



SCAN 1000 DMX

Manual de Uso

Tabla de Contenidos

Características.....	1
Instrucciones Generales.....	2
Avisos.....	2
Precauciones.....	3
Control y Funciones.....	4
Vista Frontal.....	4 -5
Vista Trasera.....	6
Guía de Funcionamiento.....	7
Configuración del Joystick.....	7-9
Operando Escenas.....	10-12
Operando Chases.....	13-16
Copia de Bancos y Robots.....	17
Fade Time.....	17
Configuración MIDI.....	18
Función ULINK	19-20
Envío de datos USB MEM Stick.....	21-24
Control MIDI.....	25
Especificaciones Tecnicas	26

CARACTERISTICAS

SCAN 1000 DMX es un controlador multifunción el cual puede operar no sólo como controlador de LEDs sino como controlador MIDI. Cuando funciona como controlador de iluminación, dispone de las siguientes características:

- 8 fader a dimmerizar totalizando 192 canales DMX.
- Speed individual y Fade Time fader
- 30 bancos x 8 escenas programables
- 12 chases programables, cada chase puede grabar 240 pasos.
- Fade time configurable
- Control Manual tiene prioridad.
- Micrófono incorporado o entrada de línea para control por audio.
- Control MIDI
- Control de pedal externo y máquina de humo
- Display con LED de 7 segmentos
- Conector USB para lámpara DJ y backup de datos
- Modulo de control con Joystick o Jog-Wheel



Módulo Joystick



Módulo Jog wheel

Cuando trabaja como controlador MIDI, sus características son:

- Seleccionable con 1-16 canales
- Notas MIDI
- Cambio de control
- Cambio de program

Instrucciones Generales

Este controlador es la versión actualizada de SCAN 1000 DMX. Se han añadido 6 botones de memoria adicionales lo que lleva a un total de 12 para operar. Además dispone de una entrada USB para alimentar una luz USB y ser usada para backups de sus programas y configurar mediante el MEM Stick USB opcional o el cable de datos Ulink Cable (opcional).

Incorpora un joystick para el control X/Y de las cabezas móviles. También puede disponer de jog wheel opcional para este propósito.

Para optimizar el rendimiento de esta consola, por favor, lea cuidadosamente las instrucciones para familiarizarse con sus funciones.

Atención

- Esta unidad está diseñada para su uso en interiores.
- Impida que entren en la unidad sustancias inflamables, agua u objetos metálicos.
- Para reducir el riesgo de descargas eléctricas, no exponga la unidad a la lluvia o altos niveles de humedad .
- No hay elementos de control para el usuario en el interior. No desmantele la unidad.
- Las reparaciones deben ser llevadas a cabo por personal autorizado.
- Impida que los niños jueguen o manipulen este producto.



Precauciones

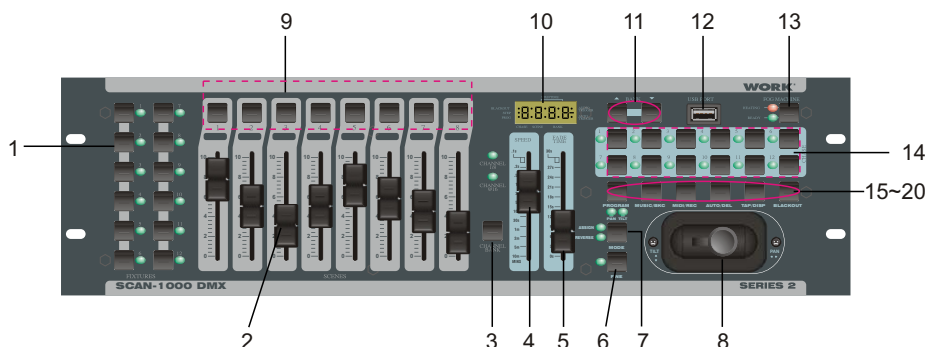
- Cuando desembale la unidad, asegúrese que no está dañada. En caso de hallar cualquier problema, contacte con su distribuidor.
Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida transmitida, transcrita o traducida a ningún lenguaje, forma o manera sin la autorización expresa de EQUIPSON.

Nota:

Especificaciones y mejoras en el diseño de este producto y su manual, están sujetos a cambio sin previo aviso.

Controles y Funciones

Vista Frontal



1. Botones Fixture (1-12)

Usados para seleccionar el robot solicitado.

2. Faders de canal (1-8)

Usados para controlar la dimerización de salida del canal correspondiente.

3. Botones de bancos de canal

Para conmutar entre Canales 1-8 o 9 -16.

4. Fader Speed

Ajusta el nivel de velocidad (0.1 s - 10 minutos)

5. Fader Fade Time

Ajusta el tiempo de fundido (0 - 30 s.)

6. Botón FINE

En este modo, puede ajustar el PAN/TILT fino

7. Botón MODE

Esta es una tecla multi-función, vea su funcionamiento para más detalles.

8. Joystick PAN/TILT

Se usa para ajustar los niveles de movimiento PAN/TILT

9. Botones Scene (1-8)

Usados para almacenar o ejecutar escenas previamente grabadas. También se usa para guardar datos a un USB MEM Stick o mediante un cable Ulink.

10. Pantalla LED

La pantalla muestra la información relevante dependiendo del modo actual de trabajo.

11. Teclas Bank Up/Down

Se usa para seleccionar un banco de escenas o paso de chase. También para ver los ficheros en el Memory stick.

12. Conector USB

Usado para backup de datos o conexión a lámpara USB.

13. Botón para máquina de humo

Permite el control de una máquina de humo.

14. Botón Chase (1-12)

Para seleccionar un chase

15. Botón Program

Usado para entrar/salir en el modo programa

16. Botón Music/Bkc

Usado para entrar en el control de audio o realizar copia de bancos.

17. Botón Midi/Rec

Configura MIDI y grabaciones de escenas/chases

18. Botón Audio/Del

Usado para entrar en modo AUTO o borrar escenas/chases

19. Botón Tap/Disp

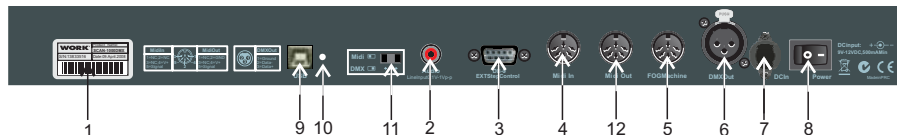
Es una tecla multifunción, vea el funcionamiento para más detalles.

20. Botón Blackout

Permite al usuario detener instantáneamente la salida de todos los canales(presione otra vez para reactivar la salida)

SCAN-1000DMX

RearPanelOverview



1. Etiqueta

2. Entrada de Audio: para introducir datos de audio (0.1V -1V p-p)

3. Conector DB9: Para conectar un pedal de control externo.

4. MIDI IN: Recibe datos MIDI

5. Conector Fog machine: Para conectar una máquina de humo

6. DMX OUT: conector XLR3 para salida DMX

7. DC INPUT: Para alimentación principal (DC 9V-15V, 500 mA, min)

8. Interruptor de red: Enciende/Apaga la unidad.

9. Interfaz USB: Salida de señal MIDI via interfaz USB cuando se conecta a un controlador MIDI.

10. LED: Indica el estado de funcionamiento del interfaz USB

11. Conmutador: Conmuta el funcionamiento del controlador DMX o MIDI. El cambio funcionará al volver a encender.

12. Conector MIDI out: Salida de la señal MIDI cuando se conecta a un controlador MIDI.

Guia de funcionamiento

Configuración del Joystick

"Asignación del Joystick"

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **FINE**, los LED "Assign" y "Pan" se iluminarán.
- (3) Seleccione las unidades que desea asignar el Pan presionando sobre las teclas **FIXTURE 1-12**, así el LED de la unidad seleccionada se encenderá.
- (4) Presione la tecla **TAP/DISP** para conmutar entre "PL XX" y "PH XX", el primero representa el ajuste fino del movimiento PAN y el segundo el ajuste normal. Configure la unidad a "PH XX" y presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **SCENE** que se corresponda al canale Pan de su unidad. Por ejemplo, si el canal Pan de su unidad es el 1, debe presionar la tecla **SCENE 1**. Compruebe la lista de canales de su unidad antes de proceder. Si la unidad incluye un canal de Pan fine, presione la tecla **TAP/DISP** hasta que aparezca "PL XX", presione y mantenga la tecla **MODE** y luego la tecla **SCENE** que se corresponda al canal de Pan fino. Por ejemplo, si no unidad tienen asignado el canal Pan fino al 2, presione la tecla **SCENE 2**.
- (5) Presione las teclas BANK UP o DOWN para conmutar entre "TL XX" y "TH XX", el primero representa el ajuste fino del movimiento TILT y el segundo el ajuste normal. Configure la unidad a "TH XX" y presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **SCENE** que se corresponda al canale Pan de su unidad. Por ejemplo, si el canal Tilt de su unidad es el 3, debe presionar la tecla **SCENE 3**. Compruebe la lista de canales de su unidad antes de proceder. Si la unidad incluye un canal de Tilt fine, presione la tecla **TAP/DISP** hasta que aparezca "TL XX", presione y mantenga la tecla **MODE** y luego la tecla **SCENE** que se corresponda al canal de Tilt fino. Por ejemplo, si no unidad tienen asignado el canal Tilt fino al 4, presione la tecla **SCENE 4**.
- (6) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos o hasta que el LED PROG de la pantalla deje de parpadear. el indicador Blackout parpadeando confirma que el controlador está fuera del modo de programación.

Asignación Joystick reverse (Inversión Pan/Tilt)

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **FINE**, los LED "Assign" y "Pan" se iluminarán.
- (4) Seleccione las unidades que desea asignar el "Pan reverse" y "Tilt reverse" presionando las teclas **FIXTURE 1-12** hasta que se ilumine el LED respectivo. Lo ideal es asignar unidades opuestas para ello, por ejemplo unidades 1, 3 5, 7 ... etc pueden ser asignadas en modo normal y 2, 4 6 ... etc a reverse , así al mover el joystick los movimientos sean el opuesto unos de otros.
- (5) Presione la tecla **TAP/DISP** para conmutar entre "PL XX" y "PH XX", el primero representa el ajuste fino del movimiento PAN y el segundo el ajuste normal. Configure la unidad a "PH XX" y presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **SCENE** que se corresponda al canale Pan de su unidad. Por ejemplo, si el canal Pan de su unidad es el 1, debe presionar la tecla **SCENE 1**. Compruebe la lista de canales de su unidad antes de proceder. Si la unidad incluye un canal de Pan fine, presione la tecla **TAP/DISP** hasta que aparezca "PL XX", presione y mantenga la tecla **MODE** y luego la tecla **SCENE** que se corresponda al canal de Pan fino. Por ejemplo, si no unidad tienen asignado el canal Pan fino al 2, presione la tecla **SCENE 2**.
- (6) Presione las teclas **BANK UP** o **DOWN** para conmutar entre "TL XX" y "TH XX", el primero representa el ajuste fino del movimiento TILT y el segundo el ajuste normal. Configure la unidad a "TH XX" y presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **SCENE** que se corresponda al canale Pan de su unidad. Por ejemplo, si el canal Tilt de su unidad es el 3, debe presionar la tecla **SCENE 3**. Compruebe la lista de canales de su unidad antes de proceder. Si la unidad incluye un canal de Tilt fine, presione la tecla **TAP/DISP** hasta que aparezca "TL XX", presione y mantenga la tecla **MODE** y luego la tecla **SCENE** que se corresponda al canal de Tilt fino. Por ejemplo, si no unidad tienen asignado el canal Tilt fino al 4, presione la tecla **SCENE 4**.
- (7) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos o hasta que el LED **PROG** de la pantalla deje de parpadear. el indicador Blackout parpadeando confirma que el controlador está fuera del modo de programación.

Borrando la asignación Pan/Tilt del joystick

Borrar la configuración Pan/Tilt para las unidades seleccionadas

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Presione y mantenga la tecla **MODE** y pulse la tecla **FINE**, los LED “Assign” y “Pan” se iluminarán.
- (3) Seleccione las unidades que desea borrar la configuración Pan/Tilt, presionando sobre los botones **FIXTURE 1-12**, así el LED de la unidad seleccionada se encenderá.
- (4) Presione y mantenga la tecla **MODE**, luego pulse **Auto/DEL** para borrar la configuración de la unidad seleccionada. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar que la configuración ha sido borrada.
- (5) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos o hasta que el LED PROG de la pantalla deje de parpadear. el indicador Blackout parpadeando confirma que el controlador está fuera del modo de programación.

Borrando la configuración Pan/Tilt de todas las unidades

- (1) Apague el interruptor de la unidad situado en la parte trasera.
- (2) Presione y mantenga a la vez las teclas **Auto/DEL** y **MODE** y encienda la unidad. Todos los LEDs parpadean 3 veces para confirmar que la configuración Pan/Tilt ha sido borrada.

Control Manual

Cuando se enciende la unidad, por defecto está activado el modo Manual/Blackout. Todas las salidas estarán apagadas hasta que el modo Blackout sea deseleccionado. Para determinar el estado hay un indicador en la pantalla que parpadea al funcionar.

Para el control manual, quite el modo blackout, seleccione las unidades que desea controlar seleccionando las teclas de fixture adecuadas, entonces utilice los 8 faders, joystick y teclas de bancos de canal para controlar las unidades. Nota:

Grabando Escenas

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione las unidades que desea incluir en la escena presionando los botones **FIXTURE 1-12**, el LED correspondiente se iluminará.
- (3) Configure la escena utilizando los 8 fader de canal, joystick o rueda de datos, además de la tecla **Channel Bank**. Este tecla debe usarse para conmutar entre los bancos de canales 1-8 a 9-16.
- (4) Una vez satisfecho con la escena, presione **MIDI/REC** para almacenarlo.
- (5) Usando las teclas **BANK UP&DOWN**, se selecciona el banco de escena para almacenar. Hay 30 bancos de escena disponibles y puede verlos en la pantalla gracias a los dos dígitos de la derecha.
- (6) Presione las teclas **Scene 1-8** para guardar. Una vez presionado, todos los LED parpadean indicando que su escena se ha guardado. Hay 8 botones de escena para guardar en cada banco. Asegúrese de seleccionar un botón de escena diferente cada vez para no sobregrabar sobre escenas ya existente.
- (7) Para grabar escenas adicionales, siga los pasos del 2 al 6.
- (8) Una vez almacenadas todas las escenas, presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos para salir. El indicador **Blackout** parpadeará para indicar que se ha salido del modo programación.

Editando Escenas

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Usando las teclas **UP/DOWN BANK** seleccione el banco que contiene la escena que quiere editar. Puede ver la escena activada en la pantalla.
- (3) Presione los botones **Scene 1-8** para editar la escena deseada.
- (4) Seleccione la unidad o unidades donde desea realizar cambios presionando la tecla **FIXTURE 1-12**. El LED correspondiente se enciende.
- (5) Realice los cambios mediante los fader, joystick o data wheel.
- (6) Presione la tecla **Midi/Rec** y la tecla **scene** que desea editar. Todos los LEDs parpadean 3 veces para confirmar que su nueva configuración ha sido guardada.
- (7) Presione y mantenga la tecla **Program** durante 2 segundos para salir. El indicador **Blackout** parpadeará para indicar que ha salido del modo programa.

Copiar una escena

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione el banco que contiene la escena que desea copiar con las teclas **Bank UP/DOWN**.
- (3) Seleccione el botón Scene 1-8 que desea copiar.
- (4) Use las teclas **UP/DOWN BANK** para cambiar el banco de escena si lo desea.
- (5) Presione la tecla **MIDI/REC** seguida de la tecla **SCENE 1-8** donde desea copiar la escena. Todos los LEDs parpadean 3 veces para confirmar y almacenar la configuración.
- (6) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. El indicador Blackout parpadea en el display, indicando que ha salido del modo programación.

Borrar una escena

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione el banco que contiene la escena que desea borrar con las teclas **Bank UP/DOWN**.
- (3) Presione a la vez la tecla Auto/Del y la tecla Scene 1-8 que desea borrar. Todos los LEDs parpadean 3 veces para confirmar que la escena ha sido borrada.
- (4) Repita los pasos 2 y 3 para borrar otras escenas.
- (5) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. El indicador Blackout parpadea en el display, indicando que ha salido del modo programación.

Borrar todas las escenas

- (1) Apague el interruptor de la unidad situado en la parte trasera.
- (2) Presione y mantenga a la vez las teclas **Auto/DEL** y **Bank Down** y encienda la unidad. Todos los LEDs parpadean 3 veces para confirmar que todas las escenas han sido borradas.

Ejecutar escenas

1. Disparo Manual:

- (1) Cuando la consola se enciende está por defecto en modo Blackout/Manual. Todas las salidas están en modo blackout hasta que se desactive el modo. Para determinar este estado hay un indicador en la pantalla que parpadea al activarse y se apaga al estar inhabilitado. Presione la tecla **Blackout** para que el indicador deje de parpadear.
- (2) Presione las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de escenas que contiene la escena que desea ejecutar.
- (3) Presione las teclas **SCENE 1-8** que desea ejecutar. La escena elegida se pone en marcha. Presione la misma tecla **SCENE** para detener la escena o **BLACKOUT** para llevar a este estado la salida.
- (4) Repita los pasos 2 y 3 para ejecutar manualmente escenas adicionales.

2. Disparo automático

- (1) Presione la tecla **AUTO/DEL**, el indicador Auto Trigger se iluminará en la pantalla, indicándole que se encuentra en modo de disparo automático.
- (2) Presione las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de escenas deseado, 1-30 para ejecución automática. Las ocho escenas de ese banco se ejecutan secuencialmente.
- (3) Además puede ajustar con los fader Speed y Fade la velocidad y tiempo de fundido de la escena. Puede también presionar dos veces la tecla **TAP/DISP** para establecer un ratio de secuencia. Este ratio viene determinado por el tiempo al cual presione la tecla **TAP/DISP**. Presionando la tecla **AUTO/DEL** otra vez, abandona el modo automático.

3. Disparo por Audio

- (1) Presione la tecla **MUSIC/REC**, el indicador Audio Trigger se iluminará en la pantalla indicándole que se encuentra en el modo de disparo por audio.
- (2) Presione las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de escenas deseado, 1-30 o las teclas **CHASE 1-12**. El banco de escenas seleccionado o chases disparará por audio mediante el micro interno o nivel de entrada de línea. Presionando la tecla **MUSIC/REC** otra vez, abandona el modo.

Grabando Chases

Esta unidad dispone de 12 chases programables. Cada uno de los cuales puede almacenar hasta 240 escenas o pasos. Por favor consulte las siguientes instrucciones para configurar el chase.

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione la tecla **CHASE 1-12** donde desea guardar- El LED de chase se iluminará.
- (3) Usando las teclas **BANK UP/DOWN** seleccione el banco de escena 1-30 que contiene la escena que desea añadir al chase. Puede ver el banco de escena en pantalla (los 2 dígitos de la derecha). Puede además configurar la escena usando los 8 fader de canal, joystick y las teclas de **CHANNEL BANK**. Esta tecla debe usarse para conmutar entre el banco de canales 1-8 y 9-16.
- (4) Presione la tecla **MID/REC** para almacenar el paso del chase. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar que el paso ha sido almacenado.
- (5) Repita los pasos 3 y 4 para almacenar pasos adicionales.
- (6) Una vez grabados todos los pasos, presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos para salir. El indicador Blackout en pantalla parpadea para indicar que ha salido del modo programación

Grabando un banco de escenas a un chase

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione la tecla **CHASE 1-12** donde desea guardar- El LED de chase se iluminará.
- (3) Usando las teclas **BANK UP/DOWN** seleccione el banco de escena 1-30 que contiene la escena que desea añadir al chase. Puede ver el banco de escena en pantalla (los 2 dígitos de la derecha). Puede además configurar la escena usando los 8 fader de canal, joystick y las teclas de **CHANNEL BANK**. Esta tecla debe usarse para conmutar entre el banco de canales 1-8 y 9-16.
- (4) Presione a la vez las teclas **MUSIC/BKC** y **MID/REC** para guardar la totalidad del banco de escena. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar que el banco de escena ha sido almacenado. Las escenas se grabarán en el mismo secuencia exacta a como se ha almacenado en el banco.
- (5) Repita los pasos 3 y 4 para almacenar pasos adicionales.
- (6) Una vez grabados todos los pasos, presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos para salir. El indicador Blackout en pantalla parpadea para indicar que ha salido del modo programación

Editando chases

Añadir un paso

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione la tecla **CHASE 1-12** donde desea guardar- El LED de chase se iluminará.
- (3) Presione la tecla **TAP/DISP**, el indicador step se ilumina.
- (4) Presione las teclas **BANK UP/DOWN** para navegar hasta el paso deseado y añadir otra después de él.
- (5) Presione la tecla **TAP/DISP** para salir del modo Step. El indicador Step en pantalla se apagará.
- (6) Use las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de escenas 1-30, que contiene la escena que quiere añadir. Puede ver el banco de escenas en la pantalla (Los 2 dígitos de la derecha).
- (7) Presione la tecla **MIDI/REC** para grabar el paso dentro del chase. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar que el paso ha sido añadido.
- (8) Repita los pasos 3 a 7 para añadir pasos adicionales.
- (9) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos. El indicador Blackout parpadeará en pantalla indicando que ha salido del modo de programación.

Borrando pasos del chase

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione la tecla **CHASE 1-12** donde desea guardar- El LED de chase se iluminará.
- (3) Presione la tecla **TAP/DISP**, el indicador step se ilumina.
- (4) Presione las teclas **BANK UP/DOWN** para navegar hasta el paso deseado y borrarlo.
- (5) Presione la tecla **AUTO/DEL** para borrar el paso. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar que el paso ha sido borrado.
- (6) Repita los pasos 3 a 7 para añadir pasos adicionales.
- (7) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos. El indicador Blackout parpadeará en pantalla indicando que ha salido del modo de programación.

Borrar un Chase

- (1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante dos segundos o hasta que el indicador **PROG** de la pantalla parpadee. En este momento el modo record está habilitado y puede soltar la tecla **PROGRAM**.
- (2) Seleccione la tecla **CHASE 1-12** que desea borrar.
- (3) Presione a la vez la tecla **AUTO/DEL** y el mismo botón **CHASE** del paso anterior. Todos los LED parpadean 3 veces para indicar que el chase ha sido borrado.
- (4) Repita los pasos 2 a 3 para borrar escenas adicionales.
- (5) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** durante 2 segundos. El indicador **Blackout** parpadeará en pantalla indicando que ha salido del modo de programación.

Borrar todos los chases

- (1) Apague el interruptor principal situado en el panel trasero.
- (2) Presione y mantenga a la vez las teclas **AUTO/DEL** y **BANK DOWN** y vuelva a encender la unidad. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar que todos los chases han sido borrados.

Ejecutar un chase

1. Disparo manual:

- (1) Cuando se enciende la unidad, por defecto está activado el modo Manual/Blackout. Todas las salidas estarán apagadas hasta que el modo Blackout sea deseleccionado. Para determinar el estado hay un indicador en la pantalla que parpadea al funcionar. Presione la tecla **BLACKOUT** para que el indicador deje de parpadear.
- (2) Presione la tecla **CHASE 1-12** que desea ejecutar. El LED del chase seleccionado se enciende.
- (3) Presione las teclas **BANK UP/DOWN** para navegar entre los pasos del chase. Puede ajustar manualmente el fader **FADE TIME** si desea incorporar un crossfader entre pasos.
- (4) Repita los pasos 2 y 3 para ejecutar manualmente chases adicionales.

2. Disparo automático

- (1) Presione la tecla **AUTO/DEL**, el indicador Auto Trigger se ilumina en la pantalla, indicando que está en modo de disparo automático.
- (2) Presione la tecla **Chase 1-12** que desea ejecutar. El LED del chase seleccionado se ilumina y comienza la reproducción. Ahora puede seleccionar más de una tecla Chase a la vez para crear una secuencia.
- (3) Además, puede ajustar con los fader Speed y Fade el estado de la reproducción. Puede también pulsar la tecla **TAP/DISP** dos veces para esblecer un ratio de chase. Este ratio viene determinado por el tempo al cual ha presionado la tecla **TAP/DISP**.

3. Disparo por Audio

- (1) Presione la tecla **MUSIC/REC**, el indicador Audio Trigger se iluminará en la pantalla indicándole que se encuentra en el modo de disparo por audio.
- (2) Presione las teclas **CHASE 1-12** que desea ejecutar. El LED del chase seleccionado se iluminará. Este chase se disparará por audio mediante el micro interno o nivel de entrada de línea.
Presionando la tecla **MUSIC/REC** otra vez, abandona el modo.

Copia de bancos y unidades

Copia de banco

- (1) Entre en el modo Program.
- (2) Use las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco a copiar.
- (3) Pulse la tecla **MIDI/REC** y utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco al que quiere copiar.
- (4) Pulse la tecla **MUSIC/BKC**. Todos los LED parpadean 3 veces para confirmar la copia del banco.

Copia de unidad

- (1) Entre en el modo Program.
- (2) Presione las teclas **Fixture 1-12** que desea copiar.
- (3) Usando los fader de canal 1-8 y el joystick, configure el aspecto de la luminaria.
- (4) Presione y mantenga la misma tecla **fixture** y presione la tecla **fixture** donde desea realizar la copia.

Tiempo de Fundido

- (1) Presione y mantenga la tecla **MODE**, entonces pulse **TAP/DISP**. La pantalla muestra "Only" o "ALL" durante 3 segundos, dependiendo de la configuración actual. "ONLY" indica que sólo los canales PAN/TILT se verán afectados for el tiempo de fundido, mientras que "ALL" indica que todos los canales se verán afectados.
- (2) Para cambiar esta configuración, pulse la tecla **TAP/DISP** mientras presiona y mantiene la tecla **MODE**, Hecho esto, debe conmutar entre Only y ALL:

MIDI

Configurar canal MIDI

- (1) Presione y mantenga la tecla **MIDI** durante 3 segundos o hasta que la pantalla muestre "In:XX", "XX" representa el canal MIDI actual.
- (2) Use las teclas **BANK UP/DOWN** para configurar el canal MIDI deseado desde 01 a 16.
- (3) Presione y mantenga la tecla **MIDI** durante 2 segundos o hasta que todos los LED parpadeen 3 veces para indicar que la configuración se ha grabado.

Control MIDI:

Esta unidad puede recibir datos MIDI para disparar o activar los Bancos 1-30, Chases 1-2 y la función Blackout. Compruebe este cuadro MIDI

Nota MIDI	Función
0-11	Enc/Apaga Chase1-12
12-19	Enc/Apaga Scene1-8
20-49	Selecciona Bank1-30
50	Hab./Desh. Audio
51	Hab./Desh Auto
52	Hab./Desh. Blackout

SCAN-1000DMX

Ulink(Transferencia de datos desde SCAN 1000 DMX) (Envío de datos)

Esta operación permite transferir datos desde el controlador a un ordenador standard o portátil. Debe primero instalar el software de aplicación Usave y el driver USB que viene con el cable Ulink.

- (1) Conecte el stick en por el lado del LED indicador, a un puerto USB de su ordenador Y el lado opuesto, a la toma USB de su SCAN 1000 DMX.
 - (2) Apague la consola desde el interruptor principal.
 - (3) Pulse simultáneamente y mantenga las teclas **FIXTURE 2**, **FIXTURE 3** y **SCENE 1** y encienda la unidad. En la pantalla parpadeará continuamente **“rEAd” (ready)**. Esto significa que la unidad está preparada para enviar datos.
 - (4) En su ordenador, abra el programa **Usave** presionando en **INICIO, Programas** y localizando **Usave**.
 - (5) Presione **Select Ulink** en la esquina superior derecha del programa **Usave**.
 - (6) Pulse **Receive File**. Aparecerá una pantalla de envío. Seleccione el destino donde guardar sus datos y escriba el nombre que desea que tenga el fichero. Aparece un mensaje en la parte inferior derecha (**“Waiting Receive Data”**).
 - (7) En la consola, presione a la vez las teclas **SCENE 7** y **SCENE 8**. La transferencia comienza de inmediato. La pantalla muestra **“Out”** parpadeando todo el tiempo. Cuando la transferencia ha sido completada, la pantalla muestra **“101”** indicando que el fichero ha sido almacenado en su ordenador.
- (Durante este proceso puede presionar la teclas **SCENE 1** para volver a realizar la transferencia de datos).

SCAN-1000DMX

ULink(Transfiriendo datos a SCAN 1000 DMX) (Recepción de datos)

Esta operación le permitirá transferir los datos almacenados previamente desde su ordenador hasta la consola. Primero debe instalar la aplicación Usave y el driver USB que acompaña al cable Ulink. Si está usando el mismo ordenador que ha utilizado para almacenar los datos, debe usar el mismo software ya instalado. Si es un ordenador diferente, antes debe instalar el software Usave.

- (1) Conecte el stick en por el lado del LED indicador, a un puerto USB de su ordenador Y el lado opuesto, a la toma USB de su SCAN 1000 DMX.
- (2) Apague la consola desde el interruptor principal.
- (3) Pulse simultáneamente y mantenga las teclas **FIXTURE 2**, **FIXTURE 3** y **SCENE 2** y encienda la unidad. En la pantalla parpadeará continuamente “**reAd**” (**ready**). Esto significa que la unidad está preparada para recibir datos.
- (4) En su ordenador, abra el programa **Usave** presionando en **INICIO**, **Programas** y localizando **Usave**.
- (5) Presione **Select Ulink** en la esquina superior derecha del programa **Usave**.
- (6) Pulse **Send File**. Aparecerá una pantalla de envío. Seleccione el fichero que desea transferir a su SCAN 1000 DMX. nombre que desea que tenga el fichero. La transferencia comienza de inmediato. La pantalla muestra “**reCe**” (**recibiendo**). Cuando la transferencia ha sido completada, la pantalla muestra “**101**” indicando que el fichero ha sido cargado en su controlador.

Esta operación le permite transferir datos desde el controlador hasta su memory stick. Se pueden almacenar 8 carpetas con una capacidad total de 128 MB. Primero debe instalar el software Usave y el driver USB que acompaña a su Memory Stick.

- (1) Instale su Memory Stick en el puerto USB de la consola SCAN 1000 DMX.
- (2) Apague la unidad mediante el interruptor general.
- (3) Presione simultáneamente y mantenga las teclas **FIXTURE 8**, **FIXTURE 9** y **SCENE 1**, encendiendo a la vez la consola. Si aparece **"Fail"** en la pantalla, significa que el stick no está instalado adecuadamente. Repite los pasos 1 y 2 vuelva a intentarlo. Nota: Si aparece **"noP"** significa que no hay ficheros almacenados en el Memory Stick. Puede almacenar hasta 8 carpetas. Si aparece **"FLOX"**, X representa que los ficheros están preparados para ser almacenados y puede usar las teclas **BANK UP/DOWN** para acceder a otras carpetas almacenadas en el stick. Si el número de carpeta no aparece, significa que está vacío y puede ser usado. Si ha usado las 8 carpetas, puede sobrescribir las. Asegúrese que hay una copia en su ordenador antes de sobrescribir las posiciones.
- (4) Presione a la vez las teclas **Program** y **Scene #** donde # corresponde a la carpeta donde desea almacenar los datos. Por ejemplo, si desea almacenar en la carpeta 4, debe presionar a la vez **Program** y **Scene 4**. La pantalla muestra **"dAtA"** durante la transferencia. Cuando se ha completado, la pantalla muestra **"101"** para indicar que el fichero se ha almacenado en su ordenador.

USBMEMStick(Almacenar fichero al ordenador desde MEM Stick)

Esta operación le permite almacenar los ficheros desde su Memory Stick al ordenador. Primero necesita instalar la aplicación Usave y el driver USB que acompaña al stick.

- (1) Instale el Memory Stick en el puerto USB de su ordenador.
- (2) Abra el programa **USave** pulsando **INICIO** en la barra de windows, pulsando **Programas** y USave.
- (3) Pulse **Select Ustick** en la parte superior izquierda del programa Usave.
- (4) Pulse **“Dirtory”**. Una lista de los ficheros que se encuentran en la memoria aparecerán en pantalla.
- (5) Marque el fichero que desea almacenar en su ordenador pulsando sobre él.
- (6) Pulse **“Read”**. se abrirá una ventana de envío y asignará automáticamente un nombre. **Es muy importante que no cambie el nombre del fichero. Si no podría tener problemas recargando el fichero desde el controlador más tarde.**
- (7) Seleccione un destino a su fichero como “Escritorio” y pulse **“Open”**. La transferencia comienza de inmediato . Una vez completada, debe volver a la pantalla principal de Usave.

Para almacenar más ficheros en su ordenador, repita los pasos del 5 al 7.

SCAN-1000DMX

USBMEMStick(Recargar ficheros al Stick desde el ordenador)

Esta operación le permite recargar los ficheros desde su ordenador a su MEM Stick. Primero debe instalar la aplicación **USave** y el driver USB de su stick.

- (1) Instale el MEM Stick en el puerto USB de su ordenador.
- (2) Abra el programa **USave** pulsando **INICIO** en el panel de windows y Programas, hasta abrir **USave**.
- (3) Pulse **Select Ustick** en la parte superior izquierda del programa Usave.
- (4) Pulse **“Writ”**, aparecerá una pantalla de envío.
- (5) Seleccione el destino y pulse en el fichero que desea cargar en el MEM Stick. El nombre del fichero comprende **“FL01 a FL08”**.
- (6) Repita los pasos 4 y 5 para cargar más ficheros en su stick.

USBMEMStick (Borrar ficheros y formatear Stick)

Esta operación le permite borrar los ficheros individualmente de su stick y formatear completamente la unidad, borrando todos los ficheros a la vez. Primero debe instalar la aplicación Usave y cargar el driver USB de su stick.

- (1) Instale el MEM Stick en la toma USB de su ordenador.
- (2) Ara el programa **USave** pulsando **INICIO** en el panel windows, pulse **Programas y Usave**.
- (3) Pulse **Select Ustick** en la parte superior izquierda de la pantalla de programa Usave.
- (4) Pulse **“Dirtory”**. Una lista de los ficheros actuales en el MEM Stick aparecerá en pantalla.
Atención; La siguiente función borrará completamente la memoria de su stick. Si desea borrar los ficheros uno a uno, pase al paso. Para formatear o borrar todos los ficheros, pulse “Format” ahora. Todos los ficheros serán eliminados del stick.
- (5) Marque el fichero que desea borrar pulsando sobre él.
- (6) Pulse **“DEL”** para borrarlo inmediatamente. Para borrar más ficheros, repita los pasos 5 y 6.

SCAN-1000DMX

USBMEMStick(Transferir datos a SCAN 1000 DMX desde el MEM Stick)

Esta operación le permite transferir datos desde el controlador hasta su memory stick. Se pueden almacenar 8 carpetas con una capacidad total de 128 MB. Primero debe instalar el software Usave y el driver USB que acompaña a su Memory Stick.

- (1) Instale su Memory Stick en el puerto USB de la consola SCAN 1000 DMX.
- (2) Apague la unidad mediante el interruptor general.
- (3) Presione simultáneamente y mantenga las teclas **FIXTURE 8**, **FIXTURE 9** y **SCENE 2**, encendiendo a la vez la consola. Si aparece “**Fail**” en la pantalla, significa que el stick no está instalado adecuadamente. Repite los pasos 1 y 2 vuelva a intentarlo. Nota: Si aparece “**noP**” significa que no hay ficheros almacenados en el Memory Stick. Puede almacenar hasta 8 carpetas. Si aparece “**FL0X**”, X representa que los ficheros están preparados para ser almacenados y puede usar las teclas **BANK UP/DOWN** para acceder a otras carpetas almacenadas en el stick. Seleccione el fichero que desea cargar al controlador. Por ejemplo si tiene su programa almacenado en “**FL01**”, configúrelo y proceda al siguiente paso.
- (4) Presione a la vez las teclas **Program** y **Scene #** donde # corresponde a la carpeta donde desea almacenar los datos. Por ejemplo, si desea almacenar en la carpeta 4, debe presionar a la vez **Program** y **Scene 4**. La pantalla muestra “**dAtA**” durante la transferencia. Cuando se ha completado, la pantalla muestra “101” para indicar que el fichero se ha almacenado en su ordenador.

SCAN-1000DMX

Controlador MIDI

Para fixture 1-13, Chase 1-13, Scene 1-13 y joystick, SCAN 1000 DMX puede funcionar como un simple controlador MIDI. LA función de control MIDI se encuentra en 10 páginas. El siguiente diagrama lo detalla.

Pagina	Chase1-12	Scene1-12	Fixture1-12	Slider1-8	Slider9-16
1	Note0-11	Note12-19	Note20-31	Cc0-7	Cc8-15
2	Note0-11	Note12-19	Note32-43	Cc16-23	Cc24-31
3	Note0-11	Note12-19	Note44-55	Cc32-39	Cc40-47
4	Note56-67	Note68-75	Note76-87	Cc48-55	Cc56-63
5	Note88-99	Note100-107	Note108-119	Cc64-71	Cc72-79
6	Note88-99	Note120-127	Note108-119	Cc80-87	Cc88-95
7	Note08-19	Note0-7	Note20-31	Cc96-103	Cc104-111
8	Note40-51	Note32-39	Note52-63	Cc112-119	Cc120-127
9	Note64-75	Note76-83	Note84-95	Cc0-7	Cc8-15
10	Note96-107	Note108-115	Note116-127	Cc0-7	Cc8-15

El Fade Time joystick controla la función del cambio de programa.

Notas:

- Cc es una abreviatura de cambio de control .
- Puede seleccionar la página con BankUP/DOWN.
- Mantenga pulsado Midi/Bkc y pulse UP/DOWN si desea cambiar el canal MIDI

Especificaciones Tecnicas

Alimentación	DC9~15V, 500mA
Fusible Interno.....	500mA 250V, 5x20mm
MIDI IN.....	Conector 5Pin MIDI
SALIDA DMX	Conector 5Pin/3Pin hembra
ENTRADA DE AUDIO.....	conector RCA
CONTROL PEDAL EXTERNO.....	conector DB-9
Dimensiones	483x135x82mm
Peso(aprox.)	2.2 kg



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



All rights reserved.
