



Instrucciones de usuario

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Países Bajos
www.americandj.eu

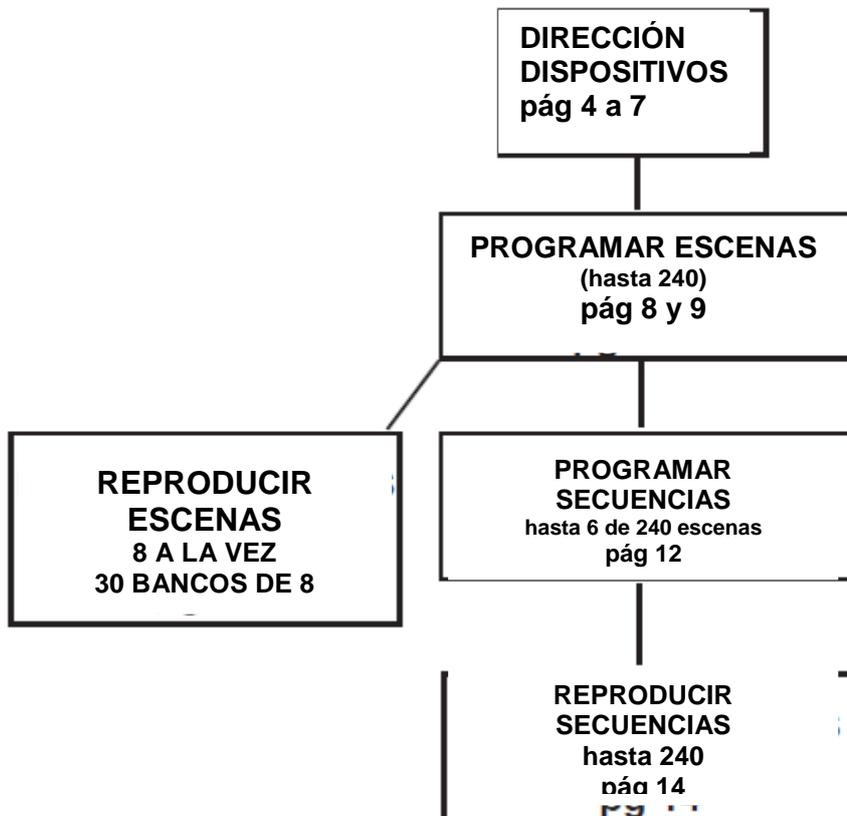
Rev. 4/04

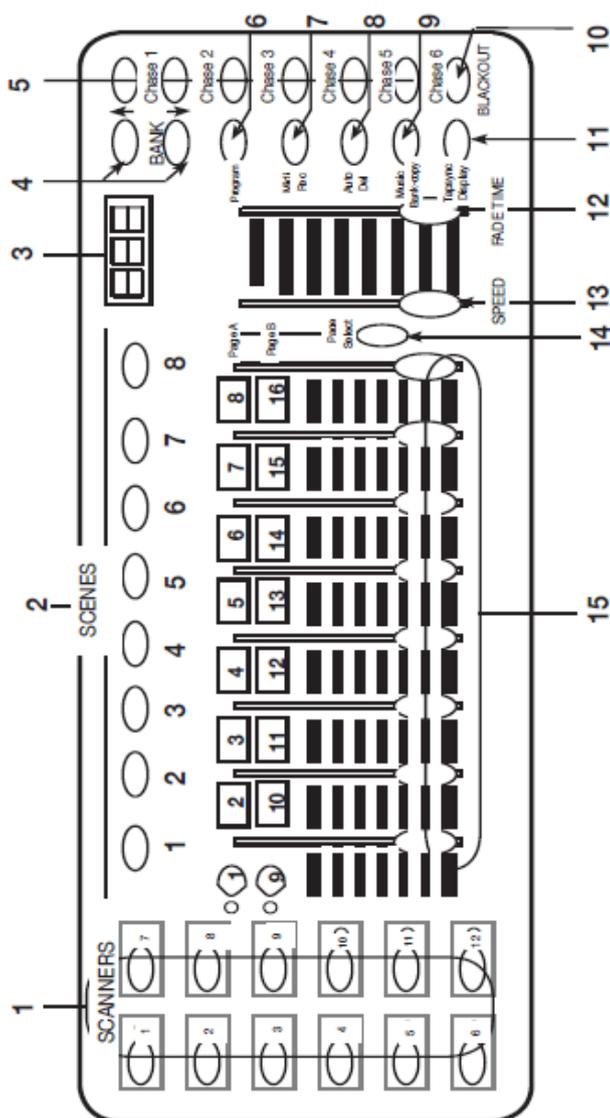
Contenidos

DIAGRAMA DE FLUJO.....	3
CONTROLES Y FUNCIONES.....	4
CONTROLES POSTERIORES.....	5
ASIGNACIÓN DE DIRECCIONES DMX512	5
PROGRAMAR ESCENAS	8
REPASO DE LA PROGRAMACIÓN DE ESCENAS.....	9
PROGRAMAR SECUENCIAS	11
REPRODUCIR ESCENAS Y SECUENCIAS.....	12
FUNCIONAMIENTO MIDI	13
TERMINACIÓN DE CABLE	14
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	14
TABLA DE DIRECCIONES DMX DEL CONMUTADOR DIP.....	15
ROHS - Una magnífica contribución para la conservación del medio ambiente.....	17
RAEE – Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos	18
NOTAS.....	19

DIAGRAMA DE FLUJO

Este es el orden para programar el DMX Operator.





CONTROLES Y FUNCIONES

1. BOTONES DE ESCÁNER - Se usan para seleccionar cualquiera de los 12 dispositivos o todos ellos. Esto es lo que selecciona qué canales DMX van a los dispositivos.

El escáner 1 controla los canales 1 al 16

El escáner 2 controla los canales 17 al 32

Vea la asignación de direcciones a los dispositivos en las **páginas 5-8** para más información

2. BOTONES DE ESCENA - Se usan para almacenar escenas en modo de programa o reproducir las escenas en modo de reproducción.

3. PANTALLA LED - Muestra los valores y configuraciones dependiendo de la función escogida.

4. BOTONES DE BANCO (OR) - Selecciona qué banco desea usar.

(Hay 30 bancos en total para seleccionar.)

5. SECUENCIA - Se usa para seleccionar secuencias (1-6).

6. PROGRAMA - Se usa para activar el modo de programa. La pantalla parpadea cuando se activa.

7. MIDI / REC - Se usa para controlar el funcionamiento MIDI o para grabar cada paso para escenas y secuencias.

8. AUTO/DEL - Selecciona la velocidad AUTO en el modo secuencia o borra

CONTROLES Y FUNCIONES (continuación)

escenas y/o secuencias.

9. COPIA MÚSICA / BANCO - Se usa para lanzar la activación por sonido en modo secuencia o para copiar escenas de un banco a otro en modo programa.

10. BLACKOUT - Deshabilita o habilita todas las salidas de canal.

11. TAP SYNC / PANTALLA - En modo de secuencia automática se usa para cambiar el ritmo de la secuencia y también para cambiar la pantalla LCD en secuencia manual.

12. DESLIZADOR DE TIEMPO DE FADE - Se usa para ajustar el TIEMPO DE FADE.. El tiempo de fade es la cantidad de tiempo que tarda el DMX Operator en cambiar completamente de una escena a otra.

Por ejemplo, si el tiempo de fade está configurado en 0 (cero) el cambio de escena será instantáneo. Si el deslizador está configurado en '30s', el DMX Operator tardará 30 segundos en completar el cambio de una escena a la siguiente.

13. DESLIZADOR DE VELOCIDAD - Se usa para ajustar la tasa de la velocidad de secuencia en el modo automático.

14. SELECCIÓN DE PÁGINA - Se usa para seleccionar los deslizadores entre la PÁGINA A (1-8) y la PÁGINA B (9-16) de cada botón de escáner.

15. DESLIZADORES - Se usan para ajustar la intensidad de 0% a 100% o el nivel de salida DMX de cada canal de 0 a 255.

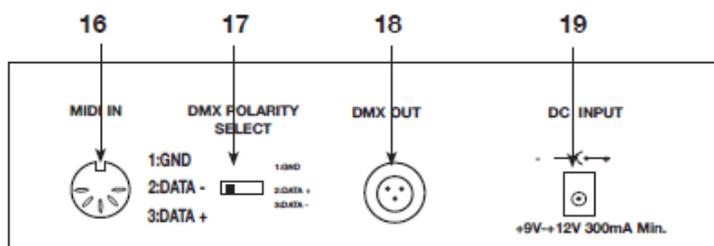
CONTROLES POSTERIORES

16. MIDI IN - Recibe datos MIDI.

17. SELECCIÓN DE POLARIDAD DMX - Cambia la configuración de la polaridad de la salida DMX.

18. SALIDA DMX - Se usa para enviar señal DMX a dispositivos o transformadores.

19. ENTRADA DC - Acepta una fuente de alimentación DC 9V~12V, 300 mA mínimo.



ASIGNACIÓN DE DIRECCIONES DMX512

CUANDO ASIGNE DIRECCIONES A SUS DISPOSITIVOS, SIGA LA DIRECCIÓN DE INICIO DE ESTE LIBRO, NO LA DIRECCIÓN DEL MANUAL DEL DISPOSITIVO

DMX 512 es un tipo de protocolo que envía hasta 512 canales multiplex al mismo tiempo por un cable común. Cada canal tiene un valor de 0 a 255. La dirección para cada receptor (dispositivo) se configura usando conmutadores DIP o algún tipo de lector digital

Cada conmutador DIP tiene una DIRECCIÓN basada en código binario.

DIP Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Valor	1	2	4	8	16	32	64	128	256

SELECCIONE LA DIRECCIÓN DESEADA AÑADIENDO EL TOTAL DE LOS CONMUTADORES DIP EN POSICIÓN ON

El conmutador DIP nº10 no se usa con DMX, sino normalmente para seleccionar alguna función, es decir: Maestro / Esclavo, Activación por Sonido o para recibir Control DMX.

La mayoría de los dispositivos empiezan recibiendo la dirección seleccionada

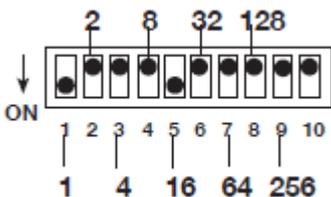
EJEMPLO:

Configurar la DIRECCIÓN en 1 unidad empieza en el CANAL 1

Conmutador DIP n° 1 ON
 Configurar la DIRECCIÓN para 17
 unidades empieza en el CANAL 17
 Conmutador DIP n°1 = 1
 “ n° 5 = +16
 = 17

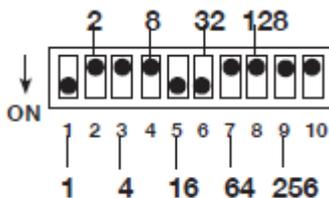
Configurar la DIRECCIÓN para
 49 unidades empieza en
 CANAL 49
 Conmutador DIP n° 1 = 1
 “ 5 = 16
 “ 6 = 32
 = 49

DIRECCIÓN DMS DEL CONMUTADOR DIP



Total conmutador DIP = 17
la unidad empieza en
CANAL 17

DIRECCIÓN DMS DEL CONMUTADOR DIP



Total conmutador DIP = 49
la unidad empieza en
CANAL 49

Algunas unidades empiezan recibiendo una o más de las DIRECCIONES seleccionadas.

EJEMPLO:

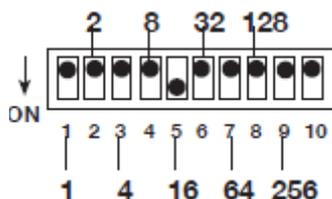
Configurar la DIRECCIÓN en la unidad 0 empieza en el CANAL 1; todos los conmutadores DIP están en OFF

Configurar la DIRECCIÓN para 17

Conmutador DIP nº 5 = 16
= 16

la unidad empieza en 17

DIRECCIÓN DMX DEL CONMUTADOR DIP



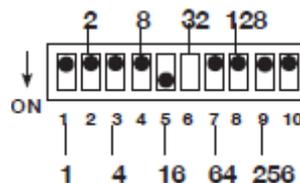
Total conmutador DIP = 16
la unidad empieza en
CANAL 17

Configurar la DIRECCIÓN para 49

Conmutador DIP nº 5 = 16
6 = 32
= 48

la unidad empieza en 49

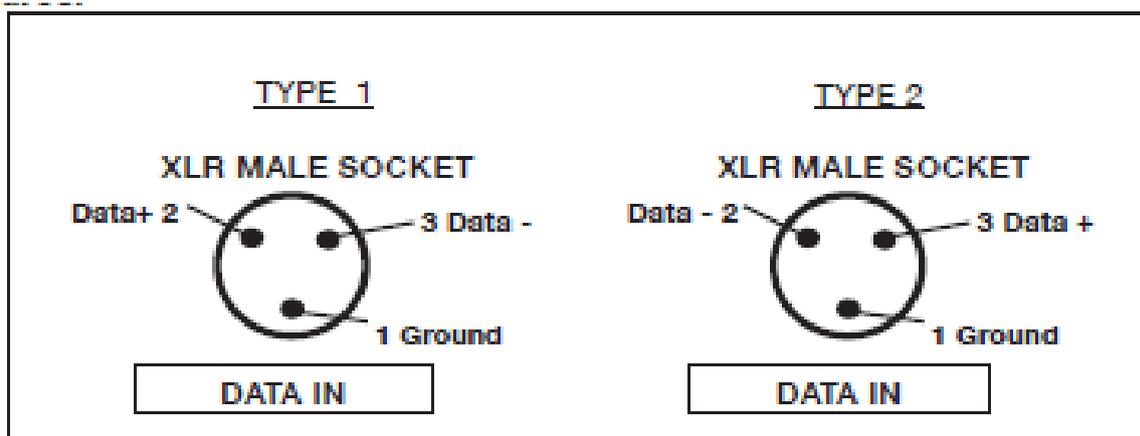
DIRECCIÓN DMS DEL CONMUTADOR DIP



Total conmutador DIP = 48
la unidad empieza en
CANAL 49

Aunque DMX 512 es el estándar que se usa en este momento para el control de iluminación hay algunas diferencias que debería usted conocer. El pin uno es de configuración.

Los DATOS+ y DATOS- están invertidos. Esto se puede corregir usando el conmutador de inversión del DMX Operator. Si tiene dispositivos de distinta polaridad, use el adaptador Z-DMXADAPT entre los dispositivos.



Asignar dirección a los dispositivos

Para tener control individual sobre cada dispositivo con el DMX Operator las direcciones de los dispositivos se han de asignar de la forma siguiente.

Botón de escáner nº 1	empieza en 1
Botón de escáner nº 2	empieza en 17
Botón de escáner nº 3	empieza en 33
Botón de escáner nº 4	empieza en 49
Botón de escáner nº 5	empieza en 65
Botón de escáner nº 6	empieza en 81
Botón de escáner nº 7	empieza en 97
Botón de escáner nº 8	empieza en 113
Botón de escáner nº 9	empieza en 129
Botón de escáner nº 10	empieza en 145
Botón de escáner nº 11	empieza en 161
Botón de escáner nº 12	empieza en 177

Si no está seguro de cómo configurar la dirección de inicio de su dispositivo, consulte la tabla de las **páginas 16 y 17** del manual.

PROGRAMAR ESCENAS

1. PULSE Y MANTENGA PULSADO EL BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con una luz intermitente junto a 'PROG.
2. Seleccione un dispositivo para programar pulsando cualquiera de los BOTONES DE ESCÁNER 1 AL 12 (FIG. 2).
3. Ajuste los deslizadores a la configuración deseada del dispositivo o dispositivos que esté programando (es decir Color, Gobo, Giro, Inclinación, Velocidad, etc.) ajustando los valores del deslizador. Use el BOTÓN PÁGINA A B si su Dispositivo tiene más de ocho canales. Cuando seleccione la página A o B tiene que mover los deslizadores para activar los canales
4. Una vez haya conseguido su configuración deseada y/o posición para el dispositivo, puede pulsar el BOTÓN DE ESCÁNER para el dispositivo que estaba ajustando. Esto detiene el ajuste de dicho(s) dispositivo(s). Pulse entonces otro BOTÓN DE ESCÁNER para seleccionar otro dispositivo que ajustar. Puede ajustar más de un dispositivo a la vez seleccionando más de un botón de escáner a la vez.
5. Repita los pasos 2 y 3 hasta que todas las luces estén donde desea.
6. Cuando una escena entera esté configurada a su gusto, pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7) .
8. Luego pulse un BOTÓN DE ESCENA 1-8 (FIG. 2) para almacenar esta escena. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES. La LCD mostrará el banco y escena en los que se ha almacenado la escena.
9. Repita los pasos 2-8 para grabar sus 8 primeras escenas.
Puede copiar las configuraciones de un botón de escáner a otro en caso de que quiera añadir más luces a su espectáculo. Simplemente pulse y mantenga pulsado el botón de escáner que quiera copiar y luego pulse el botón de escáner al que desea copiarlo.
10. Utilice ahora los BOTONES BANCO ARRIBA y ABAJO (FIG. 4) para grabar más bancos de escenas. Hay 30 bancos que puede almacenar; hasta 8 escenas por banco para un total de 240 escenas.
11. Para salir del modo de programación, pulse y mantenga pulsado el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante 3 segundos.
Cuando salga de la programación, el botón de Blackout estará encendido; pulse el BOTÓN BLACKOUT para desactivar el Blackout.

REPASO DE LA PROGRAMACIÓN DE ESCENAS

Para repasar, así es como crearía un patrón de caja sencillo en 4 pasos

1. Pulse y mantenga pulsado el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante tres (3) segundos 2. Seleccione los dispositivos para programar usando los BOTONES DE ESCÁNER 1 A 12

NOTA: CUANDO ESTÁ COMENZANDO, PUEDE SER MÁS SENCILLO USAR 4 VASOS U OTROS OBJETOS COLOCADOS EN EL SUELO COMO GUÍA.

3. Ajuste los deslizadores según el Color y Gobo deseados; luego, usando Giro e Inclinación, ajuste los espejos para ir hacia una esquina inferior de la pista de baile.

4. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

5. Luego pulse el BOTÓN DE ESCENA 1. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

6. Ajuste los deslizadores de Giro para ajustar los espejos para que crucen hasta la otra esquina inferior de la pista de baile.

7. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

8. Luego pulse el BOTÓN DE ESCENA 2. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

9. Ajuste los deslizadores de Inclinación para ajustar los espejos para que vayan a la esquina superior de la pista de baile.

10. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

11. Pulse ahora el BOTÓN DE ESCENA 3. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

12. Ajuste los deslizadores de Giro para ajustar los espejos para que crucen hasta la otra esquina superior de la pista de baile. Pulsando los botones de Escena 1 a 4 en orden, tendrá un patrón de caja. Si tiene algún problema, consulte Resolución de problemas, página 14-15.

Ahora puede usar estas escenas para hacer las escenas 5-8. Los mismos patrones de caja con diferentes colores y gobos.

1. Pulse el BOTÓN DE ESCENA 1. Haga los ajustes de color y gobo

2. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

3. Luego pulse el BOTÓN DE ESCENA 5. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

4. Pulse el BOTÓN DE ESCENA 2. Haga los ajustes de color y gobo

5. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

6. Luego pulse el BOTÓN DE ESCENA 6. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

7. Pulse el BOTÓN DE ESCENA 3. Haga los ajustes de color y gobo

8. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

9. Luego pulse el BOTÓN DE ESCENA 7. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

10. Pulse el BOTÓN DE ESCENA 4. Haga los ajustes de color y gobo

11. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

13. Luego pulse el BOTÓN DE ESCENA 8. TODOS LOS LED PARPADEAN 3 VECES

ESTO LE PROPORCIONA 8 ESCENAS, 2 PATRONES DE CAJA DE COLOR DIFERENTES.

UNA VEZ HAYA GRABADO TODAS LAS ESCENAS, PUEDE IR A PROGRAMAR SECUENCIAS, EN LA PÁGINA 12.

PROGRAMAR ESCENAS (continuación)

COPIA DE ESCENAS:

Esta función le permite copiar la configuración de una escena a otra.

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con un punto intermitente junto a 'PROG.

2. Use los BOTONES DE BANCO ARRIBA y ABAJO (FIG. 4) para localizar la página que contiene la escena que desea copiar.

3. Pulse el BOTÓN DE ESCENA (FIG. 5) que contiene la escena que quiere copiar.

4. Use los BOTONES DE BANCO ARRIBA y ABAJO (FIG. 4) para seleccionar el banco al que desea copiar la escena.

REPASO DE LA PROGRAMACIÓN DE ESCENAS (continuación)

5. Pulse el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7) seguido del BOTÓN DE ESCENA (FIG. 5) al que desea copiar.

EDITAR ESCENAS:

Esta función le permite hacer cambios en una escena después de haberla programado.

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con un punto intermitente junto a 'PROG.

2. Use los BOTONES DE BANCO ARRIBA y ABAJO (FIG. 4) para seleccionar el banco que contiene la escena que desea editar.

3. Seleccione la escena que quiere editar pulsando su BOTÓN DE ESCENA (FIG. 5).

4. Utilice los DESLIZADORES (FIG. 15) para realizar los ajustes que desee.

5. Una vez haya hecho los cambios, pulse simultáneamente el BOTÓN MIDI / RED y a continuación el BOTÓN DE ESCENA (FIG. 2) que corresponda a la escena que está editando. Esto almacenará la escena editada de nuevo en la memoria.

Asegúrese de seleccionar la misma escena que seleccionó en el paso 4; de otro modo, podría sobrescribir accidentalmente una escena existente.

REINICIAR TODAS LAS ESCENAS:

Esta función borrará todas las escenas de todos los bancos.

(TODOS los canales de todas las escenas se reinician a 0).

1. Pulse y mantenga pulsado el botón de PROGRAMA (FIG. 6)

2. Mientras mantienen pulsado el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6), pulse y mantenga pulsado el BOTÓN DE BANDO ABAJO (FIG. 4).

REINICIAR TODAS LAS ESCENAS (continuación)

3. Desconecte la alimentación y suelte los botones.

4. Vuelva a conectar la alimentación y todas las escenas se tienen que haber borrado. COPIAR BANCO DE ESCENAS:

Esta función le permite copiar la configuración de un banco a otro.

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con un punto intermitente junto a 'PROG.

2. Seleccione el BANCO (FIG. 4) que desea copiar.

3. Pulse y suelte el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7).

4. Seleccione el BANCO (FIG. 4) al que desea grabar.

5. Pulse el BOTÓN DE COPIAR MÚSICA/BANCO (FIG. 9). La PANTALLA LCD (FIG. 3) parpadeará brevemente para indicar que se ha completado la función.

BORRAR EL BANCO DE ESCENAS:

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con un punto intermitente junto a 'PROG.

2. Seleccione el BANCO (FIG. 4) que desea borrar.

3. Pulse y mantenga pulsado el BOTÓN AUTO/DEL (FIG. 8).

4. Mientras mantiene pulsado el BOTÓN AUTO/DEL (FIG. 8), pulse y mantenga pulsado el BOTÓN DE COPIAR MÚSICA/BANCO (FIG. 9) al mismo tiempo.

5. Suelte los dos botones al mismo tiempo; la PANTALLA LCD (FIG. 3) debe parpadear momentáneamente para indicar la finalización de la función.

BORRAR ESCENA:

REPASO DE LA PROGRAMACIÓN DE ESCENAS (continuación)

Esta función reiniciará todos los canales DMX de una única ESCENA a 0.

1. Mientras mantiene pulsado AUTO/DEL (FIG. 8), pulse y suelte el BOTÓN DE ESCENA (FIG. 2) 1-8 que desee borrar.

PROGRAMAR SECUENCIAS

NOTA: LAS ESCENAS TIENEN QUE PROGRAMARSE ANTES DE PROGRAMAR LAS SECUENCIAS.

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG. 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con un punto intermitente junto a 'PROG'.

2. Seleccione cualquier SECUENCIA 1 A 6 (FIG. 5) para programar.

3. Seleccione la ESCENA (FIG. 2) deseada de cualquier banco que haya grabado previamente.

4. Pulse el BOTÓN MIDI / REC (FIG. 7). Todos los LED parpadean 3 veces.

5. Repita los pasos 3 y 4 tantas veces como sea necesario.

Puede almacenar hasta 240 pasos en una secuencia.

6. Para salir de la programación, pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG 6) durante (3) segundos y así desactivar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de Blackout con un punto intermitente junto a 'Blackout'.

Ahora puede reproducir la secuencia grabada en la página 14.

EDITAR SECUENCIAS

INSERTAR UN PASO:

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con una luz intermitente junto a 'PROG'.

2. Seleccione la SECUENCIA 1 A 5 (FIG. 5) a la que desea añadir un paso.

3. Pulse y suelte el BOTÓN TAP SYNC/PANTALLA (FIG. 11).

La pantalla cambiará ahora al paso en el que se encuentra actualmente.

4. Después de seleccionar TAP SYNC/PANTALLA (FIG. 11), utilice los BOTONES ARRIBA y ABAJO para desplazarse manualmente al PASO tras el que desea insertar un paso.

5. Pulse MIDI/REC (FIG. 7) La LCD mostrará un número de paso superior.

6. 4. Pulse el botón de Escena que quiera insertar.

6. Pulse MIDI/REC (FIG. 7) de nuevo para insertar un nuevo paso.

7. Pulse y suelte el BOTÓN TAP SYNC/PANTALLA (FIG. 11) para que la pantalla vuelva al funcionamiento normal.

BORRAR UN PASO:

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con una luz intermitente junto a 'PROG'.

2. Seleccione SECUENCIA 1 A 6 (FIG. 5) que contenga el paso que desee borrar.

3. Pulse y suelte TAP SYNC/PANTALLA (FIG. 11).

4. Después de seleccionar TAP SYNC/PANTALLA (FIG. 11), utilice los BOTONES ARRIBA y ABAJO para desplazarse manualmente al paso que desea borrar.

5. Cuando haya alcanzado el paso que desea borrar, pulse y suelte AUTO/DEL (FIG. 8).

BORRAR UNA SECUENCIA COMPLETA:

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con una luz intermitente junto a 'PROG'.

PROGRAMAR SECUENCIAS (continuación)

2. Pulse y mantenga pulsado el BOTÓN DE SECUENCIA (FIG. 5) que desea borrar.
3. Mientras mantienen pulsado el BOTÓN DE SECUENCIA (FIG. 5), pulse y mantenga pulsado el BOTÓN AUTO/DEL (FIG 9).
4. Suelte el BOTÓN DE SECUENCIA (FIG. 5). La secuencia debe borrarse.

BORRAR TODAS LAS SECUENCIAS:

Esta función le permite eliminar toda la memoria de secuencias (borrar todas las secuencias).

1. Pulse y mantenga pulsado los BOTONES AUTO/DEL y BANCO ABAJO (FIG. 8).
2. Mientras mantiene pulsados los BOTONES AUTO/DEL y BANCO ABAJO (FIG. 8), desconecte alimentación.
3. Manteniendo pulsados los BOTONES AUTO/DEL y BANCO ABAJO (FIG. 8), vuelva a conectar la alimentación. Mantenga 3 segundos, los LED parpadearán y toda la memoria de secuencias estará borrada.

REPRODUCIR ESCENAS Y SECUENCIAS

EJECUCIÓN MANUAL DE ESCENAS:

1. Cuando se enciende por primera vez, la unidad está en modo de escena manual.
2. Asegúrese de que los LED de los BOTONES AUTO y MÚSICA (FIG. 8 y 9) están apagados.
3. Seleccione el BANCO (FIG. 4) que almacena las escenas que desea ejecutar usando los BOTONES ARRIBA y ABAJO (FIG. 4).
4. Pulse los BOTONES DE ESCENA (FIG. 2) para ejecutar la escena que ha seleccionado.

EJECUCIÓN MANUAL DE SECUENCIAS:

Esta función le permitirá pasar manualmente por todas las escenas de cualquier secuencia.

1. Pulse el BOTÓN DE PROGRAMA (FIG 6) durante (3) segundos para activar el modo de programa. La PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará que se encuentra en modo de programa con un punto intermitente junto a 'PROG.
2. Ejecute una secuencia seleccionando uno de los ocho BOTONES DE SECUENCIA (FIG. 5).
5. Pulse el BOTÓN TAP/SYNC BUTTON (FIG. 11).
6. Utilice los BOTONES DE BANCO (FIG. 4) para desplazarse por la secuencia.

Nota: la pantalla mostrará el número de paso en la secuencia, no el número o banco de la escena.

EJECUCIÓN AUTOMÁTICA DE ESCENAS:

Esta función ejecutará las escenas programadas de un banco en bucle.

1. Pulse AUTO/DEL (FIG. 8) para activar el modo automático. Una luz parpadeando en la PANTALLA LCD (FIG. 3) indicará el modo automático.
2. Use los BOTONES DE BANCO ARRIBA y ABAJO (FIG. 4) para seleccionar un banco de escenas que ejecutar.
3. Después de seleccionar el banco de escenas que desea ejecutar, puede usar los deslizadores de VELOCIDAD (FIG. 13) y FADE (FIG. 12) para ajustar la secuencia de escenas. Nota: se pueden cambiar los bancos para ejecutar distintas secuencias de escenas en cualquier momento pulsando los BOTONES BANCO ARRIBA y ABAJO (FIG. 4).

Nota: cuando ajuste el tiempo de fade, nunca lo ponga tan lento como para que la configuración de velocidad de su escena no pueda terminar antes de que se envíe un nuevo paso.

EJECUCIÓN AUTOMÁTICA DE SECUENCIAS:

1. Seleccione la secuencia deseada pulsando uno de los seis BOTONES DE SECUENCIA (FIG. 5).
2. Pulse y suelte el BOTÓN AUTO/DEL (FIG. 8).
3. El LED correspondiente parpadeará en la PANTALLA LCD (FIG. 3), indicando que el modo automático está activado.

REPRODUCIR ESCENAS Y SECUENCIAS (continuación)

4. Ajuste los tiempos de VELOCIDAD (FIG. 13) y el FADE (FIG. 12) a la configuración deseada.

5. La secuencia se ejecutará ahora según los tiempos de velocidad y fade configurados.

Nota: Se puede anular la velocidad tocando el

BOTÓN TAP SYNC/PANTALLA (FIG. 11) tres veces. Entonces la secuencia se ejecuta atendiendo al intervalo de tiempo de los toques.

Nota: cuando ajuste el tiempo de fade, nunca lo ponga tan lento como para que la configuración de velocidad de sus escenas no pueda terminar antes de que se envíe un nuevo paso.

Nota: Si desea incluir todas las secuencias, pulse el BOTÓN AUTO/DEL antes de seleccionar la secuencia.

EJECUCIÓN POR MÚSICA DE ESCENAS:

1. Pulse el BOTÓN DE COPIAR MÚSICA/BANCO (FIG. 9) para que se encienda el LED correspondiente en la PANTALLA LCD (FIG. 3).

2. Seleccione el banco que contenga las escenas que desea poner en secuencia usando los BOTONES ARRIBA o ABAJO (FIG. 4). También puede usar un controlador MIDI para cambiar las escenas (ver funcionamiento MIDI).

3. Pulse el BOTÓN DE COPIAR MÚSICA/BANCO (FIG. 9) para salir.

EJECUCIÓN POR MÚSICA DE SECUENCIAS:

1. Seleccione la secuencia deseada pulsando uno de los seis BOTONES DE SECUENCIA (FIG. 5).

2. Pulse y suelte el BOTÓN DE COPIAR MÚSICA/BANCO (FIG. 9).

3. El LED correspondiente parpadeará en la PANTALLA LCD (FIG. 3), indicando que el modo de música está activado.

4. La secuencia se ejecutará por sonido.

FUNCIONAMIENTO MIDI

Para activar el funcionamiento MIDI:

1. Pulse y mantenga pulsado el BOTÓN MIDI/REC (FIG. 7) durante tres segundos. Los últimos dos dígitos de la PANTALLA LCD (FIG. 3) parpadearán para indicar la configuración MIDI.

2. Utilice los BOTONES ARRIBA Y ABAJO (FIG. 4) para seleccionar el canal MIDI 1 al 16 desde el que desee que se active.

3. Pulse y mantenga pulsado el BOTÓN MIDI/REC (FIG. 7) durante tres segundos para salir de esta función. El funcionamiento MIDI está ya activado.

CONFIGURACIÓN DEL CANAL MIDI

BANCO (Octava)	NUMERO NOTA	FUNCIÓN	
BANCO 1	00 a 07	1 a 8 del Banco 1	apagado o encendido
BANCO 2	08 a 15	1 a 8 del Banco 2	apagado o encendido
BANCO 3	16 a 23	1 a 8 del Banco 3	apagado o encendido
BANCO 4	24 a 31	1 a 8 del Banco 4	apagado o encendido
BANCO 5	32 a 39	1 a 8 del Banco 5	apagado o encendido
BANCO 6	40 a 47	1 a 8 del Banco 6	apagado o encendido
BANCO 7	48 a 55	1 a 8 del Banco 7	apagado o encendido
BANCO 8	56 a 63	1 a 8 del Banco 8	apagado o encendido
BANCO 9	64 a 71	1 a 8 del Banco 9	apagado o encendido
BANCO 10	72 a 79	1 a 8 del Banco 10	apagado o encendido
BANCO 11	80 a 87	1 a 8 del Banco 11	apagado o encendido
BANCO 12	88 a 95	1 a 8 del Banco 12	apagado o encendido
BANCO 13	96 a 103	1 a 8 del Banco 13	apagado o encendido
BANCO 14	104 a 111	1 a 8 del Banco 14	apagado o encendido
BANCO 15	112 a 119	1 a 8 del Banco 14	apagado o encendido
SECUENCIAS	120 a 125	Secuencias 1 a 6	
BLACK OUT	126		BLACKOUT

FUNCIONAMIENTO MIDI (continuación)

El DMX OPERATOR solo recibe notas MIDI y usted debe organizar su teclado para localizar las notas adecuadas

Especificaciones

Todas las escenas, secuencias y opciones almacenadas en batería de seguridad

Montaje en 3 espacios de rack de 19"

Salida de polaridad DMX reversible

Entrada MIDI para controlar secuencias y escenas

Salida de 192 canales DMX, 12 botones de escáner (hasta 16 canales cada uno)

6 secuencias de 240 pasos

240 escenas en 30 bancos

Secuencias de audio

Ajustes de velocidad y tiempo de fade

TERMINACIÓN DE CABLE

Si el recorrido total del cable de control es de 90 ft o más, hay que hacer terminación del cable. Esto se hace de la forma siguiente:

1. Muchos aparatos tienen algún tipo de terminación automática o mediante algún tipo de conmutador de función. Selecciónelo en el último aparato de la cadena.

2. Haga un conector de terminación o cómprelo y conéctelo en el último aparato de la cadena.

Para hacer un conector de terminación, utilice un conector XLR macho y suelde un resistor de 1/4W de 90 a 120 ohmios entre los pines 2 y 3 del conector.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los espejos no responden cuando muevo los deslizadores

Asegúrese de que la dirección es correcta. Vea la tabla, páginas 15,16.

Asegúrese de que la velocidad está ajustada, si está disponible, para el movimiento más rápido. No todos los dispositivos tienen ajuste de velocidad.

Si el total del cable XLR es más de 90 pies, asegúrese de que está terminado adecuadamente.

Los colores no responden cuando muevo los deslizadores

Asegúrese de que la dirección es correcta. Vea la tabla, páginas 15,16.

Si el total del cable XLR es más de 90 pies, asegúrese de que está terminado adecuadamente.

Las escenas no se reproducen después de haberlas grabado

Asegúrese de pulsar el BOTÓN MIDI/REC antes de presionar el BOTÓN DE ESCENA. Los LED deberían parpadear después de pulsar cada BOTÓN DE ESCENA.

Asegúrese de que está en el banco correcto, el que tiene las escenas grabadas.

Las escenas no se reproducen correctamente, como las grabé

¿Se grabó el escáner para todos los dispositivos?

¿El tiempo de fade es demasiado largo para la velocidad seleccionada?

Asegúrese de que está en el banco correcto, el que tiene las escenas grabadas.

Si el total del cable XLR es más de 90 pies, asegúrese de que está terminado adecuadamente.

Las secuencias no se reproducen después de haberlas grabado

Asegúrese de pulsar el BOTÓN MIDI/REC después de presionar el BOTÓN DE ESCENA. Los LED deberían parpadear después de pulsar el BOTÓN MIDI/REC.

Asegúrese de que está en la secuencia correcta, la que tiene pasos grabados.

Si está en el modo automático, ¿está seleccionado en la pantalla? ¿Ajustó la velocidad después de seleccionar el modo automático?

¿El tiempo de fade es demasiado largo para la velocidad seleccionada?

Si el total del cable XLR es más de 90 pies, asegúrese de que está terminado adecuadamente.

TABLA DE DIRECCIONES DMX DEL CONMUTADOR DIP

CUANDO LA DIRECCIÓN DE INICIO ES MAYOR QUE LA SELECCIONADA: AMERICAN DJ MIGHTY SCAN & MAX

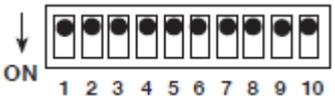
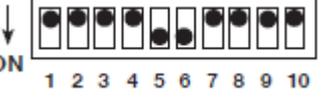
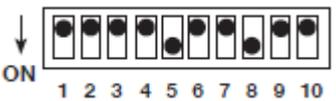
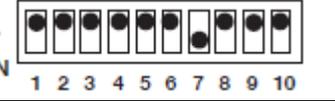
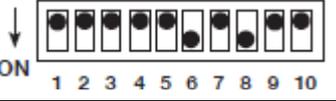
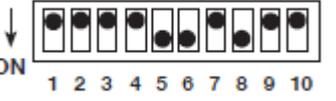
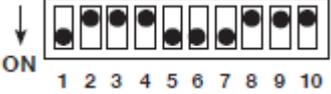
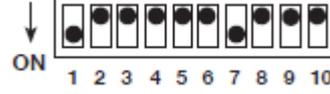
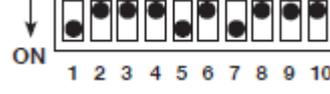
<p>Escáner 1 Canal 1</p> 	<p>Escáner 7 Canal 97</p> 
<p>Escáner 2 Canal 17</p> 	<p>Escáner 8 Canal 113</p> 
<p>Escáner 3 Canal 33</p> 	<p>Escáner 9 Canal 129</p> 
<p>Escáner 4 Canal 49</p> 	<p>Escáner 10 Canal 145</p> 
<p>Escáner 5 Canal 65</p> 	<p>Escáner 11 Canal 161</p> 
<p>Escáner 6 Canal 81</p> 	<p>Escáner 12 Canal 177</p> 

TABLA DE DIRECCIONES DMX DEL CONMUTADOR DIP

CUANDO LA DIRECCIÓN DE INICIO ES LA SELECCIONADA

<p>Escáner 1 Canal 1</p>	<p>Escáner 7 Canal 97</p>
	
<p>Escáner 2 Canal 17</p>	<p>Escáner 8 Canal 113</p>
	
<p>Escáner 3 Canal 33</p>	<p>Escáner 9 Canal 129</p>
	
<p>Escáner 4 Canal 49</p>	<p>Escáner 10 Canal 145</p>
	
<p>Escáner 5 Canal 65</p>	<p>Escáner 11 Canal 161</p>
	
<p>Escáner 6 Canal 81</p>	<p>Escáner 12 Canal 177</p>
	

ROHS - Una magnífica contribución para la conservación del medio ambiente

Estimado cliente,

La Unión Europea ha adoptado una directiva sobre la restricción / prohibición del uso de sustancias peligrosas. Esta directiva, conocida como RoHS, es un tema de debate frecuente en la industria electrónica.

Restringe, entre otras cosas, seis materiales: Plomo (Pb), Mercurio (Hg), cromo hexavalente (CR VI), cadmio (Cd), bifenilo polibromado como retardante de llama (PBB), difenilo polibromado, también como retardante de llama (PBDE). La directiva se aplica a casi todos los dispositivos eléctricos y electrónicos cuyo modo de funcionamiento implique campos eléctricos o electromagnéticos - para abreviar: toda clase de aparatos electrónicos que nos rodean en casa y en el trabajo.

Como fabricantes de los productos de las marcas AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional y ACCLAIM Lighting, estamos obligados a acatar la directiva RoHS. Así pues, tan tempranamente como dos años antes de que la directiva estuviera en vigor, comenzamos nuestra búsqueda de materiales y procesos de producción alternativos, respetuosos con el medio ambiente.

Mucho antes de que la directiva RoHS tuviera efecto, todos nuestros productos ya se fabricaban cumpliendo las normas de la Unión Europea. Con auditorías regulares y pruebas de materiales, podemos seguir asegurando que los componentes que usamos cumplen con la RoHS y que el proceso de fabricación, hasta donde el avance de la tecnología nos permite, es respetuoso con el medio ambiente.

La directiva RoHS es un paso importante para la protección de nuestro entorno. Nosotros, como fabricantes, nos sentimos obligados a hacer nuestra contribución al respecto.

Cada año, miles de toneladas de componentes electrónicos, que son perjudiciales para el medio ambiente, terminan en los vertederos de basura de todo el mundo. Para asegurar la mejor eliminación o recuperación posible de componentes electrónicos, la Unión Europea ha adoptado la directiva RAEE.

El sistema RAEE (Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos) se puede comparar con el sistema de "Punto limpio" que se ha venido usando durante varios años. Los fabricantes tienen que hacer su contribución para el tratamiento de residuos en el momento que lanzan el producto. Los recursos monetarios que se obtienen así se aplicarán al desarrollo de un sistema común de gestión de los residuos. De ese modo podemos asegurar un programa de limpieza y reciclaje respetuoso con la profesión y con el medio ambiente.

Como fabricantes, formamos parte del sistema alemán de EAR, y a él aportamos nuestra contribución.

(Registro en Alemania: DE41027552)

Esto significa que todos los productos de AMERICAN DJ y AMERICAN AUDIO se pueden dejar en los puntos de recogida sin coste, y que se usarán en el programa de reciclaje. De los productos de ELATION Professional, que son usados solo por profesionales, dispondremos nosotros. Por favor, mándenlos directamente a nosotros al final de su vida útil para que podamos eliminarlos profesionalmente.

Como la RoHS de más arriba, la directiva RAEE supone una importante contribución para la protección del medio ambiente y nos alegra ayudar a limpiar nuestro entorno con este sistema de eliminación.

Estaremos encantados de responder cualquiera de sus preguntas y recibiremos sus sugerencias en: info@americandj.eu

A.D.J. Supply Europe B.V.
Junostraat 2
6468 EW Kerkrade
Países Bajos
www.americandj.eu