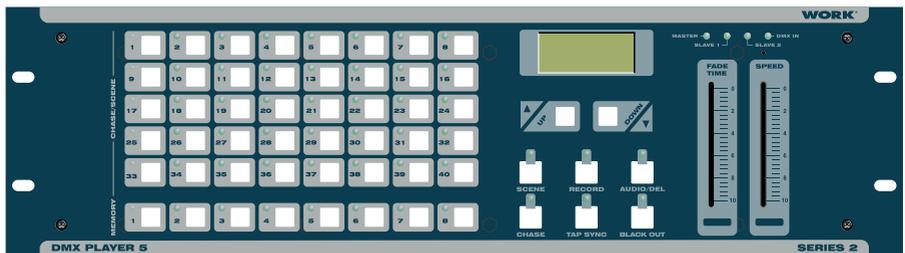




DMX PLAYER 5



Manual de uso

ES

Rev. 170201

Especificaciones Técnicas

Alimentación	DC 9V , 500 mA min.
Salida DMX.....	Conector XLR3 hembra
Entrada DMX	Conector XLR 3 macho
Link Out	Conector XLR 5 hembra
Link In	Conector XLR 5 macho
Entrada de Audio	Micrófono incorporado
Accesorios	Adaptador AC/DC x1
Dimensiones	482x132x73mm
Peso (Aprox sin adaptador)	2.2 kg



Este símbolo en su equipo o embalaje, indica que el presente producto no puede ser tratado como residuos domésticos normales, sino que deben entregarse en el correspondiente punto de recogida de equipos electrónicos y eléctricos. Asegurándose de que este producto es desechado correctamente, Ud. está ayudando a prevenir las consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana que podrían derivarse de la incorrecta manipulación de este producto. EL reciclaje de materiales ayuda a conservar las reservas naturales. Para recibir más información, sobre el reciclaje de este producto, contacte con su ayuntamiento, su punto de recogida más cercano o el distribuidor donde adquirió el producto.

Contenidos

Características 2

Instrucciones Generales 3

1. Visión de conjunto 4

1.1 Vista Frontal 4

1.2 Vista Trasera 7

2. Guía de Funcionamiento 8

2.1 Grabando Escenas 8

2.1.1 Grabando escenas en un banco 8

2.1.2 Borrar una escena 9

2.1.3 Previsualizar una escena 9

2.2 Ejecutar una escena 10

2.3 Grabando Chases 11

2.3.1 Grabando escenas en un Chase 11

2.3.2 Borrar el paso de un Chase 12

2.3.3 Borrar un Chase 13

2.4 Grabando Memorias 14

2.4.1 Grabando pasos en la memoria 14

2.4.2 Borrar una memoria 17

2.4.3 Borrar un paso de la memoria 17

2.4.3 Modificar pasos de una memoria 18

2.5 Ejecutando una o más Chases o Memorias 20

2.6 Audio Chase/Memory 21

2.7 Enviar datos de grabación 21

2.8 Recibiendo datos de grabación 22

2.9 Modo Master/ Slave 1/ Slave 2 23

2.10 Configuración acceso Blackout 24

Especificaciones Técnicas 48

WORK

DMX Player 5

Cambios en el diseño o características de esta unidad pueden ser realizadas sin previo aviso

Reservados todos los derechos!

Características

Gracias por su adquisición. Este producto incluye:

- 256 canales DMX (1-256),
más 40 canales de conmutación on/off (257-296)
- 24 bancos de 40 escenas programables
- Cada escena consiste en 256 canales DMX tiempo de fundido habilitado
- 40 chases, cada uno de 99 pasos(escenas grabadas).
- 8 memorias, cada una de 99 pasos(escenas grabadas)
- Reproducción de 1 o más chases o memorias a la vez
- Todos los datos pueden ser enviados o recibidos entre 2 unidades
- Borrado de escenas, pasos, chases o memorias no deseadas
- 2 o más unidades pueden ser conectadas entre sí
- Blackout master
- Micrófono incorporado para chase o memorias de audio
- Memoria ante fallos de alimentación

Instrucciones Generales

Lea las instrucciones de este manual cuidadosa y atentamente, contiene información importante de seguridad durante su uso y mantenimiento. Mantenga este manual con la unidad para futuras consultas. Si la unidad es vendida o cambia de operador, asegúrese que siempre tiene el manual, para lograr que el nuevo propietario

Avisos

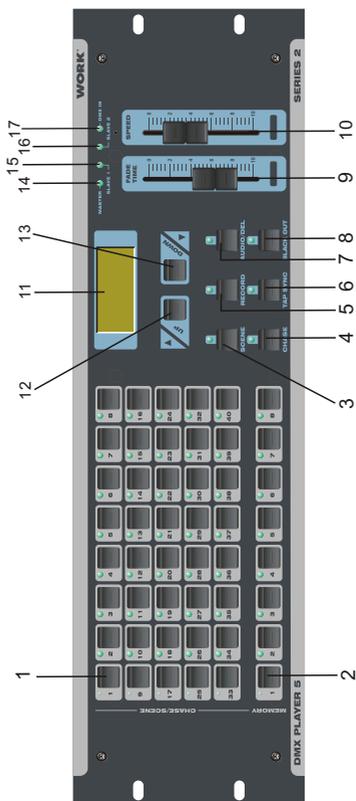
- **NO** permita que entrar en el interior de la unidad líquidos, agua u objetos metálicos.
En caso de que se derrame algún líquido en la unidad. **DESCONECTE** la alimentación inmediatamente.
- **DEJE** de usar la unidad en caso de problemas serios de funcionamiento y contacte con su distribuidor más cercano.
- **NO** abra la unidad, dentro no hay ningún ajuste.
- **NUNCA** trate de reparar la unidad por si mismo. Puede causar daños o fallos de funcionamiento. Contacte con su distribuidor más cercano.

Precauciones

- Esta unidad no está diseñada para uso doméstico.
- Después de retirar el embalaje, compruebe que la unidad no está dañada. Si tiene alguna duda, no lo use y contacte con su distribuidor. El material de embalaje (bolsas de plástico, espuma, clavos, etc.) No deben ser puestos al alcance de los niños, pueden ser peligrosos. Esta unidad debe ser manejada por adultos. No permita que los niños la manipulen o jueguen con ella.
- **NUNCA** use la unidad en estas condiciones:
 - En lugares sujetos a humedad excesiva.
 - En lugares sujetos a vibraciones o golpes.
 - En lugares con temperaturas superiores a 45° C/ 113° F o inferiores a 2° C/ 35.6 ° F
 - Proteja la unidad de la sequedad o humedad excesiva (el ambiente ideal se sitúa entre el 35% y el 80%)
 - NO desmantele o modifique la unidad.

1. Visión de conjunto

1.1 Vista Frontal



1. Visión de conjunto

1.1 Vista Frontal

1. Botones Chase/Scene (1-40)

Estos 40 botones se usan para grabar cualquiera de las 40 escenas o chases. Además estos botones pueden ser usados para activar cualquiera de las escenas o chases grabados.

2. Botones de memoria (1-8)

Estos 8 botones se usan para grabar 8 memorias consistentes en hasta 99 escenas con niveles pre-programados de tiempo de fundido y chase. Además estos botones pueden ser usados para activar cualquier memoria grabada.

3. Botón Scene

Este botón se usa para activar el modo Escena

4. Botón Chase

Este botón se usa para activar el modo Chase

5. Botón Record

Este botón se usa para activar el modo Grabación. Cuando su LED parpadea, ese botón se usa para grabar escenas o chases.

6. Botón Tap Sync

Pulsado repetidamente, se establece la velocidad de chase

7. Botón Audio/Del

Este botón se usa para activar el modo Audio. Además puede ser usado para borrar escenas, pasos o chases en modo Grabación.

8. Botón Blackout

Este botón se usa para deshabilitar todas las salidas cuando parpadea el LED. En modo Grabación, pulse esta tecla para ir paso a paso.

9. Potenciómetro deslizante de Tiempo de fundido

El mando ajusta el tiempo de fundido desde instantáneo a 10 minutos.

10. Potenciómetro deslizante de Velocidad

Este mando ajusta la velocidad de chase desde 0.10 segundos hasta 10 minutos

11. Display

La pantalla muestra la actividad o estado de función actual

1. Visión de conjunto

1.1 Vista Frontal

12. Botón Up

Este botón se usa para incrementar el banco o paso

13. Botón Down

Este botón se usa para reducir el banco o paso

14. LED Master

El LED se enciende cuando la unidad funciona como Master en una cadena de unidades. El LED parpadea cuando otra unidad funciona como Mater, causando que la unidad funcione en solitario y separada de la cadena de unidades.

15. LED Slave 1

El LED se ilumina cuando la unidad funciona como esclavo y no hay unidad Master en la cadena.
El LED parpadea cuando la unidad funciona como esclavo sujeta a una unidad Master. Además envía las direcciones DMX 001-256.

16. LED Slave 2

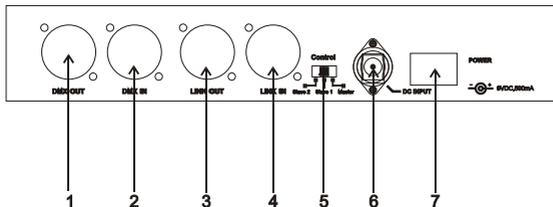
El LED se ilumina cuando la unidad funciona como esclavo y no hay unidad Master en la cadena.
El LED parpadea cuando la unidad funciona como esclavo sujeta a una unidad Master. Además envía las direcciones DMX 257-512.

17. LED DMX

Este LED parpadea cuando hay presente señal DMX.

1. Visión de conjunto

1.2 Vista trasera

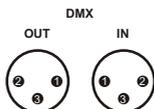


1. DMX Out

Este conector envía señal DMX al buffer DMX.

2. DMX In

Este conector acepta señales de entrada DMX.

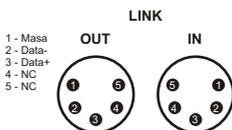


3. Link Out

Este conector se usa para conectar la entrada de la siguiente unidad.

4. Link In

Este conector se usa para conectar la salida de la siguiente unidad.



5. Selector

Master/ Slave 1,2

Mover a la derecha para Master, centro Slave 1 e izquierda Slave 2.

6. Alimentación DC

DC 9V, 500mA min.



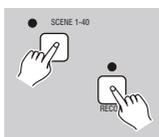
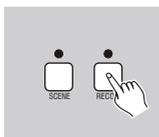
7. Interruptor de red

Este conmutador enciende/apaga la unidad.

2. Guia de Funcionamiento

2.1 Grabando Escenas

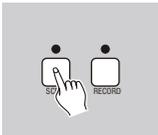
2.1.1 Grabando escenas en un banco



1. Encienda la unidad, el display muestra "bk01", la pulsación de la tecla Scene causa el encendido o parpadeo del LED.
2. Seleccione el banco usando las teclas UP/DOWN, hay un total de 24 bancos, cada banco puede almacenar hasta 40 escenas.
3. Presione y mantenga la tecla Record y a la vez pulse los botones de Scene/Chase 1,6,8,1,6,8, en secuencia. Los LED Scene y Record parpadean indicando que la grabación está habilitada, las escenas programables se indican por el encendido de los LEDs.
4. Antes de poder grabar escenas, asegúrese que el LED DMX parpadea seleccione o cree una escena en su controlador DMX en conexión con esta unidad.
5. Mantenga presionado la tecla record, pulse cualquiera de los botones 1-40 para grabar la escena en ese botón, todos los LEDs parpadearán 3 veces rápidamente indicando esta operación.
6. Continúe con los pasos 3-4 hasta haber grabado hasta 40 escenas en cada banco. Pulse Blackout para volver atrás.

2. Guía de Funcionamiento

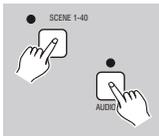
2.1.2 Borrar una escena



1. Entre en el modo Grabación, ambos LEDs, Scene y Record, parpadean

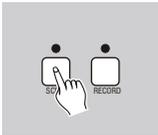
2. Pulse la tecla Scene otra vez, el LED Record se enciende y el LED de DMX se apaga.

3. Use las teclas UP/DOWN para seleccionar el banco que contiene la escenas que desea borrar.



4. Mantenga presionado la tecla DEL, pulse uno de los botones de 1-40 que contienen la escena que desea borrar, todos los LEDs parpadearán 3 veces indicando esta operación.

2.1.3 Previsualizar una escena



1. Entre en el modo Grabación, ambos LEDs, Scene y Record, parpadean

2. Pulse la tecla Scene otra vez, el LED Record se enciende y el LED de DMX se apaga.

3. Use las teclas UP/DOWN para seleccionar el banco que contiene la escenas que desea previsualizar.

2. Guía de Funcionamiento

2.1.3 Previsualizar una escena



4. Pulse una de las teclas 1-40 que contienen la escena que desea el LED junto a este botón parpadea indicando que se procede a la previsualización de esta escena.

2.2 Reproducir una Escena



1. Encienda la unidad, pulse la tecla Scene que causa que su LED se encienda o parpadea

El LED se enciende indicando que las escenas serán marcadas instantáneamente. El LED parpadea indicando que la escena será cargada para fundir entrada o salida.

2. Use las teclas UP/DOWN para seleccionar el banco



3. Pulse uno de los botones 1-40 que contienen la escena que desea reproducir el LED junto a este botón parpadea indicando esta operación.
4. Pulse la tecla otra vez para salir

Presionar y mantener la tecla Scene, pe permite acceder al encendido/apagado de los 40 canales (257-296). Entonces puede pulsar la tecla para cambiar la configuración de ese canal en concreto. El canal está encendido si el LED se ilumina, mientras que al estar apagado el canal lo hace tambien el LED.

2. Guía de Funcionamiento

2.3 Grabando Chases

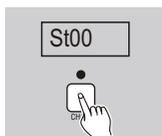
2.3.1 Grabando escenas en un Chase



1. Encienda la unidad y pulse la tecla Chase, esto causa que su LED se encienda o parpadee, la pantalla muestra "ST00".



2. Presione y mantenga la tecla Record y a la vez los botones de Scene/Chase 1,6,8,1,6,8 en secuencia. El LED Record parpadea indicando que la grabación está habilitada y en pantalla aparece "CHAS" y los chases programados se indicarán por el encendido de los LEDs.



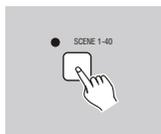
3. Presione unos de los botones de 1-40 para seleccionar un chase, su LED Record parpadea y en pantalla aparece "ST00" o "St01". "St00" se refiere a el chase vacío y "St01" a un chase que contiene escenas y la escena actual (1º paso) se está ejecutando.



4. Pulse la tecla Scene, los 3 LEDs de Scene, Chase y Record parpadearán a la vez y la pantalla mostrará "bk01" y las escenas grabadas en el banco se indicarán por el encendido de los LEDs.

2. Guía de Funcionamiento

2.3.1 Grabando escena en un Chase



5. Pulse uno de los botones 1-40 que causan que su LED parpadee lo que significa que la escena está seleccionada.



6. Pulse la tecla Record, todos los LEDs parpadean 3 veces indicando que la escena ha sido grabada dentro del chase.



8. Pulse Blackout para salir.

2. Guía de Funcionamiento

2.3.2 Borrar el paso de un Chase



1. Entre en el modo Grabación, la pantalla muestra "CHAS".



2. Pulse uno de los botones 1-40, su LED parpadea indicando que este chase está seleccionado, la pantalla muestra "ST01".



3. Pulse la tecla UP/DOWN para seleccionar el paso que desea borrar.



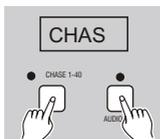
4. Pulse la tecla AUDIO/DEL, todos los LEDs parpadean 3 veces indicando que el paso ha sido borrado.

2. Guía de Funcionamiento

2.3.3 Borrar un Chase



1. Entre en el modo Grabación, la pantalla muestra "CHAS"



2. Mantenga pulsada la tecla "AUDIO/DEL", pulse y mantenga el chase que desea borrar, todos los LEDs parpadearán rápidamente 3 veces indicando que el chase ha sido borrado.

2.4 Grabando Memorias

2.4.1 Grabando pasos en la memoria



1. Encienda la unidad, pulse la tecla Chase que hará que el LED se ilumine o parpadee.

2. Guía de Funcionamiento

2.4.1 Grabando pasos en la memoria



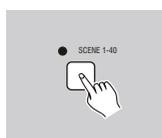
2. Presione y mantenga la tecla Record y a la vez los botones de Scene/Chase 1,6,8,1,6,8 en secuencia. El LED Record parpadea indicando que la grabación está habilitada y en pantalla aparece "CHAS" y las memorias grabadas se indicarán por el encendido de los LEDs.



3. Presione unos de los botones de memoria 1-8, su LED parpadea y en pantalla aparece "ST00" o "St01". "St00" se refiere a memoria vacía y "St01" a una memoria que contiene escenas y la escena actual (1º paso) se está ejecutando.



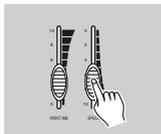
4. Pulse la tecla Scene, los 3 LEDs de Scene, Chase y Record parpadearán a la vez y la pantalla mostrará "bk01" y las escenas grabadas en el banco se indicarán por el encendido de los LEDs.



5. Pulse uno de los botones 1-40 que hace que el LED parpadee lo que significa que ha seleccionado una escena. Use los botones UP/DOWN para seleccionar el banco que contiene la escena deseada.

2. Guia de Funcionamiento

2.4.1 Grabando pasos en la memoria



6. Ajuste los mandos de tiempo de fundido y velocidad para el paso deseado



7. Pulse la tecla Record, todos los LEDs parpadearán 3 veces indicando que la escena ha sido grabada en la memoria.

8. Continúe con los pasos 5-7 hasta grabar 99 pasos dentro de una memoria



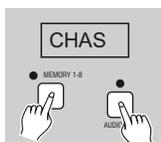
9. Pulse la tecla Blackout para salir

2. Guía de Funcionamiento

2.4.2 Borrar una memoria



1. Entre en el modo grabación, la pantalla muestra "CHAS"



2. Mantenga pulsada la tecla AUDIO/DEL, pulse y mantenga la tecla de la memoria que desea borrar, todos los LEDs parpadearán 3 veces indicando que la memoria ha sido borrada.

(Antes de borrar la memoria, asegúrese que la memoria tiene pasos almacenados)

2.4.3 Borrar un paso de la memoria



1. Entre en modo Grabación, la pantalla muestra "CHAS"

2. Guía de Funcionamiento

2.4.3 Borrar un paso de la memoria



2. Pulse la tecla memory 1-8 correspondiente a la memoria que desea, su LED parpadea y la pantalla muestra "St01"



3. Pulse las teclas UP/DOWN para seleccionar el paso que desea borrar.



4. Pulse la tecla AUDIO/DEL, todos los LEDs parpadean 3 veces para indicar que el paso ha sido borrado.

2.4.4 Modificar pasos de una memoria



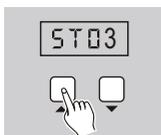
1. Entre en el modo grabación, la pantalla muestra "CHAS"

2. Guía de Funcionamiento

2.4.4 Modificar pasos de una memoria



2. Pulse la tecla memory 1-8 correspondiente a la memoria que desea, su LED parpadea y la pantalla muestra "ST01"



3. Pulse las teclas UP/DOWN para seleccionar el paso que desea borrar.



4. Mueva el Fader Time para ajustar el tiempo de fundido del paso actual desde instantáneo a 10 minutos, la pantalla muestra el tiempo de fundido.



5. Una vez el tiempo de fundido es satisfactorio, pulse la tecla Chase, el LED de Tap Sync parpadeará.

2. Guía de Funcionamiento

2.4.4 Modificar pasos de una memoria



6. Pulse la tecla Record, todos los LEDs parpadean 3 veces indicando que ha cambiado el tiempo de fundido del paso.
7. Pulse la tecla Blackout, ahora continúe con los pasos 2-6 para cambiar los tiempos de fundido de otros pasos.

2.5 Ejecutando uno o más Chases o memorias



1. Encienda la unidad, pulse Chase, esto hará que los LEDs se enciendan o parpadeen, el display mostrará "ST00"



2. Cuando el LED Chase se encienda, sólo podrá seleccionar una memoria o un Chase. Pulse uno de los chases 1-40 o memorias 1-8 que contengan escenas, su LED se ilumina indicando que el chase o la memoria se están ejecutando.

2. Guía de Funcionamiento

2.5 Ejecutando uno o más Chases o memorias



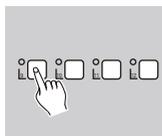
3. Cuando el LED Chase parpadea 2 o más chases o memorias pueden ser seleccionadas a la vez. Si selecciona varios chases o memorias pueden ser ejecutados secuencialmente en el orden elegido.

2.6 Audio Chase/Memory



1. Cuando se están ejecutando una memoria o un chase, pulse la tecla AUDIO/DEL, su LED se enciende, indicando que el modo Audio está activado, el chase o la memoria estarán sujetos a la señal de audio detectada por el micro incorporado

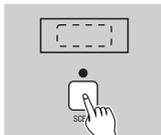
2.7 Enviar datos de grabación



1. Debe configurar una conexión DMX adecuada entre 2 unidades antes de poder enviar o recibir datos.
2. Apague la unidad. Mientras presione los botones 9, 10, 11 y 12, encienda la unidad. Si la unidad está vacía, la pantalla muestra "EMPT". Si contiene escenas o chases, la pantalla muestra "OUT", lo que significa que está preparada para enviar o recibir datos.

2. Guía de Funcionamiento

2.7 Enviar datos de grabación

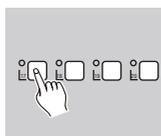


3. Presione la tecla Scene para enviar datos. Ahora ninguna tecla funciona hasta que en pantalla aparece "End"



4. Cuando en pantalla aparece "End", pulse la tecla Blackout para salir.

2.8 Recibiendo datos de grabación

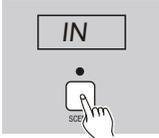


1. Apague la unidad

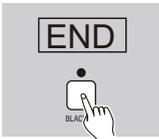
2. Mientras presione las teclas 17,18,19 y 20, encienda la unidad. Si la unidad contiene escenas o chases, la pantalla muestra "SURE" para recordarle si desea sobrescribir las escenas o chases. Si está seguro, pulse la tecla Scene para recibir datos desde otra unidad. Si no, pulse Blackout para salir.

2. Guía de Funcionamiento

2.8 Recibiendo datos de grabación



3. Antes de poder recibir, asegúrese de que otra unidad está en modo envío "SEND". Presione la tecla Scene para recibir datos, la pantalla muestra "IN" indicando que la unidad está recibiendo datos. Ninguna tecla funciona hasta que la pantalla muestra "End".



4. Cuando la pantalla muestra "End", pulse la tecla Blackout para salir.

2.9 Modo Master /Slave 1 /Slave 2

Puede mover el mando trasero para seleccionar el modo entre Master, slave 1 y slave 2

1. Cuando el LED Master se enciende, la unidad funciona como Master y las otras unidades conectadas serán esclavas de esta unidad. Cuando el LED Master parpadea, la unidad será retirada de su conexión p.e. Funcionando en modo Stand alone. Al estar encendido el LED Master las direcciones DMX entre 001-296 estarán disponibles para la unidad.
2. Cuando se encienda el LED Slave 1, la unidad sirve como esclavo y no hay unidad Master conectada La dirección DMX entre 001-296 están disponibles para esta unidad. Cuando el LED Slave 1 parpadea, la unidad sirve como esclava y está sujeta a la unidad Master.
3. Cuando se encienda el LED Slave 2, la unidad sirve como esclavo y no hay unidad Master conectada La dirección DMX entre 001-296 están disponibles para esta unidad. Cuando el LED Slave 2 parpadea, la unidad sirve como esclava y está sujeta a la unidad Master. Mientras las direcciones DMX entre 257-512 están disponibles para esta unidad.

2. Guía de Funcionamiento

2.10 Configuración acceso Blackout

La unidad le permite acceder a Blackout o no cuando esté encendida

Desconecte primero la unidad. Mantenga pulsados los botones Scene/Chase 33,34,35 y 36 y a la vez encienda la unidad. Entonces pulse la tecla Tap Sync para cambiar entre "Y-BO" y "N-BO".

Si la pantalla muestra "Y-BO", la unidad tiene acceso a Blackout una vez encendida la unidad. Si la pantalla muestra "N-BO", la unidad no tendrá acceso a esta función.

Pulse Blackout para salir de la configuración.



EQUIPSON, S.A.

Avda. El Saler, 14 - Pol. Ind. L´Alteró, 46460 - Silla (Valencia) Spain

Tel. +34 96 121 63 01 Fax + 34 96 120 02 42

www.equipson.es support@equipson.es