



Ugtkgu'422"o cpwcn'f gn'wuwctkq



Welcome

Thank you for buying Strand Lighting control equipment. We hope that you will find that your lighting needs are met by your new system and that you will enjoy exploring the new facilities that your new system offers. You are provided with essential information to help you install and operate your system. Please look through all the documents and keep them safely for future use. If you have any difficulties, please do not hesitate to contact Strand Lighting or any authorized Strand service center for advice.

This equipment is designed to operate from the main electrical supply and contains voltages, which, if touched, may cause death or injury. It should only be operated in accordance with the instructions provided and for the purpose of a lighting control system.

Do not open the console. There are no user serviceable parts inside.

Avoid spilling liquid on the equipment. If this should happen, switch the equipment off immediately. To reduce the risk of fire or electric shock, do not expose the equipment to rain or moisture.

For indoor use only.

This equipment is designed and manufactured to comply with international safety standards IEC950, UL1950, CS950 and is intended for use as part of a lighting control system. It must not be used for other purposes where there is a risk of safety to persons.

The equipment contains power voltages, socket outlets will be installed near the equipment and be easily accessible.

- Working Voltage/Current 100-120 (2A) 220-240 (1A)
- Frequency 50/60 Hz
- Max Ambient Temp 35°C
- Do not restrict ventilation

This manual describes the installation and operational procedures for Strand Lighting's 200 Control Console.

Getting Started

Concept

The Strand 200 series console is a mid-level preset lighting desk that is available in two sizes: A 12/24 channel version and a 24/48 channel version. The 12/24 channel version can either control 24 channels in 1 scene or 12 channels in 2 scenes with the ability to expand scenes with the Hold feature. The 24/48 channel version can either control 48 channels in 1 scene or 24 channels in 2 scenes with the ability to expand scenes with the Hold feature.

Both versions of the console patch a single universe of DMX-512 and can contain up to 24 effects (99 steps) - (6 effects x 4 pages), A submaster can be recorder for every fader and advanced features such as Audio/MIDI are available.

Ordering Information

Catalog # 64312 – 200 series 12/24 console 120 volt
Catalog # 64313 – 200 series 12/24 console 230/240 volt
Catalog # 64320 – 200 series 24/48 console 120 volt
Catalog # 64321 – 200 series 24/48 console 230/240 volt
Catalog # 64315 – Dust Cover 200 12/24
Catalog # 64325 – Dust Cover 200 24/48
Catalog #64326 – Flash Memory Card
Catalog #64327 – Video Display Card

Mechanical & Environmental Data

Weight: 12/24 – 6.9 kg unpacked 9.5 kg packed
24/48 – 9.5 kg unpacked 12.5 kg packed
Finish: Blue powder coat epoxy paint
Construction: Rigid folded sheet steel
Temperature: 0 – 35°C
Humidity Range: 0-90% non-condensing
Ingress Protection: IP20

Standards Compliance

All units are CE marked. 120 volt consoles include UL, cUL power supplies.

Unpack Console

Unpack the console from the packaging and check that the following components are contained within. If any parts are missing, or damaged, please contact the carrier and the nearest Strand Lighting office.

List of Parts for North America...

- (1) 200 series console
- (1) Power cable with UL power supply cable with US 2 pin connector
- (1) Manual

List of Parts for Europe and Asia...

- (1) 200 series console
- (1) Power cable with cUL power supply cable with
- (1) UK 2 pin connector and EU 3 pin connector
- (1) Manual

Guía Rápida

1. **Grand Master:** Un fader inhibidor que controla proporcionalmente todos los demás niveles de faders. Esto determina las salidas máximas en cada momento. El master esta siempre activo.
2. **Mode Button:** Conmuta la consola entre 3 diferentes modos: modo submaster, modo de doble escena y modo simple. El LED mostrara el modo elegido.
3. **Navigations Keys:** estas teclas permiten navegar por la pantalla de LCD.
4. **Function Keys:** Estas teclas permiten acceder a todas las escenas, efectos y realizar cambios en las funciones.
 - **F1:** La función de esta tecla se mostrará en la parte inferior izquierda de la pantalla de LCD. Permite al operador volver atrás una pantalla.
 - **F2:** La función de esta tecla se mostrará en el centro de la parte inferior de la pantalla de LCD. Permite al operador avanzar pantallas dentro de una función.
 - **F3:** La función de esta tecla se mostrará en la parte inferior derecha de la pantalla de LCD. Permite al operador confirmar una operación.
5. **Blackout Button:** Cuando se presiona, todos los niveles se van a cero. (El LED intermitente debajo del botón lo indicará). Pulsando de nuevo, todos los niveles se restablecerán.
6. **LCD Screen:** Pantalla que muestra información acerca del estado de la consola.
7. **Record Button:** Permite grabar los niveles de los faders. Cuando se presiona, el LED de debajo del botón se iluminará indicando que la consola esta en mado de grabación.
8. **Step Rate Fader:** cambia el ritmo de los pasos del efecto de acuerdo con el nivel. El rango va de 0.05 segundos a 10 segundos con el mando manual a cero.
9. **Hold Button:** este botón congelará las salidas de los faders para que el operador pueda inicializar los faders para un cue diferente. Esta característica solo funciona para un modo de escena.
10. **Split Time Faders:** permite al operador fijar el tiempo diferente de entrada y salida de los faders dentro de una. El rango va desde el manual a 15 minutos.
11. **Channel LED Indicators:** cada fader tiene uno, que se iluminará en proporción al nivel de la salida del canal.
12. **Scene A Faders:**
 - *Modo Submaster:* Todos las faders son submasters y no son controladas por Preset A.
 - *Modo de escena doble:* La fila superior de faders es controlada por Preset A.
 - *Modo de escena simple:* todos los faders son controlados por Preset A.
13. **Fader Flash Buttons:** Destellará el fader correspondiente de acuerdo al modo flash y al nivel de flash.

14. Scene B Faders:

- *Modo Submaster*: Todos los faders son submasters y no son controlados por Preset B.
- *Modo de escena doble*: La fila de faders inferior es controlada por Preset B.
- *Modo de escena simple*: todos los faders son controlados por Preset B.

15. Submaster Page Button: Conmuta entre pagina 1 y pagina 2 de las paginas del submaster. La pagina activa estará indicada en la pantalla de LCD como Scene Pg:#.

16. Preset A Master:

- *Modo Submaster*: Se usa para realizar crossfader entre escenas.
- *Modo de escena doble*: controla la fila de arriba de faders.
- *Modo de escena simple*: Controla todas los faders

17. Scene B Faders:

- *Modo Submaster*: Se usa para realizar crossfader entre escenas.
- *Modo de escena doble*: Controla la fila de debajo de faders.
- *Modo de escena simple*: Deshabilitado.

18. Flash mode:

- *Off*: Deshabilitado.
- *Flash*: Da un destello en el canal correspondiente. El nivel del destello esta controlado por el flash level.
- *Solo*: Hace detellar el nivel del correspondiente canal y pone el resto de los canales a cero.
- *Solo+Flash*: : Flashes el nivel del correspondiente canal y pone el resto de los canales a cero. Esto esta controlado por el flash level.

19. Flash Level: Ajusta el nivel de salida de la función flash.

20. Effects Tile: Este agrupamiento de teclas permite grabar los efectos.

21. Number Lock Indicator: Este LED indica que el Number Lock esta activado. Permite a Effects Tile convertirse en un teclado numérico.

22. Go/ Stop Button: Permite comenzar y finalizar los efectos.

DMX Output: Acepta un conector DMX 512 5 pin XLR para los Dimmers o cualquier otro aparato DMX.

Audio Input: Permite a un fader controlar el nivel de disparo de un canal de audio conectado a la consola.

MIDI Input: Permite a un dispositivo externo controlar el desencadenamiento de los efectos de la consola. (MIDI stands for Musical Instrument Digital Interface)

MIDI Thru: Permite intercalar la consola desde un MIDI dispositivo a otro.

Power Conector: Acepta el conector de la fuente de alimentación.

Compat Flash Slot: Permite guardar la secuencia en una compact flash card. Solo se pueden utilizar compact flash card de 32M. Dicha tarjeta, debe ser la recomendada para la consola 200. No puede compartirse con otros aparatos, debido al formato del archivo. El archivo no se puede leerse en un PC Standard.

Video Display Card (opcional): Permite añadir una tarjeta de video para un monitor.

Notas de Terminología

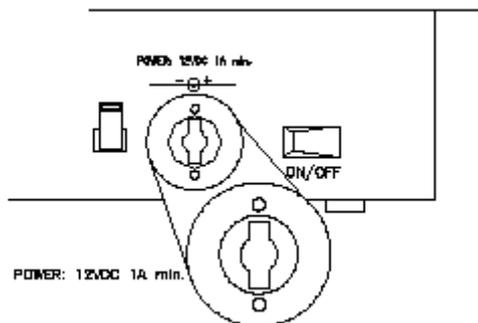
Es facil confundir los terminos de Escenas y Submasters. La siguiente información ayudará a aclararlos.

Submasters: canales que contienen escenas o cues que son ejecutadas manualmente.

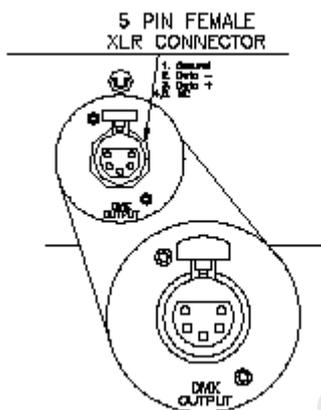
Escenas: Faders que contienen cues que son ejecutados mediante los faders de playback. Todos los niveles grabados en las escenas serán controlados por el submaster del mismo numero.

Setup

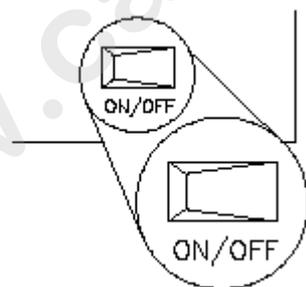
Nota: Observe que la fuente de alimentación está embalada en un lateral de la caja.



Conecte la clavija de corriente en la consola donde se muestra.



Enchufe el cable DMX 512 desde el dimmer (u otro DMX dispositivo) en la salida DMX 512 de la consola.



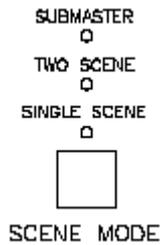
Encienda la consola. La consola esta lista para funcionar.

La consola 200 realizara en este momento un proceso de inicialización y volverá a su ultimo estado conocido.

Operaciones

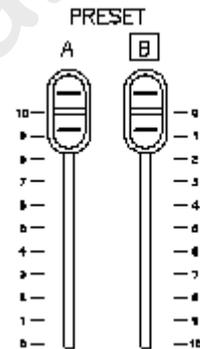
Modo Simple

Operaciones Básicas

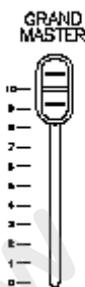


Primero, asegúrese que la consola esta en modo simple a través del identificador LED de escena. Deberá estar encendido el LED debajo de SINGLE SCENE. Si no es así pulse varias veces hasta que este se encienda.

Ajuste Preset A Master hacia arriba y Preset B Master hasta arriba para llegar a 0.

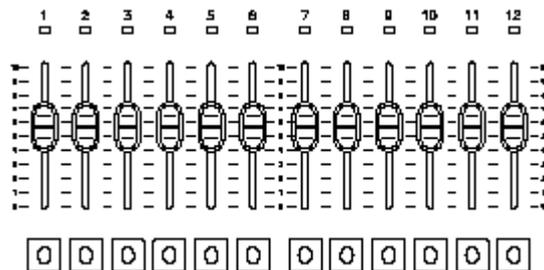


Nota: Preset Master Levels se mostrarán en la pantalla de LCD



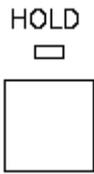
Asegúrese de que Grand Master esta en la posición 10

Partiendo de un punto de combinación cualquiera de los faders. Esto llevara a que cada fader estará conectado a su canal de dimmer correspondiente, es decir, en función del numero de faders que tengamos en nuestra consola. (Por ejemplo, el fader 1 irá con canal de dimmer 1, el fader 15 con el canal de dimmer 15). Para el modelo 12/24, el operador tiene el control sobre 24 faders. Para el modelo 24/48, el operador tiene el control de 48 faders.



Ver la sección del Patch para cambiar la asignación del canal de dimmer

Hold



Solamente para el modo de escena simple, Hold permite al operador congelar todas las salidas, mientras puede manualmente inicializar los niveles para todos los faders creando una situación o escena diferente en el escenario. Procedemos a explicar como funciona...

Ajuste una escena con los faders. Asegúrese de que Playback A Master esta en 10 y que Playback B Master esta a 0. (Ambos playbacks en la posición superior). La característica hold solo puede ser activada y desactivada cuando los playbacks estén en esas posiciones. Pulse Hold (se habrá encendido un indicador luminoso), mueva playback A Master a la posición 0 mientras mueve Playback B Master a la posición 10. Durante el crossfade, el indicador luminoso de Hold estará encendido. Los niveles no cambian, estos estarán reservados para cuando se mueva el master

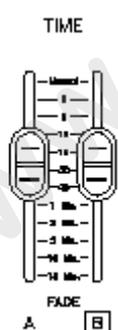
El LCD también realizara esto a través de Preset B:HOLD Flashing.

La actual configuración del fader se grabara en la memoria del Hold. (El LED del Hold se apagará, pero recuerde indicar la activación del la característica del Hold). El operador ahora puede de inicializar todos los faders a los niveles deseados para la siguiente entrada. Una vez que todos los faders estén configurados, vuelva a situar la playback A Master a 10 y la playback B Master a 0. (Mientras los este cambiando de posición, el LED del Hold, estará iluminado). Después de hacer este cruce de posiciones, la segunda escena estará saliendo. (El LED del Hold estará todavía encendida). Repetir el paso anterior para el siguiente crossfade, o presione de nuevo Hold para liberar la función Hold. Después de pulsar Hold, su indicador luminoso se apagará.

Tenga en cuenta, que Playback B es ahora el master para la escena mantenida. Por lo que si Playback B es puesto a 0, entonces el estado del fades se pierde.

La característica de Hold solo funciona para el modo simple.

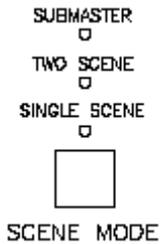
Time Fades for Hold



Suavizar el tiempo de crossfaders entre la escena reservada y la activa se consigue ajustando el tiempo entre los faders. El Fader izquierdo es para todos los niveles que van a introducir y el de la derecha, es para aquellos niveles que van ha salir.

Modo de Escena Doble

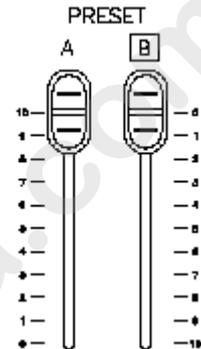
Operaciones Básicas



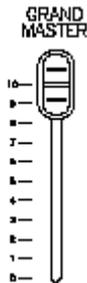
Asegúrese de que la consola esta en el Modo de Escena Doble mediante el indicador LED, el cual, deberá estar encendido. Si no es así, pulse el botón de Scene Mode, hasta que el correspondiente LED ese encienda.

Ajuste el Preset Master A hasta la posición 10, y el Preset Master B hasta la posición 0.

Subiendo y bajando los dos Preset Faders al mismo tiempo permite ejecutar los crossfaders.

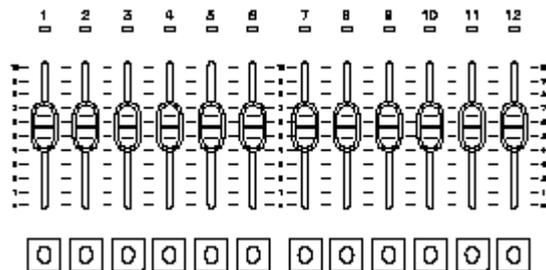


Nota: Los Preset Master se mostrarán en la pantalla de LCD.



Asegúrese de que Grand Master se encuentra en la posición 10.

Permite cualquier combinación de faders. Esto llevara a que cada fader será el canal del numero que este escrito en la consola. Por ejemplo, el fader 1 el canal 1, el fader 30 será el canal 30). Para el modelo de 12/24, el operador tiene el control de 12 faders para 2 escenas. Si es el caso del modelo 24/48, el operador tiene el control de 24 faders en 2 escenas.



Ver la sección del Patch para cambiar la asignación del dimmer.

Crossfade

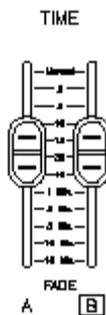
Un crossfade permite a una escena fundirse como otra que a su vez esta fundida.

Crossfade Manual sin fundir a negro

El Preset B Master está configurado a la inversa que el A. Esto permite al operador tener ambos faders situados en la posición mas alta (A estará al 100% y B al 0%), y moverlos físicamente al mismo tiempo en la misma dirección mientras los niveles de salida de ambos se comportan de forma inversa. (A estará al 0% y B al 100%)

Nota: Recuerde; deberá haber niveles de faders que sean controlados por ambos Preset Masters para que el Manual Crossfade sin fundido a negro funcione correctamente.

Time Fades



Puede controlarse el tiempo en los crossfades configurando el tiempo entre los fades. El Fader izquierdo es para todos los niveles entrantes y el de la derecha, es para aquellos niveles salientes. (Por ejemplo, si el operador esta crossfading Preset A con Preset B, entonces el fade de entrada afectará al tiempo del Preset B, mientras que el fade de salida afectará al tiempo del Preset A.)

Modo Submaster

Operaciones Básicas

Nota: Los submasters son faders que contienen cues o situaciones que son introducidas manualmente.

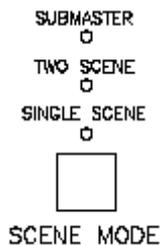
Las escenas son faders que contienen cues o situaciones que son introducidas a través de los playback faders.

El modo Submaster permite al operador grabar diferentes escenas en dos veces de faders, ya que la consola tiene dos paginas de Submasters. La pagina que se ejecuta se identifica en la pantalla de LCD como escena Pg:#.

Para grabar un submaster, la consola debe estar en uno de los dos modos de escena, simple o doble, para situar los faders. Habiendo grabado desde cualquiera de esos modos, para ejecutar los submasters, deberemos activar el modo submaster.

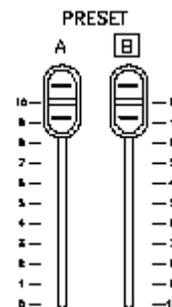
También, pueden grabarse ecenas multiples en un master simple.

Nota: No puede grabarse una combinación de escenas y efectos en un único submaster. Los efectos serán ignorados.

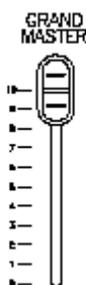


Asegúrese de que la consola esta en el Modo de Escena Simple mediante el indicador LED, el cual, deberá estar encendido. Si no es así, pulse el botón de Scene Mode, hasta que el correspondiente LED ese encienda.

Ajuste el Preset Master A hasta la posición 10, y el Preset Master B hasta la posición 0



Nota: Los submasters trabajan en el valor mas alto del modo precedente. Por lo que, si el preset master tiene un nivel determinado y los faders están a otros diferentes (indicados por la luz verde de los LED's) entonces la consola añadirá en los niveles de submasters los niveles de los faders activos.



Asegúrese de que Grand Master se encuentra en la posición 10.

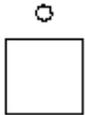
Recording Submasters

Proporciona nivel para cualquier combinación de faders (o escenas en el modo submaster). Suponiendo que el patch no ha sido editado aún, cada fader estará conectado a su canal correspondiente, es decir, en función del número de faders que tengamos en nuestra consola. (Por ejemplo, el fader 1 controlará el canal 1, el fader 15 controlará el canal 15). Para el modelo 12/24, el operador tiene el control de 24 faders. Para el caso del modelo 24/48, el operador tiene el control de 48 faders.

Presione el pulsador Record . Su indicador LED se iluminará.

(Tomo nota de que cuando el LED parpadea, significa que el faders todavía siendo grabado con una escena. Cada nueva escena puede ser regrabada sobre otro efecto o escena diferente)

RECORD



Presiona el Flash Button correspondiente hasta que el ilumine.



esta

LED se

Presiona de nuevo el pulsador Record y todos los LED's se apagarán. Esto es una indicación de que el proceso de grabación de la consola se ha completado.

SUBMASTER
□
TWO SCENE
□
SINGLE SCENE
□
SCENE MODE
□

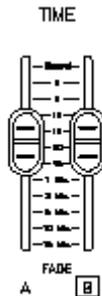
Cambie a modo submaster y ponga todos los faders a 0. El submaster que se acaba de grabar estará indicado por el LED, que se encuentra ahora iluminado en color ámbar, que corresponde al fader que acaba de ser grabado.

Nota: Después de cambiar al modo submaster con un fader activo, los faders mantendrán sus niveles, incluso aunque el modo haya sido cambiado. Cualquier fader que este en cualquier nivel lo mantendrá, aunque el modo cambie, hasta que el fader sea puesto a 0.

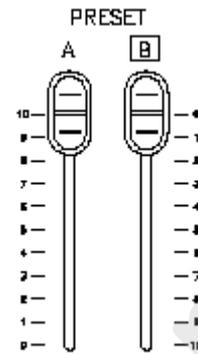
Nota: Cuando cambiamos desde el modo submaster a cualquier modo de escena con un submaster activo, se mantendrán sus niveles hasta que el submaster sea puesto a cero. Esto estará indicado por la luz encendida en ámbar del LED que corresponda al submaster.

Crossfade entre Submasters

A parte de los dos crossfade normal, en modo submaster, el operador puede operar en secuencia. Asegúrese de que Preset Masters A & B están en la posición mas elevada. (10 y 0 respectivamente.)

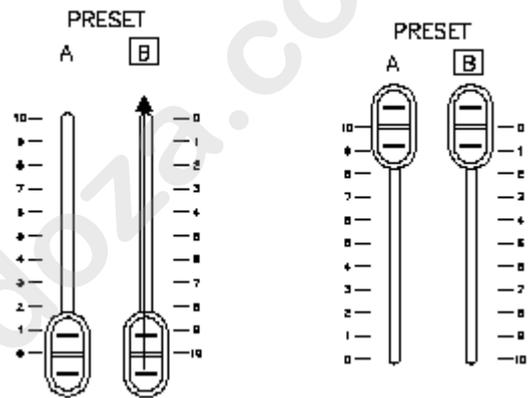


Ajustar Time Fade en las posiciones deseadas.



Mueva Preset Master A & B hacia abajo, (el LED del primer fader grabado se iluminara de color verde).

Ahora muévalos hacia arriba. (El LED del primer fader grabado se apagará y la escena se fundirá).



Cuando el fade este completo el LED del segundo fader grabado, se iluminará de color verde. Repetir de nuevo esta acción para continuar el crossfading entre escenas, con lo cual se conseguirá que se encadene la segunda escena con la primera. Repetir el proceso para todas las escenas disponibles hasta llegar a la ultima escena de la pagina dos, entonces volver de nuevo a la primera escena grabada de la pagina uno.

Información adicional para el Submaster Crossfading

- Para parar el Crossfade, mover solamente el Preset Master A hacia arriba y después hacia abajo. Esa acción mostrará la última escena realizada.
- Cambiando el modo, también pararemos inmediatamente el crossfade y se mostrara el último fade emitido. Realizar esto no es recomendable.
- Cualquier submaster que este vacío, submasters con efectos o submasters que todavía tengan un nivel, serán ignorados. Por ejemplo, si algún submaster esta todavía en la posición superior, el crossfade que le siga empezará desde la escena inmediatamente posterior al fader mas alto. (Por ejemplo, si los fader 1, 3, 5 están arriba, el crossfade comenzará desde la escena 6).
- La pantalla de LCD mostrará el porcentaje de valores del fader, tanto para los de entrada como para los de salida, de cómo esta desarrollándose el fader.

Nota: Ver Crossfade Start Scene para cambiar el submaster que ya ha sido configurado.

Opciones Avanzadas

En la sección de opciones avanzadas se cubren cuestiones como los efectos, edición de escenas y setup.

Información sobre Video Display

Si tu sistema dispone de un monitor de video conectado, podremos operar de forma diferente que un sistema que no disponga del mismo. Al lo largo de este manual usted notará diferentes secciones describiendo diferentes características y funciones. El video display ha sido diseñado para proveer a los usuarios de un cierto nivel de información de playback, efectos, contenido de submaster y patch data de una forma fácil de entender.



Este ejemplo muestra la Live Display para la consola de la serie 200. La línea de la parte de arriba de la pantalla muestra el numero de la versión del software, el modo de display, el modo de operación de la consola y el estado del Grand Master.

siguientes ajustes pueden ser usados en el diseño de los sistemas de las pantallas:

Canal de control:

- Los niveles de los canales que están bajo el control del fader, aparecen en verde.
- Los niveles de los canales que están bajo el control de los submasters aparecen en amarillo.
- Los niveles de los canales que están bajo el control de los efectos del fader aparecen en magenta.

Ventana de submaster:

Los submasters que han sido grabados aparecen en blanco. Fíjese que el submaster activo aparece en la parte de arriba de la ventana.

Ventana de Playback:

La ventana de playback cambia en funcion del modelo de consola en el que se este utilizando, e indica el estado del crossfader en el sistema, asi como el numero de veces que ha sido mostrada.

Ventana de efectos:

La ventana de efectos muestra el efecto actual seleccionado en blanco, en la paginacolumna. Todos los efectos grabados aparecen con el texto en rojo.

Estado del Grand master y Blackout:

El nivel del Grand Master se muestra en la parte derecha de arriba de la pantalla. Fíjese que los niveles aparecerán en amarillo sobre un fondo rojo, si el nivel del Grand Master es menor. Si la tecla del Blackout es seleccionada, la palabra Blackout aparecerá en amarillo sobre un fondo rojo sustituyendo los niveles del Grand Master, durante tanto tiempo como la tecla de Blackout este desactivada.

Selección Display:

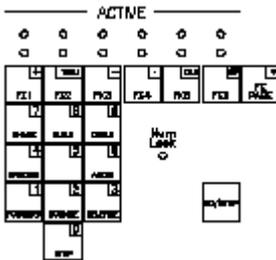
Los Displays pueden ser seleccionados usando F1 – F3 softkeys, que se encuentran debajo de la pantalla de LCD. Seleccionando F1 accederemos a la escena del submaster, permitiendo directamente el acceso al nivel editado usando el teclado numérico. Eligiendo F2 permite al usuario mostrar directamente los efectos, donde los cuales, pueden ser ajustados o creados. F3 permite el acceso a todas las funciones incluyendo la configuración de las mismas.

Efectos

Las características de los efectos de la consola de la serie 200, permite al operador programar y ejecutar una secuencia de niveles en un rango que va desde los 0.05 segundos a 10 segundos por paso, aunque pueden ser disparadas manualmente, por audio/MDI señal.

Hay 4 paginas de 6 efectos cada una con un máximo de 99 pasos por efecto.

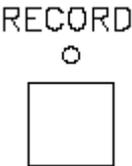
Programando un efecto



El grupo de teclas en la parte inferior derecha de la consola 200 es el efecto

Seleccionar el efecto de la pagina pulsando la tecla FX Page. (En la pantalla de LCD se mostrará el efecto de la pagina activo)

Pulsa la tecla Record, su LED correspondiente se encenderá indicando que la consola esta ahora preparada y en modo de grabación. Pulse la tecla del numero del efecto correspondiente para grabar el mismo. El indicador LED se iluminará de color amarillo, indicando que esta lista para grabar.



Seleccione el fader(s) (tanto para una escena como para dos) o escena(s) deseados (estando en modo submaster) para seleccionar el nivel y después pulsa Step para grabar ese paso. La pantalla de LCD nos mostrará toda la información que resulte necesaria.



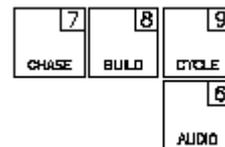
Fíjese que cada paso del efecto avanzará desde 1.01 a 1.02 (donde el primer numero representa el numero del efecto). Cambie los niveles del fader a los niveles deseados en el paso 2 y pulse Step para grabar dicho paso. Puede repetir esta operación hasta completar 99 pasos si lo desea. Después de grabar los pasos, seleccione el modo de efecto, dirección y tiempo del paso (ver en la siguiente pagina información sobre el modo y la dirección), entonces pulse la tecla del efecto seleccionado, grabará las selecciones encima de las existentes y el indicador amarillo LED se apagará.

Cuando termine de grabar los efectos, pulse de nuevo la tecla Record, la consola saldrá del modo de grabación y el LED de Record se apagará.

Modo de efecto

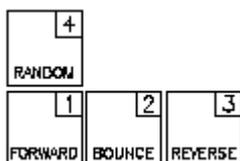
Hay 4 modos de efecto a elegir entre...

- Chase: los pasos se muestran en el mismo orden en el fueron grabados en función del modo de dirección elegido.
- Build: los pasos se sucederán según se ajuste el modo de dirección
- Cycle: los pasos entrarán y saldrán en el orden ajustado en el modo de dirección
- Audio: Permite a una señal de audio desencadenar los pasos del efecto al ritmo de la música.



Nota: Ver Sección de Audio para mayor información.

Modo de dirección



Hay 4 efectos de modo de dirección a elegir entre...

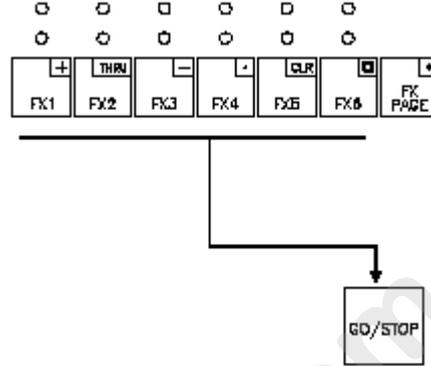
- Random: Los pasos son mostrados aleatoriamente.
- Forward: Los pasos son mostrados desde el mas inferior al mas alto.
- Bounce: Los pasos son mostrados desde el mas inferior al mas alto, y después desde el mas alto al mas inferior.
- Reverse: Los pasos son mostrados desde el mas alto al mas bajo.

Información adicional para los efectos

- Para programar otro efecto, simplemente repita el procedimiento arriba indicado. Se encenderá cualquier LED amarillo, para los efectos de los números que ya estén grabados.
- Para acceder a una escena desde una pagina diferente en el modo submaster, seleccione la escena desde la pagina 1 para el nivel deseado y entonces cambie a la pagina 2 con la tecla Page Button.
- Aviso: se permitirá grabar cada paso, tanto para canales múltiples o escenas. La mezcla de canales y escenas no esta permitida.
- Hasta 6 diferentes efectos pueden ser mostrados al mismo tiempo.

Efectos Playback

Por cada efecto grabado se mostrará la luz amarilla encima del mismo. Para ejecutar un efecto, pulsa la tecla del efecto deseado. El indicador LED amarillo, se encenderá. Entonces pulsa la tecla “Go/Stop” para que empiece el efecto. El indicador LED inferior se apagará y se encenderá el que esta inmediatamente encima, (rojo) indicando que el efecto se esta realizando.



Para parar un efecto, pulsa la tecla del efecto correspondiente. (recuerda seleccionar la pagina correspondiente primero), se encenderá el indicador LED amarillo, entonces pulse de nuevo la tecla “Go/Stop” y el efecto seleccionado parará. (El indicador luminoso LED se apagará).

Información adicional para los Playback de efectos

- Para cambiar el modo de efecto, dirección y velocidad del paso para cualquier efectos mientras se esta ejecutando, selecciones el efecto seguido del modo deseado, dirección y tiempo del paso, el efecto cambiará inmediatamente al nuevo modo y dirección. Presione la tecla del efecto de nuevo para salir del cambio. El efecto ahora se ejecutará con la nueva configuración. (Aviso: la configuración grabada no cambiará).
- Durante el efecto de Playback, el indicador rojo LED de/los efecto/s que se estén ejecutando estarán encendido, cuando el/los efecto/s se encuentren en la pagina seleccionada, para proveer al operador una sencilla referencia visual, con los efectos en los cuales esta actualmente activa.
- Se permitirán las configuraciones siguientes:
 - Chase: (Random o Forward o Reverse o Bounce o Audio)
 - Build (Forward o Reverse o Bounce)
 - Cycle (Forward o Reverse o Bounce)

Nota: Ver Sección de Audio de Setup para configurar correctamente la consola y así disponer de un recurso de audio en un efecto.

- Para ejecutar un efecto desde un recurso de audio, configúrele en Chase/audio. (Seguir las instrucciones descritas para realizarlo anteriormente). Seleccione un efecto cualquiera (seleccione la tecla del efecto y pulse Go/Stop), el cual avanzará a través del mismo, cuando las señales de audio estén dentro de la frecuencia del rango en la que nos encontremos.

Ejecutar los efectos en Submaster

Alternativamente, los efectos pueden ser ejecutados en un fader normal (solamente en modo submaster). Los 24 efectos solamente pueden ser cargados en un submaster que este vacío o en un submaster con efectos. Seleccione el efecto deseado, y después pulse las teclas Flash y Hold durante un segundo, el efecto esta ahora cargado en su correspondiente fader, el indicador LED del fader en cuestión se habrá encendido en color rojo indicando que dicho fader esta cargado con dicho efecto.

Un efecto no puede ser asignado a un submaster que ya tenga una escena grabada en el mismo. Activando el canal del fader comenzará el efecto a ejecutarse.

(Nota: deberemos estar en modo submaster para que lo descrito anteriormente funcione.)

El tiempo del paso, el modo y su dirección pueden ser cambiados en cualquier momento antes o durante el playback. Mantenga pulsado la correspondiente tecla de Flash y entonces nueva la velocidad del paso del fader al mismo tiempo, el efecto cambiará a la nueva velocidad del paso, ó seleccione un modo o dirección diferente. El modo y la dirección cambiarán inmediatamente. Ponga el fader a cero y detendrá el efecto.

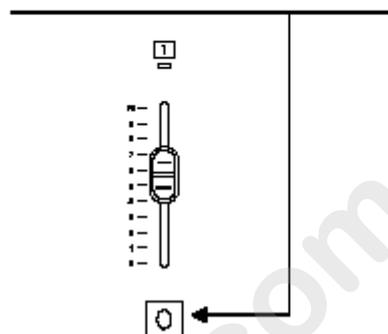
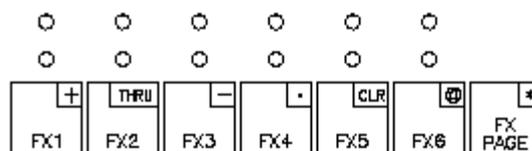
Nota: si no le gustan los efectos estándar, cualquier cambio hecho en los efectos asignados al submaster, podrán ser regrabados incluso después de que el fader haya sido puesto a cero.

Para comprobar la información de cualquier efecto que este asignado a un submaster, mantenga pulsada su correspondiente tecla durante un tiempo, la pantalla de LCD nos mostrará el numero del efecto con información acerca del modo y el tiempo del paso si el efecto se esta ejecutando en ese momento.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2
Preset A: FL	B: 00
sFX:20.00Cha	For 0.2
Scene	FX Setup

(Aviso: Simultáneamente pueden se mostrados hasta 24 efectos desde los efectos en los subs. Un efecto no puede ser copiado desde un sub a otro, ni tampoco puede ser copiado mas de un sub, desde la pagina de efectos estándar.)

Nota: Si la consola esta conectada desde el modo submaster al canal de modo durante el efecto playback, el/los efecto/s continuarán y los faders asignados para el efecto del playback retornaran al mismo estado antes de que el fader sea puesto a cero y automáticamente cambiarán a actuar como un canal de fader.



Editar un efecto

Desde la pagina principal de la pagina de LCD, pulse F2 para FX.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2
Preset A: FL	B: 00
Scene	FX Setup

1. Edit Effect	
2. Delete Effect	
3. Effect Fade Time	
Esc	Confirm

Se dará cuenta de que el cursor se encuentra en '1. Edit Effect'
Pulse F3 para confirmar.

El indicador luminoso de Num Lock estará ahora encendido y el efecto desactivado. Elija el numero de efecto deseado y baje con las teclas de cursor para colocar el cursor en el paso localizado. Elija el paso para que sea editado.

Fx:##	Step:xx
Ch:01 02 03 04 05 06	
LL:xx xx xx xx xx xx	
Esc (+/-)	Confirm

Nota: La expresión, Fx:##, significa que, para el primer numero (#) es la pagina del efecto en la que nos encontramos y para el segundo(#) es el numero de efecto.

Continué bajando con el cursor y cada canal editado se encenderá. Para editar el nivel puede hacerlo, tanto con las teclas '+' o '-' o usando la entrada del keypad.

Fx:1.1	Step:01
Ch:01 02 03 04 05 06	
LL:FL 00 00 00 00 00	
Esc (+/-)	Confirm

Cuando la edición este completada, pulse 'Confirm' y automáticamente avanzará al siguiente paso para continuar editando.

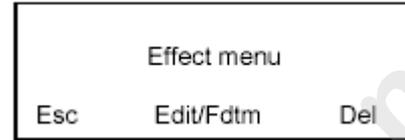
Nota: Las 'arrow keys' avanzan canales rápidamente.

Editar un efecto en un sistema con Video Display



Hay sistemas que disponen de un video display adjunto y con la posibilidad de editar los efectos directamente de una forma similar para configurar y editar el contenido de los submasters en el sistema con la pantalla. La pantalla de LCD muestra en el escritorio diferentes comandos y suplementos para el acceso a las funciones relacionadas con el sistema del monitor principal.

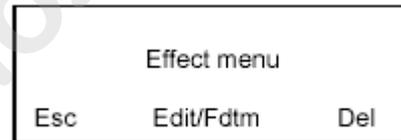
Pulse F1 para salir o elija Edit/Fdtm para comenta a trabajar con sus efectos. El sistema viene con el modo edición por defecto.



Para editar un efecto use la tecla Fx page en combinación con las teclas de efectos para seleccionar el efecto que queremos editar. Use la tecla Step, ## y [*] para seleccionar un paso y este sea editado. Ahora puede usar las teclas '+' y '-' para cambiar entre los niveles o el numero de tecla para seleccionar el nivel de un canal en un paso. Para seleccionar un nivel use [##] [@] [*] como en este ejemplo: [1] [@] [*] con lo cual, pondremos el canal 1 entero. En este caso, [##] [@] [yy] [*], podremos el canal ## al nivel YY.

Editar un efecto de fade en un sistema con Video Display

Pulse F2 para mostrar el tiempo del fade de un efecto, desde el modo de edición. El cursor estará ahora encendido en la posición del tiempo del fade. Ahora puede editar el tiempo del fade del efecto en segundos y décimas de segundos, como se mostró en el sistema de display entre 10 y 0 segundos-



Opciones de borrado de efectos

Desde la pantalla principal de la pantalla de LCD, pulse F2 para FX.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

1. Edit Effect	
2. Delete Effect	
3. Effect Fade Time	
Esc	Confirm

Se dará cuenta de que el cursor se encuentra en '1. Edit Effect'. Pulse la flecha de la derecha para avanzar y situarse en la opción '2. Delete Effect'

En este punto, tenemos tres opciones:

1. Borrar un paso.
2. Borrar un efecto.
3. Borrar una pagina de efectos.

1. Del step	
2. Del effect	
3. Del page effect	
Esc	Confirm

Cada una de las tres opciones continuarán sus secuencias desde este punto.

Nota: Cuando Num Lock esta encendido, las teclas de los efectos, pueden ser usados como teclas numéricas de entrada.

Borrar un paso de un efecto

Fx:##		
Delete step: xx		
Esc	(+/-)	Confirm

El indicador luminoso LED estará encendido y el efecto desactivado. Seleccione el numero del efecto y desplácese con las teclas del cursor para llegar al paso que deseamos borrar. Desplácese por el paso que desea

borrar. Pulse Confirm para borrar.

Después de confirmar, regrese a la misma pantalla pero tendrá que estar el próximo paso a mostrar disponible. Repita el paso anteriormente indicado para hacer los cambios deseados. Si pulsamos Esc volveremos a la pantalla principal.

Nota: La expresión, Fx:##, significa que, para el primer numero (#) es la pagina del efecto en la que nos encontramos y para el segundo(#) es el numero de efecto.

Borrar un efecto

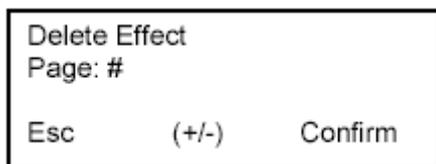
Delete Fx page: #		
Effect No.: #		
Esc	(+/-)	Confirm

El indicador luminoso LED estará encendido y el efecto desactivado. Seleccione el numero de la pagina del efecto y desplácese con las teclas del cursor y seleccione el numero del efecto.

Presione Confirm borrarle. (YES/NO)

Después de confirmar, se encontrará en la misma pantalla pero mostrará el siguiente efecto disponible. Repita el paso anteriormente indicado para hacer los cambios deseados. Si pulsamos Esc volveremos a la pantalla principal.

Borrar un efecto de una pagina

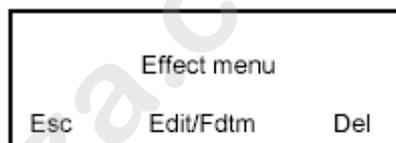


El indicador luminoso LED de Num Lock deberá estar encendido y el efecto desactivado. Seleccione el numero de la pagina del efecto, y pulse Confirm para borrar.(YES/NO)

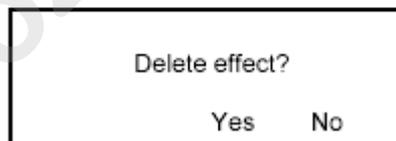
Después de confirmar, volverá a la misma pantalla y el siguiente efecto disponible será mostrado. Repita el paso anteriormente indicado para hacer los cambios deseados. Si pulsamos Esc volveremos a la pantalla principal.

Borrar efectos en sistemas con Video Display

Seleccione F2 y entre en el menú efectos del sistema de LCD. Pulse ahora F3 para entrar en el menú Delete de la pantalla.



La línea de comandos del sistema mostrará la siguiente pregunta: 'Delete Effect Step x.xx.xx?' donde los últimos dígitos son flashing en el paso actual. Pulse Yes para confirmar o use el teclado numérico para seleccionar el paso que desee borrar.



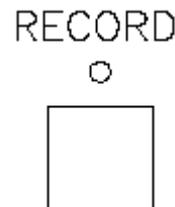
Para borrar otras funciones de efectos use la tecla '>' para seleccionar las siguientes opciones:

- Delete Effect x.x?: (use la tecla del efecto para seleccionar el efecto deseado) y elija Yes para confirmar la elección).
- Delete Effect X?: (use la tecla del efecto para seleccionar el efecto deseado) y elija Yes para confirmar la elección).
- Delete All?: Pulse Yes para borrar todo, elija No para cancelar.

Use de nuevo la tecla '>' para rotar entre las opciones.

Insertar un paso del efecto

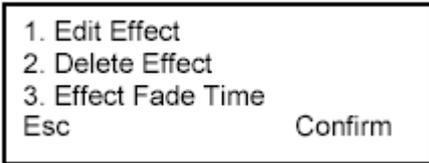
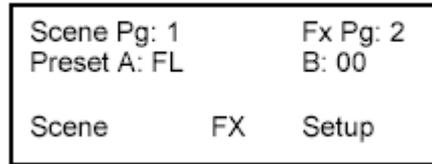
Un paso puede ser insertado dentro de un efecto ya existente. Pulse la tecla Record, el indicador luminoso LED se encenderá indicando que la consola se encuentra en modo de grabación. Seleccione el efecto que desee que sea editado (el correspondiente indicador luminoso amarillo LED se habrá encendido). Pulse las teclas '+' y '-' juntas durante 1.5 segundos, la dirección del efecto empezará a iluminarse.



Pulse '+' o '-' para cambiar al paso que ha de ser insertado en frente, entonces se grabara el nuevo paso usando el procedimiento normal de grabación. Después de grabar el efecto el indicador luminoso LED se apagará. Pulse la tecla Record para salir del modo de grabación.

Opciones de tiempo de los Fade

Desde la pantalla principal de LCD, pulse F2 para FX.

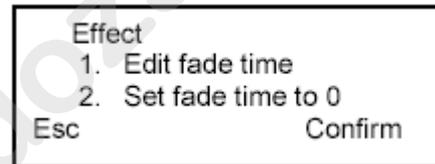


Se dará cuenta de que el cursor se encuentra en '1. Edit Effect'. Pulse la flecha de la derecha para avanzar y situarse en la opción '3. Effect Fade Time'. Pulse F3 para confirmar.

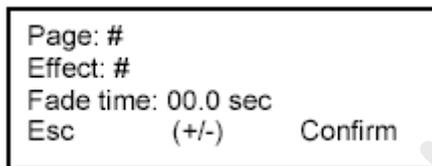
Cada una de las dos opciones continuará sus secuencias desde este punto.

Editar efectos de tiempo de los Fade

Los efectos de tiempo de los Fade pueden ser configurados en un rango desde 0 a 10 segundos usando la función de edición de los fade de tiempo. El tiempo de fade estarán predeterminados a cero cuando grabemos. Los fade de tiempo de salida no están disponibles, un efecto parará inmediatamente cuando lo desactivemos.



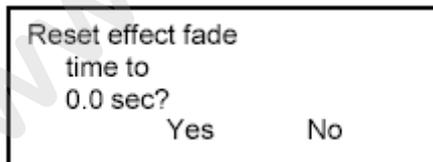
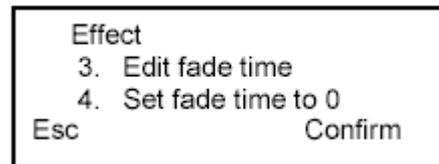
Pulse Confirm para editar el fade de tiempo.



El indicador luminoso LED de Num Lock estará encendido y el efecto desactivado. Seleccione la pagina de efectos y desplácese con los cursores para colocar el cursor en el numero de efecto deseado. Seleccione el efecto para ser editado. Desplácese para editar el tiempo del fade. El rango va desde 00.0 a 10.0 con un incremento de 1/10th.

Inicializar un efecto de fade de tiempo a cero

Pulse la tecla de la derecha para seleccionar la segunda opción y pulse Confirm para seleccionar el tiempo de fade a cero.



Seleccione Yes o No.

Opciones de escena

Desde la pagina principal de la pantalla de LCD, pulse F1 para acceder a escena.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Nota: Escenas y Submasters son términos intercambiables para este manual.

Para sistemas sin monitor de video



La consola ofrece 4 opciones de escena incluyendo:

- Load scene (cargar escena): permite a los usuarios aleatoriamente cargar una escena al sistema crossfader.
- Sequence Link (unión de secuencias): Permite a los usuarios crear una unión entre submasters, para crear el efecto de insertar una entrada en una secuencia cuando se están ejecutando los submasters en el sistema de cruce de los faders.
- Edit scene (editar escena): Permite a los operadores editar el contenido de un submaster.
- Delete scene (borrar escena): Permite a los usuarios borrar un submaster de la memoria.

1. Load scene
2. Sequence link
3. Edit scene
4. Delete scene
Esc next confirm

Load scene (cargar escena)

El cursor por defecto se encuentra en la opción 1. Load scene cuando el modo de escena es seleccionado. Pulse Confirm para seleccionar cargar escena. El menú de cargar escena habrá aparecido en la pantalla.

Use las teclas '+' o '-' ó el teclado numérico para seleccionar la escena deseado del submaster y pulse Confirm. El submaster seleccionado será cargado automáticamente en el sistema de cruce de los faders, como la próxima escena a ser mostrada.

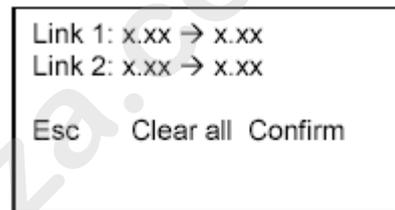
Load scene: 1.01
Esc +/- Confirm

Nota: El siguiente submaster crossfade comenzará con la siguiente escena seleccionada. Una vez que el crossfade haya sido completado, la configuración volverá automáticamente a ser inicializada a 1.01.

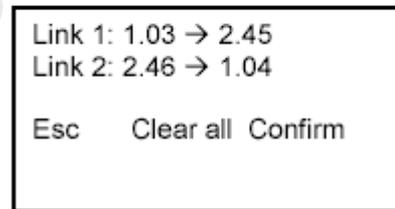
Crear una secuencia de unión

Usando la tecla '>' moveremos el cursor del menú a la opción 2 y pulsaremos Confirm para seleccionar dicho ítem. La unión de secuencias permite a los usuarios unir al submaster a propósito con el playback para que los usuarios puedan insertar una escena o una secuencia de escenas entre dos que ya existan. Puede crearse una unión simple fuera de la secuencia y una unión simple hacia atrás. Esta función es especialmente practica una vez que la presentación ha sido creada y se necesita insertar una escena dentro de una secuencia.

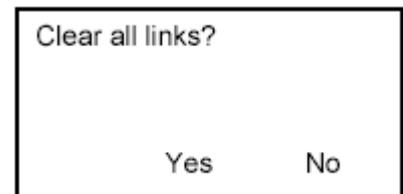
Cuando seleccionamos el display se mostrará un nuevo menú con el cursor situado en el submaster unido. Usando el teclado numérico o las teclas '+/-' entraremos en el submaster desde el cual queremos anexionar. Una vez que avancemos con el cursor, nos moveremos al numero de submaster que deseemos unir.



El cursor saltará a la entrada que permitirá a la secuencia unirse con lo anterior. En el ejemplo mostrado aquí hemos unido el Sub 1.03 al Sub 2.45 y después el 2.46 con el 1.04. ejecutando esta secuencia hacia atrás, el usuario vera el crossfade de los Sub en la siguiente secuencia: 1.03-2.45-2.46-1.04.



Use las teclas '<>' para moverse por la pantalla y confirmar la entrada. Las uniones incorrectas serán rechazadas mostrándose el valor previo. Introduciendo 0.00 en cualquier ítem y pulsando Confirm ordenar cualquier link. Seleccionando 'Clear all', nos mostrará el siguiente menú:



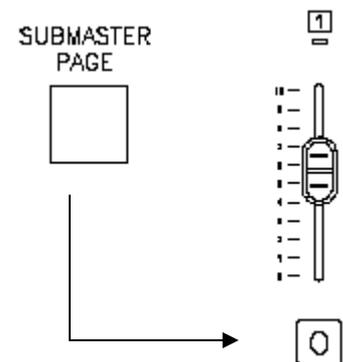
Pulse Yes para confirmar y todos los links serán ordenados.

Editar una escena

Use el teclado numérico o las teclas '+/-' para mover el cursor del menú al ítem 3 para editar una escena.

Pulse F3 para confirmar.

Pulse el botón de la pagina del submaster para acceder a la pagina correcta y entonces, pulse el botón flash para el submaster que necesita ser editado.



(La pantalla de LCD mostrará la correspondiente información del submaster)

Page:01	Scene:01
Ch:01 02 03 04 05 06	
LL:FL 00 00 00 00 00	
Esc	@FL Confirm

El canal que haya sido seleccionado se iluminará. Cambie los canales usando las teclas de los cursores de derecha e izquierda. Para cambiar de nivel, puede hacerlo tanto con las teclas '+/-' , como con el teclado numérico. La opción '@FL' permite a los usuarios seleccionar toda la intensidad para un canal.

Nota: cuando Num Lock este encendido, el efecto tile puede ser usado como una entrada del teclado numérico.

Pulse Esc para cancelar los cambios o Confirm para aceptar.

www.carlosmendoza.com.mx

Borrar opciones de escena

1. Load Scene
2. Sequence Link
3. Edit Scene
4. Delete Scene
Esc Next Confirm

Fíjese que el cursor se encuentra en la primera opción '1. load scene'. Pulse F2 para avanzar a la siguiente pagina para ir a la opción de borrar escena y pulse F3 para confirmar.

Borrar una escena

Ahora el cursor se encuentra encima de la opción '1. Delete one scene'. Pulse F3 para confirmar.

1. Del one scene
2. Del page scene
Esc Confirm

Scene page: 1
Delete scene: 01
Esc (+/-) Confirm

Pulse la tecla de la pagina del submaster para acceder a la pagina correcta, después pulse el botón del flash para el submaster correcto o desplácese usando las teclas '+/-'. Pulse F3 para confirmar.

Pulse F2 para aceptar (YES) o F3 para cancelar (NO).

Delete scene 1.01?
Yes No

Borrar una pagina de escena

Fíjese que el curso se encuentra en la opción '1. Delete one scene'. Pulse la tecla del cursor que indica a la derecha para avanzar a la opción '2. delete page scene' y pulse F3 para Confirmar.

1. Del one scene
2. Del page scene
Esc Confirm

Delete page
Page No.:1
Esc (+/-) Confirm

Pulse las teclas '+/-' para acceder a las paginas 1 o 2 o a ambas. Pulse F3 para confirmar.

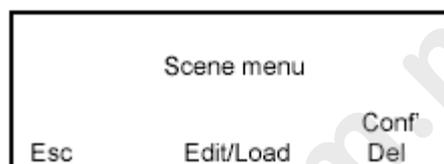
Pulse F2 para aceptar (YES) o F3 para cancelar (NO).

Delete page 01?
Yes No

Para sistemas con monitor de video

Las consolas que soportan un monitor de video ofrecen un acceso directo a la mayoría de las uniones de los submasters y a las funciones de edición cuando se selecciona la función de escena. La pantalla de LCD mostrará las opciones disponibles, para acceder a todos los comandos descritos en esa sección del manual.

La opción 'Edit/Load' permite a los usuarios elegir entre la edición de una escena o cargarla desde el sistema de cossfader. En el modo de edición F3 mostrará la palabra 'delete'. En el modo Load, F3 mostrará la palabra 'Confirm'.

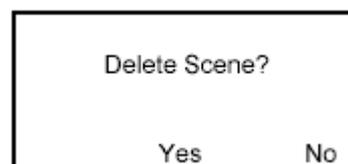


En el modo de edición el comando del sistema y el teclado numérico están disponibles para el operador en todo momento. Para editar una escena elija el menú 'edit/load', para entrar en el modo de edición. Elija una escena para editar seleccionando la tecla bump de la escena elegida. Los canales pueden ser seleccionados usando las teclas '<' y '>'. Las entradas numéricas usando la línea de comandos, también son aceptadas siguiendo este formato:

'XX@YY*' donde XX es el numero de canal y YY es la intensidad. Un canal puede ser configurado entero a través de la sentencia 'XX@*'. Por ejemplo [1] [thru] [10] [@] [*] configurará completamente desde el canal 1 hasta el 10. Todos los cambios tal como son introducidos.

Para grabar una escena pulse la tecla Delete (F3), y una nueva pantalla aparecerá:

Aparecerá 'Delete Scene x.xx?'. Para seleccionar una escena diferente pulse la tecla del bump y la pagina de escena deseada y pulse F2 y seleccione YES para borrar. Use la tecla '>' para elegir otros modos de borrado. Pulse una vez '>' para borrar una pagina, dos para borrar todas las escenas y una tercera vez para volver a empezar.



En el modo de cargar, la escena cargada muestra el siguiente submaster para ser cargado por el crossfade en la parte inferior izquierda de la pantalla. Introduzca el numero deseado usando el teclado numérico o las teclas '+/-'.

Después de introducir la escena cargada, el display se moverá a la unión de la secuencia del menú con el cursor situado en el primer submaster unido. Usado el teclado numérico o las teclas '+/-' introduzca el submaster desde el cual, quiere unirse. Una vez introducido, el cursor se moverá al numero del submaster al que el usuario desee unirse. Introduciendo 0, se borrará esa secuencia de enlace en particular.

Use '>' y '<' para desplazarse a través del display. Pulsando Confirm en cualquier momento aceptará el valor introducido. Cualquier entrada no valida será rechazada y el sistema mantendrá las configuraciones previas.

Setup

Lo que viene a continuación es todo acerca de las opciones que se pueden realizar a través del menú Setup.

Pulse F3 para entrar en dicho menú.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Hay 9 opciones divididas en 3 paginas diferentes del menú Setup.

Utilice las teclas '<>' para desplazarse por las distintas opciones de la pantalla. Pulse Confirm para elegir una opción o Next para pasar a la pagina siguiente. Las opciones disponibles son: Patch, Self Test, Midi; LCD Setting, Show File; Set Buzzer, Display Set up and Console Default.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Patch

Patch permite asignar cualquier dirección de salida DMX a cualquier canal.

Fíjese que el cursor se encuentra en la primera opción del menú '1. Patch'. Pulse F3 para confirmar.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Cualquiera de las cuatro opciones continuarán sus secuencias desde este punto. Repetir los pasos anteriores para cada una de las opciones.

Nota: El comando Next permite al operador acceder rápidamente a cualquiera de las tres opciones.

Editar Patch

La consola presenta uno a uno los path. Esta función permite al operador editarlo para cualquier combinación en un comando de formato de línea de entrada.

1. Edit patch		
2. Display patch		
3. Default patch		
Esc	Next	Confirm

Fíjese que el cursor se encuentra se encuentra en la opción '1. Edit patch'. Pulse F3 para confirmar.

Cmd: _____

Esc

El indicador luminoso LED estará ahora encendido y el efecto deshabilitado. La pantalla de LCD mostrará una línea de comando vacía. La información en el patch estará indicada en el formato siguiente: 'dimmer@Channel'.

Por ejemplo, para que el dimmer de salida 12, sea conectado al canal 3 indicaremos...
'12@3ENTER*'

Nota: En consolas que usan líneas de comandos, la clave típica para entrar es la tecla del asterisco '*'. En este caso, utilizaremos la tecla 'FX Page' cuando el indicador Num Lock este habilitado.

Otros comandos aceptables son...

<u>Tecla</u>	<u>Comando</u>	<u>Descripción</u>
+	'1+2@5*'	Patches dimmers (salida) 1 y 2 a canal 5.
Thru	'1>5@3*'	Patches dimmers (salida) 1 a través de 5 al canal 3.
-	'1>5-4@3*'	Patches Dimmers (salida)1,2,3 y 5 al canal 3.

Patch secuencial

Un grupo de Dimmers pueden ser también conectados secuencialmente a un rango de canales. Los comandos aceptables son:

'1>512@1>24*' conecta el dimmer 1 al canal 1, el dimmer 2 al canal 2, y así sucesivamente, hasta que los 24 canales sean conectados. Los Dimmers por encima de la izquierda serán ignorados.

'2>10@1>48*' conecta el dimmer 2 al canal 1, el dimmer 3 al canal 2, y así sucesivamente, hasta que todos los Dimmers seleccionados, sean conectados. Los canales extra serán descargados.

Desconectar un dimmer

Los comandos aceptados son:

	1@*	Desconecta el dimmer 1.
	1@0*	Desconecta el dimmer 1.
Thru	1>512@*	Desconecta todos los Dimmers.
	2@1@*	desconecta el dimmer 2 del canal 1.

Nota: Pulsar 'clear' para borrar una entrada previa.

Proporcional Patch

Proporcional Patch desconectará un dimmer de salida a cualquier nivel desde 0 al tope.

<u>Comando</u>	<u>Descripción</u>
1@1@50*	Conecta el dimmer de salida 1 al canal 1 a un nivel del 50%.

El nivel máximo del dimmer 1 ahora es el 50%.

Nota: el dimmer de salida proporcionalmente conectado no aumentará de nivel.

Continua entrando toda la información necesaria para el patch

Ejecutar un patch

Esto nos mostrará toda la información actual sobre el patch.

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción del menú '1.Edit patch'. Pulse la tecla del cursor que indica a la derecha para acceder a la opción '2. Display patch', y después pulse F3 para confirmar.

```
1. Edit patch
2. Display patch
3. Default patch
Esc      Next      Confirm
```

```
Channel: 01
Dim:001
LL: FL
Esc
```

Display Patch comenzará mostrando un canal y su dimmer de salida asignado. La pantalla de la izquierda la información del patch por defecto.

La tecla '>' permitirá al usuario avanzar a través del patch por el canal en un orden numérico.

Patch por defecto

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción del menú '1.Edit patch'. Pulse la tecla del cursor que indica a la derecha para acceder a la opción '3. Default patch', y después pulse F3 para confirmar.

```
1. Edit patch
2. Display patch
3. Default patch
Esc      Next      Confirm
```

```
Turn on default
Patch?
```

```
Yes      No
```

Pulse F2 para aceptar (YES) o F3 para cancelar (NO).

Unpatch Patch

Con esta opción desconectaremos todos los Dimmers de salida.

Advierta que el cursor se encuentra ahora en el punto '4. Unpatch all'. Pulse F3 para confirmar.

```
4. Unpatch all
Esc      Next      Confirm
```

```
Unpatch the
patch table?
```

```
Yes      No
```

Pulse F2 para aceptar (YES) o F3 para cancelar (NO).

Nota: Esto desconectará todos los Dimmers de salida. Si las luces de la consola están encendidas, todas las fases de luz se apagarán.

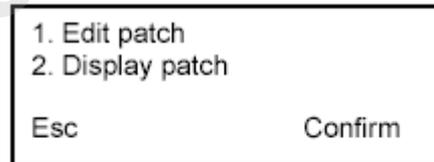
Nota: Esto puede ser una forma muy practica para conectar en una representación.
 Empiece desconectando todos los Dimmers de salida, después conecta los Dimmers a los canales que sean necesarios para representación

Para sistemas con monitor de video

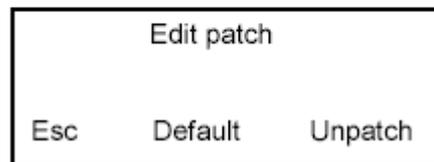
	001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012
Dim 001	002	003	004	005	006	007	008	009	010	011	012	
Chan 1	2	3	4	5	6	7	8	8	10	11	12	
Level	FL	FL	50	60	50	FL						
Dim 13	014	015	016	017	018	019	020	021	022			
Chan 13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	22	
Level	FL											
Dim 023	023	024	025	026	027	028	029	030	031	032	033	
Chan 25	23	27	29	28	30	28	29	30	31	32	33	
Level	FL											
Dim 034	035	036	037	038	039	040	041	042	043	044	045	
Chan 37	35	36	40	36	39	40	41	42	43	44	45	
Level	FL											

Editar un patch

Las consolas que disponen de un monitor de video ofrecen una forma fácil de acceder a la edición y visualización de la tabla de patch.
 Seleccione el patch como se describe a continuación y la pantalla de LCD se mostrará como se indica.



Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Edit patch', pulse F3 para confirmar.

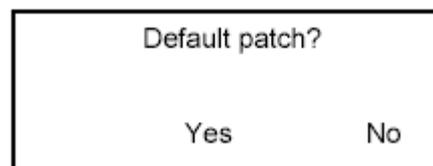


En la pantalla de LCD aparecerá:

Para introducir o editar un patch use la tabla de comandos que mas adelante se indica.

Para una fácil identificación, el numero de canal y el numero de dimmer se mostraran en blanco si ambos son los mismos. El numero del dimmer se mostrará en rojo si el dimmer está conectado a mas de un canal. El numero de canal se mostrará en magenta si el numero del dimmer no es el mismo que el numero del canal.

Encienda el patch por defecto (por ejemplo 1 de 1), pulse F2 para seleccionarlo. La pantalla de LCD se mostrará como sigue:



Pulse F2 (YES) para confirmar, F3 (NO) para salir.

Use la siguiente sintaxis de comando: XX@YY@* donde XX es el numero de dimmer que deseamos que sea desconectado y YY es el numero del canal.

www.carlosmendoza.com.mx

Self Test

Self Test son una serie de diagnósticos que comprobarán si existe cualquier tipo de problema en la consola.

Fíjese que el cursor se encuentra en la primera opción, '1. Patch'. Desplácese con la flecha que indica a la derecha para acceder a la segunda opción '2. Self Test', pulse F3 para confirmar.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

1.All test: esta opción comprobará todos los ítems siguientes.

2.Display test: Nos comprobará todas las funciones de la consola.

3.Fader test: comprobará todos los faders.

4.Key test: comprobará todas las teclas de la consola.

1. All test		
2. Display test		
3. fader test		
Esc	Next	Confirm

4. Key test		
Esc	Next	Confirm

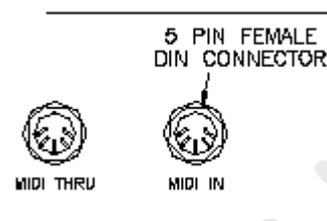
Sigue todas las instrucciones que irán apareciendo en la pantalla para completar los test. Para el test de los faders, activa todos los fader a tope, así como sigue las instrucciones que aparecerán en la pantalla para cada uno. Para el Key test, pulse todas las teclas que las instrucciones le vaya indicando.

Cualquier error deberá ser comunicado a su distribuidor local de Strand, centro de atención al cliente autorizado o representante de Strand.

MIDI

Interfaz Digital de Instrumento Musical, es el protocolo standard de comunicaciones que permite a un instrumento musical enviar una señal a la consola 200 para desencadenar entradas y efectos.

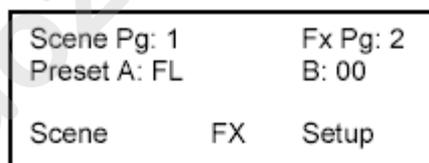
Conecte el generador MIDI a través de un cable DIN a la entrada de MIDI IN de la parte de atrás de la consola.



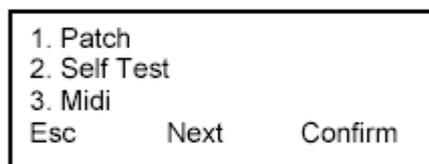
Nota: MIDI THRU permite a los comandos MIDI que no estén relacionados a la consola 200 pasar a través de la consola y en otros dispositivos. Conecte todos los dispositivos MIDI como corresponde.

Siga los pasos siguientes para conectar el MIDI correctamente.

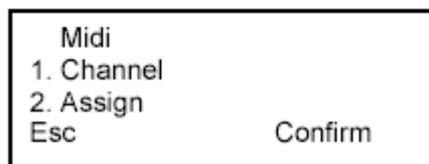
Pulse F3 para entrar dentro del menú Setup.



Fíjese que el cursor se encuentra en la primera opción, '1. Patch'. Desplácese con la flecha que indica a la derecha para acceder a la tercera opción '3. Midi', pulse F3 para confirmar.



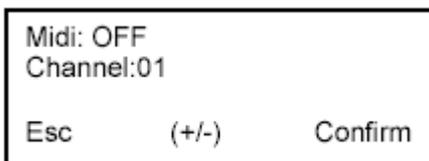
Ahora el cursor se encuentra en la primera opción, '1. Channel'. Para asignar un canal MIDI, pulse F3 para confirmar.



Entre en la configuración del MIDI y enciéndalo. Asigne un numero de canal desde el generador del MIDI que controlará la consola. Hay un total de 16 canales (1-16).

El indicador luminoso LED estará encendido y los efectos deshabilitados. Advierta que el cursor se encuentra en OFF. Las opciones '+/-' encenderán el MIDI. La flecha que indica a la derecha nos moverá por los diferentes canales. '+/-' permitirán la selección de los canales o entrar en los canales usando el teclado numérico. Las opciones son los canales desde el 1 hasta 16.

Pulse F3 para confirmar cuando este terminado.



Después de seleccionar el canal a asignar, lo cual, le permitirá asignar una nota para controlar la escena seleccionada. Pueden ser asignadas un total de 128 notas, todas juntas. Después de asignar la nota, seleccione el submaster deseado (puede ser una escena o un submaster dependiendo lo que haya cargado en cada sub), que será activado con cada nota.

Fíjese que el cursor se encuentra en la primera opción, '1. Channel'. Desplácese con la flecha que indica a la derecha para acceder a la segunda opción '2. Assign', pulse F3 para confirmar.

Midi	
1. Channel	
2. Assign	
Esc	Confirm

El indicador luminoso LED estará encendido y los efectos deshabilitados. Seleccione la nota y después desplácese con las flechas y seleccione el numero de escena.

Assign Key:001	
To Scene:1.01	
Esc	(+/-) Confirm

Nota: El numero de escena se refiere a la pagina (a la izquierda del rango) y entonces el submaster (a la derecha del rango).

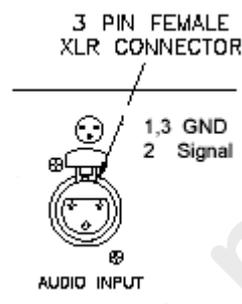
Repita la asignación de la escena para cada nota que sea necesaria.

Cuando ejecute un recurso de MIDI, siempre que una particular nota para ese canal este activada, la escena o efecto elegido será desconectado. Cuando la nota sea desconectada, la escena o el efecto se parará.

Audio

El audio permite a la consola la toma de una señal de audio que desencadenará los pasos de un efecto al ritmo de la música.

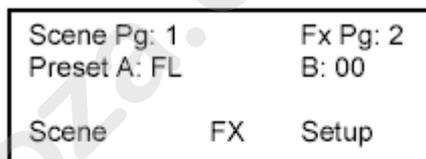
Conecte el recurso de AUDIO a la consola a través de el conector AUDIO INPUT 3 Pin XLR



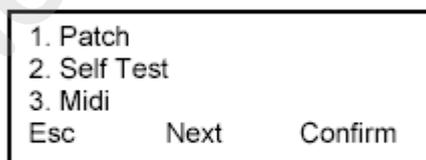
Nota: La impedancia de entrada de la señal es de 4.7 KOhm.

La configuración de audio permite al operador seleccionar el ancho de banda para la señal. Siga los pasos que se indican a continuación:

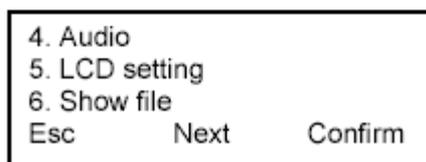
Pulse F3 para entrar en el menú Setup



Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Patch'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de configuración.

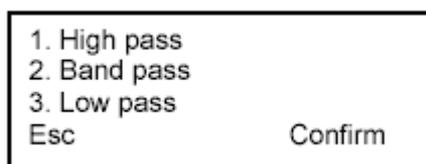


Ahora el cursor se encuentra en la opción '4. Audio'. Pulse F3 para confirmar.



Esta característica permite al operador seleccionar un filtro paso alto, paso banda o paso bajo.

Ahora el indicador luminoso LED estará ahora encendido y los efectos desactivados. Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. High pass'. Use las flechas para desplazarse entre las opciones de la pantalla.



Pulse F3 para confirmar.

Nota: High pass desencadena una frecuencia mayor que 1KHz.
Band pass desencadena una frecuencia entre 1KHz y 300Hz.
Low pass desencadena una frecuencia menor que 300Hz.

LCD Settings

LCD Settings permite al operador controlar tanto el contraste como el nivel de brillo. Siga los pasos descritos a continuación.

Pulse F3 para ir al menú Setup.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Patch'. Pulse Next para ir a la pantalla siguiente.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Ahora el cursor se encuentra en la opción '4. Audio'. Desplácese con la flecha que indica a la derecha, para acceder a la opción '5. LCD setting', pulse F3 para confirmar.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Cambie de nivel con las teclas '+/-'. También puede hacerlo con las flechas de los cursores.

Pulse F3 para confirmar.

Contrast: 99%		
Back lit: high		
Esc	(+/-)	Confirm

Show file

Las opciones de Show file permite al usuario grabar, cargar o borrar un show file. Siga los pasos indicados a continuación.

Pulse F3 para entrar en el menú de configuración.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Patch' pulse Next para ir a la pantalla siguiente.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Ahora el cursor se encuentra en la opción '4. Audio'. Desplácese con la flecha que indica a la derecha, para acceder a la opción '6. Show file', pulse F3 para confirmar.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Seleccione la acción que desee realizar.

Pulse F3 para confirmar.

1. Save show	
2. Load show	
3. Del show	
Esc	Confirm

No se pueden realizar ninguna de las funciones integradas en Show file, sin que este instalada una tarjeta flash.

No card found!
Insert a 32M
Compact Flash
Esc

Solo se puede utilizar una memoria de 32M. La tarjeta flash ha de ser compatible con la consola 200. No puede ser compartida con otros recursos debido al tipo de formato del archivo. Esta tarjeta no puede ser leída en un PC standard.

Una tarjeta de 32M puede ser adquirida en una tienda de componentes electrónicos y/o informáticos.

Save show

Fíjese que el cursor se encuentra en la primera 'X', introduzca un carácter (A-Z, 0-9) usando las teclas '+/-' y muévase al siguiente dígito con la tecla '>'. Pulse F3 para confirmar, cuando hayamos terminado.

```
Save show name
  As: xxxxxx
Esc    <+/->    Confirm
```

Si el nombre del show no ha sido introducido correctamente antes de pulsar confirm, la consola automáticamente asignará un nombre disponible como "show xx" entre show01 y show30. El número podrá ser cambiado si no ha sido utilizado todavía.

```
No show name !
Assign as:
Show XX
Esc    <+/->    Confirm
```

Pulse F3 para confirmar.

El proceso de grabación del show comenzará y la pantalla nos indicará el estado del proceso.

```
Processing
■■■■■■■■■■
  xx %
"Show name"
```

Después de que el show haya sido correctamente grabado, el display regresará a la pantalla normal.

Nota: Hasta 30 shows pueden ser almacenados en una tarjeta de 32M. Borre los show files que no sean necesarios antes de grabar si la tarjeta está llena.

Load show

Fíjese que el cursor se encuentra en el primer show, use las teclas '<>' para seleccionar el deseado y pulse F3 para confirmar.

```
Load show
01.SHOW01
02.SHOW02
Esc          Confirm
```

Ahora el cursor se encuentra en la opción '1. All'. Pulse la flecha que indica a la derecha o pulse F2 para pasar a la siguiente página para seleccionar cualquiera de las cuatro opciones. Pulse F3 para confirmar.

```
Load SHOW01
1. All
2. Patch & setting
Esc  Next  Confirm
```

```
Load SHOW01
3. Scene
4. Effect
Esc  Next  Confirm
```

Nota: Load scene cargará todos los contenidos de los submasters incluyendo los efectos de los subs.

La información del show seleccionado será cargado en la memoria de la consola y sobrescrita en los datos existentes.

```
Processing
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
xx %
"Show name"
```

Delete show

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Show name'. Pulse la tecla de la flecha de la derecha para acceder al show file que deseamos borrar, pulse F3 para confirmar.

```
Del show
01.  SHOW01
02.  SHOW02
Esc          Confirm
```

Pulse de nuevo confirm para borrarlo.

```
Del show
    SHOW01
Confirm ?
Esc          Confirm
```

Una vez confirmado, se nos mostrará el proceso de borrado.

```
Processing
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
xx %
"Show name"
```

www.carlosmendoza.com.mx

Set Buzzer

El buzzer interno puede ser activado o desactivado. Cuando esta activado, el buzzer sonará cada vez que una tecla sea pulsada de forma incorrecta. Siga los pasos descritos a continuación.

Pulse F3 para acceder al menú Setup.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Patch'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de setup.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Ahora el cursor se encuentra en la opción '4. Audio'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de setup.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Finalmente, nos encontramos en la opción '7. Buzzer'. Pulse F3 para confirmar.

7. Buzzer		
Esc	Next	Confirm

Seleccione ahora una de las dos opciones, desplazándonos con las teclas '<>'. Pulse F3 para confirmar.

1. Enable Buzzer	
2. Disable Buzzer	
Esc	Confirm

El Buzzer esta por defecto activado.

Display Set Up

Si su sistema tiene una tarjeta de video, necesitará tener disponible el display antes de que haya instalado la tarjeta.

Pulse F3 para acceder al menú Setup.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Patch'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de setup.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Ahora el cursor se encuentra en la opción '4. Audio'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de setup.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Finalmente, nos encontramos en la opción '7. Buzzer'. Use la tecla '>' para seleccionar '8. Display set up'. Pulse F3 para confirmar.

7. Buzzer		
8. Display Set up		
9. Console default		
Esc	Next	Confirm

Asegúrese de que el cursor se encuentre ahora en la opción '1. Enable VGA'. Pulse F3 para confirmar.

VGA display support		
1. Enable VGA		
2. Disable VGA		
Esc		Confirm

Console default

Para reiniciar rápidamente su sistema de iluminación limpiando todas las memorias y configuraciones del sistema de los patch use la función Console Default en Set up.

Pulse F3 para entrar en el menú de Setup.

Scene Pg: 1	Fx Pg: 2	
Preset A: FL	B: 00	
Scene	FX	Setup

Fíjese que el cursor se encuentra en la opción '1. Patch'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de setup.

1. Patch		
2. Self Test		
3. Midi		
Esc	Next	Confirm

Ahora el cursor se encuentra en la opción '4. Audio'. Pulse Next para ir a la siguiente pantalla de setup.

4. Audio		
5. LCD setting		
6. Show file		
Esc	Next	Confirm

Finalmente, nos encontramos en la opción '7. Buzzer'. Use la tecla '>' para seleccionar '8. Display set up'. Pulse F3 para confirmar.

7. Buzzer		
8. Display Set up		
9. Console default		
Esc	Next	Confirm

Pulse F2 para reiniciar el sistema. Cuando realice esa acción el sistema configurará el patch una a una y vaciará todas la información de os submaster y de los efectos.

Console default ?		
	Yes	No

Conclusión

Con esto concluye el manual de instrucciones de la consola modelo 200 de Strand.

Accesorios

Una tarjeta de video esta disponible para la consola.

Una cobertura de vinilo esta disponible para la consola.

Contacte con su distribuidor local para precios y disponibilidad.

Una tarjeta compacta de flash puede ser adquirida en una tienda de productos electrónicos y/o informáticos.

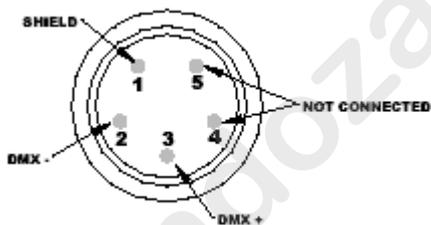
www.carlosmendoza.com.mx

Apéndice A

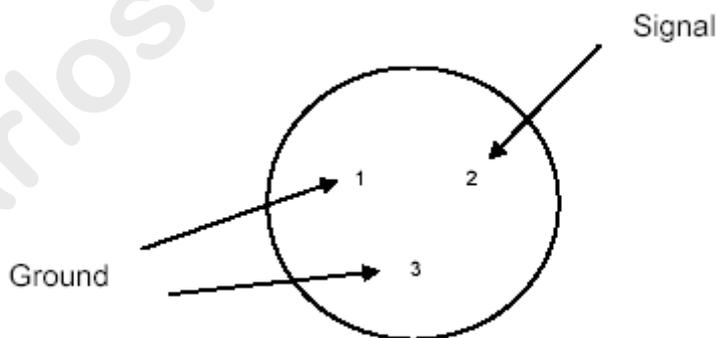
Control Input

La salida DMX512 es una señal digital de control multiplexado conforme a las especificaciones USITT DMX512 (1990). Los detalles de esta especificación están disponibles desde USITT.

La entrada de control se realiza a través de un conector tipo XLR, con cinco pines macho, tal como se muestra en la figura. Un conector XLR, con cinco pines hembra, permite a los Dimmers (u otros dispositivos DMX) ser conectados juntos en cascada.



Audio Input



Indice

A

Accessories	55
Additional Information for Effects	24
Additional Inf. for Effects Playback.....	25
Additional Information for Patch	41
Additional Information for Submaster Crossfading.....	20
Advanced Features	21
Appendix A	56
Audio	46
Audio Input Quick Guide.....	11

B

Back Plate	7
Basic Operation	13 15 17
Blackout Button Quick Guide.....	9

C

Changing Submaster Pages	19
Channel LED Indicators Quick Guide.....	9
Compact Flash Slot Quick Guide.....	11
Concept Getting Started.....	6
Conclusion.....	55
Console Power Switch Quick Guide.....	11
Control Input	56
Crossfade	15
Crossfade between Submasters	20

D

Default Patch	39
Delete an Effect	29
Delete an Effect Page	30
Delete an Effect Step	29
Delete One Scene.....	35
Delete Page Scene	35
Delete Scene Options.....	35
Delete show	50

Dipless Manual Crossfade	16
Display Patch	39
DMX Output Quick Guide.....	11
DMX512	56

E

Edit a Scene	33
Edit Patch.....	37
Editing an Effect	27
Editing Effect Fade Time.....	31
Effect Delete Options.....	29
Effect Direction.....	24
Effect Fade Time Options.....	31
Effect Mode	24
Effects	23
Effects Playback	25
Effects Tile Quick Guide.....	10

F

F1 Function Keys in Quick Guide	9
F2 Function Keys in Quick Guide	9
F3 Function Keys in Quick Guide	9
Face Plate.....	7
Fader Flash Buttons Quick Guide.....	10
Flash Level Quick Guide.....	10
Flash Mode Quick Guide.....	10
Function Keys Quick Guide.....	9

G

Getting Started	6
Go / Stop Button Quick Guide.....	10
Grand Master Quick Guide.....	9

H

Hold	14
Hold Button	
Quick Guide.....	9

I

Index	57
Inserting an Effect Step	30

L

Layout.....	8
LCD Screen	
Quick Guide.....	9
LCD Settings	47
Load show	49

M

Mechanical & Environmental Data	
Getting Started.....	6
MIDI.....	44
MIDI Input	
Quick Guide.....	11
MIDI Thru	
Quick Guide.....	11
Mode Button	
Quick Guide.....	9
Multiple Channel Patch Matrix	41

N

Navigation Keys	
Quick Guide.....	9
Number Lock Indicator	
Quick Guide.....	10

O

Offices and Service Centers	3
Operation	13
Ordering Information	
Getting Started.....	6

P

Patch	37
Power Connector	

Quick Guide.....	11
Preset A Master	
Quick Guide.....	10
Preset B Master	
Quick Guide.....	10
Programming an Effect.....	23
Proportional Patch.....	38

Q

Quick Guide.....	9
------------------	---

R

Record Button	
Quick Guide.....	9
Recording Submasters	18
Recording Submasters on Page 2.....	19
Reset Effect Fade Time to Zero.....	31
Running Effects on Submasters.....	26

S

Save Show.....	49
Scene A Faders	
Quick Guide.....	9
Scene B Faders	
Quick Guide.....	10
Scene Options	32
Scenes	11
Self Test	43
Set Buzzer.....	51, 52, 53
Setup	12, 37
Show File	48
Single Scene Mode	13
Split Time Faders	
Quick Guide.....	9
Standards Compliance	
Getting Started	6
Step Rate Fader	
Quick Guide.....	9
Submaster Mode	17
Submaster Page Button	
Quick Guide.....	10
Submaster Pages	19
Submasters	11

T

Table of Contents.....	4
Terminology Notes	11

Time Fades 16
Time Fades for Hold..... 14
Two Scene Mode..... 15

U

Unpack the Console

Getting Started 6
Unpatch a Dimmer..... 38
Unpatch Patch..... 39

W

Welcome 2

www.carlosmendoza.com.mx

