace, calculado en base al tiempo de paso y número total de pasos del chace, (ChaseT **12** en el dibujo anterior).

El número de paso en edición (actualmente seleccionado con el cursor) y el total de los pasos del chace (Step **5/6** en el dibujo anterior, que significa que estamos editando el paso 5 de un chace de 6 pasos).

También es posible **insertar o editar un paso oscuro** para el chace, para ello solo debemos teclear el **0** en lugar de un número de preset o canal.

Nuevos comandos de acceso a la pantalla de edición de un Chase

Para acceder a la tabla de edición de un chace concreto, podemos pulsar:

- **8## REC** ó **8## MD.FY**

Para acceder a la tabla de edición de un chace cargado en los masters **Mn** y **Mn+1**, podemos pulsar:

- **MD.FY Mn** ó **MD.FY Mn+1**

Para acceder a la tabla de edición de un chace cargado en el chaser, podemos pulsar:

- **MD.FY GO.PS**

Macros

Así las macros son un “atajo” para realizar comandos, que utilizamos frecuentemente, de forma cómoda (con una simple pulsación) ó comandos de reproducción.

Las macros se pueden ejecutar de forma manual y de forma automática (desde un paso de secuencia o desde la lista de eventos), permitiéndonos este modo realizar cualquier función de la consola en perfecta sincronización con un paso de secuencia o con la lista de eventos.

Cada macro contiene un conjunto de pulsaciones de teclas, (un máximo de 99 pulsaciones). Estas pulsaciones, se realizan de forma automática, cada vez que se ejecuta la macro.

El número de macros que puede almacenar TITAN depende del modelo de consola:

TITAN-48	24 macros
TITAN-72	36 macros
TITAN-96	48 macros

P . K (Programable Key) es la tecla de función que nos permite acceder a las macros, tanto para su grabación como para su reproducción.

Las teclas de Flash-Canal, asociadas con las Macros, nos permiten seleccionar la macro a grabar o ejecutar:

La tecla de Flash-Canal 1 (en modo Macro) está asociada con la Macro 1
 La tecla de Flash-Canal 2 (en modo Macro) está asociada con la Macro 2

 La tecla de Flash-Canal 24 (en modo Macro) está asociada con la Macro 24

Los LED de las teclas Flash-Canal, cuando estamos en modo Macro, nos indica:

LED apagado	La macro no existe
LED encendido	La macro existe
LED parpadeando	La macro se está grabando

Grabación de una Macro

Las macros de TITAN se graban en “vivo”, es decir, una vez que comienza el proceso de grabación de la macro, el usuario debe pulsar las teclas deseadas, teclas que quedarán almacenadas en la macro, respetando el orden de pulsación, pero no, el intervalo de tiempo transcurrido entre pulsaciones, ni los movimientos de faders o Joystick.

Para comenzar a grabar una nueva Macro:

- Pulsar **P . K**
 Su LED se enciende para indicarnos que podemos seleccionar la macro a grabar, y las teclas Flash-Canal pasan a modo Macro (con la información correspondiente en sus LEDs).
- Pulsar la tecla Flash-Canal correspondiente a la nueva Macro.
 El LED de **P . K** comienza a parpadear, y en la línea de estado del monitor aparece el testigo MAC sobre fondo rojo.
 Si es necesario el sistema nos lleva al menú principal, **Main**, para comenzar la grabación desde un punto conocido.
- Pulsar las teclas a grabar, en el mismo orden en que deseamos se reproduzcan.
- Pulsar **P . K** para finalizar la grabación.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

El LED de **P.K** se apaga. El testigo MAC desaparece del monitor, y las teclas Flash-Canal retornan a modo Canal.

Ejecutar una Macro en modo Manual

Para ejecutar una Macro en modo manual:

- Pulsar **P.K**
Su LED se enciende para indicarnos que podemos seleccionar la macro a ejecutar, y las teclas Flash-Canal pasan a modo Macro (con la información correspondiente en sus LEDs).
- Pulsar la tecla Flash-Canal correspondiente a la Macro que deseamos ejecutar.
El sistema nos lleva al menú principal, **Main**, para ejecutar la macro desde el mismo punto en que fue grabada.
La macro se ejecuta.
El LED de **P.K** se apaga, y las teclas Flash-Canal retornan a modo Canal.

También podemos fijar las teclas Flash-Canal en modo Macro de forma permanente, aunque este modo solo nos permite la ejecución de macros y no su grabación. Para fijar las teclas Flash-Canal en modo Macro:

- Pulsar **P.K P.K**
Su LED se enciende para indicarnos que las teclas Flash-Canal están en modo Macro, y en la línea de estado del monitor aparece el testigo MAC (sobre fondo azul).

En este estado, para ejecutar una macro:

- Pulsar la tecla Flash-Canal correspondiente a la Macro que deseamos ejecutar.
El sistema nos lleva al menú principal, **Main**, para ejecutar la macro desde el mismo punto en que fue grabada.
La macro se ejecuta.

El menú MACRO

Dentro de **MENU**, encontramos la opción **MACRO**, que nos permite:

1. Editar el texto de la macro para una fácil identificación.
2. Borrar la macro.
3. Recorrer la lista de macros grabadas.

Para acceder a **MACRO**, desde le menú principal:

- Seleccionar con el cursor **MENU**
- Pulsar **ENTER**. Las opciones de **MENU** aparecen en el display.
- Seleccionar con el cursor **MACRO**
- Pulsar **ENTER**. La lista de macros grabadas aparece en el display:

En el display

Menu Macro	02	texto de la macro	02	DELETE
09 macros	04	texto de la macro	04	DELETE

A la izquierda del display vemos el número total de macros grabadas (en el ejemplo anterior 9 macros)

En una pantalla visualiza la información concreta de 2 macros (en el ejemplo anterior las macros 02 y 04).

Cada macro de la lista de macros tiene 3 celdas:

Celda 1: Número de macro.

Celda 2: Texto de la macro.

Celda 3: Función **DELETE**, que nos permite borrar la macro.

Para desplazarnos por la pantalla, utilizamos las teclas de flecha:

Tecla	Función
→	Desplaza el cursor a la siguiente celda de la macro en edición
←	Desplaza el cursor a la celda anterior de la macro en edición
↓	Desplaza el cursor a la misma celda de la siguiente macro
↑	Desplaza el cursor a la misma celda de la macro anterior

Para editar texto a una macro, por ejemplo la Macro 02, desde **MACRO**:

- Seleccionar la celda de texto con los cursores, en el ejemplo *texto de la macro 02*
- Editar el texto deseado
- Seguir editando, o pulsar **ENTER** para regresar a **MENU**.

El texto asociado a la macro aparece en la pantalla de examen de macros (ver abajo) y se utiliza en la lista de eventos del **TC**.

Para borrar el texto de una macro, por ejemplo la Macro 02, desde **MACRO**:

- Seleccionar la celda de texto con los cursores, en el ejemplo *texto de la macro 02*
- Pulsar **DELETE**. El texto se borra y la celda de texto está vacía.
- Seguir editando, o pulsar **ENTER** para regresar a **MENU**.

Para borrar la macro, por ejemplo la Macro 02, desde **MACRO**:

- Seleccionar la celda **DELETE** perteneciente a la macro a borrar (en la misma línea)
- Pulsar **DELETE**. La macro ya no existe.
- Seguir editando, o pulsar **ENTER** para regresar a **MENU**.

Examen de la lista de Macros

En cualquier momento podemos acceder a la pantalla de examen (en display) de la lista de macros, pulsando:

- **EX.AM P.K**

Acceso a la pantalla MENU/MACRO

En cualquier momento podemos acceder a la pantalla **MENU/MACRO**, pulsando:

- **MD.FY P.K**

Soporte para Mando a Distancia

La versión 1.5 de TITAN es la primera versión que soporta **mando a distancia**.

En las consolas TITAN suministradas antes de julio del 2002, para trabajar con el mando a distancia, además del propio mando es necesario instalar un hardware adicional (el propio conector REMOTE).

Si se desea más información sobre el Mando a Distancia de TITAN (MDT) y su funcionamiento, consultar su manual de usuario.

Nueva Opción de Setup: SETUP RMT

Esta opción nos permite configurar la comunicación con el Mando a Distancia de TITAN, MDT.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Para acceder a la opción **RMT**, desde el **SETUP**:

- Mover el cursor, pulsando →, hasta encerrar la opción **RMT**.
- Pulsar **ENTER**.

En el display:

Setup.Rmt	DISABLE	ENABLE	ID	DMX	>0
Disable	Id=8	Dmx=100.1			

DISABLE/ENABLE

Nos permite activar o no esta comunicación. Si en la consola de control la opción **RMT** está **DISABLE** el mando a distancia nunca podrá tomar el control (opción por defecto).

Poner la opción **RMT** en **ENABLE** para permitir al mando a distancia tomar el control de la consola. Cuando esta comunicación esta permitida, en la línea de estado del monitor, aparecerá el testigo RMT. Si además el mando a distancia ha tomado el control de la consola, este testigo aparecerá sobre fondo rojo:



Notas:

Para tomar control desde el MDT, hacer un doble clic sobre su tecla **ON**.

Cuando TITAN esta controlada desde el mando a distancia, podemos retomar el control de la consola, haciendo un doble clic sobre su tecla **EXAM**.

ID

ID es un número de identificación que nos permite codificar la comunicación. La consola solo “escuchará” a los mandos a distancia que posean el mismo **ID** que el aquí editado. El **ID** puede tomar valores del 1 al 8.

De Id=1 a Id=7, solo se comunicará con mandos a distancia con el mismo número de **ID** que el establecido en la consola. La comunicación está codificada.

Id=8 es un valor genérico, nos permitirá comunicarnos con cualquier mando a distancia. Este es el valor por defecto para el **ID**. Un Id=8 nos indica que la comunicación no está codificada.

Para editar un número **ID**, pulsar:

- Numero deseado (del 1 al 8).
- Llevar el cursor hasta la opción **ID**
- **ENTER**. (En la línea inferior del display, aparece el nuevo valor de Id).

DMX

La consola nos permite fijar un dimmer, para utilizarlo como señal visual de aviso. Cuando estamos trabajando con el mando a distancia, cada vez que la consola nos muestre un mensaje de error, confirmación o aviso, este dimmer parpadeará. Por defecto este dimmer es el 100 de la línea 1 (100.1), pero podemos editar cualquiera de los 1024.

Para editar un **DMX**, pulsar:

- Numero deseado (del 1.1 al 512.2).

- Llevar el cursor hasta la opción **DMX**
- **ENTER**. (En la línea inferior del display, aparece el nuevo valor de Dmx).

Nueva Opción de Setup: SETUP SPD-DMX

TITAN nos ofrece la posibilidad de controlar la velocidad de salida de la trama DMX. Esto nos permite compatibilizar la señal DMX estándar con algunos receptores antiguos o que no respeten el estándar de forma estricta.

Para configurar la velocidad de DMX deseada, acceder a **SPD-DMX**, desde **SETUP**:

- Mover el cursor, pulsando →, hasta encerrar la opción **SPD-DMX** .
- Pulsar **ENTER**.

En el display podemos ver las 3 velocidades disponibles:

Setup.Spd-Dmx	FAST	MEDIUM	SLOW
Fast			

FAST es la velocidad de transmisión DMX por defecto.

Algunos de los parámetros de la trama DMX varían según la velocidad seleccionada:

Parámetro	Norma DMX 1990	TITAN – FAST	TITAN –MEDIUM	TITAN - SLOW
Break Length	Mínimo 88 μ s.	100 μ s		
MAB Length	Mínimo 8 μ s.	46 μ s		
Bytes/packet	1-512 canales	512		
Break to break	170 μ s – 3 sg.	50 ms	100 ms	150 ms
Updates/s	1-44	20	10	7

Nueva Opción de Setup: SETUP DMX-IN

TITAN tiene una entrada DMX, desde la que podemos recibir información de canales, (48/72/96). Podemos habilitar o deshabilitar esta entrada DMX. Por defecto está habilitada, **ENABLE**.

Para cambiar esta opción, acceder a **DMX-IN**, desde **SETUP**:

- Mover el cursor, pulsando →, hasta encerrar la opción **DMX-IN** .
- Pulsar **ENTER**.

En el display:

Setup.Dmx-In	ENABLE	DISABLE
Enable		

En la línea inferior de este display podemos ver la configuración actual.

Nota:

Los canales recibidos por la entrada DMX se muestran en azul oscuro en el monitor.

Nuevo opción de Setup: SETUP VGA

TITAN nos permite cambiar el aspecto del monitor, en concreto, nos permite establecer un fondo claro o un fondo oscuro para las distintas pantallas.

Para cambiar esta opción, acceder a **VGA**, desde **SETUP**:

- Mover el cursor, pulsando →, hasta encerrar la opción **VGA** .
- Pulsar **ENTER**.

En el display:

Setup.Vga	LIGHT	DARK
-----------	-------	------

Al seleccionar **LIGHT**, el monitor aparece con fondo blanco.

Al seleccionar **DARK**, el monitor aparece con fondo gris oscuro.

Nueva Opción de Menú: MENU ATR

Desde este menú podemos configurar los canales de control de la consola. Indicar si estos canales son HTP o LTP, si existe alguna asociación (link) entre canales y el comportamiento de los canales LTP.

Un canal HTP funciona bajo el principio: El mayor nivel tiene prioridad. Los canales de iluminación convencional son siempre HTP.

Un canal LTP funciona bajo el principio: La última orden tiene prioridad. Los canales de control de cambios de color, ruedas de gobos, ruedas de colores, etc. son siempre LTP.

Un link entre 2 canales nos ayuda a editar de forma simultánea los niveles de ambos canales, utilizando para ello las 2 direcciones del Joystick. Esta función se puede utilizar para asociar un foco y su cambio de color, 2 canales de movimiento (pan y tilt), etc.

Para entrar en **ATR**, desde **MENU**:

- Mover el cursor con → hasta encerrar la opción **ATR** .
- Y pulsar **ENTER**.

En el display:

Setup. Atr	EDIT	DEFAULT	PON	POFF
Htps:48	Ltps:0		Priority: Off	

Edición de atributos – MENU / ATR / EDIT

Para acceder a la tabla de atributos de canales, seleccionar la opción **EDIT** del menú **ATR**:

- Mover el cursor con → hasta seleccionar la opción **EDIT**
- Pulsar **ENTER**.

En el display:

Ch1	HTP	LINK
Ch2	HTP	LINK

Esta tabla esta formada por 4 columnas.

Columna 1.- Nos indica el número del canal de control que estamos editando.

Columna 2.- Nos indica el tipo del canal, HTP ó LTP.

Columna 3.- Etiqueta LINK que precede al número de canal asociado.

Columna 4.- Si procede, el número del canal asociado al canal de la columna 1.

Para mover el cursor utilizamos las teclas de flecha:

← y → nos permite seleccionar los atributos de un mismo canal.

↑ y ↓ nos permiten acceder a la edición del canal previo o siguiente.

Con el cursor en la columna 2 del canal deseado, conmutamos entre tipo HTP y LTP pulsando **INSERT**.

Con el cursor en la columna 4 del canal deseado, teclear el número de canal a asociar (link).

Cada vez que desplazamos el cursor aceptamos el dato editado.

Para salir de esta tabla de edición, pulsar **ENTER**.

Atributos por defecto – MENU / ATR / DEFAULT

Por defecto, todos los canales del sistema son HTP y no existen canales asociados.

Para retornar a la definición de canales por defecto, solo debemos seleccionar la opción **DEFAULT**.

En el menú **ATR**, en la línea inferior del display, podemos comprobar si existe algún canal LTP, ya que aparece el número total de cada tipo de canales.

Y en el monitor los canales LTP están marcados con un *. En el ejemplo los canales del 1 al 3 son LTP:

GM100	100%	BLK-OUT	OFF	Jy	Jx	A.Single	Stage	Seq.Fixed															
1*	2*	3*	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48

Comportamiento de canales LTP – MENU / ATR / Pon - Poff

Es posible obligar a los canales LTP a responder a un orden jerárquico cerrado para la toma de control del mismo desde los playbacks, esta característica se llama Priority. Y desde el menú **ATR**, podemos activarla (ON - seleccionando la opción **PON**) o desactivarla (OFF- seleccionando la opción **POFF**)

En la línea inferior del display podemos leer su estado:

Priority:ON ó **Priority:Off**

Los canales LTP

Un canal LTP se utiliza para manejar:

- Cambios de color o scrollers.
- Ruedas de color de focos móviles.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

- Ruedas de gobo de focos móviles.
- Ruedas de efectos de focos móviles.
- Ruedas de prismas de focos móviles.
- Y cualquier elemento DMX que no necesite participar en los fundidos automáticos.

Un canal LTP aparece con un asterisco, *, junto a su número, en las pantallas de examen de canales y en el monitor.

Cuando el canal LTP está controlado por un playback (master, secuencia, campo manual...), su número aparece sobre el color correspondiente a este playback. Si el canal LTP mantiene un nivel, pero no está controlado por ningún playback, aparecerá sobre fondo blanco, sin 'código de color'; este canal está en modo **tracking**.



GM100	100%	BLK-OUT	OFF	Jy	Jx	A.Single	Stage	Seq.Fixed																
1*	2*	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
F	23																							
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	

En el ejemplo, los canales 1 y 2 son LTP (*). Y el canal 2 al 23% está controlado por el campo manual, mientras que el canal 1 al 100% está en modo **tracking**.

Cuando un canal convencional (HTP) está controlado en más de un playback (masters, secuencia...) el nivel final del mismo será el del playback que aporte mayor nivel.

Cuando este canal no está controlado por ningún playback, se encuentra a 0%.

Cuando un canal LTP está controlado por más de un playback su comportamiento depende del modo seleccionado en TITAN. (Ver a continuación).

Cuando este canal no está controlado por ningún playback, puede encontrarse a 0%, o al último nivel utilizado (modo **tracking**).

En general, un canal LTP:

1. No se controla desde el master General (**GM**), ni su tecla de **BLK.OUT**
Ejemplo: El canal 1*, controlando un cambio de color, está al 80% (color verde), cuando movemos el master **GM**, el color no cambiará.
2. No se controla desde el master de masters (**M**), ni su tecla de blackout.
Ejemplo: El canal 1*, controlando un cambio de color, está al 80% (color verde) en el master 1, cuando movemos el master **M**, el color no cambiará.
3. No se controla desde el master del campo manual (**A**).
Ejemplo: El canal 1*, controlando un cambio de color, está al 80% (color verde) en el campo manual, cuando movemos el master **A**, el color no cambiará.
4. El potenciómetro de control de nivel de los chases, no afecta a los niveles de los canales LTP grabados en sus pasos.
Ejemplo: En un paso de un chase, tenemos grabados el nivel de dimmer de un foco móvil a 100% (HTP) y el valor para su rueda de color a rojo o 50% (LTP). Cuando el chase se reproduce al 100% de nivel en escena tendremos el dimmer al 100% y el color a 50%. Cuando el chase se reproduce al 50% de nivel, en escena tendremos el dimmer al 50% y el color al 50% (rojo). Es decir podemos reproducir el chase a cualquier nivel de intensidad sin afectar a los colores.

5. En un fundido, alcanza su valor final de forma inmediata. Es decir, no participa en el fundido.
Ejemplo: En un master tenemos grabado el nivel de dimmer de un foco móvil a 100% y el valor para su rueda de color a rojo ó 50%. En cuanto desplazamos el potenciómetro del master, el canal LTP adopta su color rojo (50%) de forma inmediata, y el canal de dimmer seguirá el movimiento del potenciómetro, no llegando a su 100% hasta que el potenciómetro no alcance su extremo superior. Así todo el fundido de este dimmer se realizará en color rojo.
6. Un canal LTP, en el campo manual, seguirá siempre al movimiento del potenciómetro. Para liberar un canal LTP del campo manual, llevar su potenciómetro a 0. El nivel mínimo para que un canal LTP se considere en escena es 01%.
7. No puede tener nivel de Preheat.

Canal LTP en modo “PRIORITY: OFF”

Priority: Off es el modo por defecto para el tratamiento de los LTP en TITAN.

Un canal LTP adoptará el nivel del playback activado en último lugar.

Cuando activamos un canal LTP desde cualquier playback, este alcanza su nivel final de forma inmediata, pierde el control del playback y mantiene este nivel en escena en modo **tracking**.

A esta situación llegamos cuando:

1. Desplazamos el potenciómetro del master por encima de su 0%.
2. Disparamos el master o realizamos un flash del mismo.
3. Cada vez que se activa un paso de chases.
4. Cada vez que comienza un crossfade en la secuencia, al pulsar GO o al desplazar el potenciómetro X2.

Un canal LTP no pierde nunca la información de nivel, la mantiene en modo **tracking**. Y esta información permanece en escena hasta que se cambia desde otro playback o el campo manual.

Canal LTP en modo “PRIORITY: ON”

Un canal LTP adoptará el nivel del playback activado en último lugar si, y solo sí, no existe ningún playback activo con mayor prioridad.

Cuando activamos un canal LTP desde cualquier playback, este alcanza su nivel final de forma inmediata y mantiene el control de este nivel en escena.

Cuando desactivamos el playback que controla el canal LTP, este pierde su control (procedencia) pero mantiene su nivel en modo **tracking**, o si procede, cede el control al siguiente playback en prioridad.

Los playbacks, ordenados de mayor a menor prioridad, son:

- Master 1 a Master 12 /24 /36 (según modelos).
- Chaser.
- Secuencia, concretamente el paso en X2.

Ejemplos:

Si un canal LTP está controlado desde el master 1, ningún otro playback podrá cambiar nivel en escena.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Si un canal LTP está controlado desde el CHASER, solo los masters podrán cambiar su nivel en escena.

Si un canal LTP está controlado en la secuencia, cualquier playback podrá cambiar su nivel de escena.

Ejemplo Comparativo

Suponer que el canal 1 es LTP y el canal 2 es HTP, y que los grabamos en los siguientes playbacks (mediante grupos o presets), con estos niveles:

Playback	M1	M2	M3	M4	X2 (SEQ)	CHASER
Contenido	1 y 2 @50	1 y 2 @20	1 y 2 @30	1 y 2 @100	1 y 2 @25	1 y 2 @01

Si ahora vamos activando o desactivando estos playbacks, en escena...

PLAYBACK	Escena si <i>POFF</i>		Escena si <i>PON</i>	
	Canal 1*	Canal 2	Canal 1*	Canal 2
Activar M1	50	50	50	50
Activar M2	20	50	50	50
Activar M4	100	100	50	100
Activar M3	30	100	50	100
Activar CHASER	01	100	50	100
Activar X2	25	100	50	100
Desactivar M1	25	100	20	100
Desactivar M2	25	100	20	100
Desactivar M4	25	30	30	30
Desactivar M3	25	25	01	25
Desactivar CHASE	25	25	25	25
Desactivar X2	25		25	

El color de fondo de la tabla corresponde al código de color del playback que está controlando cada canal.

Notar que el canal 2, HTP, mantiene el mismo comportamiento en ambos casos.

Filosofía de trabajo:

Tenemos un chases con el canal 1* a diferentes niveles (diferentes colores de un cambio de color), cargado en el master M1.

En M3 tenemos el canal 1* al 1% (color blanco en el cambio de color).

Activamos M1 (chases de colores) y posteriormente M3 (color blanco).

En modo **Priority: On**, en escena tenemos el canal 1* haciendo un chases de colores. Para poder ver el canal 1* en blanco, debemos desactivar M1. Es decir, no se podrá reemplazar a la información del chase de colores mientras esté activo.

En modo **Priority: Off**, en escena tenemos canal 1* en blanco, para poder ver el chases de colores, debemos disparar de nuevo el M1. Y para volver a tener el canal 1* a blanco, debemos volver a disparar el M3. Ambos masters tiene el mismo peso, y ambos pueden tomar el control indistintamente.

Link de Canales

Cualquier canal de control puede tener asociado un segundo canal de control. Estas asociaciones se llaman LINKS

Los LINKS nos ayudan a realizar ediciones para ambos canales, desde el campo manual, de forma simultánea mediante el uso del Joystick en ambas direcciones.

Podemos establecer LINKS, para 2 canales de cualquier tipo, para:

- Relacionar el canal de control de un foco (HTP) y el canal de control de su cambio de color (LTP).
- Relacionar los canales de control de movimiento (pan y tilt) de un foco móvil, ambos HTP.
- Relacionar los 2 canales de control de pan (o de tilt) de un foco móvil con ajuste fino para este parámetro.
- Relacionar un canal de control de una rueda de gobos (LTP) y el canal de enfoque (HTP) de un foco móvil.
- Etc.

Suponemos que el canal 1 tiene un LINK al canal 2.

Si seleccionamos el canal 1, por teclado, para editarlo con el Joystick:

CHANN 1 {mover Joystick}

Al mover el Joystick en dirección vertical estamos dando nivel al canal 1.

Al mover el Joystick en dirección horizontal, estamos dando nivel al canal 2.

Si seleccionamos el canal 2, por teclado, para editarlo con el Joystick:

CHANN 2 {mover Joystick}

Al mover el Joystick en dirección vertical estamos dando nivel al canal 2.

El Joystick en dirección horizontal, no tiene control sobre ningún canal.

Suponemos que el canal 1 tiene un LINK al canal 2 y el canal 2 tiene otro LINK con el canal 25.

Si seleccionamos el canal 1, por teclado, para editarlo con el Joystick:

CHANN 1 {mover Joystick}

Al mover el Joystick en dirección vertical estamos dando nivel al canal 1.

Al mover el Joystick en dirección horizontal, estamos dando nivel al canal 2.

Si seleccionamos el canal 2, por teclado, para editarlo con el Joystick:

CHANN 2 {mover Joystick}

Al mover el Joystick en dirección vertical estamos dando nivel al canal 1.

Al mover el Joystick en dirección horizontal, estamos dando nivel al canal 25.

Si seleccionamos el canal 25, por teclado, para editarlo con el Joystick:

CHANN 25 {mover Joystick}

Al mover el Joystick en dirección vertical estamos dando nivel al canal 25.

El Joystick en dirección horizontal, no tiene control sobre ningún canal.

Los LINKS nos permiten seleccionar de forma automática un segundo canal sin necesidad de teclear su número, y editar ambos desde el mismo Joystick. Y se utilizan para asociar canales que se editan de forma conjunta

Nueva Opción de Menú: MENU PB-ZERO

El menú **PB-ZERO** engloba una serie de funciones de inicialización que nos permiten:

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

- Llevar todas las funciones y modos de TITAN a un estado conocido, que coincide con el estado por defecto de estas.
- Desactivar la salida a escena de todos los Playbacks de TITAN (masters, chaser y secuencia)
- Desactivar, solo, la salida a escena de todos los masters.
- Desactivar, solo, la salida a escena de la secuencia.

Para acceder a estas funciones, debemos seleccionar la opción **PB-ZERO**, desde **MENU**:

- Mover el cursor hasta seleccionar la opción **PB-ZERO**
- Pulsar **ENTER**

En el display:

Menu.Pb-Zero	STATUS	ALL-PB	MASTERS	SEQ
--------------	--------	--------	---------	-----

Para seleccionar cualquiera de estas funciones, por ejemplo, **ALL-PB**, debemos:

- Mover el cursor hasta seleccionar la opción **ALL-PB**
- Pulsar **ENTER**. El sistema requiere confirmación.
- Volver a pulsar **ENTER**.

STATUS

Esta función nos permite volver a un estado conocido por defecto. Al seleccionar esta función, en la consola:

1. Se abandona cualquier pantalla de examen.
2. Se abandona cualquier menú, regresando al menú principal (**Main**).
3. En el campo manual, se activa el primer banco de canales y si procede se abandona el modo DOUBLE, y el modo macro para las teclas de canal.
4. Se abandona cualquier proceso de modificación en curso, o de grabación de macro.
5. Se abandona la función **LN-TM**
6. Se abandona la función **RA-TE** si está activa.
7. Se abandona el modo Blind.
8. Si procede, se desactiva la función **P.K**
9. Las teclas **Mn** se penen en modo GO (función **FL-MT** con LED apagado)
10. Y, si procede, se desactivan las teclas de blackout.

ALL-PB

Esta función nos permite llevar a “cero” todas las salidas de la consola. Cuando seleccionamos esta función, en la consola:

1. Se elimina cualquier contenido del campo manual y su información se pierde.
2. Se eliminan las posibles salidas a escena de los masters y el Chaser. Los contenidos de los masters se mantienen. Los masters con grupos o presets se inicializan a su 0%. El Chaser y los masters con chases se desactivan e inicializan a su 100% de nivel y velocidad.
3. Se elimina la posible salida a escena de la secuencia. La secuencia se conserva pero se sitúa en su posición inicial, paso 0 en X1 (a 100%) y paso 1 en X2 (a 0%).

MASTERS

Esta función nos permite llevar a “cero” todas las salidas de los masters y el Chaser. Cuando seleccionamos esta función, en la consola:

1. Se eliminan las posibles salidas a escena de los masters y el Chaser. Los contenidos de los masters se mantienen. Los masters con grupos o presets se inicializan a su 0%. El Chaser y los masters con chases se desactivan e inicializan a su 100% de nivel y velocidad.

SEQ

Esta función nos permite llevar a “cero” la salida a escena de la secuencia. Cuando seleccionamos esta función, en la consola:

1. Se elimina la posible salida a escena de la secuencia. La secuencia se conserva pero se sitúa en su posición inicial, paso 0 en X1 y paso 1 en X2.

Código de Tiempo - TC

TITAN permite sincronizar el show con un código de tiempo, **TC**, que podemos obtener de una señal externa, como **SMPTE** o **MTC** (Midi Time Code), o de un contador interno que llamamos **INNER**. Así el código de tiempo puede ser código SMPTE, código MTC o código INNER, todos ellos correspondientes a señales de reloj en valor absoluto.

Desde **TC** (en el menú principal) podemos configurar el tipo de señal a utilizar para la sincronización, y editar los “eventos” a ejecutar.

Por “evento” entendemos una **acción de reproducción** asociada a un código de tiempo concreto:

Un código de tiempo es un valor de tiempo con formato **hh:mm:ss:ff**, donde:

hh	Hora. Valor comprendido entre 0 y 23
mm	Minuto. Valor comprendido entre 0 y 59
ss	Segundo. Valor comprendido entre 0 y 59
ff	Frame o subdivisión del segundo. Valor comprendido entre 0 y 29. Implica una precisión de 1/30 de segundo.

Una acción de reproducción, se ejecuta en el momento de tiempo indicado en su código de tiempo, y contiene los datos de la acción a realizar. Esta acción puede ser:

- Ejecutar un paso concreto de la secuencia, **Stp**.
- Cargar una página en los masters, **Pag**.
- Disparar un master, **GoM**.
- Ejecutar una macro, **Mac**. (Ver capítulo 14)
- Reproducir un comando RS232, **Rs2**. (Ver capítulo 15)

El menú TC

La sincronización del show, se basa en la reproducción de la lista de eventos.

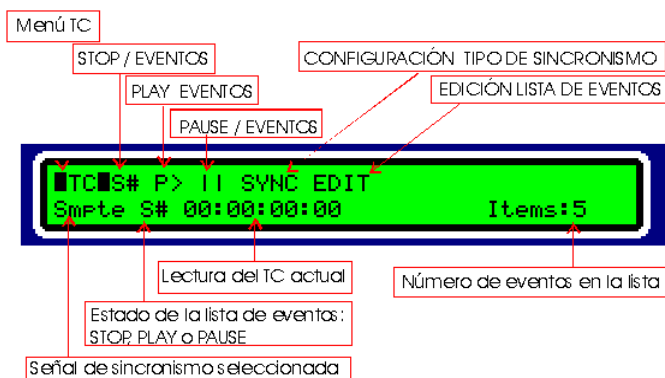
Un evento se ejecuta cuando el valor de su código de tiempo coincide con el valor del código de tiempo de control.

Para acceder al menú **TC**, desde el menú principal o **Main**:

- Seleccionar con los cursores **TC**
- Pulsar **ENTER**

En el display, los comandos y funciones aparecen en la línea superior, y la línea inferior nos muestra el estado actual:

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5



TC

Es el nombre del menú en el que nos encontramos, este comando nos permite retornar al menú principal. Para retornar al menú principal:

- Seleccionar con los cursores **TC**
- Pulsar **ENTER**

S#

Comando STOP. Nos permite desactivar la reproducción de la lista de eventos. Si el **TC** está en **S#** no se ejecutará ningún evento. Y en el caso de que el código de tiempo se obtenga del reloj **INNER**, esté se detendrá e inicializará a 00:00:00:00.

Para poner el **TC** en **S#**:

- Seleccionar con los cursores **S#** y pulsar **ENTER**

P>

Comando PLAY. Nos permite activar la reproducción de la lista de eventos. Si el **TC** está en **P>** los eventos se ejecutarán controlados por el valor del código de tiempo de control. Y en el caso de que el código de tiempo se obtenga del reloj **INNER**, esté arrancará y permanecerá contando hasta nueva orden.

Para poner el **TC** en **P>**:

- Seleccionar con los cursores **P>** y pulsar **ENTER**

//

Comando PAUSE. Nos permite desactivar la reproducción de la lista de eventos. Si el **TC** está en **| |** los eventos no se ejecutarán. Y en el caso de que el código de tiempo se obtenga del reloj **INNER**, esté se detendrá, pero no perderá su valor.

Para poner el **TC** en **| |**:

- Seleccionar con los cursores **//** y pulsar **ENTER**

SYNC

Aquí podemos seleccionar la fuente de tiempo desde la que deseamos programar/reproducir la lista de eventos, es decir el tipo de código de tiempo a utilizar:

- Seleccionar con los cursores **SYNC**
- Pulsar **ENTER** para acceder al menú **TC.Sync**

En el display:

TC.Sync	SMPTE	MTC	
Inner S#	00:00:00:00		Items: 5

- Seleccionar con los cursores la opción deseada, por ejemplo **INNER**
- Pulsar **ENTER** para aceptar.
- Pulsar **ENTER** para regresar al menú **TC**.

Cuando la fuente de tiempo seleccionada es **SMPTE** o **MTC**, el usuario no dispone de control sobre este código de tiempo, ya que la fuente es externa a la consola, pero el show se puede sincronizar con otros equipos (vídeo, audio...)

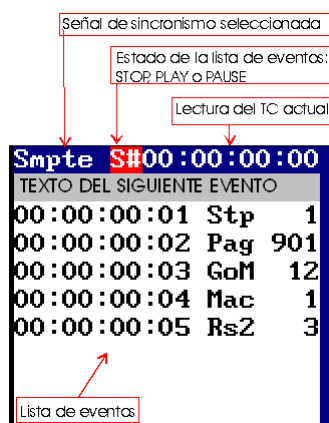
Cuando la fuente de tiempo seleccionada es **INNER**, disponemos de control sobre el código de tiempo, ya que este es generado por la consola, y en este caso:

El comando STOP, S#: Detendrá el reloj, e inicializará su valor a 00:00:00:00

El comando PLAY, P>: Pondrá el reloj en marcha.

El comando PAUSE, | |: Detendrá el reloj, pero este mantendrá su valor.

La lectura, en tiempo real, de esta señal de control, así como su tipo de fuente (**SYNC**) y su estado, lo encontramos, de forma permanente, en la línea inferior del menú **TC**, y en el monitor:



EDIT

Nos permite editar la lista de eventos, con sus valores de código de tiempo asociados.

Para acceder a la lista:

- Seleccionar con los cursores **EDIT**
- Pulsar **ENTER** para acceder a la lista de eventos, lista que podemos visualizar en display y monitor:

00 00:00:01 Stp 1	
Inner S# 00:00:00:00	Items: 5

Donde vemos el evento bajo edición en la línea superior y el estado del **TC** en la línea inferior.

TC	Inner	S#	00:00:00:00	Items:5
00:00:00:01	Stp	1		
00:00:00:02	Pag	901		
00:00:00:03	GoH	12		
00:00:00:04	Mac	1		
00:00:00:05	Rs2	3		
XX:XX:XX:XX				

Donde vemos parte de la lista de eventos y el estado del **TC** en la línea de estado (línea azul).

Para desplazarnos por la lista de eventos, pulsar:

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

TECLA	FUNCIÓN
→	Para acceder a la siguiente celda del evento en edición
←	Para acceder a la celda anterior del evento en edición
	Para acceder a la misma celda del evento anterior.
	Para acceder a la misma celda del siguiente evento.

En la edición de la lista de eventos:

- Podemos editar las acciones a reproducir, y posteriormente sus códigos de tiempo.
- Podemos editar los códigos de tiempo de los eventos, y posteriormente sus acciones.
- Y podemos editar el evento completo, su TC y acción de reproducción.

Para editar la lista de eventos, por celdas, tenemos:

<p>Time Code 00:00:00:00</p>	<p>Formado por las 4 primeras celdas, es el valor del código de tiempo asociado al evento. El evento se ejecutará cuando el valor del código de tiempo de control coincida con el valor editado.</p> <p>Recordar que el formato de este código es hh:mm:ss:ff</p> <p>La primera vez que entramos en la lista de eventos, el valor del TC, se muestra como XX:XX:XX:XX, donde XX significa que no existe ningún valor editado.</p> <p>Para editar este valor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores la primera celda 00 • Introducir el valor para las horas (0-23) • Pulsar → para seleccionar la segunda celda 00 • Introducir el valor para los minutos (0-59) • Pulsar → para seleccionar la tercera celda 00 • Introducir el valor para los segundos (0-59) • Pulsar → para seleccionar la cuarta celda 00 • Introducir el valor para los frames (0-29) • Desplazar el cursor y seguir editando, o pulsar ENTER para salir al menú TC. <p>Es posible “capturar” el valor del código de tiempo, del evento en edición, desde la señal de control, recordar que este valor se está visualizando en la línea de estado del monitor y display. Para capturar este valor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores cualquiera de las celdas 00 • En el momento adecuado, pulsar INSERT El cursor se desplaza al siguiente evento. • Seguir editando eventos, o pulsar ENTER para volver al menú TC. <p style="text-align: center;">No se permite editar o capturar 2 valores iguales para el código de tiempo. El orden de los eventos está marcado por los valores de estos códigos.</p> <p>Para capturar o editar los códigos de tiempo, no es necesario que la reproducción de la lista de eventos esté activa (P>). Pero si está activa, al mismo tiempo que “capturamos” el evento se ejecuta, lo que nos permite simular de la ejecución de la lista de eventos.</p> <p>Para <u>borrar un evento</u> completamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar cualquiera de las celdas 00 del evento a borrar. • Pulsar DELETE El evento desaparece de la lista de eventos.
<p>Play</p>	<p>Es la quinta celda y en ella definimos el tipo de evento a realizar. Los posibles tipos de eventos son:</p>

	<p>Ejecutar un paso concreto de la secuencia, Stp. Cargar una página en los masters, Pag. Disparar un master, GoM. Ejecutar una macro, Mac. Reproducir un comando RS232, Rs2.</p> <p>Para seleccionar el tipo de evento deseado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores Stp (esta celda aparece en blanco si nunca se ha editado). • Pulsar INSERT hasta visualizar el tipo de evento deseado. • Desplazar el cursor y seguir editando, o pulsar ENTER para salir al menú TC
Item	<p>Es la sexta celda, y en ella definimos el dato numérico asociado al tipo de evento. Si el evento es de tipo Stp, es el número del paso (0-999) Si el evento es de tipo Pag, es el número de página (900-999) Si el evento es de tipo GoM, es el número de master (1-12/24/36) Si el evento es de tipo Mac, es el número de macro (1-24/36/48) Si el evento es de tipo Rs2, es el número de comando (1- 99)</p> <p>Para editar este dato numérico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar la celda 1 (esta celda aparece en blanco si nunca se ha editado). • Introducir el número deseado, # • Desplazar el cursor y seguir editando, o pulsar ENTER para salir al menú TC.
Text	<p>Esta celda no se puede editar. Nos muestra el texto asociado al paso de secuencia, la macro, o el comando Rs232.</p>

Reproducción de la lista de Eventos

Para ejecutar los eventos, el **TC** debe estar en modo **P>** (Play).

La lista de eventos y la lectura del código de tiempo de control se visualizan en el monitor (donde la lista siempre está encabezada por el primer evento a ejecutarse) y en el menú **TC**.

Cada vez que un evento se ejecuta, desaparece de esta lista, y siempre vemos los siguientes eventos a ejecutarse, que aparecen ordenados por el valor de su código de tiempo asociado.

Cuando la lectura actual del código de control coincide con el código de un evento, TITAN ejecuta de forma automática el comando correspondiente:

Si el evento es **Stp #** TITAN ejecuta **# TO.ST GO**
 Si el evento es **Pag #** TITAN ejecuta **# LOAD**
 Si el evento es **GoM #** TITAN ejecuta **Tecla-master-#**
 Si el evento es **Mac #** TITAN ejecuta **P.K Flash-Canal-#**
 Si el evento es **Rs2 #** TITAN ejecuta **GO** del comando RS232.

Notas de conexión de la señal MTC

La señal MTC (MIDI TIME CODE) pertenece al protocolo MIDI, y debe conectarse al MIDI-IN de la consola.

Aunque MTC pertenece al protocolo MIDI, no es necesario configurar ningún parámetro en el menú **MIDI** de la consola, ya que TITAN puede leer MTC incluso si el puerto MIDI está a **OFF**.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Sólo hay que tener en cuenta que el puerto MIDI (incluyendo la recepción de MTC) no funcionarán bajo ningún concepto si tenemos activado el puerto RS232 (a **ON**). Para más información, consultar el capítulo 15.

Nueva opción de menú, Comandos Rs23: MENU / RS232

TITAN nos permite integrar en el show, un pequeño control para equipos Rs232. Dentro de estos equipos encontramos máquinas de diapositivas, reproductores de audio, reproductores de video, etc...

Para el manejo de equipos Rs232 externos, TITAN nos proporciona un pequeño editor de comandos.

La lista de comandos (los comandos que pertenecen a un equipo concreto) se pueden salvar, o recuperar, en la tarjeta de memoria de forma independiente.

Los comandos editados se pueden enviar en cualquier momento, desde el propio editor Rs232, desde la lista de eventos, o desde un comando asociado a un paso de secuencia.

El puerto Rs232 de TITAN está pensado para enviar comandos.

Este puerto Rs232 comparte recursos con el puerto MIDI. Por este motivo será incompatible utilizar ambos simultáneamente.

El puerto MIDI se considera en uso, cuando se activa desde el menú **MIDI** para enviar o recibir comandos, y cuando se establece el control de la lista de eventos mediante señal MTC.

El Editor de Comandos Rs232

Los comandos se editan desde la opción **RS232** en **MENU**. Esta opción nos permite configurar el puerto y editar el contenido de los comandos a enviar. Para editar el contenido de estos comandos son imprescindibles las características técnicas del equipo a controlar.

Para ver este apartado, suponer que queremos controlar una máquina de diapositivas, KODAK EKTAPRO, con su protocolo RS232 que se conoce como P-Com.

El primer paso es configurar el puerto con los parámetros adecuados:

Parámetro	Valores en RS232 TITAN	Valor para P-Com (según fabricante)
BAUD	9600 (9K6) 19200 (19K2) 38400 (38K4)	9600 baudios
DATA	7 8	8 data bits
PARITY	Par (EVEN) Impar (ODD) Sin paridad (NONE)	No parity
STOP	1 2	1 stop bit

Estos parámetros ajustan la velocidad y formato de la transmisión RS232:

BAUD nos indica la velocidad de transmisión de datos.

DATA nos indica el número de bits de datos.

PARITY nos indica el tipo de paridad.

STOP nos indica el número de bits de stop.

Para configurar el puerto serie, y desde el menú principal, **Main**:

- Seleccionar con los cursores **MENU**
- Pulsar **ENTER**
- Seleccionar con los cursores **RS232**
- Pulsar **ENTER**

En el display aparecen las siguientes opciones:

Menu.Rs232 ON OFF PORT CODE DISK Off

- Seleccionar con los cursores la opción **PORT** para acceder a la configuración del puerto.
- Pulsar **ENTER**

En el display aparecen los parámetros (línea superior) y su estado actual (línea inferior):

Rs232.Port BAUD DATA PARITY STOP 9K6 8 NONE 1
--

- Seleccionar con los cursores **BAUD**
- Pulsar **ENTER** tantas veces como sea necesario hasta leer en la línea inferior el valor deseado.
- Seleccionar con los cursores **DATA**
- Pulsar **ENTER** tantas veces como sea necesario hasta leer en la línea inferior el valor deseado.
- Seleccionar con los cursores **PARITY**
- Pulsar **ENTER** tantas veces como sea necesario hasta leer en la línea inferior el valor deseado.
- Seleccionar con los cursores **STOP**
- Pulsar **ENTER** tantas veces como sea necesario hasta leer en la línea inferior el valor deseado.
- Seleccionar con los cursores **Rs232.Port**
- Pulsar **ENTER** para volver a la pantalla anterior. **El puerto está configurado.**

El segundo paso, es editar los comandos, que prevemos utilizar en el show:

Ejemplo de comando (Name)	Comando para P-Com, según fabricante (String)
Avance de diapositiva	*OD *00 *00 *15 *00 *00
Retroceso de diapositiva	*OD *04 *00 *15 *04 *00
Ir a diapositiva 0	*FB *1C *00 *F9 *00 *00

Cada comando está formado por un nombre (**Name**) que nos permite identificarle, y los propios datos (**String**).

TITAN nos permite editar hasta 99 comandos diferentes.

Para editar estos comandos, y desde el menú principal, **Main**:

- Seleccionar con los cursores **MENU**
- Pulsar **ENTER**
- Seleccionar con los cursores **RS232**
- Pulsar **ENTER**

En el display aparecen las siguientes opciones:

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

```
Menu.Rs232 ON OFF PORT CODE DISK
Off
```

- Seleccionar con los cursores la opción **CODE** para acceder a la lista de comandos.
- Pulsar **ENTER**
En el display, y en el monitor, aparece la lista de comandos:

```
01 name_de_01 String_de_01 GO
02 name_de_02 String_de_02 GO
```

Cada comando se visualiza en 1 línea.

La celda **name_de_01** contiene el nombre del comando asociado y este puede tener hasta 10 caracteres alfanuméricos.

La celda **string_de_01** contiene los datos del comando, y podemos editar hasta 20 caracteres alfanuméricos, en formato ASCII o formato hexadecimal.

La última celda es el comando **GO**, que nos permite ejecutar el comando de forma manual.

Para desplazarnos por la lista de comandos, utilizamos las teclas de flecha.

- Seleccionar con los cursores **name_of_01** para editar el nombre del primer comando.
- Introducir el texto deseado, en el caso del ejemplo: **AVANCE**.
- Seleccionar con los cursores **String_de_01**
- Introducir en modo texto los valores deseados, en el caso del ejemplo: ***0D*00*00*15*00*00**
- Opcional. Si el puerto está en **ON** (ver a continuación) podemos seleccionar con los cursores **GO** para ejecutar el comando y comprobar su funcionamiento.
- Repetir este proceso tantas veces como comandos deseamos editar.
- Pulsar **ENTER** para volver a la pantalla anterior.

Edición del texto

Mientras estamos en una celda **Name** o una celda **String**, algunas de las teclas de TITAN conmutan su función para permitirnos escribir.

Para editar números en el texto, utilizamos el teclado numérico.

Para editar letras, utilizamos las teclas de flash de canal, y las teclas de función de la parte superior de la consola (cada tecla tiene serigrafiada, sobre ella, la letra o función de texto asociado).

Las funciones especiales para la edición de texto son:

Función	Tecla Asociada	¿Qué hace?
SPACE	GO . PS	Nos permite insertar un espacio en blanco.
←	DIR	Borra el carácter anterior.
SYM	ST . EP	Acceso a los símbolos ; “ # \$ % & ‘ () * + , - . / (Pulsar la tecla tantas veces como sea necesario, y pulsar ENTER para aceptarlo)
ENTER	BLK . OUT	Nos permite desplazarnos al siguiente carácter y aceptar un símbolo. Muy utilizada para posicionar el cursor sin borrar.

Edición de comandos. Formatos

Los comandos, que se editan en modo texto, pueden responder a 2 formatos:

Dato en código hexadecimal. Donde cada dato irá precedido del carácter *****

Dato en código ASCII: Donde los datos se escriben directamente.

Todos los caracteres en ASCII, tienen un código binario que será el enviado por el comando. Cada valor hexadecimal, tiene asociado un código binario que será el enviado por el comando. La interpretación de un valor ASCII o un valor hexadecimal es diferente, y por este motivo necesitamos diferenciarlos (con el *).

Ejemplo de 3 valores en diferentes formatos:

Dato ASCII	Dato Hexadecimal	Dato binario para 8 bits
0	*30	0011 0000
3	*33	0011 0011
A	*41	0100 0001

Reproducción de Comandos Rs232

Para poder reproducir comandos Rs232 es necesario tener activo el puerto Rs232, a **ON**.

Para activar el puerto Rs232, y desde **Menu .Rs232**:

Menu.Rs232 ON OFF PORT CODE DISK Off

- Seleccionar con los cursores la opción **ON**
- Pulsar **ENTER**. Se activa el puerto Rs232.
Si el puerto MIDI está activo, se desactiva de forma automática; y si la lista de eventos está controlada desde una fuente externa MTC, su lectura se desactiva de forma automática. (Ver “Interacción con el puerto MIDI” – Pág. 31)
En la línea inferior del display aparece el estado actual del puerto “On”, y también en el monitor, junto a la visualización del display.
- Seleccionar con los cursores la opción **Menu .Rs232**
- Pulsar **ENTER** para retornar a la pantalla anterior.

Con el puerto activo, podemos:

1. Ejecutar el comando, manualmente, desde su función **GO** (dentro de la lista de comandos – **CODE**)
2. Ejecutar el comando Rs232 asociándolo a un paso de secuencia. El comando se ejecuta cuando comienza el crossfade del paso. Ver capítulo 4.
3. Ejecutar el comando asociándolo a un evento de la lista de eventos de **TC**.
El comando se ejecuta cuando el código de tiempo de control coincide con el código de tiempo asociado al evento. Ver capítulo 13.

Grabar la lista de comandos

Los comandos editados en el menú **RS232/CODE**, así como la configuración del puerto **RS232/PORT** se pueden salvar:

1. Como parte del Show (al grabar este desde el menú **MCARD**)
2. Como un fichero independiente ó **Device**, que nos permitirá recuperar estos comandos de forma independiente al propio Show (desde el menú **RS232/DISK**)

Para salvar los comandos y configuración actuales del puerto Rs232 (**device**) como un fichero independiente, y desde **Menu .Rs232**:

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Menu.Rs232 ON OFF PORT CODE DISK Off

- Seleccionar con los cursores la opción **DISK**
- Pulsar **ENTER**. En el display (compuesto por 2 pantallas) aparece:

Rs232.Disk EXAM LOAD RED DEL	Rs232.Disk SysexRXD SysexTXD ->
TEXT ->	

Aunque estas pantallas son similares a las que encontramos en la función **MCARD** de **MENU**, no trabajan con shows, sino que trabajan con ficheros de **Devices**. Cada fichero de **Device** contiene una configuración de puerto y su lista de comandos asociada. Estos ficheros nos permiten tener una colección de comandos organizados por equipos (maquina de diapositivas, reproductor de video, etc...)

Los comandos del menú **DISK**:

Rs232.Disk	Comando común a las 2 pantallas. Nos permite retornar a la pantalla anterior o Menu.Rs232 : <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores la opción Rs232.Disk • Pulsar ENTER.
->	Comando común a las 2 pantallas. Nos permite cambiar de pantalla 1 a 2 (o viceversa): <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores la opción -> • Pulsar ENTER.
EXAM	Examen de los ficheros de Devices grabados en la tarjeta de memoria: <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores EXAM y pulsar ENTER. • Nos desplazamos por la lista utilizando las teclas de flecha.
LOAD	Cargar un Device de la tarjeta de memoria: <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores LOAD • Introducir el número de Device, #, y pulsar ENTER. El Device # pasa a ser el Device activo en la consola.
REC	Grabar un Device a la tarjeta de memoria: <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores REC • Introducir el número para el nuevo Device, #, y pulsar ENTER. El Device # se graba en la tarjeta de memoria.
DEL	Borrar un Device de la tarjeta de memoria: <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores DEL • Introducir el número del Device, #, y pulsar ENTER. El Device # se borra de la tarjeta de memoria.
TEXT	Titular un Device ya grabado: <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores TEXT • Introducir el número del Device, #, y pulsar ENTER. • Teclar el texto de identificación. • Pulsar ENTER para aceptar el texto.
SysexRXD	Enviar por el puerto MIDI (MIDI-OUT) un Device grabado en la tarjeta de memoria, con formato System Exclusive: <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores SysexRXD • Introducir el número del Device, #, y pulsar ENTER. TITAN comienza a transmitir el fichero. Nota: El ordenador, o segunda consola, que está recibiendo este fichero debe

	estar en modo de recepción, consultar el capítulo 6 – MENU/MCARD para más información.
SysexTXD	<p>Recibir por el puerto MIDI (MIDI-IN) un Device que vamos a grabar en nuestra tarjeta de memoria con el número #:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar con los cursores SysexTXD • Introducir el número del Device a grabar en la tarjeta de memoria, #, y pulsar ENTER. TITAN se pone en modo recepción de fichero Sysex. • Enviar el fichero desde el PC, o segunda consola. <p>Nota: El ordenador, o segunda consola, que está enviando el fichero debe estar en modo transmisión, consultar el capítulo 6 – MENU/MCARD.</p>

Los ficheros de **Devices** no son accesibles desde el menú **MCARD**
Los ficheros de **Shows** no son accesibles desde el menú **RS232/DISK**

Interacción con el puerto MIDI

El puerto MIDI y el puerto RS232 comparten recursos, y por este motivo, no pueden estar activos al mismo tiempo.

El puerto MIDI se utiliza en varios procesos:

1. Enviar / Recibir Notas y Controlllers MIDI (**MENU/MIDI**)
2. Recibir MTC (**TC/SYNC**)
3. Enviar / Recibir ficheros en formato Sysex (**MENU/MACARD** y **MENU/RS232/DISK**)

Por defecto este puerto está pre-configurado (que no activo) con los recursos del puerto MIDI.

Al activar el puerto RS232 (**MENU/RS232/ON**):

- Si la opción **MENU/MIDI** está a **ON**, conmutará a **OFF**.
- Si la opción **SYNC** del menú **TC** está a **MTC** la lista de eventos pasará a modo stop, **S#**, y no se atenderá a esta entrada de control.

Al activar el puerto MIDI (**MENU/MIDI/ON**):

- Si la opción **MENU/RS232** está a **ON**, conmutará a **OFF**.

Al ejecutar un comando PLAY (**P>**) de la lista de eventos con control MTC:

- Si la opción **MENU/RS232** está a **ON**, conmutará a **OFF**.

El estado de ambos puertos se indica en el monitor (junto a la visualización del display):

MD * On	<-- Nos indica el estado del puerto MIDI (en el ejemplo a On)
RS Off	<-- Nos indica el estado del puerto RS232 (en el ejemplo a Off)

El asterisco, *, marcará la pre-configuración de puertos, aunque ambos puertos estén **Off**.

Editor Off-Line para PC (bajo Windows)

TITAN cuenta con un Editor Off-Line, para ejecutar en un PC bajo Windows.

Este programa se puede obtener a través de su distribuidor LT, o en la página web www.lt-light.com

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Para ejecutar el simulador, necesitamos un ordenador tipo PC 486 o superior, con sistema operativo: WIN95/WIN98/WIN2000, WIN-NT ó WIN-XP. Si su ordenador tiene poca memoria de vídeo, se recomienda configurar la pantalla del PC a 256 colores o color de 16 bits.

Proceso de Instalación

El simulador se proporciona en un fichero comprimido: WTITAN.ZIP

Copie el fichero *.zip a una carpeta en el disco duro de su ordenador.
Descomprima este fichero en la carpeta.

Obtendrá el fichero WTITAN141.EXE, listo para su ejecución.

Los números que aparecen en el nombre de este fichero, hacen referencia a la versión de software del simulador. (Las versiones de software de simulador y consola mantiene la misma numeración).

Ejecutar el programa WTITAN141.EXE

Funcionalidad

Todas las funciones y modos son exactamente iguales que los de la propia consola. Si es necesario, leer el manual de la consola.

En la pantalla del ordenador, veremos: una simulación del monitor de TITAN y una simulación de la propia consola.

Con el ratón de sus PC, hacer "clic" sobre una tecla para pulsarla (incluyendo los disparos externos), o arrastrar los potenciómetros y el Joystick para moverlos.

Podrá arrastrar el bitmap de la consola y el bitmap del monitor con el ratón a cualquier posición dentro de su pantalla, y acceder así a la parte deseada.

Es posible mover 2 potenciómetros de forma simultánea, para ello:

- Pulsar **CTR** y hacer clic con el ratón en 1 de los potenciómetros a mover.
- Ahora, hacer clic y arrastrar el segundo potenciómetro. Ambos potenciómetros se mueven de forma conjunta.
- Soltar la tecla **CTR**.

Funciones especiales del simulador

Son funciones que solo encontramos en el simulador y que no están disponibles en la consola. Estas funciones se encuentran en una tercera pantalla de **MENU / MCARD**.

Estas funciones nos permiten grabar y cargar los shows en la **tarjeta de memoria** en otros formatos. Están especialmente pensadas para el intercambio de shows.

LA TARJETA DE MEMORIA EN EL SIMULADOR

El simulador de TITAN es capaz de simular la tarjeta de memoria. En lugar de una tarjeta física tendremos un fichero de 512K, que se llama **wtitan.lt2** y que solo podrá interpretar el propio simulador.

Dentro de este fichero se almacenarán todos los shows grabados desde el simulador.

La primera vez que accedemos al menú **MCARD** del simulador, debemos formatear la **tarjeta de memoria** (realmente el fichero wtitan.lt2).

Para grabar, cargar, examinar los shows de este fichero, utilizamos los mismos comandos que los utilizados en la consola para tarjeta física.

A partir de aquí, cuando hablemos de la *tarjeta de memoria*, recordar que no es una tarjeta física, nos estamos refiriendo a los datos grabados en el fichero wtitan.lt2

GRABAR-CARGAR UN SHOW A UN ARCHIVO

Los comandos *FileREC* y *FileLOAD*, en la tercera pantalla del menú *MCARD*, nos permiten guardar y recuperar los shows en formato de archivo informático en el ordenador. La finalidad de este almacenaje puede ser de biblioteca, copia de seguridad, etc.

Para grabar un show desde nuestra *tarjeta de memoria* a un archivo, desde *MCARD*:

- Teclar el número de show a transferir (que debe existir en la *tarjeta de memoria*).
- Seleccionar con los cursores la opción *FileREC*
- Y pulsar **ENTER**.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio para guardar el archivo.

Para cargar un archivo a un show en nuestra *tarjeta de memoria*, desde *MCARD*:

- Teclar el número de show a grabar en la *tarjeta de memoria*.
- Seleccionar con los cursores la opción *FileLOAD*
- Y pulsar **ENTER**. Si el número de show ya existe en la *tarjeta de memoria*, el sistema nos pedirá confirmación. Volver a pulsar **ENTER** para confirmar, o elegir otro número de show.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio del archivo que deseamos cargar.

CARGAR-GRABAR UN SHOW CON FORMATO ASCII

Los comandos *AsciiREC* y *AsciiLOAD*, en la tercera pantalla del menú *MCARD*, nos permiten transcribir nuestros shows al formato estándar "ASCII LIGHT CUE" (elaborado por el USITT para el intercambio de datos entre consolas de iluminación de diferentes fabricantes).

Mediante este sistema, podemos recuperar shows de TITAN en otros modelos de consolas, (como HYDRA, de LT) o en consolas de otros fabricantes (como ETC, COMPULITE, etc).

Así mismo, también podemos cargar shows de otras consolas en nuestra TITAN.

Utilizando el formato ASCII no se transfiere la totalidad de la información de un show (cada fabricante y modelo tiene su forma de tratar algunos datos: páginas, macros...) pero, si se transfieren los datos básicos del show (presets, patch, tiempos de fundido...).

Los ficheros ASCII LIGHT CUE, se pueden manipular con cualquier editor de textos, por este motivo, el simulador de TITAN les da una extensión *.txt

Para grabar un show desde la *tarjeta de memoria* a un fichero "ASCII LIGHT CUE" en el ordenador, desde *MCARD*:

- Teclar el número de show a transferir (que debe existir en la *tarjeta de memoria*).
- Seleccionar con los cursores la opción *AsciiREC*
- Y pulsar **ENTER**.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio para guardar el archivo.

ACTUALIZACION SOFTWARE 1.3 a 1.5

Para cargar un archivo “ASCII LIGHT CUE” a un show en nuestra *tarjeta de memoria*, desde el menú **MCARD**:

- Teclar el número de show a grabar en la *tarjeta de memoria*.
- Seleccionar con los cursores la opción **AsciiLOAD**
- Y pulsar **ENTER**. Si el número de show ya existe en la *tarjeta de memoria*, el sistema nos pedirá confirmación. Volver a pulsar **ENTER** para confirmar, o elegir otro número de show.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio del archivo a cargar.

GRABAR UN SHOW EN UN ARCHIVO DE TEXTO

El comando **TxtREC**, en la tercera pantalla del menú **MCARD**, nos permite crear un archivo de texto (*.txt) con los datos de un show.

Este archivo de texto se puede manejar, en el ordenador, con cualquier programa de tratamiento de textos u hoja de calculo... Podemos eliminar datos que no interesen, añadir comentarios, cambiar el formato de letra, tabulación, etc. Es decir, podemos confeccionar e imprimir, de forma personalizada, informes relacionados con nuestro show.

Para “imprimir” un show de la *tarjeta de memoria*, generando un archivo de texto en el ordenador, desde el menú **MCARD**:

- Teclar el número de show a transferir (que debe existir en la *tarjeta de memoria*).
- Seleccionar con los cursores la opción **TxtREC**
- Y pulsar **ENTER**.
- Aparecerá un cuadro de dialogo-windows, donde debemos indicar el nombre y directorio para guardar el archivo.
- Posteriormente, podemos editar este archivo desde cualquier programa de su ordenador (editor de textos o hoja de cálculo) y /o imprimirlo.

NOTAS SOBRE ESTAS FUNCIONES ESPECIALES

Al igual que para el formato LTSYSEX, los formatos FILE, ASCII y TEXT no trabajan directamente con el show cargado en la mesa, sino con los shows grabados en la *tarjeta de memoria*, (para trabajar con el show activo en la mesa, primero hay que salvarlo).

De la misma manera, sólo es posible trabajar con un show cada vez, si queremos archivar, hacer conversiones ASCII o imprimir a texto varios shows, o la totalidad de la información contenida en la *tarjeta de memoria*, es necesario repetir el proceso para cada show.

Puerto MIDI del simulador de TITAN

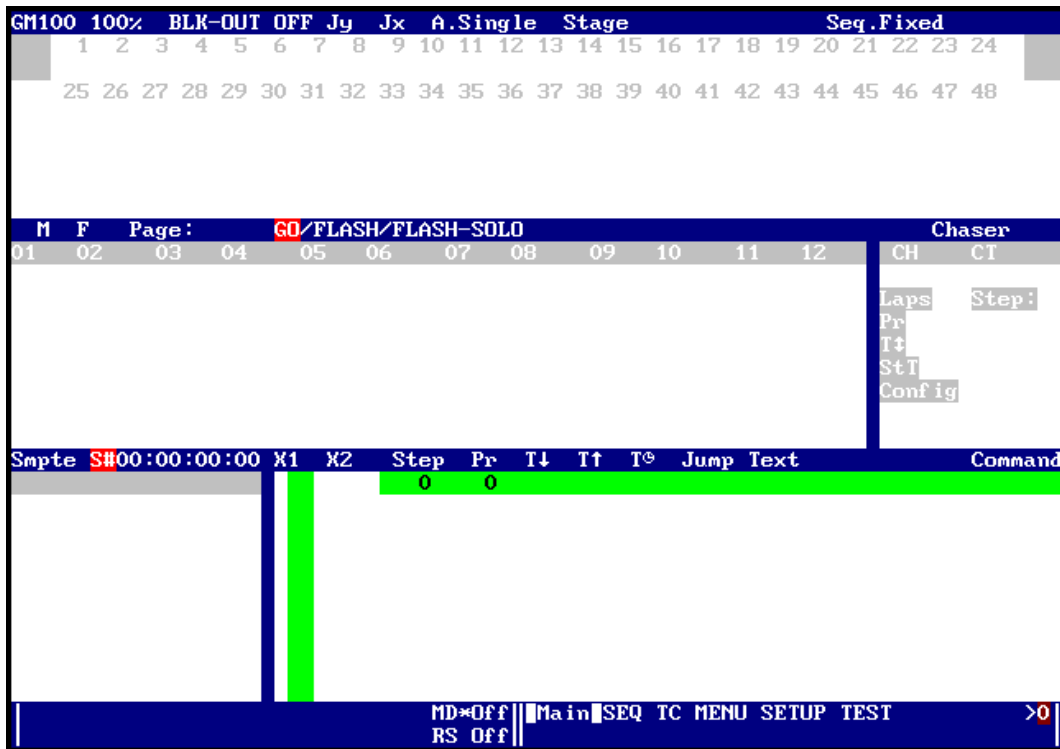
El simulador de TITAN nos permite utilizar y configurar el puerto MIDI del ordenador, si existe, para transferir shows utilizando el formato de Sistema Exclusivo MIDI (LTSYSEX).

Para ello, será suficiente hacer clic con el ratón, en la zona del puerto MIDI del “bitmap” de la consola. Se abrirá una ventana de configuración.

Este es el camino para poder transferir shows desde una TITAN física a la *tarjeta de memoria* del simulador de TITAN

Nuevo formato de pantalla

Desde esta versión el monitor de TITAN presenta el siguiente aspecto:



Donde los principales cambios se observan en las zonas de masters, chaser y secuencia. Además aparece una nueva zona para la reproducción de la lista de eventos.

MEJORAS

La edición por teclado del campo manual

Todas las asignaciones de niveles hechas por teclado (@@, @50, @00 ó ESC) se realizan de forma suave en un fundido.

Este fundido es de un máximo de 1,8 segundos (desde 0% a 100%).

Modificaciones de presets y grupos

Cuando activamos la función **MD.FY** en modo *Stage* o *Solo*, para modificar un preset o grupo, su contenido entra en escena, de forma suave en un fundido de 2 segundos.

Nueva distribución de menús

El anterior menú de *SETUP*, ha quedado dividido en 2 menús: **MENU** y **SETUP**.

Cada uno de ellos, con las siguientes opciones:

Menu	PATCH	LTP	TRIGGER	MIDI	SOUND	PRHT
MCARD	MACRO	RS232	PB-ZERO	DEL-SEQ		

Setup	SEQ	XF	RMT	GM	BEEP	LEDS	LNG
LIGHT	SPD-DMX	DMX-IN	VGA				

Dentro de **MENU**:

Las opciones **PATCH**, **TRIGGER**, **SOUND**, **PRHT**, y **MCARD** no han sufrido ningún cambio.

La opción **DEL-SEQ**, anteriormente comando **DELETE** del menú principal, se ha incluido en este nuevo conjunto de funciones.

La opción **MIDI** ha sufrido algunas mejoras (ver a continuación).

Las opciones **LTP**, **MACRO**, **RS232** y **PB-ZERO** son nuevas (vistas anteriormente).

La opción **RST** ha desaparecido a favor de la opción **PB-ZERO**.

Dentro de **SETUP**:

Las opciones **SEQ**, **XF**, **GM**, **BEEP**, **LEDS**, **LNG** y **LIGHT** no han sufrido ningún cambio.

Las opciones **RMT**, **SPD-DMX**, **DMX-IN** y **VGA** son nuevas (vistas anteriormente).

Menú MIDI

Dentro del **MENU / MIDI**, la edición de la carta MIDI se realiza a pantalla completa en el monitor VGA. Al seleccionar la opción **CODE / EDIT** en el monitor aparecerá la tabla de asignaciones para facilitarnos así la edición de la misma.

Menú SEQ

Al acceder a la opción de menú **SEQ**, el sistema nos lleva directamente al paso en X2, y no al primer paso de la secuencia.

La función RATE

En cualquier momento podemos **retornar a la velocidad por defecto** de la secuencia, pulsando:

- **RATE RATE**

Para **examinar el valor del acelerador** de secuencia, pulsar:

- **EXAM RATE**

Grabación de la siguiente Pagina y grabación del siguiente Chase

Se han incluido 2 nuevos comandos que nos permiten grabar la siguiente página o el siguiente chase.

Estos comandos nos permiten grabar una página o un chase en el siguiente número al último utilizado. Para ello pulsar

- **900 REC** (y la nueva página tomará el siguiente número al último número de página grabada de forma automática)
- **800 REC** (y el nuevo chase tomará el siguiente número al último número de chase grabado de forma automática)

Grabación en el Show de la Página 0

Al grabar un show, se grabará de forma automática la página 0, con los contenidos de los masters en el momento de la grabación.

Posteriormente, al recuperar el show, el sistema cargará de forma automática esta página 0 en los masters.

Carga de Páginas y Chase activos

Si tenemos un chase activo en los masters, y cargamos una página, si este chase tiene sus dos faders de control en posición 0 (incluso aunque estén enclavados a FF y 100% de velocidad), al desactivar el chases, el nuevo contenido de los masters se cargará de forma inmediata, sin necesidad de mover sus faders.

Mensajes de Aviso y Error

Tanto si el “beep” esta activo, ON, o desactivo, OFF, en el monitor los avisos aparecen sobre un fondo rojo para llamar la atención del operador.

Campo manual en modo Double

Ahora, el LED de la tecla **SG.DB** parpadea cuando el modo Double está activo.

En el monitor el testigo *A.Double*, aparece sobre fondo rojo.

Con ambas medidas se persigue llamar la atención del usuario sobre este modo de trabajo.

FALLOS SOLUCIONADOS

Chaser. El LED de la tecla GO.PS

El LED de la tecla **GO . PS** no parpadeaba si el chace cargado estaba activo en modo automático. Ahora parpadea, manteniendo el mismo código de estado que los LED's en los masters con un chace cargado.

Chaser. LEDs de dirección

Si el chace cargado en el chaser se borraba, la consola lo descargaba de forma automática, pero los LEDs de dirección no se apagaban. Este error está solucionado.

Masters

Al cargar un show y después cargar una página, los faders que estaban por encima de su 0, al moverlos, su nivel se igualaba con su valor físico, provocando un salto de luz (realmente, estos faders no estaban enclavados a 0). Este error está solucionado.

Modificaciones

En algunos casos, cuando estábamos modificando presets o grupos, se producían saltos de nivel. Este error está solucionado.

Monitor. Pantallas de edición

Cuando estábamos en una pantalla de edición (de chace, de secuencia, el Patch de canales o edición de la carta MIDI) y se activaba la función **MD.FY**, al salir de esta función, en el display nos encontrábamos en el menú principal y en el monitor aún se mantenía visible la pantalla de edición. En estos casos era necesario pulsar **EXAM EXAM** para volver a la pantalla de escena en el monitor. Este error está solucionado.

La función TRIGGER

Cuando asignábamos las teclas **SG.DB** hasta **BLK.OUT** a una entrada de trigger, estas se tomaban como las teclas de flash de los master de **M1** a **M7**. Este error está solucionado.

La función EXAM

El comando **EXAM TIME** mostraba una ayuda errónea. Este error está solucionado.

Ficheros ASCII (Sólo para el OLE)

No era posible cargar los grupos que estaban correctamente grabados en un fichero de datos ASCII. Este error ya está solucionado.

TITAN	1
ACTUALIZACIÓN SOFTWARE 1.3 → 1.5	1
TECLAS NUEVAS.....	1
NUEVAS FUNCIONES	1
<i>TEST de canales en el campo manual</i>	1
<i>Aumento del número de presets</i>	2
<i>Curva Park</i>	2
<i>Secuencia</i>	2
<i>Nuevos atributos para los pasos de secuencia (Texto y Comandos)</i>	2
<i>Nuevos “atributos” y nuevos “modos” para los Chases</i>	4
<i>Macros</i>	9
<i>Soporte para Mando a Distancia</i>	11
<i>Nueva Opción de Setup: SETUP RMT</i>	11
<i>Nueva Opción de Setup: SETUP SPD-DMX</i>	13
<i>Nueva Opción de Setup: SETUP DMX-IN</i>	13
<i>Nuevo opción de Setup: SETUP VGA</i>	14
<i>Nueva Opción de Menú: MENU ATR</i>	14
<i>Nueva Opción de Menú: MENU PB-ZERO</i>	19
<i>Código de Tiempo - TC</i>	21
<i>Nueva opción de menú, Comandos Rs23: MENU / RS232</i>	26
<i>Editor Off-Line para PC (bajo Windows)</i>	31
<i>Nuevo formato de pantalla</i>	35
MEJORAS.....	36
<i>La edición por teclado del campo manual</i>	36
<i>Modificaciones de presets y grupos</i>	36
<i>Nueva distribución de menús</i>	36
<i>Menú MIDI</i>	37
<i>Menú SEQ</i>	37
<i>La función RATE</i>	37
<i>Grabación de la siguiente Pagina y grabación del siguiente Chase</i>	37
<i>Grabación en el Show de la Página 0</i>	37
<i>Carga de Páginas y Chase activos</i>	37
<i>Mensajes de Aviso y Error</i>	38
<i>Campo manual en modo Double</i>	38
FALLOS SOLUCIONADOS	39
<i>Chaser. El LED de la tecla GO.PS</i>	39
<i>Chaser. LEDs de dirección</i>	39
<i>Masters</i>	39
<i>Modificaciones</i>	39
<i>Monitor. Pantallas de edición</i>	39
<i>La función TRIGGER</i>	39
<i>La función EXAM</i>	39