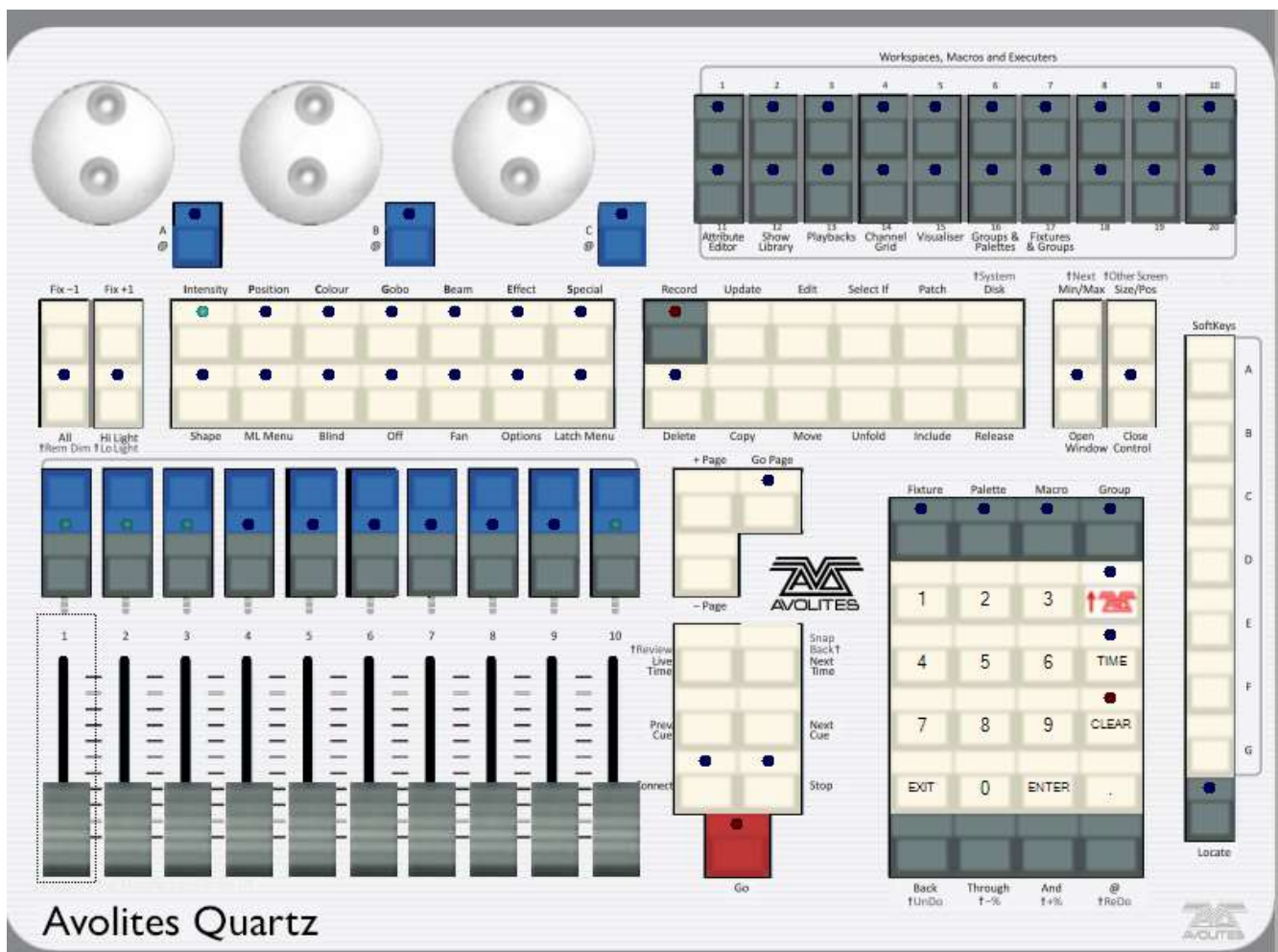


GUIA DE CONSOLAS AVOLITES.

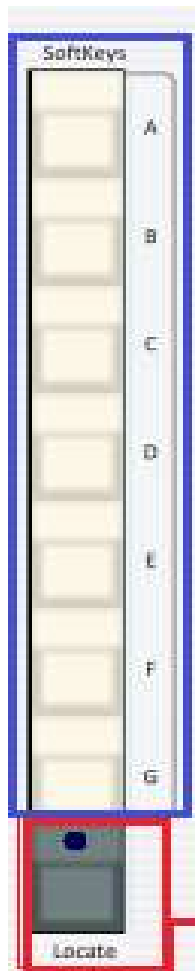
En esta guía rápida aprenderás que funciones tiene cada parte de la consola "avolites", puede variar por los modelos recientes, pero aún mantienen la arquitectura, este manual no incluye información de programaciones solo es para conocer las partes del software y consola para que puedan comprender algunos tecnicismos, todo lo expuesto aquí está basado en experiencia y gusto por compartir información más adelante hare una guía rápida para programar las consolas. Mucha suerte.

Christian Meza Cruz
Iluminador.

CONOCIENDO LAS PARTES DE LA CONSOLA.



“SOFT KEYS”



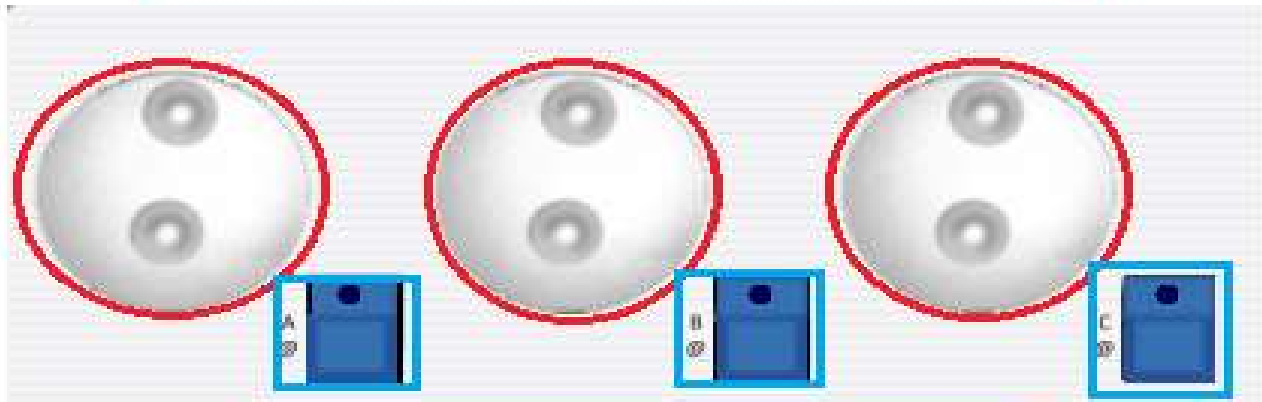
SoftKeys.

Estos sirven para dar acceso a submenús mostrado en la interface del software, que aparece de lado derecho de la pantalla, y se separan por letras. "A al G".

El botón "locate" sirve para encender y localizar las luces.

“ENCODERS”

"Encoders" Ruedas



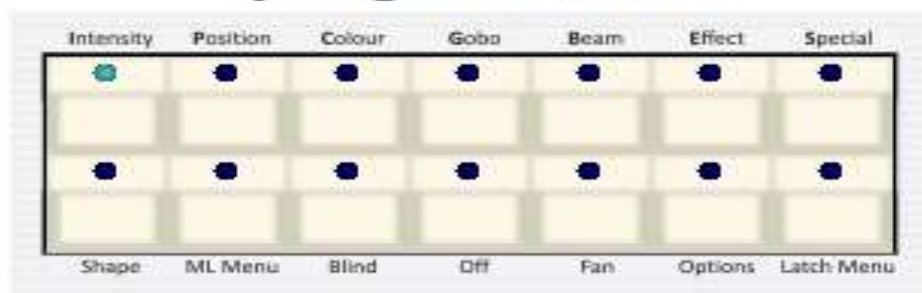
Botones a cada

Las ruedas "encoders" se separan por letras: A, B, C, sirven para ajustar parámetros de programación.

Los botones a cada están separados por el símbolo @ y letras: A, B, C, estas sirven para meter datos de los parámetros de forma directa y escrita.

“Attributes Buttons”

Botones de atributos y opción de programación.

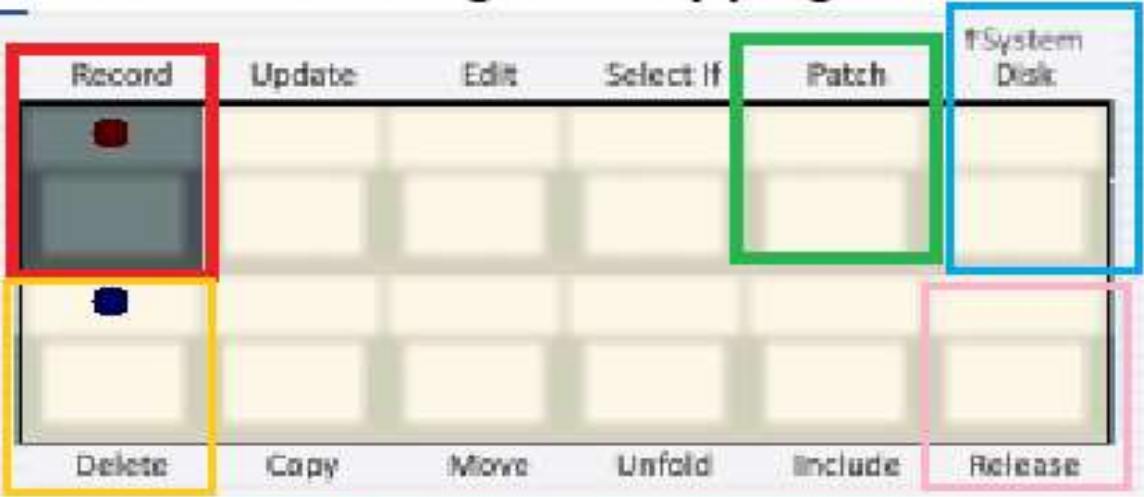


Estos botones te dan acceso a los controles de las luces para ajustar con las ruedas en el programador, así también te da otras opciones para hacer otros ajustes.

“Button Program and config”

*Nota el botón “disk” a un solo toque te permite salvar tu show, al doble toque te deja guardar de forma directa, ahora usando el botón “avo” (shift) manteniendo oprimido y después tocas "disk" entras a los menús de sistema y configuraciones.

Botones de configuración y programación.



Delete: Borrar, Release: Relajar (sirve para relajar y detener los playbacks)

Aquí tenemos el botón para grabar playback y paletas.

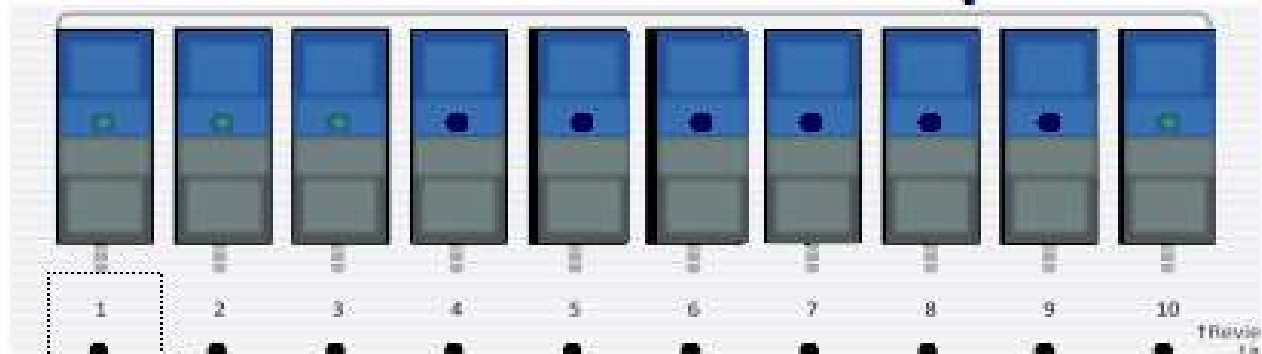
Aquí tenemos el botón "Patch" para dar de alta las luces que queremos.

Con este botón entramos a sistema ("Avo" Shift+Disk) y guardamos nuestro show.

“BUTTONS”

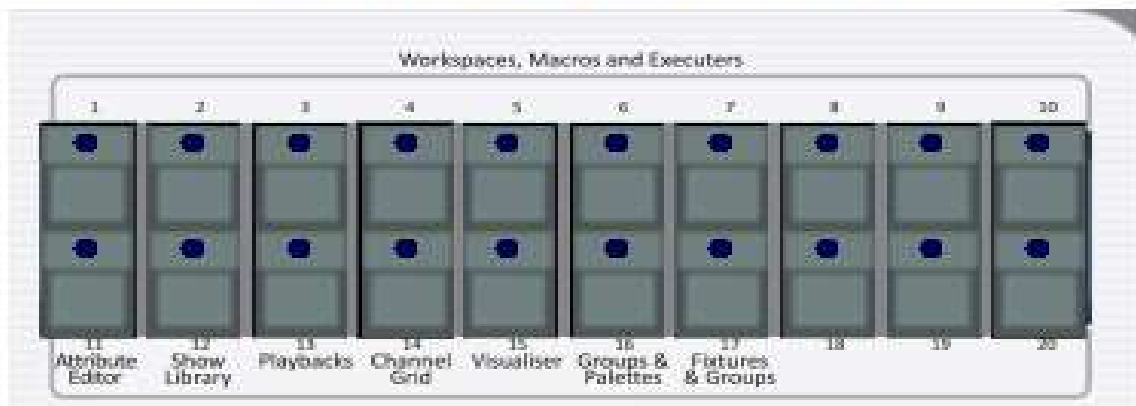
En esta foto muestro los nombres del tipo de botón, el botón “Woop” te permite cuando lo oprimes sostenido toma la máxima prioridad, corta los demás playbacks, el botón “flash” toma un corto lapso y solo agrega al él playback con los demás.

Botones Azules "Woop"



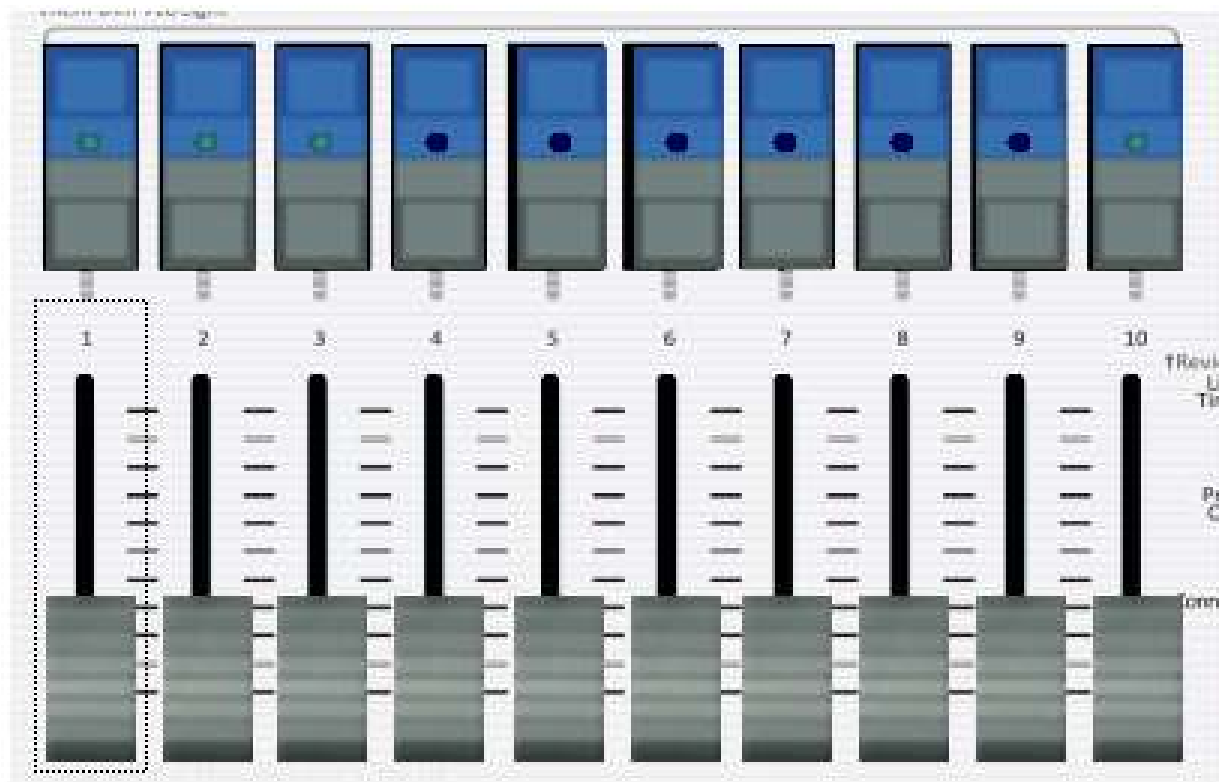
Botones Grises Flash

Botones de espacios de trabajo, macros y ejecutores.



“PLAYBACKS”

"Playbacks"



En estas guardas la información de la escenas y efectos, subiendo las palancas "fader" accionas el show.

“KEY PAD”



Este teclado te ayuda a meter los datos de la programación de forma directa, también el uso de sintaxis para simplificar el trabajo.

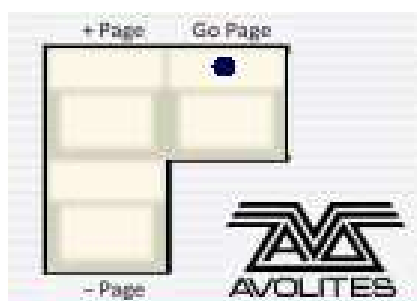


Ejemplo:
haciendo clic dos veces al botón @ "Redo" Enciendes las Intensidades "dimmer" al 100% de la iluminaria seleccionada.



El botón Avo (Shift) cuando lo mantienes oprimido te permite abrir menús secundados u ocultos.

“PAGES”



"PAGE"
páginas.



+Page: Subes de página de los playbacks donde tienes grabado las programaciones, están enumeradas y lo ves en la interface del software.



-Page: bajas de página de los playbacks donde tienes grabado las programaciones, están enumeradas y lo ves en la interface del software.

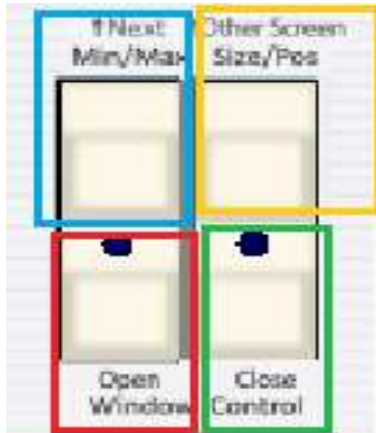


"Go Page"

Es para ir a la página de forma directa, presionas "Go Page" y en el "key pad" pones el numero: 10 y das "enter", entonces cambiaras directamente a ese número de página.



“Open Windos”



"Min/Max."

Este es para
Maximizar o
minimizar
las ventanas.

"Size/Pos"

Este es para
cambiar de
posición las
ventanas.

"Windos button" Botones de ventana.

"Open Windows"

Abrir ventanas, este te permite
ver los menús de atributos.

Ejemplo presionas "open
Windows" y presiona después el
atributo "Posición", te abrirá la
ventana en la interface del
software los menús de posición
que hayas grabado.

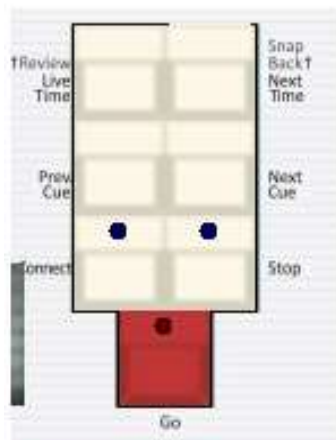
"Close Control"

Este te sirve para cerrar las ventanas.

“Cue List and Chase Buttons”

"Chase and Cue List control buttons"

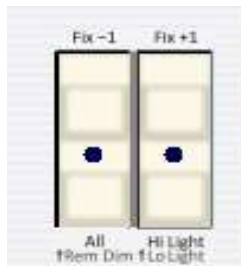
Botones de lista de "cues" y control de "chases".



Con este conectas el playback que contenga una lista de cues, o un chase por paso y accionas por medio del botón "Go", tienes la opción de brincar número de lista que hayas conectado.

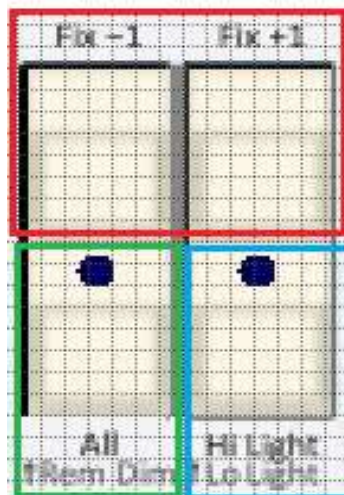


“Hi Light”



"Hi Light"

Esta herramienta sirve para guiarte en el alindamiento de las luces, acomodar las posiciones o seleccionar específicamente una luz a programar.



Fix-1, Selecciona una luz atrás.
Fix+1, Selecciona una luz adelante.

All (Rem Dim).
Selecciona todas las luces,
pulsando dos veces el botón.

Hi Light / Lo Light.
Activas o desactivas la
función de seleccionar la
luminaria.

Capitulo 2.

En las siguientes páginas aprenderás las partes de la interface del software, viene cierto que "Avolites titan" ha evolucionado desde la versión 6 al 16, han tenido un gran avance, así como las integraciones del “Sinergy” con el prisma para estas últimas versiones, pero en si se mantiene algunos campos del software y hardware, espero que esta guía les ayude a los primerizos puedan comprender el uso de las consolas. Saludos desde México. Christian Meza Cruz.

Conociendo la interface del software.



“Work space”

Espacio de trabajo, aquí vemos las ventanas que necesitamos, paletas de colores, gobos, beams, efectos, posiciones, etc, todo lo que necesitamos hacer "setup" para configurar y trabajar.



Acceso al espacio de trabajo, ahí podemos grabar nuestro acceso de trabajo según nuestras preferencias de uso de las ventanas. haciendo doble clic, o tocando con el "touch" 2 veces, o una vez escribimos un nombre y damos "enter"



“Playbacks”

En esta parte vemos los "playbacks" que tenemos grabados, así como el número de página que tenemos seleccionado, son 10 playbacks por 60 páginas ósea 600 shows.



“Display System”

En el “display” del sistema, se puede ver otros parámetros en la programación, menús extras, así como el historial y te permite deshacer algún accidente (UNDO).



"Soft Keys"

Los "Soft Keys" son accesos a menús de programación ya sea usando los botones del hardware, pantalla "touch" o haciendo clic con un "mause".

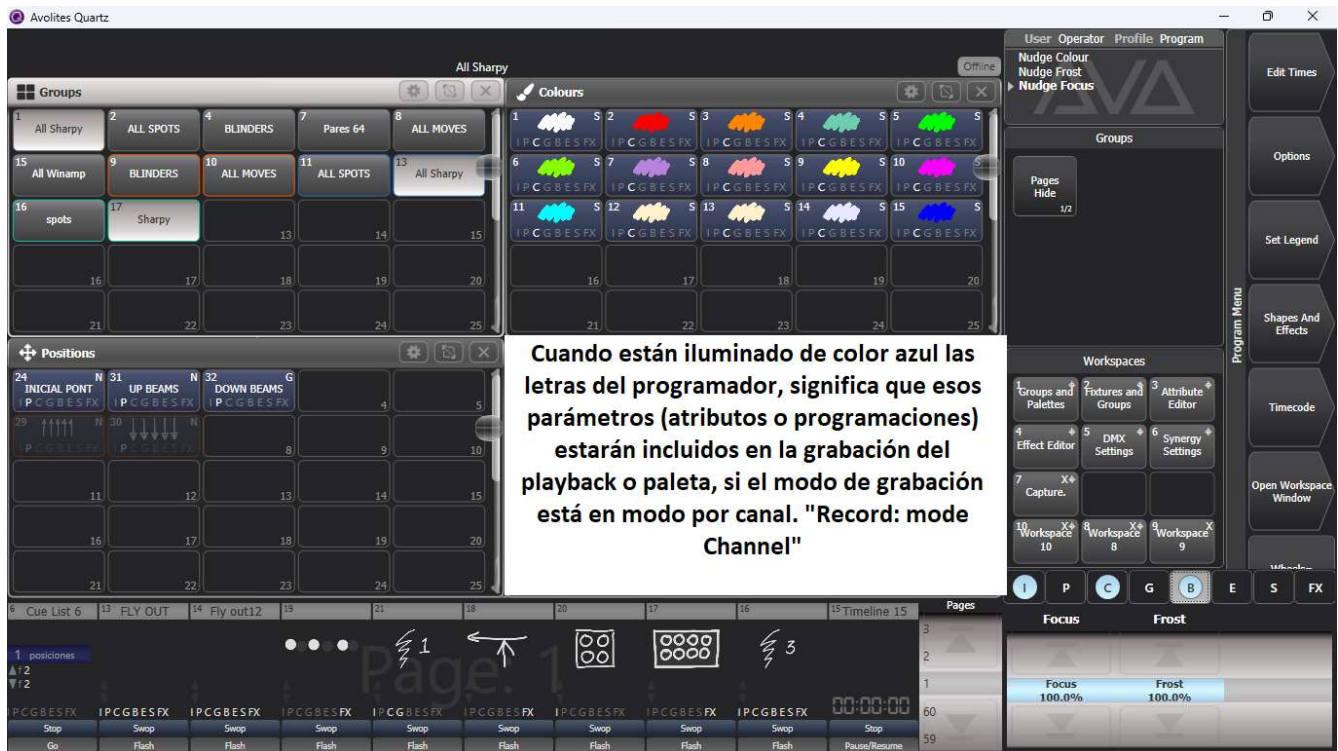


“Programer”

En esta parte se encuentra el programador, ahí vemos todos nuestros menús y programación que realizamos, y los ajustes de las ruedas: A, B, C, También nos permite ver funciones de la lista de "cue list, chase", ajustes de efectos y formas, con que playback estamos conectado con el botón "Go".



Para que se activen las opciones de parámetros (atributos) tienes que tener seleccionado los fixtures o grupos de luces, para dar acceso y cambiar los datos con las ruedas "encoders".



En el programador se encuentran unas letras, cada letra es la abreviación de un atributo (control de la luz) En la foto esta especificado que función es, entonces con las ruedas "encoders" mueves esos parámetros que deseas para tu escena o show.



Espero con esto te ayude a comprender más fácil el uso por primera vez la consola, suerte y excelentes shows.

Pueden contactarme en

<https://www.youtube.com/@ChristianMeza/>
<https://www.facebook.com/djtianrmx>