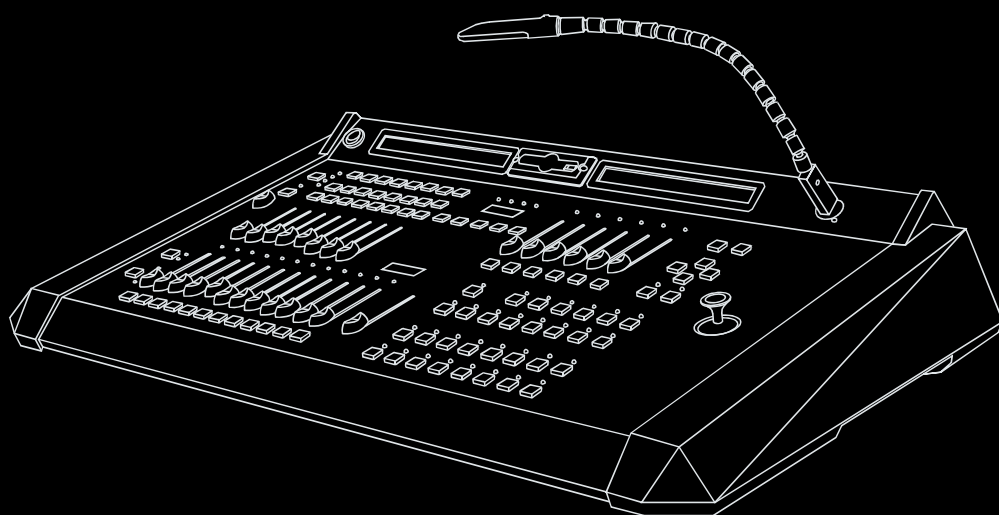


WORK[®]



GALAXY

Instrucciones de Usuario



Contenidos

Introducción	1
Reglas de Seguridad	1
Nota Informativa	2
Especificaciones	3
Familiarizándose con la unidad	4
Características Principales	4
Controles Básicos	5
Menú de Configuración	7
Librería Interna	8
Crear nuevo robot	8
Total Channel DMX	9
LCD Effect Label	9
Internal Patch	10
Pan/Tilt Patch	11
Hard/Soft Cross	11
Fixture Name	12
Reset/Lamp Values	13
Configuración Dip-Switch	13
Tipo de Control	14
Dimmer Patch	16
Editando robot existente	16
Borrar robot	17
Patch	18
Canal MIDI	22
Tipo de Flash	22
Dimmer de la lámpara de flexo	23
Ver memoria libre	24
Enviar fichero de datos	24
Cargando fichero de datos	26

Contenidos

Actualizando software.....	27
Salvando en la tarjeta	28
Cargando desde la tarjeta	29
 Funciones de Grabación	
Grabando Shows	31
Activar efectos	32
Editar pasos	33
Tiempo de paso	34
Grabando chases	35
Grabando escenas	36
 Modo Playblack	
Ejecutando escenas/chases/shows	37
Multi Playback	38
 Programas de Flash	39
Selección de robots	40
Seleccione un robot	40
Grupo de robots	40
 Utilidad de los controles	41
Times	41
Copy	42
Reset	42
Lamp	43
Aplicación MIDI	43

Introducción

Usted ha tomado la decisión correcta eligiendo este sofisticado e inteligente producto. Cada unidad ha sido profundamente testeada y cuidadosamente embalada antes de su embarque. Desembale la caja cuidadosamente, guardando el cartón y los materiales de embalaje para un posible uso futuro.

Asegúrese de que el producto no está dañado y se encuentran todos sus accesorios. Si la unidad parece dañada o falta algún accesorio, no la use y póngase en contacto inmediatamente con su distribuidor.

Por favor, lea este manual cuidadosamente, contiene información importante relativa a la seguridad, uso y mantenimiento. Conserve este manual junto a la unidad para posibles futuras referencias.

REGLAS DE SEGURIDAD

- Para reducir el riesgo de descargas eléctricas o fuego, no exponga esta unidad a la lluvia o la humedad.
- No derrame agua u otros líquidos dentro o sobre la unidad.
- Asegúrese de que la red local, se corresponde con la requerida por la unidad.
- No trate de hacer funcionar la unidad si el cable de red está dañado.
- Apague inmediatamente en caso de malfuncionamiento.
Caso de aparecer humo u olor inusual proveniente del equipo, desconecte la unidad de inmediato.
- NO abra la unidad, dentro no hay controles útiles.
- NO desmantele o modifique la unidad, anularía todas las garantías.
- No trate de repararlo. Las reparaciones realizadas por personal no cualificado, podrían causar daños o fallos de funcionamiento. Contacte con su distribuidor.

Introducción

Nota Informativa

Mantengalo seco

Este producto no es resistente al agua puede funcionar mal si se le expone a altos niveles de humedad. La oxidación del mecanismo interno puede causar daños irreparables.

Evite las caídas

Este producto puede funcionar mal si está sujeto a fuertes golpes o vibración.

Mantengalo apartado de fuertes campos magneticos

No lo use en lugares próximos a equipos que generen fuertes campos magneticos o radiación electromagnetica. Las fuertes cargas estáticas de estos campos, producidos por equipos como transmisores de radio, podrían interferir con la pantalla o afectar a la circuitería interna del producto.

Limpieza

Debido a residuos de humo o polvo, es necesaria una limpieza externa de la unidad. Use un limpiador de cristales normal y un paño suave.

Tarjetas CF

Las tarjetas de memoria, tienden a calentarse durante el uso. Observe la debida precaución cuando retire las tarjetas de memoria del dispositivo.

Copyright

Ninguna parte del manual incluido en este producto, puede ser reproducido, archivado en cualquier sistema de recuperación o traducido a cualquier idioma sin permiso escrito del propietario.

Especificaciones

Modelo:	GALAXY
Requerimientos de alimentación:	AC 230v/ AC 120v
LCD:	2x40 caracteres
Canales DMX:	512 max., Configurable para robots inteligentes
Compact Flash Card:	32 MB
Lampara DJ:	Conector USB , 5v/1w, tipo flexo.
Entradas y Salidas:	SALIDA DMX: Conector 3 pins MIDI IN/THRU/OUT: Conector DIN Standard 5 pins Puerto RS232: Conector DB9 Entrada de audio: Jack 1/4" estereo balanceado
Detector de audio:	Micrófono incorporado o entrada de línea
Dimensiones:	650x400x115 mm.
Peso:	8.3Kgs. aprox.

Familiarizándose con la unidad

Características Principales

- 512 canales DMX (24 canales para focos, 8 canales para flash y hasta 36 canales para robots).
- 20 programas pregrabados de flash y 48 escenas programables.
- 48 shows programables para robots, cada una con un máximo de 48 pasos.
- 48 cadenas programables para focos, cada una con un máximo de 48 pasos.
- Librería interna editable para 256 robots.
- Libre acceso a la CF card (32MB) para el intercambio de ficheros de datos, incluyendo la librería, memoria y configuración.
- Los ficheros de datos pueden ser descargado o introducidos desde un PC.
- El software puede ser actualizado con nuevas versiones.
- Entrada de audio y micrófono incorporado para funciones de sincronismo de la música.
- Conector USB para lámpara DJ (5v 1w).
- Joystick para ajustes de Pan y Tilt de los robots.
- Blackout y Master principal.
- 2 pantallas LCD, 40x2 caracteres cada una y 2 pantallas LED de 4 dígitos.
- 4 conectores hembra XLR de 3 pin para salidas de canal DMX 512.
- Conectores MIDI In/ Thru /Out.

Familiarizándose con la unidad

Controles Básicos

- **Fixture**

Este botón le permite seleccionar robots para el control manual. La función de grupo se habilita cuando se presiona el botón fixture.

- **Números 1-16**

Estos 16 botones se usan para habilitar o deshabilitar los robots del patch.

- **Joystick**

Se usa para controlar los movimientos Pan y Tilt de los robots.

- **Pan/Tilt**

Estos dos botones se usan para habilitar o no los controles Pan y Tilt del joystick.

- **Setup**

Este menú se usa para acceder al menú de configuración.

- **Record**

Este botón se usa para acceder al menú de grabación

- **Botones de cursor(UP, DOWN, LEFT, RIGHT)**

Estos 4 botones se usan para moverse a través de los menús de configuración.

- **Faders de función (1-6)**

Estos 6 faders realizan la misma función que los botones de cursor.

- **Right/Left flechas de selección**

Estos dos botones se usan para navegar a través de las cajas de diálogo aparecidas en pantalla.

- **Fader de dimmer (1-12)**

Estos 12 faders, en combinación con los botones de canal, puede ser usado para controlar 24 canales individuales de luces.

Familiarizándose con la unidad

Controles Básicos

- Botones de Flash

Estos 12 botones se usan para llevar un canal individual a intensidad total. Se usan en combinación con el botón Flash Page, para seleccionar la escena o el número de paso de las cadenas o shows. "Latch" puede ser habilitado cuando los botones son presionados durante 2 segundos.

- Página de flash

En combinación con los botones de flash, este botón es usado para desplazarse entre las 4 páginas de 12 escenas, 12 pasos de las cadenas o shows.

- Botones de canal

Este botón es usado para seleccionar los canales entre dos páginas, la primera con los canales 1-12 y la segunda con los canales 13-24.

- Fader Master de Dimmer

Este fader es usado para cambiar proporcionalmente la totalidad de la intensidad de los 24 canales.

- Fader Master principal

Este fader es usado para cambiar proporcionalmente la totalidad de la salida de la consola excepto donde los botones de flash están habilitados.

- Fader prefijados (1-8)

Estos 8 fader, son usados para cambiar proporcionalmente los niveles de salida prefijados.

- Blackout

Este botón se usa para habilitar o no la totalidad de salidas en la consola en todas las circunstancias.

- Botón de audio

Este botón se usa para habilitar o no el control sincronizado del audio de las escenas seleccionadas, cadenas, shows y programas de flash.

Menú de configuración

Pulse el interruptor de encendido, la unidad accederá automáticamente (El LED de fixture se enciende). Para acceder al menú de configuración, simplemente presione el botón Setup en modo Fixture. El LED de setup parpadea y en la pantalla derecha aparece una caja de diálogo de menú de configuración.

El menú de configuración contiene 11 opciones incluyendo Librería interna, Patch, Canal MIDI, Tipo de flash, Dimmer, Ver memoria libre, Enviar fichero de datos, Cargar fichero de datos, Actualizar software, Salvar y cargar a tarjeta.

LIBRERIA INTERNA(Internal Library)

En el menú setup, parpadea los caracteres entre parentesis, avisándole que seleccione el item con el cual quiere trabajar. Use los cursores Up/Down o el fader F4 para desplazarse.

CONFIGURATION & SETUP MENU	esc <-----
SELECT -----> INTERNAL LIBRARY	ok ----->

Presione el botón de selección derecho para acceder al menú de la librería interna, este menú consiste en tres items, crear nuevo robot, editar uno existente y borrar robot.

Create new Fixture

En el menú interno use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 para mostrar CREATE NEW FIXTURE.

-----INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION -----
Select ITEM ----- CREATE NEW FIXTURE

Este menú, le permite crear un nuevo robot y sus configuraciones para añadirlo dentro de la librería(La librería puede albergar un máximo de 255 tipos de robots). Contiene opciones para la configuración de robots, incluyendo Total DMX Channel, LCD Effect Label, Internal Patch, Pan/Tilt Patch, Hard/Soft Patch, Fixture Name, Reset/Lamp values, Dip-Switch Configuration, Control Type and Dimmer Patch.

Menú de configuración

Total DMX Channel

En el menú create, use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 para visualizar TOTAL DMX CHANNEL. Presionando el botón de flecha derecha accede a la configuración y presionando la flecha izquierda le permite volver al menú anterior.

Select feature to configure for	Esc <-----
FIXTURE NAME - TOTAL DMX CHANNEL	Ok ----->

Total channels occupied on dmx	Esc <-----
FIXTURE NAME - (1)	Ok ----->

Este menú le permite determinar cuantos canales de su nuevo robot usa. Le autoriza a configurar un abanico entre 1 y 36. Puede ajustar el valor entre parentesis usando las teclas de cursor UP/DOWN o fader F5. La elección se confirma presionando la tecla de flecha derecha.

LCD Effect Label

En el menú Create, use los botones de cursor o el fader F5 para mostrar LCD EFFECT LABEL

Select feature to configure for	Esc <-----
FIXTURE NAME - LCD EFFECT LABEL	Ok ----->

Este menú le permite una lista de comandos requeridos para el nuevo robot para ser escrito en la pantalla. Presione el botón de flecha derecha para acceder a la configuración, y presionando el botón de flecha izquierda vuelve al menú anterior. Una caja de diálogo, aparece en pantalla.

Enter number of lcd pages	Esc <-----
FIXTURE NAME - (1)	Ok ----->

El caracter entre parentesis, parpadea indicándole que debe hacer una configuración para el número de páginas requeridas para ver el efecto del robot en la pantalla. El rango es entre 1 y 5. Puede ajustar el valor usando los botones de cursor UP/DOWN o el botón F5.

Menú de configuración

Confirme su configuración presionando el botón de flecha derecha, un cuadro de diálogo aparece en la pantalla.

Enter the string for effects -----	More <-> P1
---------------------------------------	----------------

Cada página contiene 6 caracteres, y cada caracter consiste en un máximo de 6 letras. Los botones de cursor UP/DOWN, son usados para desplazarse a traves de la configuración de caracteres disponibles, los botones LEFT/ RIGHT para pasar de letra a letra. Para entrar una letra una a una, puede usar el fader en combinación con el cursor LEFT/RIGHT así que puede lograr nuevos efectos. Hay un diccionario incorporado en la memoria, los fader pueden ser usados para desplazarse a traves de las letras. En el caso:

Enter the string for effects COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR	More <-> P1
--	----------------

Presionando el botón de flecha derecha, le da acceso a la página 2 y la flecha izquierda le devuelve al menú anterior. El almacenamiento es automático.

Internal Patch

En el menú create, use los botones de cursor o el fader F5 hasta que muestre INTERNAL PATCH.

Total channels occupied on dmx FIXTURE NAME - (1)	Esc <----- Ok ----->
--	-------------------------

Presione la flecha derecha, le aparece un mensaje de aviso, recordándole que no debe usar un mismo canal DMX. "Ok" confirma, el nombre del efecto creado reaparecerá en la pantalla.

COLOR GOBOS G. ROT PRISM SHUTT DIMMR (-) - - - - -	More <-> P1
---	----------------

Este menú le permite asignar efectos a los canales DMX del robot. Use los cursores UP/DOWN para configurar el valor, LEFT/RIGHT para pasar de efecto a efecto. Puede además usar los botones F1-F6 para configurar los valores.

Menú de configuración

En este caso

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	More <->
(5)	6	7	8	9	10	P1

Presionando el botón de flecha derecha, accede a la página 2 y con la izquierda vuelve al menú anterior.

Pan / Tilt Patch

En el menú Create, use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 hasta mostrar PAN/TILT PATCH.

Select feature to configure for FIXTURE NAME - (PAN/TILT PATCH)	Esc <----- Ok ----->
---	-------------------------

Presione el botón derecho, aparece un mensaje de aviso, recordándole que cada canal X o Y es único. "Ok" para confirmar, aparecerá un diálogo aparecerá.

X(PAN) ! Y(TILT) ! PAN/TILT	Esc <-----
H(--) L(--)! H(--) L(--) ! OUTPUT	Ok ----->

Este menú le permite "patchear" la función Pan/Tilt a los canales DMX del robot. Muchos robots permiten tanto control de 8 y 16 bits, algunos solo 8 bit. En modo 16 bit, el movimiento Pan requiere dos canales, como hace el movimiento Tilt. En modo 8 bit, un canal es usado para el Pan o Tilt, así una sola posición es configurada. Use los cursores UP/DOWN para configurar el valor, LEFT/RIGHT para pasar de efecto a efecto. También puede usar los botones F1-F4 para configurar esos valores.

Presionando el botón de flecha derecha, confirma la configuración.

Hard/Soft Patch

En el menú Create, use los botones de cursor o el fader F5 hasta mostrar HARD / SOFT CROSS

Select feature to configure for FIXTURE NAME - (HARD/SOFT CROSS)	Esc <----- Ok ----->
--	-------------------------

Menú de configuración

“Ok” confirma, el nombre del efecto creado en el LCD Effect Label, reaparecerá.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	More <->
(HARD)	HARD	HARD	HARD	HARD	HARD	P1

Este menú se usa para configurar la velocidad a la cual el robot pasa de un efecto a otro. “Hard” implica la mayor velocidad (Tiempo de fundido “Fade Time” deshabilitado), “Soft”, se refiere a la configuración de la velocidad (Tiempo de fundido “Fade Time” habilitado). Use los botones de cursor UP/DOWN para seleccionar entre hard y soft, LEFT y RIGHT pasan de efecto a efecto.

Presionando el botón derecho, le dá acceso a la página 2 y la flecha izquierda, lo devuelve al menú anterior. El almacenamiento es automático.

Fixture Name

En el menú Create, use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 hasta mostrar FIXTURE NAME.

Select feature to configure for	Esc <-----
FIXTURE NAME - (FIXTURE NAME)	Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, le dá acceso a la configuración y aparecerá una caja de diálogo.

Enter/ modify the name of the fix.:	Esc <-----
- FIXTURE NAME-	Ok ----->

Este menú se usa para nombrar los robots. Los botones de cursor UP/DOWN se usan para desplazarse a través de los caracteres disponibles en el diccionario incorporado a la memoria. Los botones LEFT/RIGHT pasan de letra a letra. Puede también usar el botón F4 para seleccionar el carácter deseado.

Presionando el botón de derecho, confirmará el nuevo nombre del robot.

Menú de configuración

Reset/Lamp Values

En el menú Create, use los cursores UP/DOWN o el fader F5 hasta mostrar RESET/LAMP VALUES.

Select feature to configure for
FIXTURE NAME (RESET/LAMP VALUES)

Esc <-----
Ok ----->

Presione el botón derecho, un mensaje de aviso aparece, recordándole que no debe usar el mismo canal DMX para efectos diferentes. "Ok" para confirmar, una caja de diálogo aparecerá.

RESET OFF ON | LAMP OFF ON
(-) - - - - -

Esc <-----
Ok ----->

Este menú le permite obtener las funciones de Reset remoto y encendido/apagado de la lámpara a distancia, caso de que el robot posea esta función. Use los botones de cursor UP/DOWN para configurar el valor. LEFT/RIGHT para pasar de elemento a elemento. Puede usar también los fader F1-F6 en combinación con LEFT/RIGHT para configurar los valores. Reset y Lamp pueden usar canales idénticos o diferentes.

En este caso:

RESET OFF ON | LAMP OFF ON
(12) 0 255 - - -

Esc <-----
Ok ----->

Estas configuraciones indican que el reset remoto funciona en el canal 12. Presione la flecha derecha para confirmar su configuración.

Configuración Dip-Switch

En el menú Create, use los cursores UP/DOWN o el fader F5 hasta mostrar DIP SWITCH CONFIG.

Select feature to configure for
FIXTURE NAME (DIP SWITCH CONFIG)

Esc <-----
Ok ----->

Menú de configuración

“Ok” confirma, aparecerá una caja de diálogo.

ENTER THE DIP-SWITCH CONFIGURATION	Esc <-----
n.dip=(-) 1st channel= - = -	Ok ----->

Este menú es usado para seleccionar el sistema de direccionamiento que usan los diferentes fabricantes. Use los cursores UP/DOWN para seleccionar el valor, LEFT/RIGHT para pasar de parámetro en parámetro.
Presione la flecha derecha para confirmar la configuración.

Tipo de control

En el menú Create, use los cursores UP/DOWN o el fader F5 hasta mostrar CONTROL TYPE.

Select feature to configure for	Esc <-----
FIXTURE NAME (CONTROL TYPE)	Ok ----->

“Ok” conforma, el nombre del efecto creado, vuelve a aparecer en la pantalla.

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	More <->
(LIN)	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P1

Este menú le permite acceder a esos efectos rápidamente. Los tipos de control disponibles son Lineal(LIN) y Tabular (TAB): el primero suministra control proporcional y el último hace que los valores sean llamados rápidamente. Use los cursores UP/DOWN para seleccionar entre LIN y TAB, LEFT/RIGHT para de efecto a efecto.

En este caso:

COLOR	GOBOS	G. ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	More <->
(TAB)	LIN	LIN	LIN	LIN	LIN	P1

Estos controles indican que sólo habrá control tabular en el canal de color.

Menú de configuración

Para configurar los parámetros de la mesa, presione el botón de función correspondiente a COLOR, una caja de diálogo aparecerá.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(1)	1	0	Ok ----->

TOT.Pset se refiere al número de parámetros que son introducidos en la tabla (máximo 50)
P.set inicia el número de parámetros actuales. En este caso:

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(6)	1	0	Ok ----->

Use los botones de cursor UP/DOWN para configurar el valor, LEFT/RIGHT para pasar de elemento a elemento. También puede usar los fader F3, F5 y F6 para configurar el valor.

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(6)	2	25	Ok ----->

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(6)	3	99	Ok ----->

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(6)	4	101	Ok ----->

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(6)	5	250	Ok ----->

PAGE_1	TOT.Pset	Pset	VALUE	Esc <-----
EFFECT_1	(6)	6	255	Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, confirma las configuraciones y vuelve a la caja de diálogo.

Menú de configuración

Dimmer Patch

En el menú Create, use los cursores UP/DOWN o el fader F5 hasta mostrar DIMMER PATCH.

Select feature to configure for FIXTURE NAME - DIMMER PATCH	Esc <----- Ok ----->
--	-------------------------

Presione el botón derecho, un mensaje de aviso aparece, recordándole que no debe usar el mismo canal DMX ocupado por X(Pan), Y(Tilt), Reset o Lamp. "Ok" confirma, aparecerá una caja de diálogo

Enter dimmer channel FIXTURE NAME - (--)	Esc <----- Ok ----->
---	-------------------------

Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 para desplazarse hasta el canal que desee como canal de dimmer. Presione el botón de flecha derecha para confirmar la configuración.

Editando Robot Existente

En el menú de librería interna, use los botones UP/DOWN o el fader F5 para desplazarse hasta (EDIT EXISTING FIXTURE).

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ---- Select ITEM ---- (EDIT EXISTING FIXTURE)

Para acceder a este menú, presione el botón de flecha derecha y aparecerá una caja de diálogo.

Select fixture to config. in libr. (BLADE 250)	Esc <----- Ok ----->
--	-------------------------

Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta el robot requerido para se modificado. Una vez seleccionado, presione la flecha derecha(ok) y le dará acceso a la configuración y presionando la flecha izquierda(esc) vuelve atrás.

Este menú, le permite modificar los parámetros de los robots existentes en la libería. El procedimiento es el mismo que para la creación de un nuevo robot.

Menú de configuración

Borrar Robot

En el menú de librería interna, use los cursores UP/DOWN o el fader F5 para desplazarse hasta DELETE FIXTURE.

```

---- INTERNAL LIBRARY CONFIGURATION ----
Select ITEM ---- (DELETE FIXTURE )
    
```

Presione la flecha de selección derecha para acceder a este menú, aparecerá una caja de diálogo.

```

Select fixture to erase from libr.      Esc <-----
      BLADE 250                        Ok  ----->
    
```

Use los cursores UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta el robot a borrar. Una vez seleccionado, presione la flecha de selección derecha para confirmar el borrado del robot.

```

Blade SELECTED                        Quit<-----
Do you want to erase it?              <no>yes ----->
    
```

Si está seguro de su selección, presione “yes” para borrar el robot. Presionando la flecha izquierda le permite volver a entrar en el menú, “no” (botón F6) vuelve al menú anterior.

Atención! Acerca de mensajes de error

Si los procedimientos antes explicados para la creación de un nuevo robot, han sido correctamente realizados, no aparecerá ningún mensaje y podrá continuar con sus configuraciones. Si se ha producido algún error o ha sido omitido algún paso, aparecerá la siguiente caja de diálogo.

```

CONFIGURATION MISHMASH!                retry <-----
Do you want to exit or retry?          exit  ----->
    
```

Presione la flecha de selección izquierda para revisar todos los parámetros y corregir algún dato erróneo, presione la flecha derecha para abandonar las configuraciones hechas anteriormente.

Menú de configuración

Cuando se han hecho cambios en un robot existente en la librería, aparecerá una caja de diálogo.

FIXTURE NAME - ALREADY EXIST! Do you want to replace it?	Quit <----- <No> yes ----->
---	--------------------------------

Presione la flecha de selección derecha para confirmar las modificaciones de un robot existente, Botón F6 (no) y volver al menú anterior y la flecha izquierda (quit) para reintroducir parámetros.

La librería puede contener un máximo de 256 robots. Cuando hay 256 en la librería y trata de añadir otro nuevo, aparece el siguiente mensaje:

ALL LIBRARY HAVE BEEN USED!	Esc <----- Ok ----->
-----------------------------	-------------------------

Presionando el botón derecho (ok), borramos el mensaje.

Si quiere borrar un robot que ha sido patcheado, aparecerá el siguiente mensaje.

Total channels occupied on dmx FIXTURE NAME - (1)	Esc <----- Ok ----->
--	-------------------------

Presionando el botón derecho (ok), borramos el mensaje.

Cuando no hay robots en la librería y trata de borrar un robot, aparece el siguiente mensaje

NO FIXTURE!	Esc <----- Ok ----->
-------------	-------------------------

Presionando el botón derecho (ok), borramos el mensaje.

Menú de configuración

Patch

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el ítem con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta PATCH.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (PATCH)	Ok ----->

Presionando la flecha de selección derecha, tendrá acceso a esta configuración, aparecerá una caja de diálogo, requiriendo que seleccione entre AUTO (ON) o MANUAL (OFF) para patchear.

DMX CHANNEL AUTO PATCH	Esc <-----
SELECT -----> (ON)	Ok ----->

Use los cursores UP/DOWN o el fader F5 para seleccionar entre AutoPatch(ON) y Manual Patch (OFF). En modo AUTO, los canales DMX 1-479 son asignados a robots, 480-503 a los focos Par 504-511 para fashes y el 512 para la máquina de humo. En modo Manual, todos los canales están a su disposición.

Cambiar de ON a OFF o de OFF a ON aparece un cuadro de diálogo

DMX CHANNEL AUTO PATCH-ON	Quit <-----
Do you want to change it?	<No> yes ----->

O

DMX CHANNEL AUTO PATCH-OFF	Quit <-----
Do you want to change it?	<No> yes ----->

Presione la flecha de selección derecha (yes) para confirmar el cambio de modo patch y acceder a la configuración, F6 (no) le vuelve al menú anterior y la flecha izquierda (quit), reintroduce las modificaciones.

GALAXY tiene 512 canales DMX para hasta 44 unidades, incluyendo 16 robots, 24 focos par y 4 flashes. Para controlar las 44 unidades, es necesario patchearlos.

Menú de configuración

Patch Robot

Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 para desplazarse hasta FIXTURE PATCH

DMX CHANNEL AUTOPATCH - ON	Esc <-----
SELECT -----> FIXTURE PATCH	Ok ----->

Presionando la flecha derecha, le da acceso a la configuración, aparecerá una caja de diálogo.

Fix. TYPE	FROM ----- 1 ---cod- 10
(1) -----	 TO -----

Le recomendamos que use los botones de fixture 1-16 cuando asigne los robots y F2 para seleccionafr el tipo de robot disponible en la librería. Presionando el botón F4 correspondiente a , borrará la configuración previa. En modo Auto, los canales DMX asignados al robot, serán creados automáticamente. En modo Manual, use los botones de cursor para asignar los parámetros, tenga cuidado de no superponer la dirección del patch de los robots.

Fix. TYPE	FROM ----- 1 ---cod- 10
(1) Blade 250	 TO 14 -----

En el ejemplo de arriba, el robot 1 es un BLADE 250. Este robot requiere 14 canales DMX, los cuales empiezan en el canal 1. La línea de la esquina inferior derecha, indica que la configuración dip-switch ha sido omitida, los 10 pequeños cuadrados, indican la disposición de esos switch.

Patch Par

Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F5 para desplazarse hasta FIXTURE PATCH

DMX CHANNEL AUTO PATCH-ON	Esc <-----
Select -----> (PAR PATCH)	Ok ----->

Menú de configuración

Presionando la flecha derecha, le da acceso a la configuración, aparecerá una caja de diálogo.

PAR DMX CHANNEL
FROM (480) TO 503

Esc <-----
Ok ----->

En modo Auto, los canales DMX 480-503, son asignados automáticamente a los focos. En modo Manual, use los botones de cursor UP/DOWN o F2 para configurar el valor del canal de inicio "ok" confirma su configuración.

Hay siempre 24 canales para los focos.

Patch Flash

Use los botones UP/DOWN o F5 para desplazarse hasta STROBE PATCH

DMX CHANNEL AUTOPATCH -ON
Select -----> STROBE PATCH

Esc <-----
Ok ----->

Presionando la flecha derecha, le da acceso a la configuración, aparecerá una caja de diálogo.

STROBE DMX CHANNEL
FROM (504) TO 511

Esc <-----
Ok ----->

En modo Auto, los canales 504-511 serán asignados automáticamente a los focos. En modo manual use los botones UP/DOWN o el fader F2 para configurar el valor para el canal de comienzo de los flashes, "ok" confirma la configuración.

Hay siempre 8 canales para los flashes, 2 por flash.

Patch Máquina de humo

Use los cursores UP/DOWN o el fader F5 para desplazarse hasta STROBE PATCH

DMX CHANNEL AUTOPATCH -ON
Select -----> SMOKE PATCH

Esc <-----
Ok ----->

Menú de configuración

Presionando la flecha derecha, le dará acceso a esta configuración, aparecerá una caja de diálogo.

SMOKE DMX CHANNEL
FROM (512) TO 512

Esc <-----
Ok ----->

En modo Auto, el canal DMX 512 será automáticamente asignado . En modo Manual, use los botones UP/DOWN o el fader F2 para seleccionar el canal de la máquina de humo, "ok" para confirmar la configuración.

Canal MIDI

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el item con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta MIDI CHANNEL.

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT -----> (MIDI CHANNEL)

Esc <-----
Ok ----->

Presionando la flecha derecha, le dará acceso a esta configuración, aparecerá una caja de diálogo.

MIDI CHANNEL
(1)

Esc <-----
Ok ----->

Use los botones UP/DOWN o el fader F4 para configurar un valor entre 1 y 16 para el canal MIDI. "Ok" para confirmar, "esc" aborta esta configuración.

Tipo de Flash

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el item con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta STROBE TYPE.

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT -----> (STROBE TYPE)

Esc <-----
Ok ----->

WORK®

Menú de configuración

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

STROBE TYPE	Esc <-----
BIG FLASH 1500 DMX	Ok ----->

Hay 2 opciones para tipo de flash, incluyendo el modelo BI FLASH 1500 DMX y SPQ-2. Use los cursores UP/DOWN o el fader F4 para seleccionar el tipo de flash que necesita. "Ok" confirma la configuración, "esc" la aborta.

Para adaptar este controlador, debe hacer algunas configuraciones extra en su flash. Para el SPQ-2, asegúrese de que los dip-switch 1,2 están en on y el resto en off. Para el resto, asegúrese que están en modo pack DMX.

Dimmer de la lámpara de flexo

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el item con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta MIDI CHANNEL.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (GOOSENECK DIMMER)	Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

GOOSENECK DIMMER	Esc <-----
(2)	Ok ----->

Use los controles UP/DOWN o el fader F4 para configurar un valor entre 0 y 16 para dimmerizar la lámpara de DJ. 0, llevará a cero la salida (apagada), 16 será el encendido máximo de la lámpara. "Ok" confima la configuración y "esc" la aborta.

Send data file to PC port	Esc <-----
SELECT -----> (LIBRARY)	Ok ----->

Menú de configuración

Ver memoria libre

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el ítem con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta VIEW FREE MEMORY.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (VIEW FREE MEMORY)	Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

FREE MEMORY: FIXTURE LIB: 122	Esc <-----
SHOW: 48 CHASE: 48 SCENE: 48	Ok ----->

Este menú se usa para comprobar cuanta memoria está disponible para nuevos robots y para grabación de escenas, chases y shows. En este caso, tenemos 122 robots disponibles para añadir a la librería, 48 shows, 48 chases y 48 escenas disponibles para grabar. "Ok" o "esc" dejan este menú.

Enviar fichero de datos

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el ítem con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta SEND DATA FILE.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (SEND DATA FILE)	Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

Menú de configuración

Este menú le permite enviar una librería, memoria o configuración a un PC a través de un puerto RS-232. Use los botones UP/DOWN o el fader F4 para seleccionar el ítem que quiere mandar. Antes de presionar la flecha derecha para comenzar en envío, asegúrese que la conexión entre la unidad y el PC ha sido establecida correctamente y la configuración de Windows completada. Le tomará alrededor de 5 minutos enviar la librería, 12 minutos enviar el archivo de memoria y unos segundos la configuración.

Conexión RS/232 y Configuración de Windows

Para conectar a su PC, necesitará un cable de conexión serie disponible en cualquier tienda de informática. Un cable standard RS-232 no funcionará. Conecte el puerto RS-232 a uno de los puertos serie de su PC.

Necesita un PC con un sistema operativo Windows 95/98 o superior para conectar al GALAXY. Windows dispone de un accesorio llamado Hyperterminal que puede comunicar con el GALAXY a través de uno de los puertos COM de su PC. Determine que puerto COM está disponible. COM1 se usa generalmente para el ratón así que siempre será aconsejable usar el puerto COM2.

Primero configure el Hyperterminal para trabajar con el GALAXY. Presione "INICIO" en Windows, entonces "Programas" y "Accesorios", luego "Hyperterminal" e "Hypertrm". Si por alguna razón el hyperterminal no está instalado, hágalo desde su CD de Windows. Vaya al panel de control, seleccione "Añadir/Eliminar programas", seleccione "Configuración de Windows" y "Comunicación". Siga las instrucciones para completar la instalación. Una vez el programa de Hyperterminal ha comenzado, le preguntará que elija un nombre y un icono. Nómbrelo como GALAXY, elija un icono y pulse OK. Vaya a la siguiente caja de diálogo "Conectar a" y elija "Direct to COM2". Ignore el número de teléfono y otras configuraciones y pulse OK. En la siguiente caja de diálogo, configure "38400" bits por segundo, data bits a "8", paridad "nada", stop bits a "1", control de flujo "nada", entonces pulse OK. Tendrá acceso al Hyperterminal. Pulse sobre Archivo en la esquina superior izquierda y en "Propiedades", seleccione "configuración". Desde aquí pulse "ASCII Setup". En la siguiente caja de diálogo, deje todas las configuraciones deseleccionadas y pulse OK. Cierre el Hyper terminal y se le pedirá guardar la configuración del hyperterminal. Pulse YES para guardarlo, tendrá un programa marcado como "GALAXY.ht". Puede crear un acceso directo a su escritorio si tiene pensado usar el GALAXY con frecuencia. De todas formas siempre puede pulsar sobre el icono de GALAXY.ht para invocar la configuración de Hyper terminal del GALAXY.

Menú de configuración

Una vez configurado, puede usar el hyper terminal par enviar el fichero de datos del GALAXY y grabarlo en su disco duro. Conecte su PC como se ha indicado anteriormente. Llame a la versión de hyperterminal creado para el GALAXY. Pinche en "Transfer" en la barra de menú de la parte superior. Use un nombre como "GALAXYlib.txt". Asegúrese que este nombre es nuevo para evitar sobre escribir los datos en un fichero ya existente. Pulse "start" y el hyper terminal está ahora listo para recibir datos desde el GALAXY.

Vaya al menú de configuración del GALAXY, seleccione el item que quiera mandar, presione "ok" para comenzar la transmisión desde el GALAXY, esperando que aparezca información en la pantalla LCD.

Send data file to PC port	Esc <-----
Select -----> (LIBRARY)	Ok ----->

Sending LIBRARY file to PC port	Esc <-----
Please wait	Ok ----->

Durante la transmisión, es aconsejable no desconectarlo a menos que sea necesario, un error de este tipo puede causar problemas innecesarios. La pantalla LCD mostrará esta información. Pulse "ok" o "esc" para salir.

LIBRARY SEND COMPLETED	Esc <-----
	Ok ----->

Despues de enviar el fichero, puede cerrar el hyperterminal o volver a "capture text", pulsando el menú y seleccionando "stop", el archivo será automáticamente grabado.

Cargando fichero de datos

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el item con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta LOAD DATA FILE.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (LOAD DATA FILE)	Ok ----->

Menú de configuración

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

Load data file from PC port	Esc <-----
Select -----> (LIBRARY)	Ok ----->

Este menú permite descarga la librería, memoria y configuración desde su PC a través del puerto RS-232. Use los cursores UP/DOWN o el fader F4 para seleccionar el fichero que desea. Una vez seleccionado, presione "ok" y aparecerá una caja de diálogo. El GALAXY está listo para recibir datos desde su PC.

Loading LIBRARY file from PC port	Esc <-----
Please wait	Ok ----->

Acuda a la versión de Hyper terminal creado para el GALAXY. Pulse en "Transfer" en la parte superior de la barra de menú y seleccione "Send Text File". Aparece una caja de diálogo permitiéndole seleccionar el fichero de texto que desea hacer cuando crea copias de seguridad de su GALAXY. Seleccione el fichero y pulse "Open". El hyperterminal comenzará a transmitir el fichero. Después de que haya sido enviado, aparecerá esta información en la pantalla.

LIBRARY RECEIVE COMPLETED	Esc <-----
	Ok ----->

"OK" y "esc" para abandonar el menú. Si se detecta algún error, aparecerá en el LCD. Compruebe sus conexiones e intente de nuevo. Le tomará aprox. 5 minutos recibir el fichero desde su PC, 10 minutos el fichero de memorias y algunos segundos el fichero de configuración.

Actualizando software

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el ítem con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta UPDATE SOFTWARE.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (UPDATE SOFTWARE)	Ok ----->

Menú de configuración

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

Updating software
Please wait

exit ----->

GALAXY está ahora preparada para recibir el fichero desde su PC. Elija la versión de hyperterminal que ha creado para la GALAXY. Pulse en "Transfer" situado en la parte superior de la barra de menú, localice el driver y folder, seleccione el archivo y pulse "open". Hyper terminal comenzará a transmitir el archivo. Le tomará alrededor de 2 minutos transferir el archivo. Después de haberlo enviado, GALAXY reiniciará su sistema. Si se ha detectado algún error, el GALAXY informará de ello. Compruebe las conexiones e intente de nuevo.

Salvando en la tarjeta

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el ítem con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta SAVE TO CARD.

CONFIGURATION & SETUP MENU
SELECT -----> (SAVE TO CARD)

Esc <-----
Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

SAVE TO CARD MENU
SELECT -----> (4) – Fcc-2lib

Esc <-----
Ok ----->

Este menú le permite hacer copias de seguridad de su librería, memoria y configuración usando una tarjeta CF (Compact Flash 32 MB). Use el fader F3 para seleccionar el sector entre 1 y 15 de la tarjeta, el fader F5 para nombrar el sector. Los cursores LEFT/RIGHT pueden ser usados para pasar de función a función, los botones UP/DOWN configuran estos valores.

Menú de configuración

“OK” confirma el acceso a la configuración, aparece un caja de diálogo.

Save data from Console to Card	Esc <-----
Select -----> (LIBRARY)	Ok ----->

Use el fader F4 o los botones de cursor UP/DOWN para seleccionar la librería, memoria o configuración, “ok” confirma y en el display aparecerá el proceso en vigor.

Save LIBRARY from Console to Card
Please wait

Si la tarjeta CF no está insertada, le mandará el siguiente aviso.

NO CARD	Esc <-----
PLEASE INSERT CARD AND RETRY	Ok ----->

Será avisado cuando se complete. “Ok” o “esc” regresa al menú previo.

SAVE LIBRARY COMPLETED	Esc <-----
	Ok ----->

Cargando desde la tarjeta

En el menú de setup, los caracteres parpadeantes dentro de corchetes, le indicarán el item con el que quiere trabajar. Use los botones de cursor UP/DOWN o el fader F4 para desplazarse hasta LOAD FROM CARD.

CONFIGURATION & SETUP MENU	Esc <-----
SELECT -----> (LOAD FROM CARD)	Ok ----->

Presionando el botón de flecha derecha, accedemos a la configuración, aparece una caja de diálogo.

LOAD FROM CARD MENU	Esc <-----
SELECT -----> (4) – Fcc-2lib	Ok ----->

Menú de configuración

Este menú le permite restaurar la librería, memoria y configuración del GALAXY desde la tarjeta CF. Use el fader F3 o los botones de cursor UP/DOWN para seleccionar el sector de la tarjeta CF, "ok" le dá acceso a la configuración, aparecerá una caja de diálogo.

Load data from Console to Card	Esc <-----
Select -----> (LIBRARY)	Ok ----->

Use el fader F4 o los botones de cursor UP/DOWN para seleccionar la librería, memoria o configuración, "ok" confirma y en el display aparecerá el proceso en vigor. Tenga cuidado con un fichero existente para no sobrescribirlo con el nuevo fichero.

Load LIBRARY from Console to Card
Please wait

Si la tarjeta CF no está insertada, le mandará el siguiente aviso.

NO CARD	Esc <-----
PLEASE INSERT CARD AND RETRY	Ok ----->

La tarjeta CF debería ser primero escrita por su GALAXY antes de poder cargar los ficheros. Si no lo hace así le aparecerá un mensaje de error de que está usando otra tarjeta.

CARD DATA ERROR PLEASE INSERT ANOTHER	Esc <-----
CARD AND RETRY	Ok ----->

Será avisado cuando se complete. "Ok" o "esc" regresa al menú previo.

LOAD LIBRARY COMPLETED	Esc <-----
	Ok ----->

Grabación

Esta sección detalla el procedimiento de creación de escenas, chases y shows. Aprenderá como comenzar la grabación, crear o salvar un show para robots seleccionados o efectos, como crear chase y editar pasos, etc.

Para empezar la grabación, simplemente pulse el botón de grabación, el LED parpadeará rápidamente y le dirá que seleccione que quiere grabar en el display. En este capítulo cuando hablamos de LCD nos referiremos a la pantalla derecha.

Select what you want to record

Esc <-----

Ok ----->

Hay tres opciones que puede seleccionar para grabar, incluyendo show, chase y escena.

Grabando Shows

Hay un total de 48 shows disponibles para los robots, cada uno con un máximo de 48 pasos. En modo Record, presione "Show", se encenderá el LED, y tendrá que elegir la página y el show, el LED de página se enciende indicando la página de show actual.

Select page and show number

Esc <-----

Use Page y los botones de Flash 1-12 para seleccionar el número de show, aparece una caja de diálogo.

SHOW
01

STEPS
(-)

Esc <-----

Edit ----->

Use el fader F2 o los botones de cursor UP/DOWN para seleccionar el paso. Un máximo de 48 pueden ser seleccionados. Presione la flecha derecha para acceder al menú de edición, aparece una caja de diálogo.

EDIT MENU
(ACTIVE EFFECTS)

Esc <-----

Ok ----->

El menú Edit contiene 3 opciones, incluyendo Active Effects, Edit Steps and Step's time.

Grabación

Activar efectos

En el menú Edit, use el fader F4 o el cursor UP/DOWN para seleccionar (ACTIVE EFFECTS)

EDIT MENU
(ACTIVE EFFECTS)

Esc <-----
Ok ----->

Presionando la flecha derecha le dará acceso a esta configuración. Si no asignado aún un robot para un show, se le requerirá que seleccione robots activos o efectos.

-----SELECT FIXTURE -----
Select active fixture/effects

Use los botones 1-16 para elegir el robot que ha patcheado en el proceso de configuración, su LED parpadeará indicando que ha sido habilitado para el show. Puede seleccionar varios robots a la vez, pero sólo parpadeará el LED del elegido en último lugar. Use los botones F 1-6 y botones Pan y Tilt para habilitar los efectos (correspondientes a los canales DMX asignados en el patch interno), se mostrarán en pantalla y sus LEDs se iluminarán.

COLOR GOBOS G.ROT PRISM SHUTT DIMMR
Select active fixture/effects

Puede seleccionar varios robots a la vez para crear un grupo. Pueden ser creados hasta 6 grupos. Mantenga presionado el botón de robot, seleccione el grupo usando los botones F1-6 correspondientes a numero de grupo en la pantalla, su LED se encenderá. Luego seleccione varios robots, sus LEDs parpadearán simultáneamente indicando que se encuentran en grupo identico y son activas para el show.

Select other fixtures to make a group
GPR1 GPR2 GPR3 GPR4 GPR5 GPR6

Recuerde que el robot seleccionado debe ser el mismo o será avisado que selecciona uno diferente.

Different fixture: no effect controls
Select active fixtures/effects

Grabación

Editar pasos

En el menú Edit, use el fader F4 o el cursor UP/DOWN para seleccionar (EDIT STEPS)

EDIT MENU (EDIT STEPS)	Esc <----- Ok ----->
---------------------------	-------------------------

Presionando la flecha derecha, tendrá acceso a esta configuración. Se le requerirá que seleccione un robot si no hay ninguno seleccionado. Use los botones de fixtures 1-16 para seleccionar el robot, recuerde que sólo se activa el último para esta configuración. La función de grupo también está disponible para esta configuración.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Use los fader 1-6 y el joystick (los LED Pan y Tilt se encienden), para configurar estos valores, puede usar también los botones de cursor cuando cualquiera de los botones de función 1-6 están habilitados.

Una caja de diálogo aparece cuando el botón stores se presiona. Mantenga presionado el botón store. Seleccione el paso usando los botones 1-12 Page y Flash para almacenar un nuevo paso.

Select destination step

Presionando el botón Step, le permite llamar o editar pasos, una caja de diálogo le anuncia el paso que quiere editar.

Select step to edit

Use los botones Page y Flash 1-12 para modificar su paso y almacenarlo para reemplazar el paso antiguo por el nuevo. Cuando finalice este proceso, presione la flecha izquierda para volver al menú Edit.

Grabación

Tiempo de paso

En el menú Edit, use el fader F4 o el cursor UP/DOWN para seleccionar (STEP'S TIME)

EDIT MENU (STEP'S TIME)	Esc <----- Ok ----->
----------------------------	-------------------------

Presionando la flecha derecha le dará acceso a la configuración, aparece una caja de diálogo.

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
-1-	(2)	50	2S	Ok ----->

Esta función le permite configurar la duración del tiempo (Time) y el tiempo de funcionamiento (Cross%) para cada paso del show. Use los fader 2-4 o los botones de cursor para establecer el valor. Step indica el paso actual, cuyo rango es entre 1 y 48. El rango de Time oscila entre 0 y 1 minuto y 39.9 segundos. El rango de Cross entre 0 y 100%.

Puede establecer varios robots a la vez con los mismos parámetros usando grupos de pasos. Mantenga presionado el botón Step, seleccione varios pasos(indicados por los LEDs) usando los botones Page Flash 1-12.

SHOW	STEP	CROSS%	TIME	
-1-	(GR)	***	*****	Ok ----->

Configure los valores que se ha indicado anteriormente. "OK" confirma y vuelve al menú Edit.

Cuando finalice la grabación, presone el botón de flecha izquierda para abandonar el menú, será avisado de que presione Enter para almacenar lo que haya grabado.

Show 01 will be updated Press ENTER to store	<ESC>	quit <-----
---	-------	-------------

Presione el botón ENTER, todos los cambios en este show serán guardados dentro de de la memoria. Presionando el botón F6 correspondiente a <ESC> en la pantalla abortará la grabación, la flecha izquierda (quit) reintroducirá este menú

Grabación

Grabando Chases

Hay un total de 48 chases disponibles para focos. En modo Record, presione "chase", si LED se enciende, será avisado para seleccionar la página y el chase, el LED de página se enciende indicando la página de chase actual.

Select page and chase number

Esc <-----

Aparece una caja de diálogo cuando selecciona un chase usando los botones Page Flash 1-12. Con "Esc" abandona este menú.

CHASE	STEP	CROSS%	TIME
-1-	(5)	50	2S

Esc <-----

Este menú le permite configurar la longitud del paso, el Cross% y el Time del chase, y editar el paso. Use los fader F2, F4 y F5 o los botones de cursor para configurar los valores para Step 0-48, Cross% (0-100) y Time (0 a 1 minuto y 39.9 segundos).

Luego puede editar los pasos desde el paso 1. Use los fader de canal y flash 1-12 para crear un paso, presione el botón Store para añadirlo dentro del chase actual. Proceda de la misma manera hasta que todos los pasos requeridos hayan sido almacenados.

Presionando el botón Step le permite acceder rápidamente al paso. Mantenga presionado el botón step, use los botones Page y Flash 1-12 para seleccionar el paso a editar.

Una vez completado el chase, presione "ok" para confirmar sus cambios en el chase y volver al menú.

Ahora puede elegir continuar grabando chases o presionar "esc" para abandonar el menú.

Grabación

Grabando Escenas

Una caja de diálogo aparece cuando seleccione una escena usando los botones Page Flash 1-12. "Esc" abandona el menú.

SCENE	TIME	Esc <-----
-1-	(3S)	Ok ----->

Este menú le permite crear escena de iluminación y establecer el tiempo que se toma cada una para fundirse. Puede establecer el tiempo en un rango entre 0 y 1 minuto con 39.9 segundos, usando el fader F2 o los botones de cursor UP/DOWN.

Use el botón de canal o los fader Flash 1-12 para crear una escena. Luego presione el botón Store para almacenar la escena en memoria. "Ok" confirma los cambios en la escena y vuelve al menú.

Proceda de la misma manera para cada escena requerida.

Una vez completadas las escenas, simplemente presione "esc" para abandonar el menú.

Modo Playback

Esta sección, le muestra como elegir, ejecutar y pausar escenas, chases y shows que haya creado en el capítulo previo.

Una escena es una grabación de niveles de iluminación en un canal seleccionado, un chase es una secuencia de pasos, haciendo algunos cambios a una velocidad preprogramada para focos tradicionales, y un show es una secuencia de escenas para control de efectos de robots.

En este capítulo, nos referiremos a la pantalla LCD izquierda, cuando se mencione LCD.

Las siguientes opciones, están disponibles en la pantalla LCD.

Opcion	Significado
En	Abreviatura de ENTER
Ch	Abreviatura de choose(elegir)
Go & 01-48	Playback y paso 01-48
Pu & 01-48	Pause & paso 01-48
SH & 01-48	Abreviatura de show 01-48
CA & 01-48	Abreviatura de chase 01-48
SC & 01-48	Abreviatura de scene 01-48

Ejecutando Escenas/Chases/Shows

Presione el botón choose para entrar en el modo choose, "CH" aparece en la línea inferior del display. Use los botones Go/Pause para desplazarse hasta la escena, chase o show. Luego presione el botón choose para llegar al modo enter, "En" indica esta selección.

En modo Enter, presionando el botón Go, le permitirá reproducir y el botón de Pause, pausar la reproducción.

Multi Playback

Hay 32 preselecciones disponibles para 4 páginas, cada una de 8 preselecciones. Esto es una gran ventaja, ya que permite reproducir múltiples preselecciones. Usted puede reproducir hasta 4 escenas, 4 chases y 4 shows a la vez.

Cuando son seleccionados varios shows, el LPT (El último tiene prioridad), se usa para controlar los robots si alguno está ejecutando un show previopl.

SH01	CA48	SC01	SC48	SH20	SH48	CA37	Ca48
En01	Ch01	Go01	Go48	Pu01	Pu48	Ch01	En01

Programas de Flash

Hay un total de 20 programas que puede usar para controlar hasta 4 flashes. El botón de menú puede ser usado para desplazarse a través del menú de configuración de Program, Speed y Dimmer.

En menú Program, use los botones UP/DOWN para seleccionar uno de los 20 programas. En el menú Speed use los botones UP/DOWN para establecer el valor de la velocidad a la cual funcionará el chase. Un valor de 01 será la velocidad más lenta y 99 la más rápida. En el menú Dimmer, use los botones UP/DOWN para cambiar la intensidad de la luz. Un valor de 01 es la salida menor y 99 la intensidad máxima.

El botón Full on, se usa para llevar la totalidad de la salida a su intensidad plena. Esta función es habilitada cuando se presiona el botón Full On y se deshabilita al soltarlo. Presionando el botón Stand By le dará acceso a el menú Stand By. Una segunda presión de este botón lo abandona. Cuando están habilitados tanto Stand By como Full ON, este último tiene prioridad sobre Stand By.

Elegir Robots

El GALAXY, puede controlar 16 robots que haya asignado en el menú de patch. El robot tendrá acceso al control directo de los conales así como responderá a los shows que hayamos establecido con gran flexibilidad.

Seleccione un robot

En modo Fixture (Se enciende el LED de fixture), seleccione el botón (para robots 1-16) correspondientes al robot que ha asignado en el menú patch. En la parte superior derecha de la pantalla se indica el efecto, contenido y valores. Si no se ha asignado ningún tipo de robot a un número de robot, no podrá ser seleccionado.

Use los fader 1-6 para establecer los valores para los efectos. Los 2 botones de selección (derecha-izquierda) le permiten desplazar las páginas de los efectos en grupos de 6 cada vez. Cuando el Pan y Tilt se iluminan, el joystick puede usarse para controlar el Pan (X) y el Tilt (Y). Presionando uno de los botones F 1-6 le permitirá usar los botones de cursor para configurar los efectos de acuerdo a la configuración en el menú de control.

COLOR	GOBOS	G.ROT	PRISM	SHUTT	DIMMR	0
0	120	0	0	0	255	999

Grupo de Robots

Grupo de robots se habilita cuando el botón Fixture es presionado. Puede seleccionar varios robots a la vez para crear un grupo. Hasta 6 grupos pueden ser creados, aparece una caja de diálogo cuando el botón Fixture es presionado.

Select other fixtures to make a group
GPR1 GPR2 GPR3 GPR4 GPR5 GPR6

Elegir Robots

Presione uno de los botones F 1 -6 correspondiente al número de grupo en el display para seleccionar el número de grupo cuando presione el botón fixture. Luego seleccione varios robots iguales, sus LEDs parpadearán simultáneamente indicando que están en identico grupo.

En modo fixture, para llamar a un grupo existente, simplemente presione el botón F correspondiente al grupo requerido.

Para eliminar los robots de un grupo, puede presionar los botones fixture 1-16 para apagar el LED cuando el grupo está activo.

Utilidad de los controles

Times

Esta función le permite multiplicar la velocidad de fade-in y fade-out en la grabación. Como resultado, puede aumentar o atenuar la velocidad de la selección que se está ejecutando. En modo fixture, aparecerá una caja de diálogo y el LED de Time parpadeará cuando el botón Time sea presionado.

— SELECT SHOW — SPEED %	Esc <-----
"01" — — (25)	Ok ----->

En el modo de funcionamiento, seleccione show, chase o scene, usando los botones correspondientes. Como se ha explicado anteriormente, puede ejecutar 4 shows, 4 chase y 4 scenes a la vez. El marcado con dos caracteres está preparado para ser establecido. Use los botones de cursor LEFT/RIGHT para pasar de elemento a elemento, entondes use el fader F5 o los botones de cursor UP/DOWN para configurar el valor del elemento actual. El factor de de multiplicidad de velocidad se mueve en un rango entre 25% y 400%. "OK" confirma la configuración y abandona el menú, y "esc" abandona la configuración sin hacer cambios. En este modo puede acceder directamente a cierto paso del chase o show usando los botones Flash 1-12 en combinación con el botón Flash Page.

Utilidad de los controles

Copy

Presionando el botón Copy le da acceso a la función Copy, su LED parpadea y aparece una caja de diálogo.

COPY OBJECT	FROM	TO	Esc <-----
Show	(1)	2	Ok ----->

El botón de Show, chase o scene puede copiar show, chase o escenas. Use los fader F 3, 4 o los botones de cursor para seleccionar los elementos de fuente y destino. Presione "ok", aparecerá un mensaje de aviso en la pantalla.

Show 02 will be updated! Press ENTER to store	Quit< -----
--	-------------

Presione el botón ENTER para confirmar esta copia y salvarla en memoria. Presionando el botón F6 correspondiente a <ESC> , en la pantalla dejará la configuración sin cambios, la flecha izquierda (quit) volverá a entrar en el menú.

Reset

Esta función le permite usar la función Reset usando el GALAXY en vez de sus robots. Presionando el botón de reset, le dará acceso a la función Reset, su LED parpadeará y aparecerá un cuadro de diálogo.

Total channels occupied on dmx	Esc <-----
FIXTURE NAME - (1)	Ok ----->

Presione los botones de fixture 1-6, la función Reset será ejecutada en el robot seleccionado. Antes de realizar esta función, debe configurar el Reset/Lamp en su librería de robot.

Utilidad de los controles

Lamp

Esta función le permite encender o apagar la lámpara del robot. Presionando el botón lamp, le dará acceso a esta función, el LED parpadea y aparece una caja de diálogo.

SWITCH LAMPS BY HOLDING DOWN KEYS

Esc <-----
Ok ----->

Para encender o apagar la lámpara debe presionar los botones de fixture 1-16 durante algunos segundos. El LED se enciende indicando que la lámpara está encendida, al apagarse el LED, indicará que la lámpara está apagada. Antes de ejecutar esta función debe configurar el Reset/Lamp en la librería de robots.

Aplicación MIDI

Para activar el modo MIDI, primero debe seleccionar un canal MIDI identico al canal MIDI del teclado o secuenciador.
La GALAXY enviará y recibirá cambios de programa de acuerdo a la siguiente tabla.

NOTA	FUNCION
0-47(00H-2FH)	SHOW 01-48
48-95(30H-5FH)	CHASE 01-48
96-115(60H-73H)	SCENE 01-20
116-125(74H-7DH)	STROBE PROGRAM 01-10
126(7EH)	HUMO
127(7FH)	BLACKOUT



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



WORK

All rights reserved.