

SGM

LIGHT TECHNOLOGY



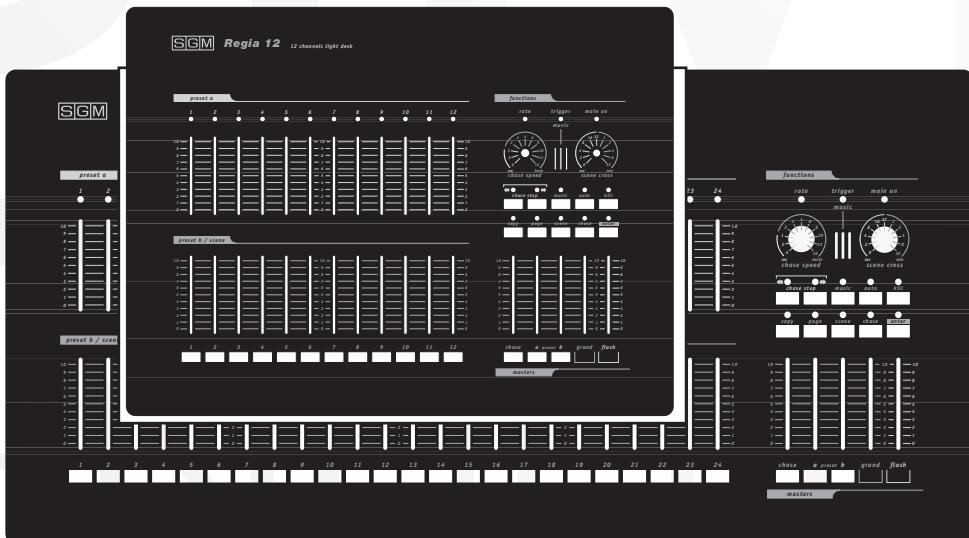
Regia₁₂

Regia₂₄

professional light desk

user manual

rel. 1.00



Advertencias generales

Leer atentamente las advertencias contenidas en el presente manual, ya que facilita indicaciones muy importantes para la seguridad de instalación, uso y mantenimiento.

Es muy importante conservar este manual de instrucciones con el aparato, para futuras consultas. En caso de venta o trapaso a otro usuario, asegurarse de que el manual acompaña siempre al aparato, para permitir al nuevo propietario acceder a la información de funcionamiento y sus correspondientes advertencias.

- Tras haber desemblado el aparato, asegurarse de su total integridad, en caso de duda no utilizar el aparato y dirigirse a un Centro de Asistencia Técnica autorizado SGM.
- Los elementos del embalaje (bolsa de plástico, porexpan, clavos, etc.), no deben ser dejados al alcance de los niños, por ser una potencial fuente de peligro.
- Este aparato debe ser puesto en funcionamiento sólo por personas adultas. No permitir a los niños manipular el aparato o jugar con el producto.
- Los trabajos eléctricos necesarios para la instalación del aparato deben ser realizados por un electricista cualificado u otra persona competente.
- Antes de conectar el aparato, asegurarse de que los datos de la placa se correspondan con los de la red eléctrica.
- En caso de incompatibilidad entre la toma y la clavija del aparato, hacer sustituir la toma con otra del tipo adecuado, por personal profesionalmente cualificado. Este último, en particular, deberá también verificar que la sección de los cables de la toma sea idónea para la potencia absorbida por el aparato. En general es aconsejable el uso de adaptadores, tomas múltiples y/o prolongaciones. En caso de que su uso fuera indispensable, es necesario utilizar solamente adaptadores simples o múltiples y prolongaciones, conformes a las normas vigentes de seguridad concerniente a la calidad y al alcance.
- Coger siempre el cable de alimentación por la clavija para separarlo de la toma de corriente.
- Las manos mojadas son peligrosas. Si se toca la clavija con las manos mojadas, se podría recibir una fuerte descarga eléctrica. No poner ningún objeto en el cable de alimentación y no plegar nunca el propio cable en ángulo agudo.
- Instalar el aparato en un lugar bien ventilado. colocar el aparato al menos a unos 15 cms. de las paredes.
- Evitar utilizar el aparato en estas condiciones:
 - En lugares sujetos a excesiva humedad.
 - En lugares sujetos a vibraciones, o a posibles golpes.
 - En lugares con temperaturas superiores a 45°C.
 - En lugares con temperaturas inferiores a 2°C.
 - Proteger el aparato de condiciones de sequedad o humedad excesivas (por debajo del 35% o por encima del 80%).
- No desmontar y no realizar modificaciones en el aparato.
- Evitar que en el aparato penetren líquidos inflamables, agua u objetos metálicos.
- En caso de volcar agua en el aparato, estar muy alerta, ya que podría producirse un incendio o una descarga eléctrica. Desconectar inmediatamente la clavija de la red y consultar al revendedor.
- En caso de problemas graves de funcionamiento, cesar inmediatamente la utilización del aparato y dirigirse para su revisión al revendedor más cercano SGM o contactar directamente con el fabricante.
- Evitar abrir el aparato: en su interior no hay piezas que puedan ser reparadas por el usuario.
- No intentar nunca reparar el aparato. Las reparaciones efectuadas por personas inexpertas pueden causar daños o graves disfunciones. Dirigirse al Centro de Asistencia Técnico autorizado más cercano. Insistir siempre en tener las piezas de recambio originales.

¡Proteja el ambiente: no tire los cartones del embalaje y la batería en su cubo de basura! Deposítelos en los centros de reciclaje o contenedores de recogida adecuados.



appendice

Indice

- 1 Advertencias generales
- 2 Indice
- 3 Caracteristicas principales de la Regia 12/24
- 3 Caracteristicas tecnicas
- 4 Modo Manual
- 4 Modo Auto
- 5 Modo de Auto - Escena
- 6 Programacion de una Escena
- 6 Programacion de una Chase
- 7 Asignacion de un Chase al Master de Chase
- 7 Asignacion de una grabacion de Chase al Master de Chase
- 7 Seleccion de un disparador para la salida de Chases y se regulacion
- 8 Fonctiones de Copia
- 9 Function de cambio de pagina
- 9 Funcion Kill
- 10 Resumen de las principales ordenes
- 11 Control de la mesa via MIDI
- 11 Asignacion de canales MIDI
- 12 Control de la mesa via RS-232
- 13 Control de la Regia a traves de un PC
- 14 Conexioned des Regia 12/24
- 15 En caso de dificultad



**Made in Italy by SGM Electronic
Printed in July, 1997 • Rel. 1.00**

Características principales de la Regia 12/24

La arquitectura de las mesas Regia 12 y Regia 24 es esencialmente la misma; la única diferencia es el número de canales (12 ó 24) y la capacidad de memoria (144 o 576 escenas), por lo que a partir de ahora haremos ya solo referencia a ambas como la Regia. Es una mesa de control de luces de 12/24 canales in-line. Control manual por medio de 2 presets (PRESET 1 y PRESET 2). Cada preset tiene su propio master y hay un master general para el control global. Tiene un master FLASH para el control global de todas las operaciones flash. Puede activarse siempre un chase o una grabación de chase por medio del master CHASE o el pulsador flash correspondiente. Tiene la opción de elegir entre un disparador de chase interno o musical, con un regulador de velocidad de chase para todas las chases mediante el potenciómetro CHASE SPEED. El usuario puede programar 12/24 chases de 100 pasos.

Puede almacenar hasta 12/24 páginas con 12/24 escenas cada una; las escenas pueden ser niveles de luz de canal, chases o grabaciones de chases. Dispone de funciones individuales de canal, master preset y flash de master de chase.

La mesa tiene tres modos operativos: MANUAL, AUTO y AUTO-ESCENA. En el modo MANUAL, los canales pueden ser controlados manualmente usando los dos presets y los masters de preset. En el modo AUTO, las escenas guardadas pueden ser ejecutadas usando los potenciómetros de escena o los pulsadores flash. En AUTO-ESCENA, las escenas que se están ejecutando son cruzadas con un tiempo de cruce regulado por medio del mando SCENE CROSS. En el modo AUTO, tiene la función flash en las escenas de la página activa. Tiene un conector de entrada audio y un micrófono interno. Dispone de un interface RS-232 para control remoto por medio de un PC y un interface MIDI. Tiene también una salida en serie DMX 512 y SGM 256 para dar salida a los canales. El almacenamiento de los datos incluso en el caso de un fallo de alimentación está garantizado gracias a una memoria buffer o temporal.

Características técnicas

- **Alimentacion:** 18 V DC media (14-22 V DC), 190 mA max (210 mA max)
 - **Canales:** 12/24*
 - **Presets:** 2 (cada uno de 12/24* potenciómetros)
 - **Escenas:** 144 (12 páginas cada una con 12 escenas), 576* (24 páginas con 24 escenas cada una)
 - **Chases:** 12 /24*
 - **Capacidad al macenamiento:** 32 Kbytes de programas, 32 Kbytes de datos
 - **Mantenimiento de los datos en caso de fallo de corriente:** 6.000 horas
 - **Entrada Audio:** mono (izquierda, derecha, izquierda+derecha), 0dB impedancia 50 KΩ
 - **Dimensiones (L x L x A):** 482 x 41 x 360 mm • 734 x 41 x 360 mm*
 - **Peso:** 5.7 Kg • 8.6 Kg *
- * Estos detalles hacen referencia a la Regia 24



appendice

Modo Manual

La mesa está en el modo MANUAL cuando los pilotos AUTO y SCENE que están encima de los botones correspondientes a ellos están apagados. Entonces es posible regular los niveles de canal usando los potenciómetros de los dos presets. Puede crear una escena manual usando los potenciómetros del Preset 1 y luego puede ejecutarla aumentando el master del Preset 1; entre tanto, con el master del Preset 2 abajo, puede crear otra escena con los potenciómetros del Preset 2 y luego puede hacer cambios entre las escenas disminuyendo el master del Preset 1 y subiendo el master del Preset 2. Puede hacer un flash en los canales usando los botones que están debajo de los potenciómetros del preset 2. Utilizando los botones que están debajo de los master de Preset 1 y Preset 2, puede aplicar el flash sobre las escenas creadas en Preset 1 y 2. El nivel de flash se regula usando el master FLASH.

Modo Auto

Al modo AUTO se accede pulsando el botón que está debajo de AUTO; esto queda confirmado al iluminarse el piloto o LED AUTO. En este modo, los potenciómetros del Preset 1 actúan como potenciómetros de canal, mientras que los potenciómetros del Preset 2 funcionan como potenciómetros de escena. Utilizando la orden de cambio de página, selecciona una página de escenas de entre las (12/24) páginas posibles y pasa a ser la página activa. Entonces quedan listas para ser ejecutadas 12/24 escenas en cuanto utilice los potenciómetros de escena o los botones flash de escena. Una vez que las 12/24 escenas de la página activa han sido ejecutadas, puede cargar una nueva página de escenas usando la orden de cambio de página. La escena(s) de la página antigua que se han estado ejecutando no serán sustituidas por las de la nueva página hasta que los potenciómetros correspondientes sean puestos a cero y luego subidos nuevamente. Si solo se ha estado ejecutando una escena (es decir, solo se ha aumentado un potenciómetro de escena), los niveles de canal de esa única escena pueden ser modificados usando los potenciómetros de canal. Por ejemplo, si un canal particular ha de tener su salida de luz disminuida a un 50%, solo tiene que mover el potenciómetro de canal correspondiente a 5; el nivel del canal cambia automáticamente al nuevo valor, indicado esto por el LED monitor del canal. Si los ajustes del canal modificado tienen que ser guardados, no tiene más que pulsar el botón ENTER y mantenerlo pulsado durante dos segundos aproximadamente hasta que el LED relativo de un destello. Al igual que las escenas disponibles en las páginas de escenas, que pueden ser niveles de luz, chases o grabaciones de chases, puede reproducir en cualquier momento un chase o una grabación de chase usando el master de chase o el pulsador flash correspondiente. Se puede aplicar el flash a varias escenas simultáneamente usando los botones de escena. Si se activa la función de eliminación o KILL, usando un botón de escena, la escena correspondiente se ejecutará con el nivel ajustado por el master flash y las que se estaban ejecutando o los niveles de luz previos serán desactivados. Cuando se deja de pulsar el botón, se retomará el estado de luces anterior. Si se pulsa el botón AUTO en este modo, el LED correspondiente se apaga y se vuelve a activar el modo MANUAL. Este cambio se hace inmediatamente si CROSS TIME se ajusta a cero segundos; si no, va cambiando gradualmente de acuerdo al tiempo indicado por SCENE CROSS (este tiempo no puede sobrepasar los 8 segundos).

Modo de Auto - Escena

El acceso a este modo se hace pulsando en el modo AUTO el botón SCENE también; los pilotos luminosos correspondientes se iluminarán, por lo que en AUTO-ESCENA deberán estar encendidos los LEDs AUTO y SCENE. En este modo, nuevamente pueden ser ejecutadas y se puede aplicar un tiempo de cruce en las escenas almacenadas en las páginas (una escena cada vez). Una escena se ejecuta con solo pulsar el botón que está bajo su potenciómetro. Si el tiempo SCENE CROSS es cero, el cambio entre las escenas será inmediato; si ha ajustado un tiempo mayor, se realizará un cruce con ese tiempo. El tiempo de salida de la escena antigua es el mismo que el tiempo de entrada de la nueva. El nivel máximo de la escena que se está ejecutando usando el botón se regula con el potenciómetro de escena. Después de un crossfade o cruce en AUTO-ESCENA, solo se ejecuta una escena; al pulsar el botón que está bajo el potenciómetro que corresponde a esa escena, el nivel de la escena disminuye durante el tiempo ajustado por SCENE CROSS y aumenta cuando se pulsa de nuevo el botón. El tiempo de cruce entre las escenas varía desde los 0 segundos (cambio inmediato) hasta los 32 minutos, tal y como se ve en la escala del mando SCENE CROSS. Al final de un cruce entre dos escenas, solo hay la salida de una escena; su nivel puede ser ajustado usando los potenciómetros de canal simplemente desplazándolos hasta los valores que quiera, siendo inmediato el cambio a los nuevos niveles. La escena modificada puede ser guardada simplemente manteniendo pulsado el botón ENTER hasta que de un destello. Los LEDs que están encima de los potenciómetros de canal indican normalmente la escena y sus niveles, pero también es posible que indiquen el número de la escena que se está ejecutando; para hacer esto, solo tiene que pulsar el botón SCENE, y se iluminará un único LED que le mostrará el número de la escena en los LEDs de monitor. Para volver a la monitorización de escena, pulse el botón ENTER. Cuando en los LEDs de monitor se indica el número de escena, todavía puede seguir ejecutando las escenas utilizando los botones que están debajo de los potenciómetros de escena; en este caso, el número de la escena que entra es el que es indicado por los LEDs de monitor, no el cruce entre las dos escenas. Para salir de AUTO-SCENE y volver al modo MANUAL, pulse el botón AUTO y se apagarán los LEDs AUTO y SCENE indicando que la unidad ha vuelto al modo MANUAL (nuevamente, el cambio será inmediato o será gradual de acuerdo con el tiempo ajustado en SCENE CROSS).



appendice

Programacion de una Escena

Es posible crear una escena usando los potenciómetros o mandos deslizantes de Preset 1 y 2. Entre en el modo MANUAL asegurándose que los pilotos AUTO y SCENE están apagados. Compruebe que el potenciómetro master del preset en el que va a ser creada la escena está al máximo (10). Luego, usando los potenciómetros de canal del preset, asigne a cada canal el nivel de luz necesario para crear una escena. Para almacenar la escena que acaba de crear, pulse el botón COPY y luego PR1 o PR2 de acuerdo al preset en el que haya sido creada la escena. Pulse luego SCENE; en los LEDs monitores aparecerá la última escena elegida. Pulse el botón de canal correspondiente con la escena en la que vaya a ser copiada la escena que hemos creado. Finalmente, pulse ENTER para finalizar y ejecutar la orden de almacenamiento. Puede ocurrir que los canales previamente asignados a una CHASE se encuentren en el master en el que ha sido copiada la escena (vea si los canales siguen una CHASE en vez de permanecer iluminados a los diferentes niveles que haya ajustado). Para modificar esta situación, pulse COPY y luego SCENE, y luego pulse el botón de canal al que haya correspondido previamente la escena. Pulse SCENE y ENTER para ejecutar la orden.

Programacion de una Chase

Antes de programar un chase, deberá elegir el número de chase a ser programado. Esto se hace pulsando el botón CHASE, momento en el que el LED que está encima del botón se encenderá y aparecerá en los LEDs de monitor el número del último chase elegido. Elija el chase que quiera con el botón de canal y pulse ENTER; en este punto el LED ENTER parpadeará para indicar que está accediendo a la programación de chase. El primer paso del chase aparecerá en los LEDs de monitor, siendo esto también indicado por el LED que está encima del botón FIRST. Por medio de los botones FIRST y LAST, puede ir pasando por entre los diversos pasos del chase, que aparecerán en el monitor y serán modificados usando los botones de canal que están debajo de los potenciómetros del Preset 2. Si se mantiene pulsado el botón LAST durante un segundo aprox., los pasos del chase comenzarán un ciclo automático. El chase avanza con cualquier disparador que haya elegido (MUSICA o INTERNO). Para realizar la programación de un chase, una vez que ha accedido al primer paso del chase (indicado por el LED FIRST iluminado), todos los pasos de chase programados anteriormente pueden ser cancelados. Solo tiene que mantener pulsado el botón FIRST hasta que el piloto LED correspondiente se apague durante un momento; en ese momento se apagarán todos los LEDs de monitor, indicando esto que han sido cancelados todos los pasos. Para crear pasos de chase, utilice los botones de canal, que en este caso actúan como botones on/off. Una vez que haya creado un paso, pase al siguiente; utilizando el botón LAST, puede almacenar el paso anterior y crear el siguiente. Una vez que haya creado el último paso del chase, para almacenarlo y salir de la programación de chase, realice lo siguiente: pulse el botón ENTER que tiene el piloto parpadeando y manténgalo pulsado; pulse luego el botón LAST un momento y un destello del LED correspondiente le indicará que ha sido guardado el último paso. Ahora deje de pulsar el botón ENTER y luego píselo de nuevo un momento para salir de la programación. Cuando el piloto ENTER deja de parpadear es que ha salido de la programación. Una vez que el chase ha sido creado, es posible asignarlo a un registro; pulse el botón COPY y luego el botón CHASE que está debajo del master de chase. Pulse el botón SCENE; en ese momento, la última escena seleccionada aparecerá en los LEDs de monitor. Pulse el botón de canal correspondiente a la escena en la que vaya a ser almacenado el chase. Pulse ENTER para ejecutar la orden. Es posible que los niveles de canal que no son adecuados para el chase hayan sido asignados al potenciómetro en el que ha sido copiado el chase. Hay dos formas de ajustar los niveles de canal:

- 1) Copie un preset con los niveles de canal necesarios en esa escena.
- 2) Regule los niveles de canal usando los potenciómetros de canal de la escena (potenciómetros de preset 1). Como es natural, para hacer esto solo debe ser aumentado el potenciómetro de esa escena y todos los demás deben estar en cero si estamos en AUTO; si estamos en AUTO-ESCENA no hay problema, dado que las escenas se cancelan entre ellas. Una vez que los niveles de canal han sido regulados, pueden ser guardados manteniendo pulsado el botón ENTER hasta que de un destello el piloto correspondiente para indicar que el almacenamiento ha sido completado.

Asignacion de un Chase al Master de Chase

Pulse el botón CHASE que está debajo del LED correspondiente, que se ilumina. El número del chase elegido anteriormente aparecerá en los LEDs de monitor; utilizando los botones de canal que están debajo de los potenciómetros del preset 2, elija el número de chase que va a asignar al master de chase, y luego vuelva a pulsar nuevamente el botón CHASE para que se apague el piloto correspondiente. (para ver el formato de la orden, vea el listado de ordenes).

Asignacion de una grabacion de Chase al Master de Chase

Una grabación de chase es una serie de chases que se ejecutan uno detrás de otro desde el primero al último y luego vuelven al primero. Pulse el botón CHASE, se iluminará el piloto correspondiente al botón y aparecerá en los LEDs de monitor el número de chase elegido anteriormente. Para formar la grabación, pulse los botones de canal correspondientes a los números de los chases a ser introducidos en la grabación en una rápida sucesión (el intervalo entre las pulsaciones de los botones debe ser menos de _ de segundo). Finalmente, pulse la tecla CHASE de nuevo para hacer que se apague el piloto correspondiente (para ver el formato de la orden, vea el listado de ordenes).

Seleccion de un disparador para la salida de Chases y se regulacion

Hay dos fuentes para el avance de pasos de chase: INTERNO y MUSICAL. El disparador INTERNO está seleccionado si el piloto que está sobre el botón MUSIC está apagado. En este caso, la velocidad a la que serán ejecutados los chases es regulada usando el potenciómetro giratorio CHASE SPEED. Esta regulación va desde un mínimo de un paso cada 4 segundos a un máximo de 16 pasos por segundo. Para elegir el disparador MUSICAL, pulse el botón MUSIC y haga que se encienda el LED correspondiente. En este caso, el movimiento del potenciómetro CHASE SPEED se divide en 4 sectores. Si el mando se ajusta al primer sector, los pasos del chase estarán sincronizados con las notas graves; si está en el segundo sector, estarán sincronizados con las medio-graves, si está en el tercero con las medio-agudas y si está en el cuarto con las notas agudas. La señal viene por la entrada de audio que hay en el panel de conectores o por el micrófono interno de la mesa.

Fonctiones de Copia

COPIA DE UNA ESCENA DE LA PAGINA ACTIVA A UNA ESCENA DE OTRA PAGINA

Se puede copiar una escena de una página a otra. Para hacerlo, realice estos pasos: pulse el botón COPY y luego el botón SCENE; en los LEDs de monitor aparecerá la última escena seleccionada; pulse el botón de canal correspondiente a la escena a ser copiada y luego pulse el botón PAGE; la página activa aparecerá en los LEDs. Pulse el botón de canal de la página en la que va a ser copiada la escena. Pulse de nuevo el botón SCENE y luego el botón de canal que corresponda con la escena en la que va a ser copiada la otra escena y luego pulse ENTER para finalizar el proceso y ejecutar la orden.

COPIA DEL CHASE (S) ASIGNADO AL MASTER DE CHASE A UNA ESCENA DE UNA PAGINA CONCRETA

Una vez que ha sido creado un chase o una grabación de chases y se ha asignado al master de chase, también puede ser copiado en una escena de cualquier otra página. Pulse COPY y luego el botón CHASE que está debajo del master de chase. Pulse PAGE; aparecerá en los LEDs de monitor la página activa. Pulse el botón de canal correspondiente a la página en la que vaya a ser copiada la chase. Después pulse el botón SCENE; aparecerá en los LEDs de monitor la última escena elegida. Seleccione entonces la escena en la que va a ser copiado el chase usando los botones de canal. Finalmente, pulse ENTER para acabar y ejecutar la orden. En lo que se refiera a los niveles de los canales usados en el chase, haga referencia al párrafo anterior.

COPIA DE LA PAGINA ACTIVA EN OTRA PAGINA

Una página de escenas puede ser copiada en otra página; para hacerlo, es necesario estar en la página que ha de ser copiada, dado que la página a copiar debe ser la activa. Pulse el botón COPY y luego PAGE; aparecerá en los LEDs de monitor la página activa. Pulse ahora el botón de canal correspondiente a la página en la que va a ser copiada la página activa. Finalmente, pulse ENTER para salir y ejecutar la orden.

COPIA DEL PRESET 1 Ó 2 A UNA ESCENA EN UNA PAGINA DETERMINADA

Una vez que la escena ha sido creada en uno de los dos presets, por medio de estas dos ordenes puede almacenarlos en una escena de cualquier página. Cree la escena en uno de los dos presets como se explicó anteriormente. Pulse el botón COPY y luego PR1 o PR2, de acuerdo al lugar donde haya sido creada la escena y luego pulse el botón PAGE. En los LEDs de monitor aparecerá el número de la página activa; elija la página en la que vaya a ser copiada la escena. Pulse luego botón SCENE; aparecerá entonces en los LEDs de monitor la última escena elegida. Pulse ahora el botón de canal correspondiente a la escena en la que va a ser copiada la escena. Finalmente, pulse ENTER para finalizar el proceso y ejecutar la orden.

COPIA DE UNA ESCENA DE LA PAGINA ACTIVA A OTRA ESCENA EN LA MISMA PAGINA

Cualquier escena de la página activa puede ser copiada en otra escena de la misma página. Pulse el botón COPY y luego el botón SCENE; en los LEDs de monitor aparecerá la última escena elegida. Pulse ahora el botón de canal de la escena a ser copiada la escena. Pulse el botón SCENE de nuevo y el botón de canal de la escena en la que va a ser copiada la escena. Finalmente, pulse ENTER para terminar el proceso y ejecutar la orden. Al igual que ocurre con las escenas que son niveles de salida de canales, las escenas que son chases o grabaciones de chases pueden ser también copiadas.

Funcion de cambio de pagina

La REGIA tiene 12/24 páginas de escenas que pueden ser totalmente configuradas por el usuario; cada una de las páginas contiene 12/24 escenas asignadas a los potenciómetros de escena. Después de que las escenas de una determinada página han sido ejecutadas, es necesario pasar a otra página de escenas. Esto se hace pulsando el botón PAGE, tras lo cual aparece la página elegida en ese momento. Pulse luego el botón de canal correspondiente a la nueva página que quiera (el piloto de monitor correspondiente a la página elegida ahora se iluminará), y luego pulse el botón ENTER para ejecutar la orden. En este punto, las escenas de la nueva página ya estarán listas en los potenciómetros de escena. Si la página es cambiada cuando todavía se están ejecutando algunas escenas de la anterior (el potenciómetro está arriba), estas escenas seguirán hasta que los potenciómetros queden en cero; cuando los potenciómetros sean puestos a cero, se dejarán las escenas de la página anterior y quedarán activas las nuevas escenas.

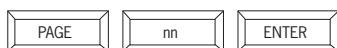
Funcion Kill

Si se activa la función kill (piloto LED correspondiente encendido - si está apagado, pulse el botón KILL para activarlo), utilizando uno o más botones de canal, los canales correspondientes a estos botones se activarán y todos los demás canales serán desactivados. Cuando se dejan de pulsar esos botones de canal, se recuperará la selección de luces anterior.

La función KILL no se utiliza solamente como hemos descrito antes, sino que también se hace para disminuir el nivel de los canales. Esto es muy útil si quiere que el nivel de salida de los canales sea menor que el máximo (por ejemplo con algunos canales con el 100% de nivel de salida y otros con un nivel de salida del 40%). Para utilizar esta función, introduzca la función KILL (su piloto correspondiente se iluminará), pulse el botón de canal flash correspondiente, y siempre manteniendo el pulsador pulsado, ajuste el nivel de salida usando el potenciómetro que corresponda en el Preset 1. Una vez que haya hecho esto, suelte el botón flash para desactivar la función kill. Para restaurar la situación inicial (nivel de salida al 100%) repita los pasos descritos anteriormente.

Resumen de las principales órdenes

- CAMBIO DE PAGINA

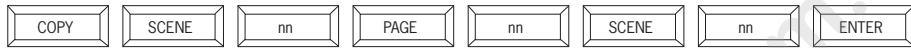


(nn = tasto canale)

- COPIA DE ESCENA DE ESTA PAGINA A OTRA ESCENA DE OTRA PAGINA



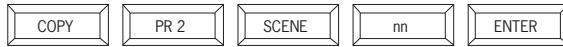
- COPIA DE ESCENA DE ESTA PAGINA A OTRA ESCENA DE OTRA PAGINA



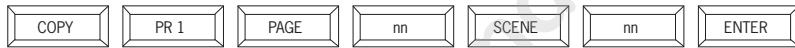
- COPIA DEL PRESET 1 A UNA ESCENA DE ESTA PAGINA



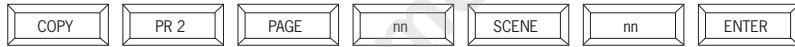
- COPIA DEL PRESET 2 A UNA ESCENA DE ESTA PAGINA



- COPIA DEL PRESET 1 A UNA ESCENA DE UNA PAGINA CONCRETA



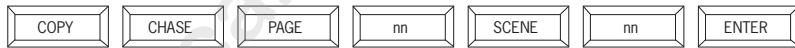
- COPIA DEL PRESET 2 A UNA ESCENA DE UNA PAGINA CONCRETA



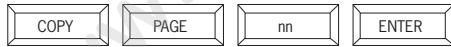
- COPIA DEL CONTENIDO DEL REGISTRO DE CHASE A UNA ESCENA DE ESTA PAGINA



- COPIA DEL CONTENIDO DEL REGISTRO DE CHASE A UNA ESCENA DE UNA DETERMINADA PAGINA



- COPIA DE ESTA PAGINA EN OTRA PAGINA



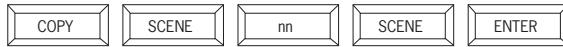
- ASIGNACION DE UNA CHASE AL REGISTRO DE CHASE



- ASIGNACION DE UNA GRABACION DE CHASE AL REGISTRO DE CHASE



- ELIMINACION DE UNA CHASE DE UNA ESCENA DE ESTA PAGINA



Control de la mesa vía MIDI

La mesa puede recibir señales MIDI por medio del convertidor SGM MIDI-RS232, que debe estar conectado entre la toma MIDI OUT o MIDI THRU de un instrumento musical (secuenciador, expulsor, teclado, etc.) y la entrada RS-232 de la mesa. Este convertidor es capaz de recibir los datos MIDI y transformarlos en órdenes aceptadas por la mesa por medio de una interconexión RS-232. Los detalles acerca de las especificaciones RS232 y cómo ajustar el canal de recepción MIDI se encuentran en párrafos aparte. Las órdenes aceptadas por la mesa por medio del RS232 conectado al convertidor SGM MIDI son: Canal On, Canal Off, Cambio de Escena, Disparador Exterior y Todos los Canales Off.

- **CANAL ON** = NOTA ON (nn): activar el canal correspondiente al nivel del Master Flash. Esto tiene el mismo efecto que pulsar el pulsador flash de canal con la mesa en el modo Manual. Las Notas/Canales correspondientes se encuentran en la tabla T1.

- **CANAL OFF** = NOTA OFF (nn): desactiva el canal correspondiente. Aquí el efecto es el mismo que el de dejar de pulsar el pulsador flash de canal con la mesa en el modo Manual.

- **CAMBIO DE ESCENA** = CAMBIO DE PROGRAMA (Mesa en AUTO-ESCENA): Program Change cambia la escena activa con el Número de Escena = Cambio de Programa recibido: (PG1 = Escena1, PG2 = Escena2 ... Pgn = ESCENA). El Cambio de Programa 0 (PG0) desactiva la escena activada. Las órdenes de Cambio de Programa que tengan un número que sobrepase al número de escena de la mesa son ignorados.

- **DISPARADOR EXTERIOR**: Cualquier nota o serie de notas recibidas simultáneamente genera un disparador que hace que avancen las escenas de los Chases activados en la mesa en un paso. Si el Led Music está apagado (disparador interno), la fuente MIDI será ignorada. Si el piloto Music está encendido (disparador musical), la fuente audio se toma desde el micrófono o desde la entrada audio hasta que se recibe una nota: la primera nota recibida cambia la fuente de disparador de Musical a Exterior, quedando indicado este cambio en el estado por el parpadeo del piloto MUSIC. Este estado Exterior queda desactivado al pulsar el botón Music o al usar la orden Todos los Canales Off.

- **TODOS LOS CANALES OFF**: Desactiva todos los canales que hubiesen sido activados previamente con NOTE ON y también cambia el disparador de External a Music. Esta orden se genera por la siguiente información MIDI:

* CAMBIO DE CONTROL desde 122 a 127 (ALL NOTES OFF)

* 0.3 segundos después de que el sistema MIDI ha sido desactivado con SENSIBILIDAD ACTIVA = ON.

* 10 segundos desde la última orden NOTA ON recibida desde el sistema MIDI con SENSIBILIDAD ACTIVA = OFF.

Asignación de canales MIDI

Para que la mesa acepte órdenes desde solo un canal MIDI concreto (hay 16 canales MIDI), debe ser asignado un canal MIDI a la mesa. Entre en el modo MANUAL y luego pulse el botón MUSIC y manténgalo pulsado durante aproximadamente 8 segundos; el código del canal MIDI que está asignado actualmente a la mesa aparecerá en los LEDs de monitor. Para cambiarlo, utilice los primeros cuatro pulsadores flash de canal. Una vez que ha sido elegido el canal de recepción MIDI que necesita, pulse el botón MUSIC y suéltelo inmediatamente; el canal MIDI queda entonces asignado a la mesa. Luego apague la unidad y vuélvala a encender para hacer que la nueva configuración sea también transmitida al convertidor MIDI (esto solo ocurre cuando la mesa se enciende). Lo siguiente son los códigos que corresponden a los canales de recepción MIDI con respecto a los cuatro primeros canales de la mesa.

Canal Regia	1	2	3	4	Canal Regia	1	2	3	4
MIDI CH 01	off	off	off	off	MIDI CH 09	off	off	off	on
MIDI CH 02	on	off	off	off	MIDI CH 10	on	off	off	on
MIDI CH 03	off	on	off	off	MIDI CH 11	off	on	off	on
MIDI CH 04	on	on	off	off	MIDI CH 12	on	on	off	on
MIDI CH 05	off	off	on	off	MIDI CH 13	off	off	on	on
MIDI CH 06	on	off	on	off	MIDI CH 14	on	off	on	on
MIDI CH 07	off	on	on	off	MIDI CH 15	off	on	on	on
MIDI CH 08	on	on	on	off	MIDI CH 16	on	on	on	on



appendice

Control de la Mesa via RS-232

Por medio del interface RS232, la mesa se puede comunicar con (por ejemplo) un ordenador o cualquier unidad exterior implementada con un interface RS232. Por medio del RECEPTOR DE DATOS, el interface permite que las señales digitales exteriores (bytes de órdenes y bytes de datos) sean recibidos para el control remoto de la mesa. Estas órdenes constan de 128 elementos (en números hexadecimales desde 80H a FFH). La mayoría de estas órdenes se reservan para usos internos, programación, actualización de software, etc. por lo que no tienen importancia en lo que se refiere al control de la mesa salvo que lo utilice el software de aplicación SGM. No obstante, debería tener en cuenta que los códigos de órdenes que no tienen que ver con el control de la mesa pueden tener efectos indeseados sobre la misma. Las órdenes para el control de la mesa, que son reconocidas por medio del interface RS232 son: CAMBIO DE ESCENA, CANAL ON, CANAL OFF, TODOS LOS CANALES OFF, CAMBIO DE PAGINA y DISPARADOR EXTERIOR. Las órdenes de control (CANAL ON, CANAL OFF, CAMBIO DE ESCENA y CAMBIO DE PAGINA) están formadas de bytes de estado (código de orden) seguidos por uno o más bytes de datos (Nº DE CANAL, Nº DE ESCENA, Nº DE PAGINA), mientras que las órdenes TODOS LOS CANALES OFF y DISPARADOR EXTERIOR están formadas solo por un byte de estado. Lo siguiente son descripciones de los códigos de órdenes y sus funciones:

** nn es un número entre 0 y 127 (00H y 7FH) que representa el byte de datos.

- **[ADM -> nn]** = CAMBIO DE ESCENA nn - (mesa en el modo AUTO-ESCENA): la orden CAMBIO DE ESCENA nn sustituye la escena activa con el número de escena = nn (nn=1 = ESCENA 1, nn=2 = ESCENA 2 ... nn=n = ESCENA n), si nn=0, la orden desactiva la escena activa. Si nn supera el número de escenas de la mesa, esa orden será ignorada.

- **[A1H -> nn]** = CANAL ON nn: la orden CANAL ON nn activa el canal correspondiente a nn al nivel ajustado por el MASTER FLASH. Esta orden tiene el mismo efecto que pulsar el botón flash de canal con la mesa en el modo MANUAL. Si nn=0, la orden será nula. Si nn sobrepasa el número de canales de la mesa, la orden activará los canales de la mesa comenzando por el primero (vea la TABLA 2).

- **[A2H -> nn]** = CANAL OFF nn: la orden CANAL OFF nn desactiva el canal correspondiente a nn. Esta orden tiene el mismo efecto que el dejar de pulsar el botón flash de canal con la mesa en el modo MANUAL. Si nn=0, la orden será nula. Si nn sobrepasa el número de canales de la mesa, la orden desactivará los canales de la mesa comenzando por el primero (vea la TABLA 2).

- **[A3H]** = TODOS LOS CANALES OFF: la orden ALL CHANNELS OFF desactiva todos los canales que hubiesen sido previamente activados con la orden CANAL ON y cambia el disparador de EXTERIOR a MUSICAL.

- **[A4H -> nn]** = CAMBIO DE PAGINA nn: la orden de CAMBIO DE PAGINA nn sustituye la página activa por el número de página nn (nn=1 = PAGINA 1, nn=2 = PAGINA 2 ... nn=n = PAGINA n). Si nn sobrepasa el número de páginas de la mesa, la orden será ignorada.

- **[A5H]** = DISPARADOR EXTERIOR: esta orden genera un disparador que hace avanzar las escenas de los CHASES actualmente activos en la mesa en un paso. Si el piloto MUSIC no está encendido, la orden es ignorada. Si el piloto MUSIC está iluminado (disparador musical), la fuente se toma desde el micrófono o desde la entrada audio hasta que se recibe una orden DISPARADOR EXTERIOR. La orden cambia el disparador de MUSICAL a EXTERIOR.

El cambio en el estado se indica por el parpadeo del piloto MUSIC. El estado EXTERIOR puede ser eliminado pulsando el botón MUSIC o usando la orden TODOS LOS CANALES OFF.

Control de la Regia a traves de un PC

```
5      CLS : KEY OFF: CLOSE
10     PRINT "Demonstration example of controlling the console with a PC "
20     PRINT : PRINT : "Open communication file on the COM1 or COM2": PRINT
30     INPUT "Communication portsi 1 o 2 ? ", N
40     IF N = 1 THEN PORTA$ = "COM1" ELSE PORTA$ = "COM2"
50     OPEN PORTA$ + ":9600,n,8,1,rs,cs,ds,cd" FOR RANDOM AS #1
60     PRINT : PRINT "Reset channels": PRINT
70     PRINT #1, CHR$(&HA3);
80     PRINT "Switch on channel n°4": PRINT
90     PRINT #1, CHR$(&HA1); CHR$(3);
100    FOR I = 1 TO 4000: NEXT I
110    PRINT "Switch off channel n°4 ": PRINT
120    PRINT #1, CHR$(&HA2); CHR$(3);
130    FOR I = 1 TO 4000: NEXT I
140    PRINT "Switch on channels 2,3,6,7,8,9 ": PRINT
150    PRINT #1, CHR$(&HA1); CHR$(1); CHR$(2); CHR$(5); CHR$(6); CHR$(7); CHR$(8);
160    FOR I = 1 TO 4000: NEXT I
170    PRINT "Switch on channels 2,3,6,7,8,9": PRINT
180    PRINT #1, CHR$(&HA2); CHR$(1); CHR$(2); CHR$(5); CHR$(6); CHR$(7); CHR$(8);
190    A$ = "": PRINT : PRINT
210    PRINT "Set console in SCENE-AUTO mode with the scene sliders at maximum"
212    PRINT "and SCENE-CROSS at 4 seconds ,then press a button": PRINT: PRINT
215    A$ = INKEY$
220    IF A$ = "" THEN 215
230    PRINT " Lower scene currently running": PRINT
240    PRINT #1, CHR$(&HA0); CHR$(0);
250    FOR I = 1 TO 30000: NEXT I
260    PRINT "Scene n° 2": PRINT
270    PRINT #1, CHR$(&HA0); CHR$(2);
280    FOR I = 1 TO 30000: NEXT I
290    PRINT "Crossfade between scene n° 2 and scene no3": PRINT
300    PRINT #1, CHR$(&HA0); CHR$(3);
310    FOR I = 1 TO 30000: NEXT I
320    PRINT "Change page, page n° 10": PRINT
325    PRINT #1, CHR$(&HA4); CHR$(10);
328    PRINT "Press a button to return to page no 1": PRINT
330    A$ = ""
340    A$ = INKEY$
350    IF A$ = "" THEN 340
360    PRINT #1, CHR$(&HA4); CHR$(1);
370    FOR I = 1 TO 10000: NEXT I
380    PRINT "series of 10 triggers to advance chase": PRINT
390    FOR T = 1 TO 10
395    PRINT #1, CHR$(&HA5);
400    FOR I = 1 TO 2000: NEXT I
410    NEXT T: CLOSE
420    PRINT " END Sample "
```

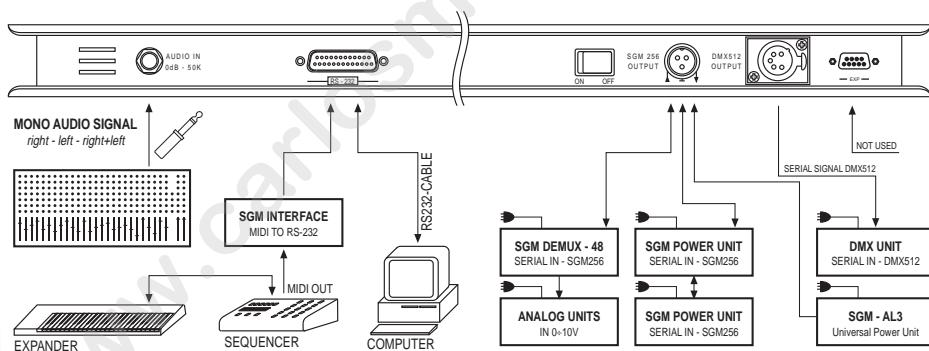
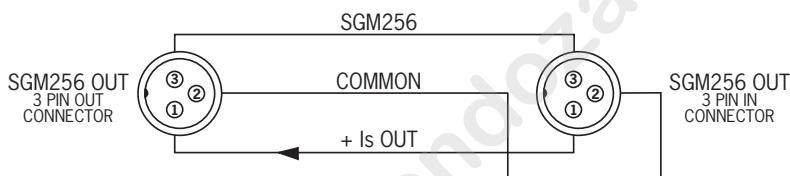


appendice

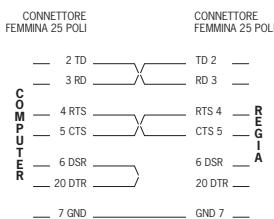
Conexiones de la Regia 12/24

Para la conexión, utilice un cable de micrófono balanceado de gran calidad (RF 60/12 2x0.25 mm² o similar) para evitar los problemas de transmisión de la señal que podrían producir fallos en el aparato. La REGIA coge su voltaje de la punta 1 del conector de 3 puntas.

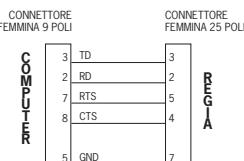
La parte de malla del cable (trenzado) nunca debe conectarse a la toma de tierra del sistema eléctrico, ya que puede producir errores o daños en la Regia.



SERIALE 25 → 25 POLI



SERIALE 25 → 9 POLI



En caso de dificultad

La Regia no se enciende.

- Conexión incorrecta del cable de 3 puntas de micrófono.
- Fuente de alimentación baja (menos de 14V).

No hay señal de salida SGM256.

- Compruebe que los LEDs de monitor están encendidos.
- El cable de micrófono de 3 tomas está mal conectado.

Hay una señal SGM256 pero no hay señal DMX512.

- El cable de salida de señal DMX512 está conectado erróneamente.

Los LEDs de referencia del teclado se iluminan, pero los LEDs de monitor y los canales de salida no funcionan.

- Compruebe si ha insertado la función KILL.
- Compruebe si el tiempo CROSS ha sido ajustado a más de un minuto.

Para más comprobaciones o test, contacte con el punto de venta SGM más cercano o con fábrica.

cod. M001025



LIGHT TECHNOLOGY

Via Pio La Torre, 1 • 61010 TAVULLIA (PS) • ITALY •
Tel. +39 0721476477 • Fax +39 0721476170
www.sgm.it • info@sgm.it