

## Descripción general de efectos de Congo v5

Los nuevos efectos del software Congo v5 suponen un suplemento que se añade a la estructura de efectos dinámicos y a las secuencias de seguimientos que figuraban en Congo desde el principio. Los espectáculos anteriores deberían funcionar adecuadamente en la v5 sin que sea necesario realizar ningún ajuste.

Una vez dicho esto, se incluye a continuación algo de información básica sobre la estructura de los nuevos efectos.

Reproductores de efectos. Hay tres tipos: seguimiento, dinámicos y contenido. Se seleccionan y controlan de la misma manera que un canal de dispositivos; [#] [EFFECT] selecciona un reproductor ya existente y [#] [INSERT] y [EFFECT] abre un asistente que le permite insertar un nuevo reproductor y elegir su tipo. Establecer un nivel de "intensidad" en un reproductor de efectos hará que el efecto asociado se ejecute. El efecto se detendrá si fija un reproductor a 0. Los reproductores de efectos tienen parámetros al igual que los canales de dispositivos, parámetros que se controlan en las páginas U1-U3.

- Los seguimientos están basados en pasos, y consisten en objetos de efecto que sólo afectan a la intensidad, y que pueden reproducirse en un reproductor de efectos de seguimiento. Un seguimiento recoge en un mismo objeto la lista de canales e información sobre los niveles de paso y la temporización. Cualquier objeto de seguimiento puede reproducirse en un reproductor de efectos de seguimiento. Si quiere ejecutar más de un seguimiento al mismo tiempo tendrá que definir varios Reproductores de efectos de seguimiento. Los Seguimientos presentan un diseño "fijo", es decir, que cuando haya definido el seguimiento éste se comportará de la misma manera cada vez que lo recupere o lo reproduzca. No ha sido diseñado para ser una herramienta de "uso rápido".
  - Definiciones de distribución. Se utilizan 5 partes y una selección de canales 1-10 en orden:
    - Sequential (Secuencial) = (1,2) (3,4) (5,6) (7,8) (9,10)
    - Interlaced (Entrelazada) = (1,6) (2,7) (3,8) (4,9) (5,10)
    - Symmetrical (Simétrica) = (1,10) (2,9) (3,8) (4,7) (5,6)
    - Inv. Sequential (Secuencial inversa) = (10,9) (8,7) (6,5) (4,3) (2,1)
    - Inv. Interlaced (Entrelazada inversa) = (10,5) (9,4) (8,3) (7,2) (6,1)
    - Inv. Symmetrical (Simétrica inversa) = (5,6) (4,7) (3,8) (2,9) (1,10)
  - Random (Aleatoria): distribuye los canales homogéneamente entre las partes, pero siguiendo un orden aleatorio. Por tanto en este caso obtendría pares aleatorios de canales, pero siempre dos canales por parte.
  - Trae Random (Aleatoria auténtica): distribuye los canales de forma aleatoria (tanto en orden como en cantidad) entre las partes.
- Los reproductores de efectos dinámicos incorporan la estructura de efectos dinámicos ya existente al nuevo concepto de los reproductores de efectos. El único objeto externo que se requiere para utilizar los "nuevos efectos dinámicos" consiste en una manera de seleccionar agrupaciones de canales, es decir, seleccionar grupos (o conjuntos de canales, véase a continuación). Aparte de esto, todos los parámetros que precisa el reproductor de efectos estarán asignados a las páginas de codificador U1-U3 para permitir que pueda aplicarse al grupo seleccionado cualquier plantilla de efectos dinámicos ya existente.
- Los reproductores de efectos de contenido precisan de dos tipos de objetos externos: agrupaciones de canales (grupos, conjuntos de canales) para determinar qué canal ejecutará el efecto, y de "series" en las que se incluyen los pasos que contendrán el contenido del efecto. Los efectos de contenido son los que contienen más parámetros y los que pueden realizarse más rápidamente. Puede desarrollar series simples, y luego limitarse a ajustar los parámetros del reproductor para crear rápidamente efectos bastante complejos.

---

## Congo v5 Effects

---

A continuación se incluyen más detalles sobre los distintos objetos y parámetros de los efectos de contenido:

- **Conjunto de canales:** se trata de un grupo especial en el que puede implantar una distribución propia; por ejemplo, distribuciones heterogéneas, distribuciones "gráficas", distribuciones en la que el mismo canal se utiliza en diversas partes. Introduzca un nuevo conjunto de canales en la lista de conjuntos de canales, luego utilice NEXT y LAST para moverse de una parte a otra y seleccione los canales utilizando # CH, + y -; THRU le permite seleccionar canales específicos. También puede utilizar grupos ya existentes para seleccionar los canales que se insertarán en las partes. (Consejo: Puede situar grupos en las selecciones directas o en los maestros para poder seleccionar grupos rápidamente cuando desarrollo conjuntos complejos).
- **Serie:** Es un conjunto de pasos que ejecutan unos tipos específicos de contenido del espectáculo o aplican ajustes de parámetros. Cada paso puede tener 4 tipos de contenido: Intensidad + tres espacios disponibles que pueden contener paletas, escenas o datos de parámetros directos. Cada tipo de contenido puede tener su propio tiempo de "Attack" (Atenuación) dentro del paso.
- **Dirección de partes y modo de reproducción:** controles individuales para determinar el orden de los canales y de las series. El modo de reproducción de series también contiene el Modo paro y el Modo pausa.
- **Modos de efectos de contenido:** Continuo, Construir, Descanso.
  - Cuando el efecto de contenido está en Modo Continuous (Modo continuo) las partes siempre ejecutan un paso. En un efecto tricolor Rojo-Verde-Azul todos los canales estarían en uno de estos tres colores mientras el efecto se mantuviera.
  - Cuando el efecto de contenido está en modo Build (Modo construir) todas las partes ejecutan el paso 1 antes de ejecutar el paso 2. Si utilizamos la serie que usamos en el ejemplo anterior, todas las partes se volverían rojas utilizando los tiempos de paso y atenuación hasta que todos los canales fueran rojos, luego pasarían a verde hasta que todos fueran verdes, y luego comenzarían a pasar a azul.
  - Cuando el efecto de contenido está en modo Break (Modo descanso), y si asumimos que dispone de más partes que pasos, la parte 1 ejecutaría la porción "activa" de la serie y cuando lo hiciera pasaría al estado de Fondo (paso 0) y esperaría allí (se tomaría "un descanso") hasta que las otras partes ejecuten los pasos activos de la serie. Cuando se utiliza el Modo de descanso los tiempos de "mantenimiento" y "liberación" de los pasos activos entran en juego. Si piensa en el efecto "ola" que se observa en los partidos de fútbol sabrá lo que queremos decir. El paso activo sería "levantarse y alzar los brazos" y el estado de fondo sería "sentarse". El tiempo de atenuación sería el tiempo que tardaría en levantarse, el tiempo de mantenimiento sería cuanto tiempo está levantado y el tiempo de liberación sería el tiempo que tarda en volver a sentarse. El estado de fondo carece de temporización propia.
- **Opciones de temporización:** Loop Time, TapRate, Step Time, Attack, Sustain, Release.
  - **Loop Time (Tiempo de bucle):** Es el tiempo que tardan las partes en recorrer todo el efecto una vez. Si aumenta este tiempo impondrá un espacio de tiempo antes de que se inicie el siguiente recorrido del efecto. Si reduce este tiempo hará que el siguiente recorrido se inicie antes de que acabe el primero.
  - **TapRate (Ajuste de velocidad):** Utilice este valor para hacer que la temporización al completo sea más rápida o más lenta. Dar golpecitos en la tecla de rueda ajustará la temporización del efecto, que se adaptará a la velocidad introducida. Los tiempos de atenuación se ajustarán adecuadamente cuando utilice esta técnica.

## Congo v5 Effects

---

- Step Time (Tiempo de paso): Esta opción determina el tiempo (cadencia) del efecto; establece cuándo se ejecuta cada paso.
- Attack time (Tiempo de atenuación): Es el tiempo de atenuación del paso o de la parte individual de contenido asociada.
- Sustain and Release times (Tiempo de mantenimiento y liberación): Este tiempo, visible sólo en modo descanso, determina cuánto tiempo permanece activo un paso antes de iniciar la liberación hacia el estado de fondo. Si un efecto en modo descanso tiene más de un paso activo, cada paso ejecutaría un mantenimiento y una liberación a fondo sólo si el tiempo de paso es mayor que los tiempos combinados de atenuación+mantenimiento+liberación del paso; en caso contrario sólo vería cómo se ejecutarían tiempos de atenuación hasta que finalizara el último paso activo.

## Tutorial de efectos de seguimiento en Congo v5

Este pequeño tutorial le mostrará cómo crear un objeto de efecto de seguimiento de intensidad simple, para después ponerlo en marcha en el escenario mediante el nuevo reproductor de efectos de seguimiento. Puede utilizar cualquier fichero de espectáculo para iniciar este tutorial, aunque asumo que no hay ningún reproductor de efectos insertado en dicho espectáculo. Si lo hay elija un número nuevo para el reproductor de efectos en el paso 2.

### Conceptos básicos

Los reproductores de efectos de seguimiento se utilizan para reproducir objetos "Seguimiento". Cada reproductor de efectos de seguimiento dispone de dos parámetros: intensidad y seguimiento. La intensidad controla la salida de niveles elevados del seguimiento que se ejecuta. Si pone el reproductor de efectos de seguimiento a un nivel de 50% el seguimiento se limitará a un nivel máximo del 50%. Si pone el reproductor al 100% (máximo), el seguimiento se reproducirá con los niveles que haya grabado en el mismo. Cuando el reproductor de efectos de seguimiento tiene una intensidad superior al 0%, se dice que el seguimiento se está "ejecutando". Cuando la intensidad del reproductor de efectos de seguimiento vuelve a 0% se dice que el seguimiento está "parado".

Los reproductores de efectos de seguimiento se utilizan para reproducir objetos seguimiento. El objeto seguimiento contiene los canales, los pasos y las temporizaciones que quiere utilizar en su seguimiento. Puede crear un reproductor de efectos de seguimiento y un objeto de seguimiento simultáneamente desde "En directo", o puede crear objetos de seguimiento en una lista para reproducirlos más tarde. Por defecto, el comportamiento de un seguimiento consiste en ir de una intensidad de 0% a 100% en los canales seleccionados utilizando un tiempo de 0,2 segundos por paso. Puede editar estos ajustes predeterminados y crear sus propios seguimientos.

### Crear un efecto de seguimiento sencillo

- 1) Haga una selección entre los canales 1-10.
- 2) Introduzca [1] [INSERT] y [EFFECT] (pulse y mantenga pulsada la tecla [INSERT] y pulse la tecla [EFFECT], luego suelte las dos teclas); esto abrirá un cuadro de diálogo que puede utilizar para establecer el tipo de reproductor de efectos.
- 3) En la primera pestaña, (Chase Effect) marque la casilla "Use the selected channels" (Usar los canales seleccionados), introduzca 10 en el número de partes y deje la distribución en Sequential (Secuencial). Seleccione EXECUTE y pulse [MODIFY] para insertar el Reproductor de seguimiento y crear un nuevo objeto de seguimiento al mismo tiempo. El Reproductor de efectos se seleccionará cuando lo haya insertado, de manera que lo único que tiene que hacer para ejecutar el efecto es poner la rueda de nivel por encima de 0%.
- 4) Pulse [SETUP] y [BROWSER] para abrir el diálogo de configuración de áreas de acoplado. Las áreas de acoplado son áreas de visualización que puede añadir a cualquier pantalla que esté conectada a Congo, el Buscador es un área de acoplado que se abre por defecto. En el "área inferior", abra el menú desplegable y seleccione "Effects" (Efectos), luego seleccione el botón MODIFY y pulse MODIFY para cerrar el cuadro de diálogo y abrir la nueva área de acoplado correspondiente a Efectos. En esta área de acoplado puede ver los reproductores de efectos insertados.
- 5) Puede encontrar todos los tipos de datos de efectos bajo Efectos, en el Buscador. Uno de ellos es Chase Effects (Efectos de seguimiento), y bajo ese nodo encontrará Chases (Seguimientos, objetos de seguimiento). El nuevo seguimiento que se creó cuando insertamos el reproductor se encuentra en esa lista. Pulse [MODIFY] en el nodo

## Congo v5 Effects

---

Seguimientos para abrir la lista de objetos de seguimiento. Pulse [INSERT] mientras esta vista de lista esté resaltada para insertar un nuevo objeto de seguimiento en la lista. El Asistente de distribución de canales se abrirá y podrá utilizarlo para insertar sus canales y pasos. Seleccione canales 11-20 e introduzca el número de pasos (en este caso 5), luego elija distribución "Symmetrical" (Simétrica) y seleccione el botón EXECUTE; a continuación pulse MODIFY. Esto insertará un nuevo objeto de seguimiento utilizando los canales elegidos distribuidos simétricamente en 5 pasos. Añada una etiqueta de texto a los dos objetos de seguimiento que tiene en la lista. Llame al primero "Pedro", y al segundo "José".

- 6) Ahora que dispone de más de un objeto de seguimiento puede variar los ajustes del reproductor de efectos. Introduzca [1] [EFFECT] para volver a seleccionar el reproductor de efectos de seguimiento que insertó previamente, luego eche un vistazo a los codificadores. El codificador que está más a la izquierda muestra el parámetro Seguimiento, y puede utilizar la rueda para seleccionar qué seguimiento se ejecuta en el reproductor. Aumente la intensidad de este reproductor de efectos de seguimiento utilizando la rueda de nivel (también puede utilizar comandos del teclado para establecer la intensidad, como haría con cualquier otro canal). Como aún no hemos decidido ejecutar un objeto de seguimiento distinto, el efecto 1 debería estar utilizando el seguimiento llamado Pedro. Cuando aumenta la intensidad del efecto 1 debería ver cómo los canales 1-10 se siguen uno tras otro. Utilice el codificador para seleccionar el seguimiento "José". Debe ver cómo el seguimiento de los canales 1-10 desaparece, siendo sustituido por el de los canales 11-20, que se siguen a razón de dos cada vez. Si mueve el codificador de seguimiento adelante y atrás podrá ver cómo los objetos de seguimiento se alternan a medida que mueve el codificador.

Los Reproductores de efectos de seguimiento sólo pueden reproducir un seguimiento a la vez. Si quiere reproducir los seguimientos Pedro y José al mismo tiempo debe insertar otro reproductor de efectos de seguimiento. Es fácil hacer esto en directo utilizando [#] [INSERT] y [EFFECT] de nuevo (puede utilizar este diálogo para insertar otro objeto de seguimiento al mismo tiempo, o puede limitarse a realizar la inserción sin crear un nuevo objeto de seguimiento), o puede abrir la Lista de reproductores de efectos en el Buscador y utilizar [INSERT] para insertar un nuevo reproductor en la lista. Utilice [#] [EFFECT] para seleccionar el nuevo reproductor y utilice el decodificador para fijarlo como reproductor del otro seguimiento, luego no tiene más que aumentar la intensidad. Ahora los seguimientos Pedro y José se ejecutan al mismo tiempo.

- 7) Para editar los contenidos de un objeto de seguimiento, puede utilizar el Buscador o las nuevas teclas de función de efectos para abrir la Lista de seguimientos. Para utilizar las teclas de función pulse la tecla de función Efectos para entrar en la página de comandos de efectos, luego pulse la tecla de función Seguimiento para abrir la lista de seguimientos. En esta lista puede ver los ajustes avanzados para un seguimiento. Los ajustes de Dirección (Direction) y Estilo (Style) pueden utilizarse para cambiar el orden de los pasos y determinar cómo se reproduce la salida de dichos pasos. Loop Time (Tiempo de bucle) puede utilizarse para ajustar todos los tiempos de paso del seguimiento para completar un recorrido completo por todos los pasos en el tiempo introducido en la celda Loop Time (de esta forma, si tiene un seguimiento de 5 pasos y quiere que todos los pasos se recorran en 10 segundos no tiene más que introducir el valor "10" en la celda Loop Time. Congo cambiará a 2 segundos los tiempos de paso para cada uno de estos 5 pasos, con lo que se tardará 10 segundos en recorrerlos todos). Las celdas de tiempo In, Out, Dwell (Encendido, Apagado y Permanencia) están disponibles en la parte superior para fijar rápidamente la misma temporización en todos los pasos. Los ajustes Min /Max Rate (Velocidad mínima y máxima) se pueden utilizar para aumentar o disminuir la velocidad de un seguimiento homogéneamente (para ello introduzca los mismos valores en Min y Max) o heterogéneamente (introduzca valores diferentes en Min y Max). Cuando utilice los ajustes heterogéneos el seguimiento establecerá de forma aleatoria la velocidad de cada paso en un valor que figure entre los valores introducidos en las velocidades mínima y máxima. Puede utilizar esto para crear seguimientos orgánicos para conseguir efectos de agua, fuego, tv o cualquier otro efecto de intensidad irregular que quiera crear. Si ambos valores son cercanos el seguimiento será sutil, y se volverá mucho más errático si ambos valores son distantes.

Si quiere editar un seguimiento paso a paso seleccione la celda Steps (Pasos) en esta lista y pulse [MODIFY]. Esto abrirá el editor de pasos, donde podrá añadir o borrar canales de pasos individuales, ajustar la temporización de pasos y atenuaciones (Encendido/Permanencia/Apagado) de cada paso y ajustar los niveles altos y bajos de intensidad de cada paso. Las normas estándar para la edición de tablas se aplican en esta vista, excepto a la hora de añadir/borrar canales en cada paso. Para ajustar la asignación de canales sólo tiene que seleccionar el paso que

## Congo v5 Effects

---

quiere editar y echar un vistazo a la parte superior de la tabla. Los canales de dicho paso están seleccionados (tienen un borde dorado) como lo están En directo. Utilice los comandos de canales normales para ajustar los canales que se asignan a este paso. Para añadir un nuevo canal y mantener los canales antiguos sólo debe introducir [#] [+], para quitar un canal de este paso introduzca [#] [-], para cambiar completamente los canales que se han asignado a este paso introduzca [#] [Ch] y siga añadiendo canales normalmente. Si utiliza el Modo At ha de saber que la sintaxis normal para la selección de canales también funciona aquí.

## Tutorial de efectos dinámicos en Congo v5

Este pequeño tutorial le mostrará cómo crear un reproductor de efectos dinámicos nuevo y cómo conseguir que dicho efecto se ejecute en el escenario. Es recomendable utilizar el espectáculo de demostración "Demo Concert" y el Training Project (Proyecto de prácticas) asociado (Browser > Media > Training Project).

### Conceptos básicos

Los reproductores de efectos dinámicos se utilizan para reproducir plantillas de efectos dinámicos en grupos de canales. Cada reproductor de efectos dinámicos tiene 9 parámetros entre los que se incluyen intensidad (controla el tamaño del efecto dinámico), fuente de canales, plantilla y ajustes de desfase, tamaño y velocidad. La intensidad controla el volumen de salida del efecto dinámico que se ejecuta; si pone el reproductor de efectos dinámicos en un nivel de 50%, entonces el efecto se verá limitado a un 50% del tamaño que fijó al crear el efecto. Si pone el reproductor al 100% (Máximo) el efecto dinámico se reproducirá con los niveles que fijó manualmente. Cuando el reproductor de efectos dinámicos tiene una intensidad superior al 0% se dice que el efecto se está "ejecutando". Cuando la intensidad del reproductor de efectos dinámicos vuelve a 0% se dice que el seguimiento está "parado".

No hay nuevos objetos que sean necesarios para utilizar el nuevo reproductor de efectos dinámicos; todo lo que necesita son grupos grabados que recojan los canales en los que quiere introducir movimientos dinámicos. El nuevo efecto dinámico toma los grupos como referencia, de ahí que si cambia los grupos también cambiará el efecto dinámico. El nuevo efecto dinámico utiliza la colección de plantillas dinámicas existente. Si crea nuevas plantillas también se podrán utilizar para crear nuevos Efectos dinámicos.

### Crear un efecto dinámico sencillo

- 1) Introduzca [INSERT] y [EFFECT] (pulse y mantenga pulsada la tecla [INSERT] y pulse la tecla [EFFECT], luego suelte las dos teclas); esto abrirá un cuadro de diálogo que puede utilizar para establecer el tipo de Reproductor de efectos.
- 2) Utilice la tecla [TAB] para desplazarse a la tercera pestaña, Dynamic Effect (Efectos dinámicos), y pulse [MODIFY] para insertar el reproductor de efectos dinámicos. El nuevo reproductor de efectos se seleccionará cuando lo haya insertado, de manera que lo único que tiene que hacer para ejecutar el efecto es determinar los ajustes que quiere aplicar y poner la rueda de nivel por encima de 0%.
- 3) Si el área de acoplado efectos no está abierta pulse [SETUP] y [BROWSER] para acceder al cuadro de diálogo de configuración de áreas de acoplado. Las áreas de acoplado son áreas de visualización que puede añadir a cualquier pantalla que esté conectada a Congo, el Buscador es un área de acoplado que se abre por defecto. En el "área inferior" abra el menú desplegable y seleccione "Effects" (Efectos), luego seleccione el botón MODIFY y pulse MODIFY para cerrar el cuadro de diálogo y abrir la nueva área de acoplado correspondiente a efectos. En este área de acoplado puede ver los reproductores de efectos insertados.
- 4) Aumente la intensidad del Grupo 1: M500L y del Grupo 2: M500R para que pueda ver las luces moviéndose en la pestaña Capture (Captura).
- 5) Introduzca [#] [EFFECT] para volver a seleccionar el reproductor de efectos dinámicos que insertó previamente, luego eche un vistazo a los codificadores. El codificador de la izquierda debe mostrar el parámetro Channel source (Fuente de canales); puede utilizar la rueda para determinar si va a utilizar Groups (Grupos) o Sets (Conjuntos) (la elección por defecto es Sets). Los conjuntos se describen en el Tutorial de efectos de contenido, así que por ahora elija Grupos. Utilice el codificador de la derecha para seleccionar el grupo en el que quiere colocar el efecto. En este caso, seleccione Grupo 1- M500 L.

## Congo v5 Effects

---

- 6) Pulse la página de teclas del codificador U2. Esto carga los codificadores con los ajustes de efectos dinámicos DynTemplate (Plantilla dinámica), OffsetRel (Relé de desfase), DelayRel (Relé de retardo) y Distance (Distancia). Utilice el codificador DynTemplate para determinar qué efecto quiere ejecutar en estos dispositivos. En este caso seleccione la plantilla "<circle". Fije el OffsetRel en "EvenlySp".
- 7) Aumente la intensidad del Reproductor de efectos dinámicos utilizando la rueda de nivel (también puede utilizar comandos del teclado para establecer la intensidad, como haría con cualquier otro canal). El efecto dinámico <circle comenzará a ejecutarse en los canales 1-8.
- 8) Pulse la tecla U3 para acceder a los parámetros Velocidad y Tamaño de este efecto dinámico. Utilice los codificadores para ajustar el efecto hasta que sea de su agrado.
- 9) Pulse la tecla U1 de nuevo y seleccione el grupo 2 en esta ocasión. Observe que el efecto dinámico configurado ahora se ejecuta en los canales 9-16 y que los canales 1-8 vuelven a su punto inicial.
- 10) Ahora pulse la tecla U2 y cambie DynTemplate a "Can Can". El efecto "can can" es un efecto que sólo afecta al movimiento de barrido vertical. Si hubiera pasado directamente de "circle" a "can can" en los mismos canales en los efectos dinámicos antiguos el movimiento de barrido horizontal, habría seguido ejecutando el círculo y el movimiento de barrido vertical habría comenzado a ejecutar "can can". Y probablemente eso no es lo que deseaba. Ahora sólo se puede reproducir una plantilla a la vez, con lo que el movimiento de barrido horizontal vuelve a su posición inicial mientras que el barrido vertical reproduce "can can" sin problemas.

Si quiere reproducir más de un efecto dinámico al mismo tiempo debe insertar otro reproductor de efectos dinámicos. Esto es fácil de hacer en directo utilizando [#] [INSERT] y [EFFECT] de nuevo o abriendo la lista de reproductores de efectos en el Buscador y utilizando [INSERT] para insertar un nuevo reproductor en la lista. Utilice [#] [EFFECT] para seleccionar el nuevo reproductor y utilice los codificadores para fijarlo como reproductor del otro efecto dinámico, luego no tiene más que aumentar la intensidad.

## **Tutorial de efectos de contenido en Congo v5**

Este pequeño tutorial le mostrará cómo crear un nuevo reproductor de efectos de contenido y cómo conseguir que dicho efecto se ejecute en el escenario. Para realizar el tutorial, es necesario utilizar el espectáculo de demostración "Demo Concert" y su Training Project (Proyecto de práctica) asociado (Browser > Media > Training Project).

### **Conceptos básicos**

Los reproductores de efectos de contenido se utilizan para combinar grupos de canales con series de pasos que contienen distintos tipos de contenido de su espectáculo: paletas, escenas, valores de parámetros absolutos. Cada reproductor de efectos de contenido tiene 12e parámetros entre los que se incluyen intensidad (que controla la salida de intensidad del efecto, si la hay), la fuente de canales, las series y otros ajustes que se describen a continuación. Cuando el reproductor de efectos de contenido tiene una intensidad superior al 0% se dice que el efecto se está "ejecutando". Cuando la intensidad del reproductor de efectos de contenido vuelve a 0% se dice que el efecto está "parado".

Se necesita un nuevo objeto para utilizar un reproductor de efectos de contenido: la serie. Una serie contiene pasos que a su vez contienen distintos tipos de contenido. También debe de tener grupos guardados para determinar qué canales se utilizarán en el efecto. El efecto de contenido toma los grupos como referencia, por tanto si cambia los grupos también cambiará el efecto. Existe un objeto opcional, el conjunto de canales, que puede utilizarse para sustituir a un grupo. Un conjunto de canales contiene canales y subdivisiones específicas llamadas Partes que le permiten establecer una distribución de canales personalizada.

### **Crear un efecto de contenido sencillo:**

- 1) Introduzca [INSERT] y [EFFECT] (pulse y mantenga pulsada la tecla [INSERT] y pulse la tecla [EFFECT], luego suelte las dos teclas); esto abrirá un cuadro de diálogo que puede utilizar para establecer el tipo de reproductor de efectos.
- 2) Utilice la tecla [TAB] para desplazarse a la segunda pestaña, Content Effect (Efectos de contenido), y pulse [MODIFY] para insertar el reproductor de efectos de contenido. El nuevo reproductor de efectos se seleccionará cuando lo haya insertado, de manera que lo único que tiene que hacer para ejecutar el efecto es determinar los ajustes que quiere aplicar y poner la rueda de nivel por encima de 0%.
- 3) Si el área de acoplado Efectos no está abierta pulse [SETUP] y [BROWSER] para acceder al cuadro de diálogo de configuración de áreas de acoplado. Las áreas de acoplado son áreas de visualización que puede añadir a cualquier pantalla que esté conectada a Congo. El Buscador es un área de acoplado que se abre por defecto. En el "área inferior" abra el menú desplegable y seleccione "Effects" (Efectos), luego seleccione el botón MODIFY y pulse MODIFY para cerrar el cuadro de diálogo y abrir la nueva área de acoplado correspondiente a Efectos. En esta área de acoplado, puede ver los reproductores de efectos insertados.
- 4) Abra la lista de series desde la teclas de función de efectos (pulse la tecla [SERIES] o desde Browser > Effects > Content Effects > Series. Pulse [INSERT] para insertar una nueva serie vacía en la lista. Seleccione la celda de texto de esta nueva serie y llámela "Color". Seleccione la celda Steps (Pasos) y pulse [MODIFY] para abrir el editor de esta serie específica.
- 5) Pulse [INSERT] tres veces para insertar tres pasos vacíos nuevos en el editor. Diríjase a la celda Intensity (Intensidad) del paso 1 y pulse [COLUMN] para seleccionar todas las celdas de intensidad de los pasos 1-3. Introduzca [100] [MODIFY] para establecer la intensidad máxima en todos los pasos; esto garantizará la salida de luces de los canales mientras el efecto se ejecute y sea completamente funcional. Diríjase a la celda "1.

## Congo v5 Effects

---

Content" (Contenido) del paso 1 y pulse [COLUMN] para seleccionar todas las celdas de los pasos 1-3. Pulse [MODIFY] para abrir el menú desplegable de contenido y vaya abajo a "Color Palette" (Paleta de color), luego pulse [MODIFY]. En los tres pasos debería visualizarse la paleta de color en la columna. Ahora diríjase a la celda Value (Valor) del paso 1 e introduzca [2] [MODIFY] para establecer que dicho paso recupere la paleta de color 2. Repita el procedimiento para los pasos 2 y 3 para que recuperen las paletas de color 4 y 7 respectivamente.

Cada paso puede contener tres tipos de contenido y un valor de intensidad. Tanto la intensidad como los distintos tipos de contenido pueden tener su propio tiempo de "Atenuación". La atenuación está fijada por defecto en el 100% del tiempo de atenuación establecido en el reproductor de efectos, con lo que es fácil ajustarla manualmente. También puede introducir tiempos "reales" si sabe que quiere que el efecto se reproduzca de una forma determinada.

Cada paso tiene su propio "Tiempo de paso". Puede considerar este tiempo como la cadencia del efecto; el tiempo de paso determina cuándo se inicia cada paso y cuando comienza su tiempo de atenuación. El tiempo de paso también viene fijado por defecto como el 100% del tiempo de paso establecido en el reproductor de efectos, con lo que puede ajustarlo manualmente fácilmente. También puede fijar tiempos "reales" si sabe exactamente cómo quiere que se inicien los pasos.

Por ahora deje todo en 100%. Ahora tiene una serie tricolor además de las otras series que se incluyen en la demostración Concert play.

- 6) Introduzca [#] [EFFECT] para volver a seleccionar el Reproductor de efectos de contenido que insertó previamente, luego pulse la página de teclas del codificador U1. El codificador de más a la izquierda muestra el parámetro Channel source (Fuente de canales), y puede utilizar la rueda para decidir si utilizar Sets (Conjuntos) o Groups (Grupos, Sets está seleccionado por defecto). Elija Grupos y utilice el codificador de la derecha para seleccionar el Grupo en el que quiere colocar el efecto. En este caso seleccione grupo 3 - M300 L. Como los grupos no tienen información de desfase, los dos codificadores siguientes le permiten romper el grupo utilizando diversas opciones de distribución. Por ahora déjelo como Part1 y con distribución secuencial.
- 7) Pulse la página de teclas del codificador U2. Esto carga en los codificadores la dirección de partes, las series, el modo de reproducción y los modos de parámetros. Part Direction (Dirección de partes) determina la forma en que los canales distribuidos reproducirán el efecto, las series determinan las series que quiere utilizar, Play Mode (Modo de reproducción) determina la dirección de los pasos en la serie e incluye opciones para pausar y detener el efecto que se ejecuta. Esto se describirá más detalladamente en adelante cuando el efecto se esté ejecutando, ya que es más fácil "ver" lo que hace que intentar explicarlo con palabras. Por ahora límitese a fijar el parámetro Series en su serie Color (debe ser serie #7).
- 8) Aumente la intensidad del reproductor de efectos dinámicos utilizando la rueda de nivel (también puede utilizar comandos del teclado para establecer la intensidad, como haría con cualquier otro canal). Debe poder ver los aparatos Mac300 de la izquierda que inician un efecto de atenuación de color de 1 segundo: todas las luces deben atenuarse conjuntamente de un color a otro en este momento.
- 9) Pulse la tecla U3 para acceder a los parámetros de temporización de este Efecto de contenido. Hay dos páginas en esta categoría: la primera página incluye los parámetros Loop Time y TapRate. Loop Time (Tiempo de bucle) es la cantidad de tiempo que te tarda en realizar un pase por toda la serie. Puede ajustar la velocidad general del efecto utilizando el codificador de Ajuste de velocidad introduciendo un número y pulsando la tecla de rueda TapRate (Ajuste de velocidad), o ajustando levemente la tecla de rueda en conjunción con la música. Pulse U3 de nuevo en la página para acceder a los tiempos de paso y atenuación de los pasos de la serie. Fije el efecto para utilizar un tiempo de atenuación 0 en vez de la atenuación predeterminada de 1 segundo. Ahora los colores deberían adquirir un nuevo color cada segundo.
- 10) Pulse la tecla U1. Cambie a 4 GrpParts (Partes del grupo). Ahora debe ver cuatro agrupaciones distintas de canales: 17+18, 19+20, 21+22, y 23 por sí solo. Ésta es la distribución Sequential (Secuencial). Cambie la

## Congo v5 Effects

---

distribución a Interlaced (Entrelazada) y observe lo que ocurre en el escenario. Cambiar ahora a distribución Symmetrical (Simétrica) y observe lo que ocurre en el escenario. También hay versiones inversas de estas distribuciones. También hay dos distribuciones aleatorias; Random (Aleatoria) aplica una distribución homogénea de los canales en las partes, pero los canales de cada parte se determinan de forma aleatoria. La distribución True Random (Aleatoria auténtica) aplica una distribución y un orden aleatorios para conseguir efectos realmente aleatorios. Ahora cambie el Grupo a Grupo 4 - M300 R. Luego cambie a Grupo 5 – M500 ALL y observe lo que ocurre... Antes de pasar al siguiente paso cambie a grupo 6 – M300 ALL y fije el número de partes en 8 con distribución secuencial.

- 11) Pulse la tecla U2 ahora y cambie el modo a Build (Construir). Hasta ahora ha estado viendo un efecto continuo, esto significa que todas las partes siempre están ejecutando un paso de la serie. En el modo Construir las partes ejecutan los pasos de forma distinta, de manera que todas las partes ejecutan el paso 1 antes de que cualquier parte pase al paso 2. Puede utilizar este modo para crear un barrido de color (o de cualquier otra cosa) en un número concreto de canales.
- 12) Bien, ahora vamos a echar un vistazo al modo Break (Descanso) del efecto. Cambie el número de partes a 16 y luego cambie la serie a la serie "Fly in" que ya viene suministrada. Ahora mire durante un momento lo que ocurre en el escenario; observe lo que hacen las luces. Fije su atención en una única luz a medida que el efecto se desarrolla; comienza a apuntar hacia arriba y afuera, la intensidad aumenta mientras la luz hace un barrido vertical hacia abajo, y luego la intensidad se reduce. Luego la luz vuelve a su posición anterior, arriba y hacia fuera, y se oscurece; luego espera hasta que las otras luces hayan realizado esta maniobra. Esta es la esencia del modo descanso del efecto; cada parte realiza los pasos activos del efecto, y cuando los ha realizado entra en un estado especial de "Fondo" para esperar (o para "tomar un descanso") hasta que las otras partes hayan finalizado su labor. Echemos un vistazo a la serie "Fly in"...

Abra el editor de la serie "Fly in". Browser > Effects > Content Effects > Series > Fly in. Cierre el Buscador para conseguir más espacio en la pantalla si lo necesita. Esta serie tiene tres pasos "activos" y el estado de Fondo. El estado de Fondo coloca a los canales en un estado de intensidad "establecido" (como por ejemplo oscuro) en la paleta de enfoque 3 y en las paletas de color y haz 1. El primer paso activo coloca la intensidad en su valor máximo y envía el canal a la paleta de enfoque 2. El siguiente paso hace que la intensidad vuelva al valor establecido (Mark) y a la paleta de enfoque 0 (la posición inicial). El paso 3 de este efecto introduce un espacio; se trata tan sólo de una repetición del paso 2. Una pequeña aclaración sobre la intensidad: existen tres posibilidades para la celda de intensidad del paso. Que esté en otro nivel que no sea cero, que esté en cero o que no se cambie. Para distinguir entre "be at zero" (estar en cero) y "don't change" (no cambiar) utilizamos el estado M para indicar un cero total. [C/ALT] [MODIFY] borrará una celda, lo que quiere decir que esa celda no tendrá influencia alguna en el estado actual de cualquier canal que participe en el efecto.

Ahora bien, esta es una versión del efecto en estilo Fly in. Existen otras muchas maneras de desarrollar un Fly in en función del comportamiento que quiera aplicar a las luces. Lo que realmente importa en que se trata de su Fly in, y que puede ser distinto de mi Fly in.

Es un poco complicado utilizar los efectos Fly in para describir los dos ajustes de tiempo que vienen a continuación, por lo que es mejor que cree una serie bicolor que tenga un paso activo que utilice la paleta de color 0 (blanco) y un paso de fondo que esté fijado en la paleta de color 4 (azul). Tanto el paso como el fondo deben tener una intensidad del 100%. Llame a esta serie AzulBlanco y fije su modo por defecto (en la lista de series) en Break (Descanso); esto garantizará que se reproduzca correctamente siempre que la utilice en un reproductor. Modifique su reproductor de efectos actual para que utilice la nueva serie AzulBlanco. Observe lo que ocurre. Cada canal debe empezar a atenuarse uno a uno hasta blanco y luego volver a azul. En los efectos en modo Descanso sólo los pasos activos tienen tiempo; el estado de fondo es tan sólo el contenido que los canales deben reproducir cuando no ejecutan ningún paso activo. En esta serie tenemos un paso activo (color blanco) y un estado de fondo (color azul). Sólo puede aplicar una temporización al paso blanco, y hay que establecer 4 tiempos: tiempo de paso, tiempo de atenuación, tiempo de mantenimiento y tiempo de liberación. A continuación se indica lo que significa cada uno:

## Congo v5 Effects

---

Step time (Tiempo de paso): Cuánto tiempo transcurre cuando una parte finaliza el paso blanco y otra lo inicia.

Attack time (Tiempo de atenuación): Cuánto tarda la parte en alcanzar el blanco total.

Sustain time (Tiempo de mantenimiento): Cuánto tiempo permanece cada parte en blanco total cuando lo haya alcanzado.

Release time (Tiempo de liberación): Indica cuánto tarda cada parte en volver al estado de fondo azul cuando el tiempo de mantenimiento finalice.

Experimente con estos tiempos en el efecto AzulBlanco y observe las distintas apariencias que puede aplicar al efecto con estos pequeños ajustes.

Si quiere reproducir más de un efecto de contenido al mismo tiempo debe insertar otro reproductor de efectos de contenido. Esto es fácil de hacer en directo utilizando [#] [INSERT] y [EFFECT] de nuevo o abriendo la lista de reproductores de efectos en el buscador y utilizando [INSERT] para insertar un nuevo reproductor en la lista. Utilice [#] [EFFECT] para seleccionar el nuevo reproductor y utilice los codificadores para fijarlo como reproductor del otro efecto de contenido, luego no tiene más que aumentar la intensidad.