

Vista Ajustes del Ejecutor

Para acceder a la **Vista Ajustes del Ejecutor**, pulsa en el icono de la **herramienta**  en la barra de título o en la [Vista de Cues](#) o pulsa en el ejecutor en la [Ventana Barra de Ejecutores](#)

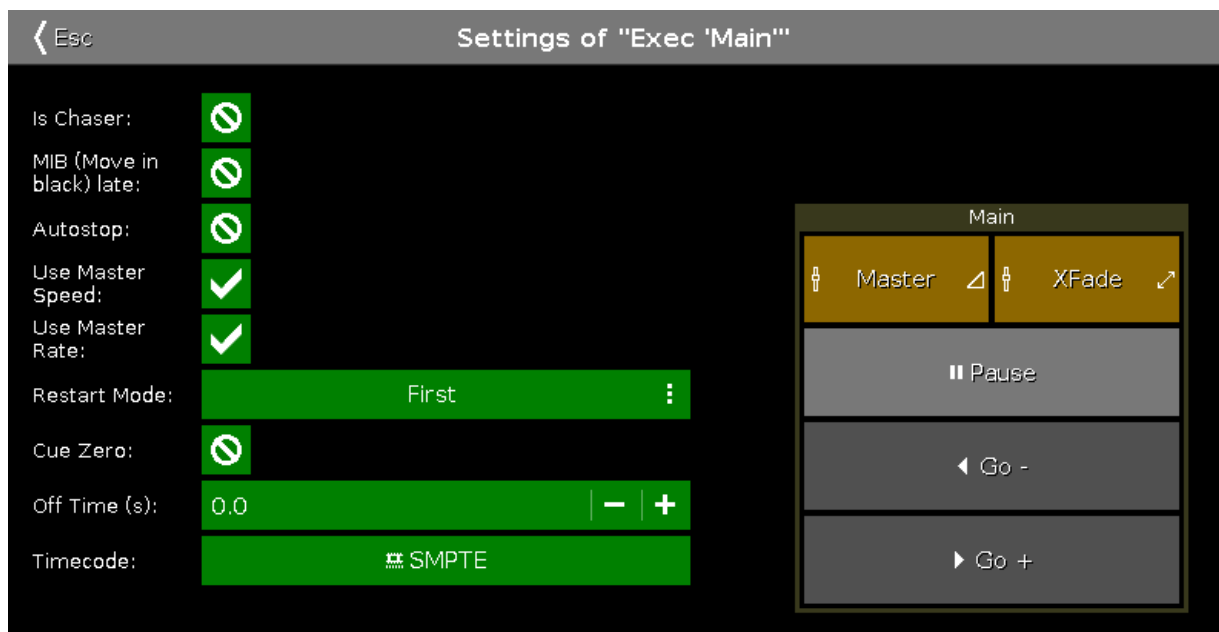


Imagen 1: Ventana Ajustes del Ejecutor - Ejecutor Principal

En esta vista puedes establecer diferentes ajustes para el ejecutor. Para seleccionar la función de un ejecutor, pulsa sobre el ejecutor para abrir la [Ventana Seleccionar Función de Ejecutor](#).

Chaser

Para establecer el ejecutor como un [chaser](#), pulsa en el icono de prohibición para activar el "tick".



Puedes identificar que un ejecutor es un chaser si el el ejecutor se muestra en azul en la [Barra de Ejecutores](#).

Para más información sobre chasers, consulta [¿Qué son Chasers?](#)

MIB (Move in black) late

Para activar MIB (Move in black) late, pulsa en el icono de prohibición para activar el "tick".

Si MIB está activado, MIB pre-posicionará los atributos de los aparatos que están fundiendo desde cero. El pre-posicionamiento estará activo antes que el dimmer comience a fundir desde cero.

Ejemplo de MIB on:

Tienes dos cues. Cue 1 aparato 1 a full y cue 2 aparato 2 a full con posición pan/tilt.

Si inicias la cue 1, el aparato 1 estará a full y el aparato 2 se pre-posicionará en la siguiente posición. Si activas la cue 2, solo el dimmer del aparato 2 cambiará pues el aparato ya está posicionado por la función MIB.

La siguiente imagen muestra la cue 1 con el MIB late activado.

ID	Name	Dim	Curve	Pan	Tilt
1	QWO Backtruss	open	0.0	center	center
2	QWO Backtruss	closed	0.0	179.6	-20.4



Si quieres desactivar MIB late solo para algunos aparatos en el ejecutor, graba esos aparatos en la cue anterior con un valor de dimmer de 1.

Autostop



Solo puedes utilizar el autostop para faders ejecutores.

Para activar autostop en un ejecutor pulsa sobre el símbolo de prohibición.

Si autostop esta activo, el ejecutor se desactiva cuando el fader llega a su posición de 0.

Si autostop está desactivado, el ejecutor se mantiene activo cuando el fader llega a su posición de 0.

Usar Master de Velocidad

Para desactivar el Master de Velocidad para un ejecutor pulsa en el tick para que aparezca una señal de prohibición.

Si un ejecutor usa el master de velocidad, el fader master de velocidad controla la velocidad de los efectos en las cues y los chasers para este ejecutor.

Si un ejecutor no usa el master de velocidad, el master de velocidad no tiene control sobre ese ejecutor. Los efectos usan la velocidad grabada en el efecto.

Para más información, consulta [Vista Magic Speed](#).

Usar Master Rate

Para desactivar el Master Rate para un ejecutor pulsa en el tick para que aparezca una señal de prohibición.

Si un ejecutor usa el Master Rate, este controla la velocidad de los tiempos de Fade y Delay de las cues.

Si un ejecutor no usa el Master Rate, este no tendrá ningún control sobre este ejecutor.

Para más información, consulta [Vista Magic Speed](#).

Restart Mode

Para seleccionar el modo de restart (reinicio) pulsa en los tres puntos .

Hay disponibles dos modos diferentes de reinicio:

Primero (predeterminado): El ejecutor se activa con la primera cue.

Actual: El ejecutor se activa con la cue actual.

Cue Zero

Para activar cue zero para el ejecutor, pulsa en el icono de prohibición para activar el "tick".

Si cue zero está activado, la dot2 crea una cue cero invisible en el ejecutor.

La cue cero almacena los valores por defecto de cualquier atributo de todos los aparatos que han sido utilizados en cualquier cue de ese ejecutor

Si cue zero está activo, cualquier atributo que sea usado en cualquier cue en ese ejecutor tendrá sus valores por defecto además de los valores de la cue actual.

Para más información sobre el Tracking, consulta [¿Qué es Tracking?](#)

Ejemplo Cue Zero On:

Supongamos que tienes almacenados los aparatos 1 al 3 en azul en el ejecutor 1.

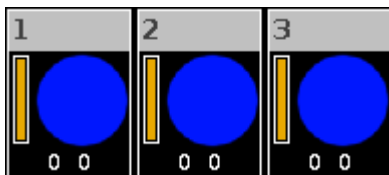
En la cue 1 del ejecutor 2 el aparato 1 está grabado en rojo.

En la cue 2 del ejecutor 2 el aparato 2 está grabado en verde.

En la cue 3 del ejecutor 2 el aparato 3 está grabado en verde.

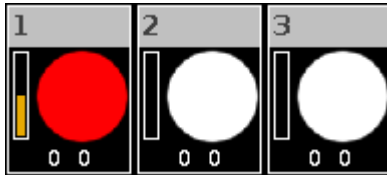
Cue zero está activado para el ejecutor 2.

Iniciando el ejecutor 1 obtienes tres aparatos en azul.



Iniciando la cue 1 del ejecutor 2 obtienes el aparato 1 en rojo.

Los aparatos 2 y 3 tienen sus valores por defecto porque son usados en el ejecutor 2, cues 2 y 3.

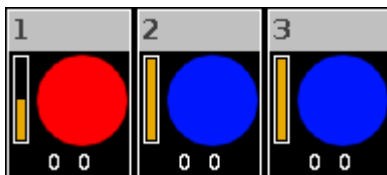


Ejemplo Cue Zero Off:

La situación inicial es la misma para el ejemplo de cue zero on.

Iniciando la cue 1 del ejecutor 2 obtienes tu aparato 1 en rojo.

Los aparatos 2 y 3 mantienen los valores del ejecutor 1

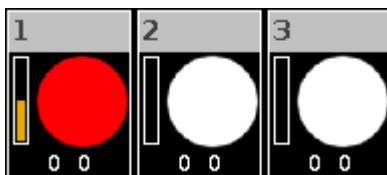


Ejemplo Cue Zero On - Copiar con Estado:

Supongamos que quieres copiar la cue 1 a la 4 tal cual es sin valores de tracking de la cue 3.

Activa cue zero y [selecciona método de copia](#) con "Estado". Copia la cue 1 a la cue 4.

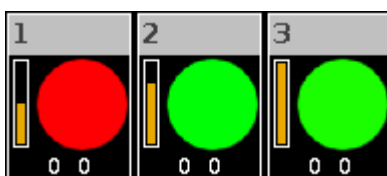
Cue 4 es exactamente la misma que la cue 1 porque se han copiado además los valores de la cue cero.



Ejemplo Cue Zero On - Copiar sin Estado:

Supongamos que copias la cue 1 a la cue 4 con cue zero activado pero sin "Estado"

Los valores de la cue 3 son arrastrados (tracked/trackedados) a la cue 4.



Off Time

Para ajustar el "Off Time" en segundos utiliza los signos de más o menos. También puedes hacerlo directamente con el teclado numérico de la consola.



Si un ejecutor tiene un Off Time y apagas ese ejecutor pulsando **Off** y el botón ejecutor  se apagará con el tiempo de "Off Time" que has definido.

Si un ejecutor tiene un Off Time y apagas ese ejecutor utilizando el fader, todos los atributos esperan hasta que el dimmer llegue a 0% para desactivarse con el tiempo que has definido.

Si un ejecutor es un chaser con Off Time, aplicará este tiempo como Fade in (cuando se activa) y Fade out (cuando se desactiva).

Timecode

Para seleccionar la señal de Timecode para un ejecutor, pulsa sobre el campo de Timecode.

Hay tres opciones de señales Timecode disponibles:

- Apagar - Sin señal Timecode
- SMPTE
- MIDI