

WORK^{PRO}®



STAGE 16 DMX

User Manual / Instrucciones de Usuario



STAGE 16 DMX

16 DMX CHANNEL CONSOLE

CONSOLA DMX DE 16 CANALES

English Version

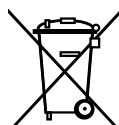
Page 1

Versión Español

Página 25



This symbol on the product or on its packaging indicates that this product shall not be treated as household waste. Instead it shall be handed over to the applicable collection point for the recycling of electrical and electronic equipment. By ensuring this product is disposed of correctly, you will help prevent potential negative consequences for the environment and human health, which could otherwise be caused by inappropriate waste handling of this product. The recycling of materials will help to conserve natural resources. For more detailed information about recycling of this product, please contact your local city office, your household waste disposal service or the shop where you purchased the product.



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.

Contents

Features 1

General Instructions 2

1. Overview 3

1.1 Front View 3

1.2 Rear View 7

2. Operation Guide 8

2.1 Programming 8

2.1.1 Programmable Patterns 8

2.1.2 Assign Programming 11

2.1.3 Delete a Pattern 12

2.2 Running 13

2.2.1 Chase Mode 13

2.2.2 Manual Mode 13

2.2.3 Audio Mode 14

2.2.4 Loop Mode 14

2.2.5 Cross Mode 15

2.3 Patch Mode 18

2.4 Blind Mode 20

2.5 Manual Operation 21

2.6 MIDI Operation 21

2.6.1 MIDI Channel Setting 21

2.6.2 MIDI Implementation 22

2.7 Initialization 23

Technical Specifications 24

Specifications and improvements
in the design of this unit and this
manual are subject to change
without any prior written notice.

All rights reserved.

Features

Thank you for your purchase of this BOTEK product.
This DM-16 features include:

- 16 DMX channels
- 30 fixed patterns(31-60)
- 30 programmable patterns(01-30)
- Each programmable pattern consists of a maximum of 99 scenes
- The chase of patterns with Manual/Chase/Audio/Cross
- Built-in microphone for Music triggering
- MIDI control over patterns, scenes, Full On and Stand By
- Power failure memory

NOTE:

A knowledge of MIDI and DMX is required to fully utilize this unit.



General Instructions

Read the instruction in this manual carefully and thoroughly, as they give important information regarding safety during use and maintenance. Keep this manual with the unit, in order to consult it in the future. If the unit is sold or given to another operator, make certain that it always has its manual, to enable the new owner to read about its operation and relative instructions.



Warnings

- **DO NOT** make any inflammable liquids, water or metal objects enter the unit.
- Should any liquid be spilled on the unit, **DISCONNECT** the power supply to the unit immediately.
- **STOP** using the unit immediately in the event of serious operation problems and either contact your local dealer for a check or contact us directly.
- **DO NOT** open the unit--there are no user serviceable parts inside.
- **NEVER** try to repair the unit yourself. Repairs by unqualified people could cause damage or faulty operation. Contact your nearest dealer.



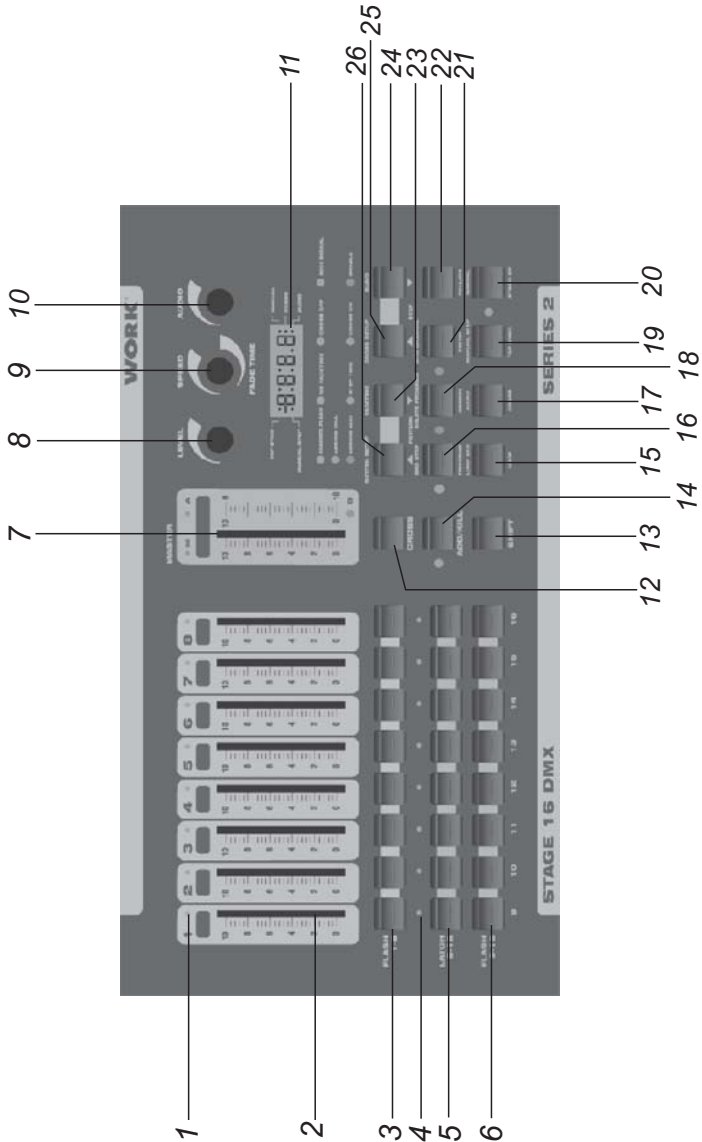
Cautions

- This unit is **NOT** intended for home use.
- After having removed the packaging check that the unit is **NOT** damaged in any way. If in doubt, **DON'T** use it and contact an authorized dealer.
- Packaging material (plastic bags, polystyrene foam, nails, etc.) **MUST NOT** be left within children's reach, as it can be dangerous.
- This unit must only be operated by adults. **DO NOT** allow children to tamper or play with it.
- **NEVER** use the unit under the following conditions:
 - In places subject to excessive humidity.
 - In places subject to vibrations or bumps.
 - In places with a temperature of over 45°C/113°F or less than 2°C/35.6°F.Protect the unit from excessive dryness or humidity (ideal conditions are between 35% and 80%).
- **DO NOT** dismantle or modify the unit.



1. Overview

1.1 Front View



1. Overview

1.1 Front View

- 1. Channel LEDs 1-8** Show the current intensity of the relevant channel numbered from 1 to 8.
- 2. Channel Sliders** These 8 sliders are used to control the intensity of channels 1 to 8.
- 3. Flash Buttons 1-8** These buttons are used to bring an individual or a group of channels to full intensity.
- 4. Channel LEDs 9-16** Show the current intensity of the relevant channel numbered from 9 to 16.
- 5. Latch Buttons 9-16** These 8 buttons are used for activating any of the 8 programmed scenes or programs.
- 6. Flash Buttons 9-16** These buttons are used to bring an individual or a group of channels to full intensity.
- 7. Master Slider** This slider controls the output of channels 1-8, the M LED shows the current intensity.
This slider is also used to advance the programs step by step, the A & B LEDs show the activity of the program.
- 8. Level Knob** This knob controls the output of programs activated by the Latch buttons.
- 9. Speed/Fade Time Knob** This knob controls the speed at which the programs chase. This knob also sets the initial fade in or out of programmed scenes.
- 10. Audio Knob** This knob controls the sensitivity of the audio input.
- 11. Segment Display** This 4-digit Segment Display shows the current programming or function state.
- 12. Cross Button** Activates Cross mode for the chase of the programs. A second tap will deactivate this function.
- 13. Shift Button** This button doesn't work when not used with other buttons.



1. Overview

1.1 Front View

- 14. Add/Kill Button** This button is used to change between Add and Kill mode. In Add mode, multiple scenes or Flash buttons are enabled to be on at a time. In Kill mode, pressing any Flash button will kill any other scenes or programs. The LED lights when Kill mode is active.
- 15. Loop/Loop Exit Button** Activates Loop mode for the chase of programs. Keep pressing the Shift button, tap this button to leave Loop mode.
- 16. Program/End Step Button** This button is used to activate Program mode. In Program mode, keep pressing the Shift button, tap the button to determine the end step of the program.
- 17. Chase/Audio Button** This button is used to activate Chase mode. This button is also used to activate Audio mode when pressing the Shift button.
- 18. Assign/Delete Program Button** This button is used to activate Assign mode. This button is also used to delete the program when used with the Shift button.
- 19. Tap Sync/ Manual Step Button** This button is used to set the chase speed by tapping the button several times. This button is also used to manual run the programs step by step when used with the Shift button.
- 20. Stand By/ Manual Button** This button is used to kill all output except those from Flash buttons. This button is also used to activate Manual mode when used with the Shift button.
- 21. Patch/ MIDI Channel Button** This button is used to activate Patch mode. This button is also used to activate the setup of MIDI channel when used with the Shift button.
- 22. Full On Button** This button is used to bring a group of channels 1-8 to full intensity regardless of the Stand by button.



1. Overview

1.1 Front View

23. Pattern Down/ Fade Time Setup

This button is used to select the program in the order of 60-1.

This button is also used to activate the setup of Fade Time when used with the Shift button.

24. Step Down/ Blind button

This button is used to select the step of the program.

This button is also used to activate Blind mode when used with the Shift button.

25. Step Up/ Cross Setup

This button is used to select the step of the program.

This button is also used to activate the setup of Cross when used with the Shift button.

26. Pattern Up/ Button Setup

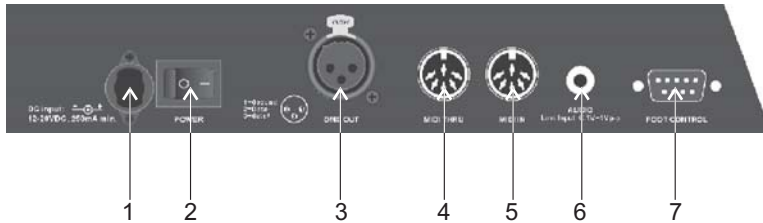
This button is used to select the program in the order of 1-60.

This button is also used to activate the functions in the following order; Channel Flash, Assign Kill and Assign Add.



1. Overview

1.2 Rear View



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. DC Input | DC 12-20V, 250 mAmin. |
| 2. Power Switch | This switch controls the turning on or off of the power. |
| 3. DMX Output | This connector sends DMX signal to the fixture. |
| 4. MIDI Thru | This connector sends MIDI signal to the MIDI sequencer. |
| 5. MIDI In | This connector receives MIDI signal. |
| 6. Audio Input | This jack accepts a line level audio input signal ranged from 100mV to 1Vpp. |
| 7. Foot Controller | Provides Full On, Stand By and so on via the Foot Controller(sold separately). |

2. Operation Guide

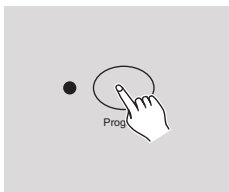
2.1 Programming

2.1.1 Programmable Patterns

30(01-30) programmable patterns may be programmed using the Channel sliders 1-8 or Latch buttons 9-16.

1. Press the Program button until its LED lights indicating Program mode is active.
2. Tap the Program Up/Down button to select the pattern you want to program, the Segment Display shows the pattern you select.
3. Create a desired scene using the Channel sliders 1-8 or Latch buttons 9-16.
4. Once the scene is satisfactory, tap the Program button to program this scene into memory.
5. Repeat steps 3-4 until the desired number of steps are programmed.
6. Tap the Step Down button once.
7. Keep pressing the Shift button, tap the End Step button to determine the end step of the pattern, now you've programmed this pattern.

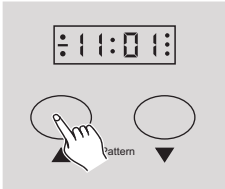
EXAMPLE: Program a pattern with channels 1-16 fully on in sequence into the 11th programmable pattern.



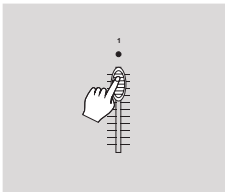
1. Press the Program button until its LED lights indicating Program mode is active.

2. Operation Guide

2.1.1 Programmable Patterns



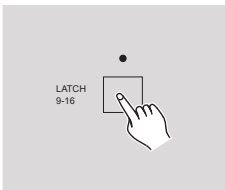
2. Tap the Pattern Up/Down button to select the 11th pattern, the Segment Display shows your selection.



3. Move the Channel slider 1 to the top position and Channel sliders 2-8 to the bottom.



3. Tap the Program button to program this scene into memory, the Segment Display shows the next step.



5. Tap the Latch button 9 until its LED lights.

2. Operation Guide

2.1.1 Programmable Patterns

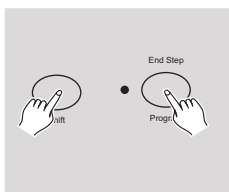


6. Tap the Program button to program this step.

7. Repeat steps 5-6 until all Latch buttons are programmed, the Segment Display shows "11:17".



8. Tap the Step Down button once, the Segment Display shows "11:16".



9. Keep pressing the Shift button, tap the End Step button to determine the end step of this pattern.

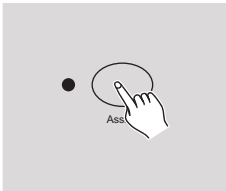
2. Operation Guide

2.1.2 Assign Programming

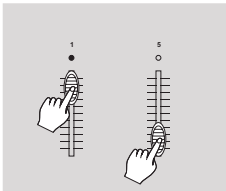
The Flash buttons can be used to assign the programming of patterns.

1. Press the Assign button until its LED lights.
2. Create a desired scene using the Channel sliders 1-8 or Latch buttons 9-16.
3. Keep pressing the Assign button, tap the Flash button you wish to assign programming of the pattern, all channel LEDs will flash briefly.

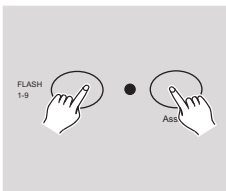
EXAMPLE: Program channels 1-4 fully on and channels 5-16 fully off into the Flash 1 button.



1. Press the Assign button until its LED lights.



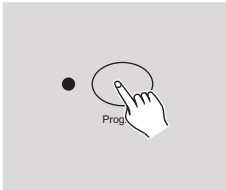
2. Move the Channel sliders 1-4 to top and the other Channel sliders to bottom.



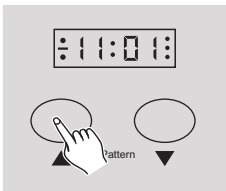
3. Keep pressing the Assign button, tap the Flash button 1 to assign programming of the pattern.

2. Operation Guide

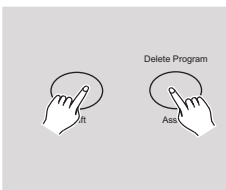
2.1.3 Delete a Pattern



1. Press the Program button until its LED lights indicating Program mode is active.



2. Tap the Pattern Up/Down button to select the pattern you wish to delete, the Segment Display shows your selection.



3. Keep pressing the Shift button, tap the Delete Program button to delete this pattern.

2. Operation Guide

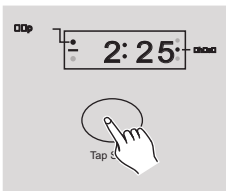
2.2 Running

2.2.1 Chase Mode



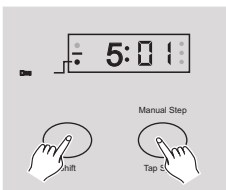
Tap the Chase button, the Chase indication in the segment display lights indicating Chase mode is active

In Chase mode, the pattern will chase automatically once the pattern is selected. You can control the chase of pattern using the Level knob or Speed/Fade Time knob.



In Chase mode. Repeatedly tapping the Tap Sync button establishes the chase speed. The last two taps determine the speed with a maximum of 5 minutes and the Tap Sync indication in the segment Display lights. Tap Sync will override any previous setting of the Speed/Fade Time knob unless you adjust the Speed/Fade Time knob again.

2.2.2 Manual Mode



Keep pressing the Shift button, tap the Manual Step button, the Manual Step indication in the segment display lights indicating Manual mode is active.

In Manual mode, you can manually run the pattern using the step Up/Down buttons.

2. Operation Guide

2.2.3 Audio Mode



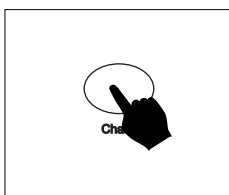
Keep pressing the Shift button tap the Audio button, the Audio indication in the segment display lights indicating Audio mode is active.

In Audio mode, the chase of patterns will be controlled by the external music rhythms

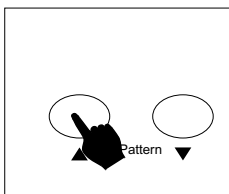
2.2.4 Loop Mode

In Chase mode, the Loop button allows you to continue the chase of several patterns in sequence.

EXAMPLE: Continue the chase of pattern 31, 41 and 51 in sequence.



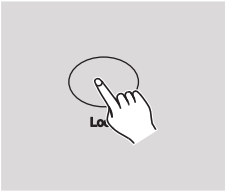
1. Tap the Chase button to activate Chase mode.



2. Tap the Pattern Up/Down button to select pattern 31.

2. Operation Guide

2.2.4 Loop Mode



3. Tap the Loop button.

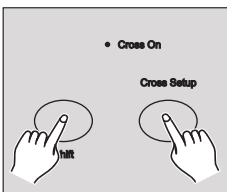
4. Repeat steps 2-3 to select patter 41 and 51.

Wait for about 10 seconds, the three patterns you've selected will continuously chase in sequence.

2.2.5 Cross Mode

In Chase mode, the scenes of pattern may fade in or out subsequently using the Master Slider.

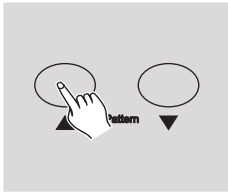
EXAMPLE: Chase the pattern with channels 1-8 to fade in sequentially.



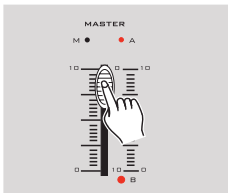
1. Keep pressing the Shift button, tap the Cross Setup button until the Cross On LED lights.

2. Operation Guide

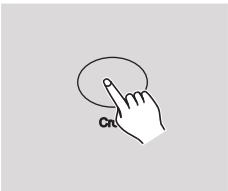
2.2.5 Cross Mode



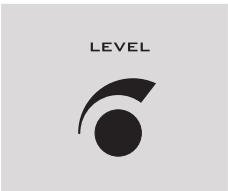
2. Tap the Pattern Up/Down button to select the pattern you wish to run.



3. Move the Master Slider to top, the M LED lights at full intensity.



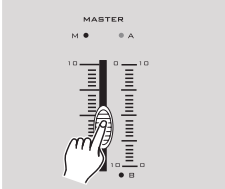
4. Tap the Cross button to activate Cross mode.



5. Turn the Level knob to maximum causing A LED lights at full intensity.

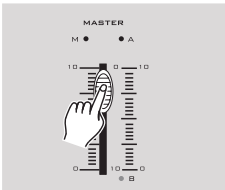
2. Operation Guide

2.2.5 Cross Mode



6. Move the Master Slider slowly down, the A LED fades out and the B LED fades in, the channel 8 fades down and the channel 1 fades up.

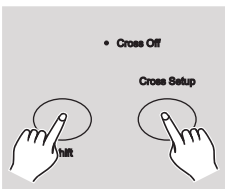
When the Master Slider is fully down, the channel 8 is fully off and the channel 1 is fully on.



7. Move the Master Slider slowly up, the A LED fades in and the B LED fades out, the channel 1 fades down and the channel 2 fades up.

When the Master Slider is fully up, the channel 1 is fully off and the channel 2 is fully on.

8. Repeat steps 6-7 to manually run the pattern step by step.



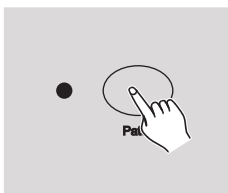
9. Keep pressing the Shift button, tap the Cross Setup button until the Cross Off LED lights indicating Cross is deactivated.

2. Operation Guide

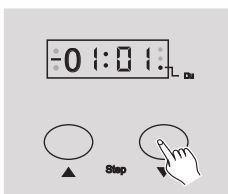
2.3 Patch Mode

In Patch mode, you may easily allocate the outgoing channels(1-16) to your light fixtures(DMX channels 1-96), zero output or full output.

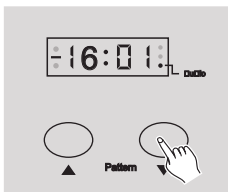
EXAMPLE:Reverse outgoing channels 1-16 with DMX channels 16-1.



1. Press the Patch button until its LED lights indicating Patch mode is active.



2. Tap the Step Up/Down button until the Segment Display shows "01" in the right two characters.



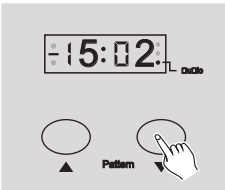
3. Tap the Pattern Up/Down button until the Segment Display shows "16" in the left two characters.
The channel 16 is allocated to the DMX channel 1.

2. Operation Guide

2.3 Patch Mode

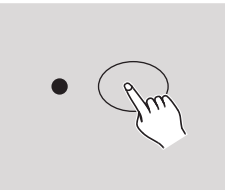


4. Tap the Step Up/Down button until the Segment Display shows "02" in the right two characters.



5. Tap the Pattern Up/Down button until the Segment Display shows "15" in the left two characters. The channel 15 is allocated to the DMX channel 2.

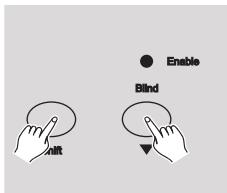
6. Repeat steps 4-5 until channel 1 is allocated to DMX channel 16.



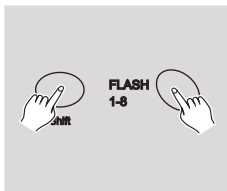
7. Press the Patch button until its LED goes out indicating Patch mode is deactivated.

2. Operation Guide

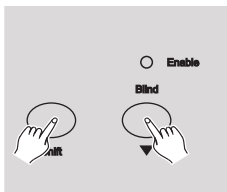
2.4 Blind Mode



1. Keep pressing the Shift button, tap the Blind button until the Enable LED lights indicating Blind mode is active.



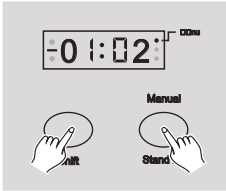
2. Keep pressing the Shift button, tap the desired Flash button, the corresponding channel will be off regardless of the chase of any pattern.



3. Keep pressing the Shift button, tap the Blind button again causing the Enable LED goes out, Blind is deactivated.

2. Operation Guide

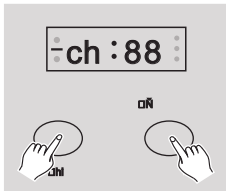
2.5 Manual Operation



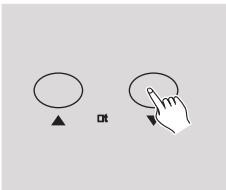
Keep pressing the Shift button, tap the Manual button until the Manual indication in the Segment Display lights indicating Manual is active. Now you can control the channel output temporarily using the Channel sliders, Flash buttons or Latch buttons.

2.6 MIDI Operation

2.6.1 MIDI Channel Setting



1. Keep pressing the Shift button, tap the MIDI Channel button until the Segment Display shows "CH:XX"



2. Tap the Step Up/Down button to select MIDI channel.

3. Press both the shift and MIDI Channel buttons again until the Segment Display doesn't show "CH" indicating this unit is out of MIDI Channel setting.

2. Operation Guide

2.6.2 MIDI Implementation

1. During receiving MIDI data, MIDI data will be dumped and the MIDI Signal LED will go out if there is no response within 10 minutes.
2. Be sure to make a MIDI Channel adjustment according to the setting of the MIDI storage unit.
3. All the patterns turned on by MIDI will chase synchronously and not controlled by the Level knob.
4. This unit receives Note On/Off signals according to the following table:

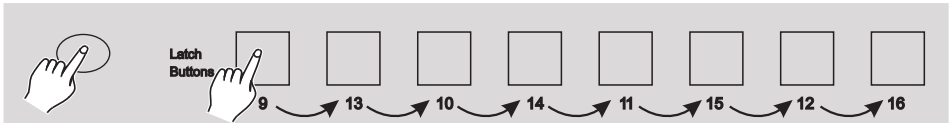
Note NO.	Velocity	Functions
22-81	Pattern Master	Turn On/Off patterns 1-60
82-97	Channel Intensity	Flash Buttons
99		Full On
101		Step
102		Stand By



2. Operation Guide

2.7 Initialization

When malfunction or mess occurs, you may make a initialization to dump the memory.



Keep pressing the Shift button, tap the Latch buttons 9, 13, 10, 14, 11, 15, 12 and 16 in sequence, all LEDs and the Segment Display will go out indicating this unit is initialized. Several latter, this unit recovers normal condition, now you can program the pattern again.

NOTE: This operation does harm to the memory.

Technical Specifications

Power Input	DC 12-20V, 250 mA min.
DMX Output	3 pin female XLR
MIDI Signal	5 pin standard interface
Audio Input	By built-in microphone
Audio Signal	100mV-1Vpp
Dimensions	482x178x73mm
Weight(appro.)	2.3 kg



Contenidos

Características 25

Instrucciones Generales 26

1. Vista General 27

1.1 Vista Frontal 27

1.2 Vista Trasera 31

2. Guía de Funcionamiento 32

2.1 Programando 32

2.1.1 Patrones Programables 32

2.1.2 Asignando Programación 35

2.1.3 Borrando un Patrón 36

2.2 Ejecutando 37

2.2.1 Modo Chase 37

2.2.2 Modo Manual 37

2.2.3 Modo Audio 38

2.2.4 Modo Loop 38

2.2.5 Modo Cross 39

2.3 Modo Patch 42

2.4 Modo Blind 44

2.5 Funcionamiento Manual 45

2.6 Funcionamiento MIDI 45

2.6.1 Configuración de canales MIDI 45

2.6.2 Implementación MIDI 46

2.7 Inicialización 47

Especificaciones Técnicas 48

Especificaciones y mejoras en el diseño de esta unidad y su manual, están sujetas a cambio sin previo aviso

Reservados todos los derechos.

Características

Gracias por la elección de un producto **WORK**®

STAGE 16 DMX incluye las siguientes características:

- 16 canales DMX
- 30 patrones almacenados (31-60)
- 30 patrones programables (01-30)
- Cada patrón programable consta de un máximo de 99 escenas
- Se pueden encadenar patrones en modo Manual/Chase/Audio/Cross
- Micrófono incorporado para disparo con música
- Control MIDI sobre patrones, escenas, Full On y Stand By
- Memoria ante fallos de alimentación

NOTA:

Se requiere un conocimiento sobre MIDI y DMX para el pleno uso de esta unidad



Instrucciones Generales

Lea las instrucciones contenidas en este manual cuidadosamente y a fondo, contienen informacion importante para su seguridad durante su uso y su mantenimiento. Mantenga este manual junto a la unidad, con tal de consultarlo en el futuro. Si la unidad es vendida a otro operador, asegurese de incluir siempre este manual, para permitir que el nuevo propietario lea las instrucciones sobre su funcionamiento.

AVISO

- Este producto debe ser conectado a tierra
- **NO PERMITA** que ningun liquido inflamable, agua u objetos metalicos entren en la unidad
- Para prevenir riesgos de fuego o descargas electricas, no exponga el aparato a zonas de alta temperatura o humedad
- Tenga cuidado de no dañar el cable de red de la unidad
- **NO** abra la unidad, no hay elementos operativos en el interior.
- **NUNCA** Trate de reparar la unidad por si mismo. Las reparaciones por personal no cualificado, podria causar daños o fallos de funcionamiento. Contacte con su distribuidor
- Espere al menos un segundo para encender la unidad despues de apagarla.

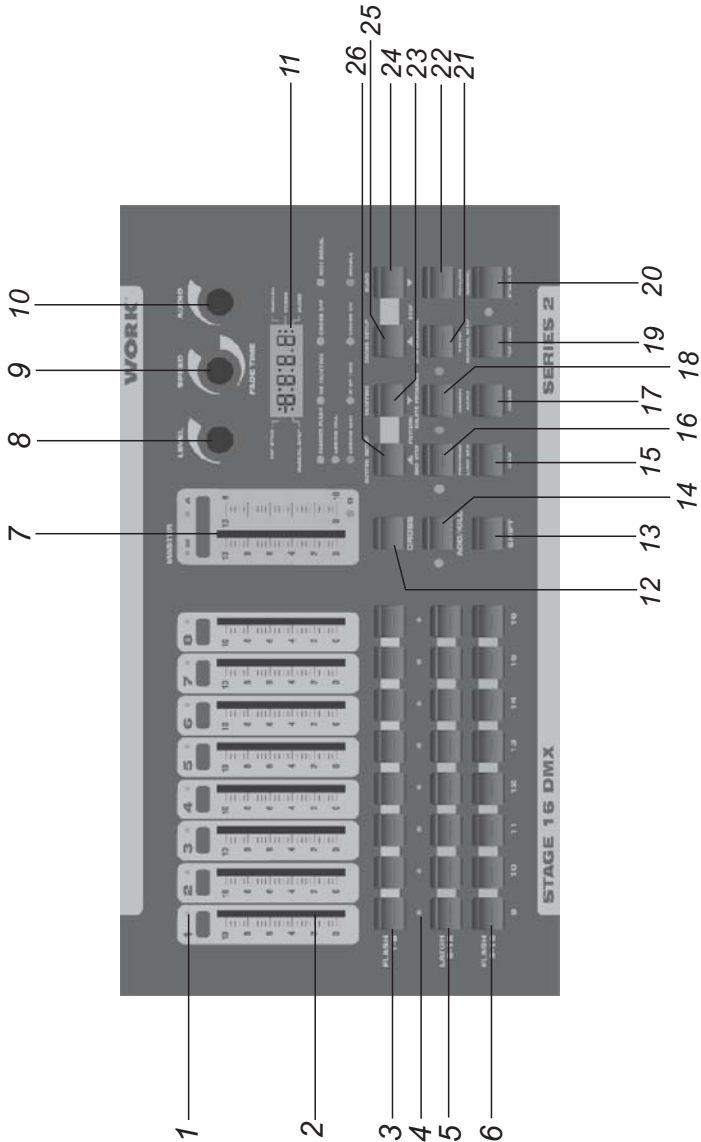
PRECAUCION

- Esta unidad esta diseñada para usos en interiores.
- Despues de retirar el embalaje, compruebe que la unidad no ha sido dañada. En caso de duda, no la use y pongase en contacto con su distribuidor.
- El material de embalaje (plasticos, cajas, gomaespuma, etc) no deben ser puestos al alcance de los niños, pueden resultar peligrosos.
- Deje de usar la unidad inmediatamente en el caso de problemas serios de funcionamiento y pongase en contacto con su distribuidor.
- No desmantele o modifique la unidad.



1. Vista General

1.1 Vista Frontal



1. Vista General

1.1 Vista Frontal

- | | |
|---------------------------------|---|
| 1. LEDs de canal 1-8 | Muestra la intensidad actual de los canales numerados del 1 al 8. |
| 2. Faders de canal | Estos 8 faders se usan para controlar la intensidad de los canales 1 al 8 |
| 3. Botones Flash 1-8 | Estos botones se usan para llevar a un canal individual o grupo de canales a total intensidad. |
| 4. LEDs de canal 9-16 | Muestra la intensidad actual de los canales numerados del 9 al 16. |
| 5. Botones Latch 9-16 | Estos 8 botones se usan para activar cualquiera de los 8 escenas programadas o programas |
| 6. Botones Flash 9-16 | Estos botones se usan para llevar a un canal individual o grupo de canales a total intensidad. |
| 7. Fader Master | Este fader controla la salida de los canales 1-8, el LED M muestra la actividad presente.
El fader se usa también para avanzar en el programa paso a paso, los LEDs A y B muestran la actividad del programa |
| 8. Mando Level | Este mando controla la salida de los programas activados por los botones Latch |
| 9. Mando Speed/Fade Time | Este mando controla la velocidad a la cual los programas corren. Este mando configura también el fundido de entrada y de salida de las escenas programadas. |
| 10. Mando Audio | Este mando controla la sensibilidad de la entrada de audio. |
| 11. Pantalla | Esta pantalla con 4 display de segmento muestra la actual programación o estado. |
| 12. Botón Cross | Activa el modo Cross para el chase de programas.
Una segunda pulsación desactiva la función |
| 13. Botón Shift | Este botón no funciona a no ser que se use con otros botones. |



1. Vista General

1.1 Vista Frontal

- 14. Add/Kill Button** Este botón se usa para cambiar entre modo Add y Kill. En modo Add, múltiples escenas o botones Flash son habilitados para ser usados a la vez. En modo Kill, presionando cualquier tecla Flash, eliminará otra escena o programa. El LED se ilumina en mod Kill.
- 15. Loop/Loop Exit Button** Activa el modo Loop para en chase de programas. Mantenga pulsada la tecla Shift, pulse esta tecla para abandonar el modo Loop.
- 16. Program/End Step Button** Esta tecla se usa para activa el modo Program. En este modo, mantenga pulsado la tecla Shift, pulsa la tecla para determinar el paso final del programa.
- 17. Chase/Audio Button** Este botón se usa para activa el modo Audio. Este botón se usa además para activar el modo Audio cuando presiona la tecla Shift.
- 18. Assign/Delete Program Button** Este botón se usa para activar el modo Assign. Este botón se usa además para borrar un programa al usarlo con la tecla Shift.
- 19. Tap Sync/ Manual Step Button** Este botón se usa para configurar la velocidad chase pulsando la tecla varias veces. Este botón se usa además para ejecutar manualmente los
- 20. Stand By/ Manual Button** Este botón se usa para apagar todas las salidas excepto si se activan con la tecla Flash. Tambien se usa para activar el modo Manual al usarlo junto a la tecla Shift.
- 21. Patch/ MIDI Channel Button** Este botón se usa para activar el modo Patch. Tambien se usa para activar la configuración del canal MIDI si se usa junto a la tecla Shift.
- 22. Full On Button** Este botón se usa a llevar un grupo de canales 1-8 a intensidad total a pesar de la tecla Stand by.



1. Vista General

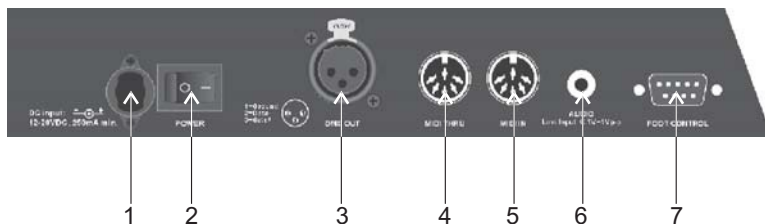
1.1 Vista Frontal

- 23. Pattern Down/
Fade Time Setup**
- Este botón se usa para seleccionar el programa en el orden de 60 - 1
Esta tecla se usa además para activar la configuración del tiempo de fundido (Fade Time) al usarlo junto a Shift
- 24. Step Down/
Blind button**
- Este botón se usa para seleccionar el paso del programa.
Este botón se usa para activar el modo Blind cuando se usa con la telca Shift.
- 25. Step Up/
Cross Setup**
- Esta tecla se usa para seleccionar el paso del programa
Tambien se usa para activar la configuración de Cross cuando se usa junto a la tecla Shift.
- 26. Pattern Up/
Button Setup**
- Este botón se usa para seleccionar el programa de 1-60
Esta tecla se usa además para activar las funciones en el orden siguiente: Channel Flash, Assign Kill y Assign Add.



1. Vista General

1.2 Vista Trasera



- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Entrada DC | DC 12-20V, 250 mAmin. |
| 2. Interruptor de red | Este interruptor controla el encendido/apagado de la unidad. |
| 3. DMX Output | Este conector envía señal DMX al robot. |
| 4. MIDI Thru | Este conector envía señal MIDI a un secuenciador MIDI |
| 5. MIDI In | Este conector recibe señal MIDI. |
| 6. Audio Input | Este conector acepta señal de audio de nivel de línea desde 100mV a 1Vpp. |
| 7. Foot Controller | Proporciona control Full On, Stand By mediante el Controlador pedalera (Vendido por separado) |

2. Guía de Funcionamiento

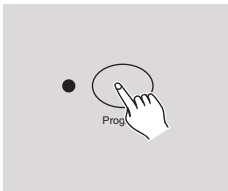
2.1 Programando

2.1.1 Patrones Programables

30 (01-30) Patrones Programables pueden ser programados usando los fader de canal 1-8 o las teclas Latch 9-16.

1. Presione la tecla Program hasta que su LED se ilumine indicando que está activo
2. Pulse la tecla Program Up/Down para seleccionar el patrón que desea, la pantalla mostrará el patrón seleccionado.
3. Cree la escena deseada usando el fader de canal 1-8 o las teclas Latch 9-16
4. Una vez la escena es satisfactoria, pulse la tecla Program para programar la escena en la memoria.
5. Repita los pasos 3 y 4 hasta programar el número de pasos deseado
6. Pulse la tecla Step Down una vez
7. Mantenga presionada la tecla Shift, pulse End Step para determinar el final del patrón, ahora ha programado este patrón.

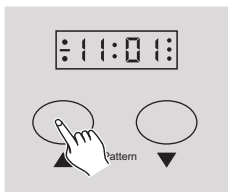
EJEMPLO: Programe un patrón con los canales 1-16 encendidos en secuencia dentro del patrón 11



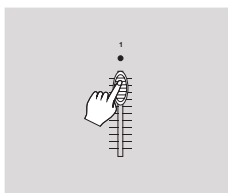
1. Presione la tecla Program hasta que su LED se ilumine, indicando que el modo Program está activado.

2. Guía de Funcionamiento

2.1.1 Patrones Programables



2. Pulse la tecla Pattern Up/Down para seleccionar el patrón 11, la pantalla muestra la selección realizada.

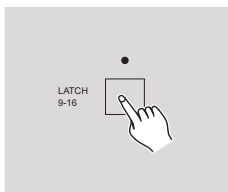


3. Mueva el fader de canal 1 a la posición superior y los fader del 2 al 8 abajo del todo



3. Pulse la tecla Program para programar la escena dentro de la memoria, la pantalla muestra el paso siguiente.

4. Repita los paso 2 al 3, todos los canales se programan y la pantalla muestra "11:09"



5. Pulse la tecla Latch 9 hasta que el LED se ilumine

2. Guía de Funcionamiento

2.1.1 Patrones Programables

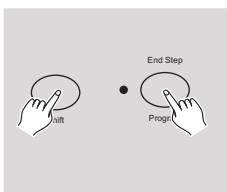


6. Pulse la tecla Program para programas este paso.

7. Repita los pasos 5-6 hasta que todos los botones Latch estén programados, la pantalla muestra "11:17"



8. Pulse la tecla Step Down una vez, la pantalla muestra "11:16"



9. Mantenga presionada la tecla Shift, pulse la tecla End Step para determinar el paso final del patrón.

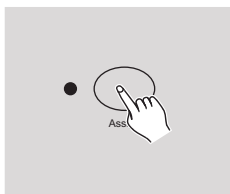
2. Guía de Funcionamiento

2.1.2 Asignando Programación

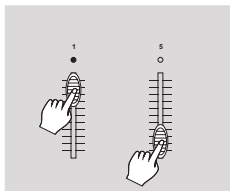
Los botones Flash pueden ser usados para asignar la programación de patrones.

1. Presione la tecla Assign hasta que se ilumine el LED
2. Cree la escena deseada usando los potenciómetros 1-8 o las teclas Latch 9-16
3. Mantenga presionado la tecla Assign, pulse la tecla Flash a la que desea asignar la programación del patrón, todos los LED de canal parpadearán.

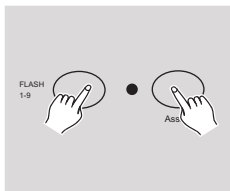
EJEMPLO: Programe los canales 1-4 a máximo y los canales 5-6 apagados en la tecla Flash 1.



1. Presione la tecla Assign hasta que el LED se encienda



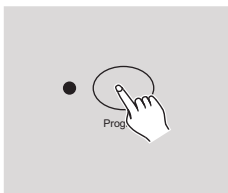
2. Mueva los potenciómetros de canal 1-4 a tope y el resto al mínimo.



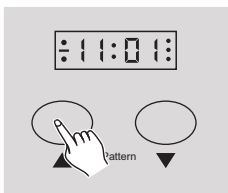
3. Mantenga presionado el botón Assign, pulse la tecla Flash 1 para asignar la programación del patrón.

2. Guía de Funcionamiento

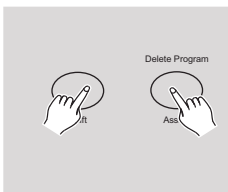
2.1.3 Borrando un Patrón



1. Presione la tecla Program hasta que su LED se ilumine, indicando que el modo Program está activo.



2. Pulse la tecla Pattern Up/Down para seleccionar el patrón que desea borrar, la pantalla muestra su selección.



3. Mantenga presionado la tecla Shift, pulse la tecla Delete Program para borrar el patrón

2. Guía de Funcionamiento

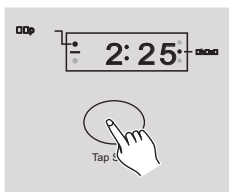
2.2 Ejecutando

2.2.1 Modo Chase



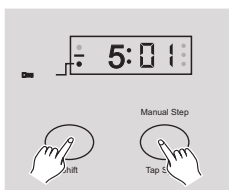
Pulse la tecla Chase, el indicador Chase en la pantalla se ilumina indicando que el modo Chase está activado

En modo Chase, el patrón se pondrá en marcha una vez seleccionado. Puede controlar el chase del patrón usando el mando Level o el mando Speed/Fade Time.



En modo Chase pulse repetidamente la tecla Tap Sync para establecer la velocidad de chase. Las dos últimas pulsaciones determinan la velocidad con un máximo de 5 minutos, la indicación Tap sync aparece en el display. Esta función tendrá preferencia sobre cualquiera configuración previa de Speed/Fade Time a menos que ajuste el mando Speed/Fade Time otra vez.

2.2.2 Modo Manual

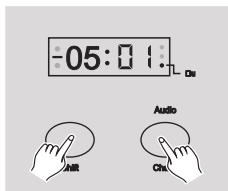


Mantenga presionado la tecla Shift, pulse la tecla Manual Step. El indicador manual Step en la pantalla se iluminará indicando que el modo Manual está activo

En modo Manual, puede ejecutar manualmente los patrones usando las teclas Step Up/Down

2. Guía de Funcionamiento

2.2.3 Modo Audio



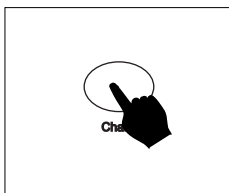
Mantenga presionado la tecla Shift, pulse la tecla Audio, el indicador Audio en la pantalla se ilumina indicando que este modo se encuentra activo.

En modo Audio, el chase de los patrones será controlado por el ritmo de la música externa

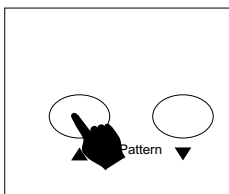
2.2.4 Modo Loop

En modo chase, la tecla Loop permite continuar con el chase de varios patrones en modo secuencial.

EJEMPLO: Continúe con los chase de los patrones 31, 41 y 51 en secuencia



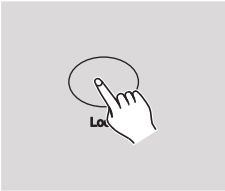
1. Pulse la tecla Chase para activar el modo Chase.



2. Pulse la tecla Pattern Up/Down para seleccionar el patrón 31.

2. Guía de Funcionamiento

2.2.4 Loop Mode



3. Pulse la tecla Loop.

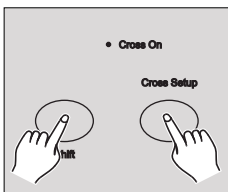
4. Repita los pasos 2-3 para seleccionar patrones 41 y 51.

Espero unos 10 segundos, estos 3 patrones que han sido seleccionados, se ejecutarán secuencialmente.

2.2.5 Modo Cross

En modo chase, las escenas de el patrón pueden usar fundido de entrada y de salida usando el potenciómetro Master.

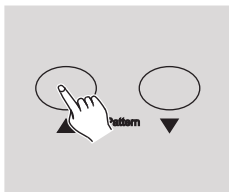
EJEMPLO: Ejecute el patrón con los canales 1-8 a fundido de entrada secuencialmente.



1. Manteniendo presionado la tecla Shift, pulse la tecla Cross setup hasta que el LED Cross On se ilumine.

2. Guía de Funcionamiento

2.2.5 Modo Cross



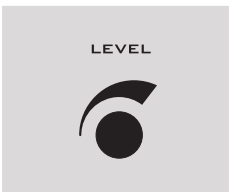
2. Pulse la tecla Pattern Up/Down para seleccionar el patrón que desea ejecutar



3. Mueva el potenciómetro Master al máximo, el LED M se ilumina a total intensidad.



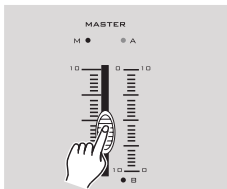
4. Pulse la tecla Cross para activar el modo Cross.



5. Gire el mando Level al máximo lo que ocasiona que el LED A se ilumine a intensidad total.

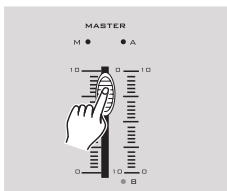
2. Guía de Funcionamiento

2.2.5 Modo Cross



- Mueva el potenciómetro Master lentamente hacia abajo, el LED A se apagará y el LED B comenzará a iluminarse, el canal 8 reduce la intensidad y el canal 1 aumenta la intensidad.

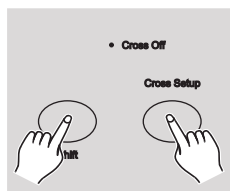
Cuando el mando Master está abajo, el canal 8 está completamente apagado y el canal 1 completamente encendido.



- Mueva el potenciómetro Master lentamente hacia abajo, el LED A se encenderá y el LED B comenzará a reducir, el canal 1 reduce la intensidad y el canal 2 aumenta la intensidad.

Cuando el mando Master está arriba, el canal 1 está completamente apagado y el canal 2 completamente encendido.

- Repita los pasos 6-7 para ejecutar manualmente el patrón paso a paso.



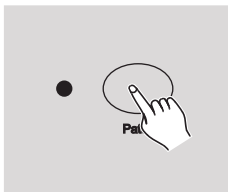
- Mantenga presionado la tecla Shift, pulse la tecla Cross hasta que el LED Cross Off se ilumine indicando que el modo Cross está desactivado

2. Guía de Funcionamiento

2.3 Modo Patch

1. En modo Patch, puede fácilmente asignar los canales de salida (1-16) hacia su robot de luces (Canales DMX 1-96), si son salida 0 o salida total

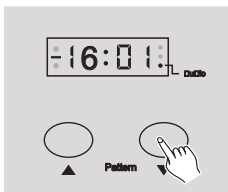
EJEMPLO: Invertir los canales de salida 1-16 con los canales DMX 16-1



1. Presione la tecla Patch hasta que el LED se ilumine indicando que el modo Patch está activo.



2. Pulse las teclas Up/Down hasta que la pantalla muestre "01" en los dos caracteres de la derecha.



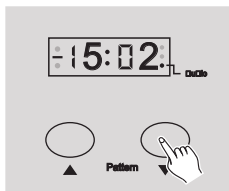
3. Pulse la tecla Pattern Up/Down hasta que la pantalla muestre "16" en los dos caracteres de la izquierda.
El canal 16 está asignado al canal 1 de DMX.

2. Guía de Funcionamiento

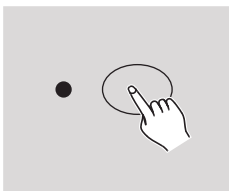
2.3 Modo Patch



4. Pulse la tecla Step Up/Down hasta que la pantalla muestre "02" en los dos caracteres de la derecha.



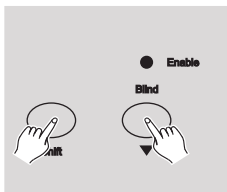
5. Pulse la tecla pattern Up/Down hasta que la pantalla muestre "15" en los dos caracteres de la izquierda. El canal 15 ha sido asignado al canal 2 de DMX.



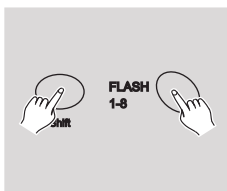
6. Repita los pasos 4-5 hasta que el canal 1 esté asignado al canal 16 de Dmx
7. Presione la tecla Patch hasta que el LED se apague, indicando que el modo Patch está desactivado.

2. Guía de Funcionamiento

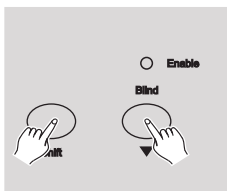
2.4 Modo Blind



1. Manteniendo presionada la tecla Shift, pulse la tecla Blind hasta que el LED Enable se encienda, indicando que el modo Blind está activo.



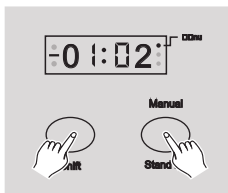
2. Mantenga pulsada la tecla Shift, pulse la tecla Flash deseada, el canal correspondiente se apagará a pesar del chace de cualquier patrón.



3. Mantenga presionada la tecla Shift, al pulsar otra vez la tecla Blind, causa que el LED Enable se apague, Blind está desactivado.

2. Guía de Funcionamiento

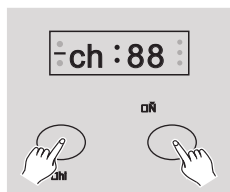
2.5 Funcionamiento Manual



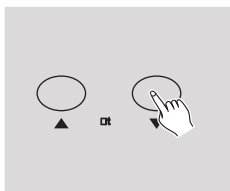
Mantenga presionada la tecla Shift, pulse la tecla Manual hasta que el indicador Manual en la pantalla se ilumina, indicando que está activo. Ahora puede controlar la salida de canal usando los potenciómetros de canal, botones Flash o teclas Latch.

2.6 Funcionamiento MIDI

2.6.1 Configuración de canales MIDI



1. Mantenga presionada la tecla Shift, pulse la tecla MIDI channel hasta que la pantalla muestre "CH:XX"



2. Pulse la tecla Step Up/Down para seleccionar el canal MIDI

3. Presione a la vez Shift y MIDI Channels otra vez hasta que la pantalla no muestre "CH" indicando que la unidad está fuera de la configuración de canal MIDI.

2. Guía de Funcionamiento

2.6.2 Implementación MIDI

1. Durante la recepción de datos MIDI, estos datos serán volcados y el LED MIDI Signal se apagará si no hay respuesta en 10 minutos.
2. Asegúrese hacer los ajustes de canal MIDI de acuerdo a la configuración de la unidad almacenada MIDI
3. Todos los patrones pasan a funcionar por MIDI de manera sincrónica y no son controlados por el mando Level.
4. La unidad recibe señal de notas On/Off de acuerdo a la siguiente tabla.

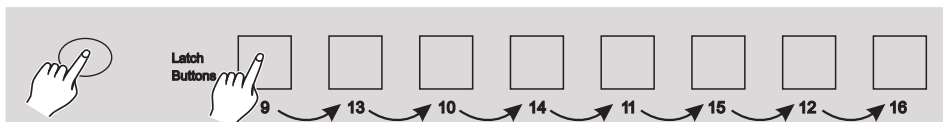
Note NO.	Velocidad	Funciones
22-81	Patrón master	Patrones On/Off 1-60
82-97	Intensidad de canal	Botones Flash
99		Full On
101		Step
102		Stand By



2. Guía de Funcionamiento

2.7 Inicialización

Ante un mal funcionamiento o bloqueo de la unidad, debe proceder a una inicialización del volcado de la memoria.



Mantenga presionado la tecla Shift, pulse los botones Latch 9, 13, 10, 14, 11, 15, 12 y 16 en secuencia, todos los LED y la pantalla se apagan indicando que la unidad se ha inicializado. Pasado unos segundos la unidad recupera el estado normal, ahora puede programar los patrones otra vez.

NOTA: Esta operación puede dañar la memoria

Especificaciones Tecnicas

Alimentación	DC 12-20V, 250 mA min.
Salida DMX	XLR 3 pines hembra
Señal MIDI	Interfaz standard 5 pines
Entrada Audio	Micrófono incorporado
Señal de Audio	100mV-1Vpp
Dimensiones	482x178x73mm
Peso(aprox.)	2.3 kg





Equipson, S.A.
www.equipson.es
support@equipson.es



WORK

All Rights Reserved!