Steren

Consola DMX 512 para iluminación

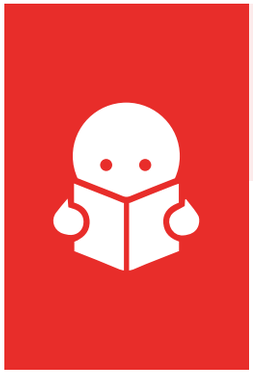
Manual de instrucciones



DMX-116

V0.0 / 0324B

IMPORTANTE



Por favor, lee completamente y con atención este instructivo, antes de realizar cualquier acción con el equipo, para saber cómo utilizarlo adecuadamente.

La información es presentada únicamente como referencia; debido a actualizaciones pueden existir diferencias. Las imágenes mostradas son ilustrativas. El diseño y el funcionamiento del producto pueden variar sin previo aviso. Consulta nuestra página **www.steren.com** para obtener la versión más reciente de este manual.

PRECAUCIONES

- No expongas el equipo a temperaturas extremas.
- No lo uses ni almacenes en lugares con goteras o salpicaduras de agua.
- Siempre utiliza un paño suave y seco para limpiarlo.
- No utilices el equipo si se encuentra dañado el cable de conexión.
- Cualquier reparación no autorizada anulará la garantía.
- No utilices solventes para limpiarlo.
- Coloca el equipo en un lugar con suficiente ventilación.
- Antes de encender el equipo, comprueba que los controles estén en los niveles mínimos.
- Asegúrate siempre de conectar el equipo en el voltaje adecuado y de que el voltaje de línea al que se conecta no sea superior al indicado en la etiqueta o en el panel posterior del dispositivo.
- Este producto está diseñado únicamente para uso en interiores.
- Para evitar el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no expongas el dispositivo a la lluvia o a la humedad.
- Asegúrate de que no haya materiales inflamables cerca del equipo mientras está en funcionamiento.
- El equipo debe instalarse en un lugar con ventilación adecuada, al menos a 50 cm de superficies adyacentes.

- En caso de que se presente un problema operativo grave, deja de utilizar el dispositivo inmediatamente.
- Nunca intentes repararlo. Las reparaciones realizadas por personas no autorizadas pueden provocar daños o fallos de funcionamiento.
- No conectes el dispositivo a un dimmer.
- Asegúrate de que el cable de alimentación no esté doblado ni dañado.
- Nunca jales el cable de alimentación para desconectarlo.
- No operes este dispositivo en condiciones de temperatura ambiente que excedan los límites recomendados.
- Los niños deben ser supervisados para asegurarse de que no empleen el aparato como juguete.

ÍNDICE

CONTENIDO DEL EMPAQUE 6

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO 7

GLOSARIO 10

MODO DE USO 12

- Configuración 12
  - Conexión 12
  - Dirección (address) de los dispositivos 12
  - Canales de giro e inclinación (pan / tilt) 14
  - Restablecer el sistema 15
  - Copiar un escáner 15
  - Asignación de tiempo de desvanecimiento (fade time) 16
- Operación 17
  - Modo Manual 17
  - Revisar escenas y chases 17
- Programación 18
  - Ingresar al modo de Programación 18
  - Crear una escena 18
  - Ejecutar un programa 20
  - Revisar un programa 20
  - Editar un programa 20
  - Copiar un programa 21

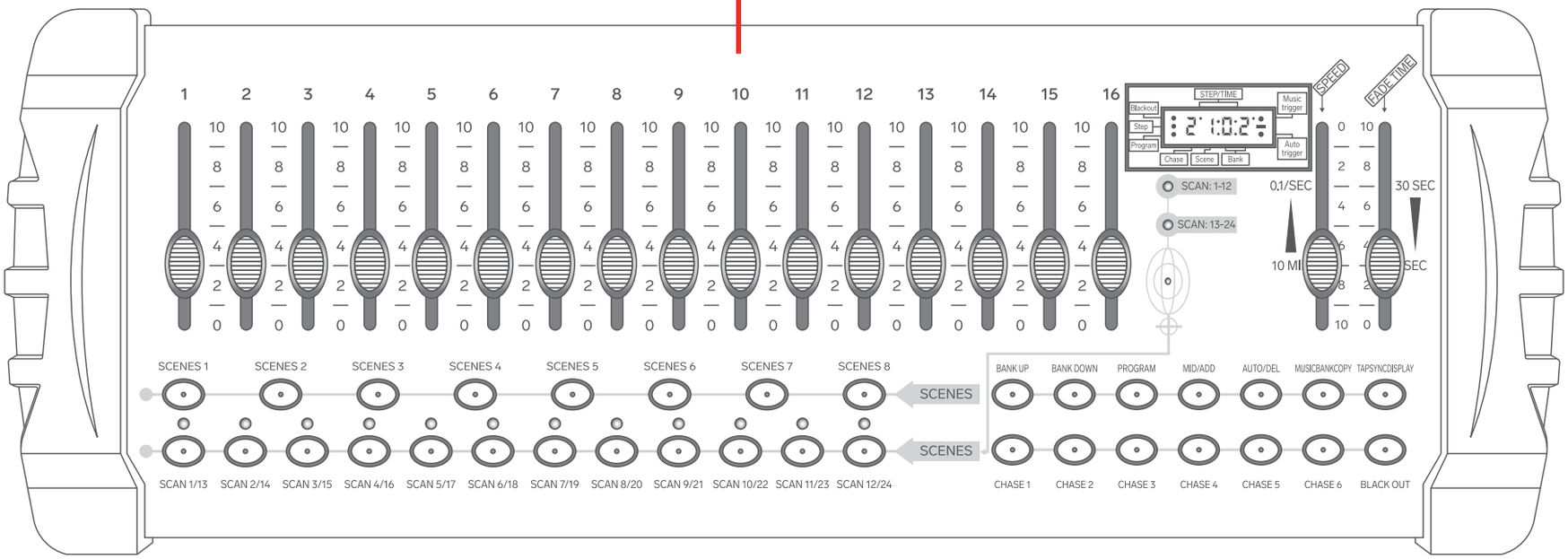
Programación de un chase 22
Crear un chase 22
Ejecutar un chase 22
Revisar un chase 23
Editar un chase (copiar un banco en un chase) 23
Editar un chase (copiar una escena en un chase) 23
Editar un chase (insertar una escena en un chase) 24
Eliminar una escena de un chase 24
Eliminar un chase 25
Eliminar todos los chases 25
Programación de escenas o pasos (steps) 26
Insertar una escena 26
Copiar una escena 27
Eliminar una escena 27
Eliminar todas las escenas 28
Playback 28
Ejecución en modo Music 28
Ejecución en modo Automático 29
Blackout 30
Operación MIDI 30

APÉNDICE 32
Conexión de dispositivos 32
Tabla de referencia rápida del DipSwitch DMX 34

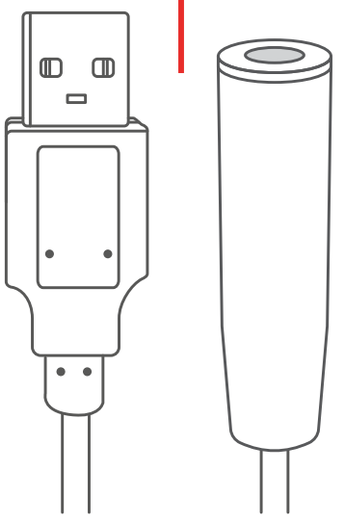
ESPECIFICACIONES 35

CONTENIDO DEL EMPAQUE

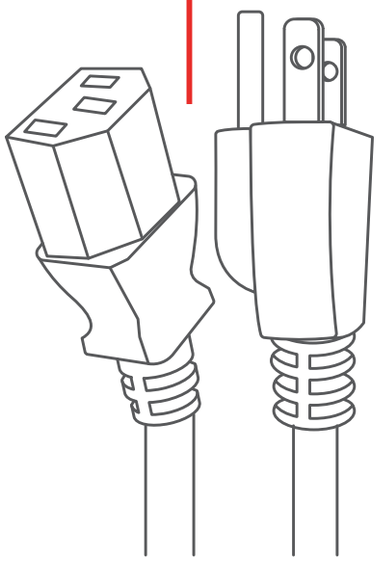
Mezcladora de iluminación (DMX 512)



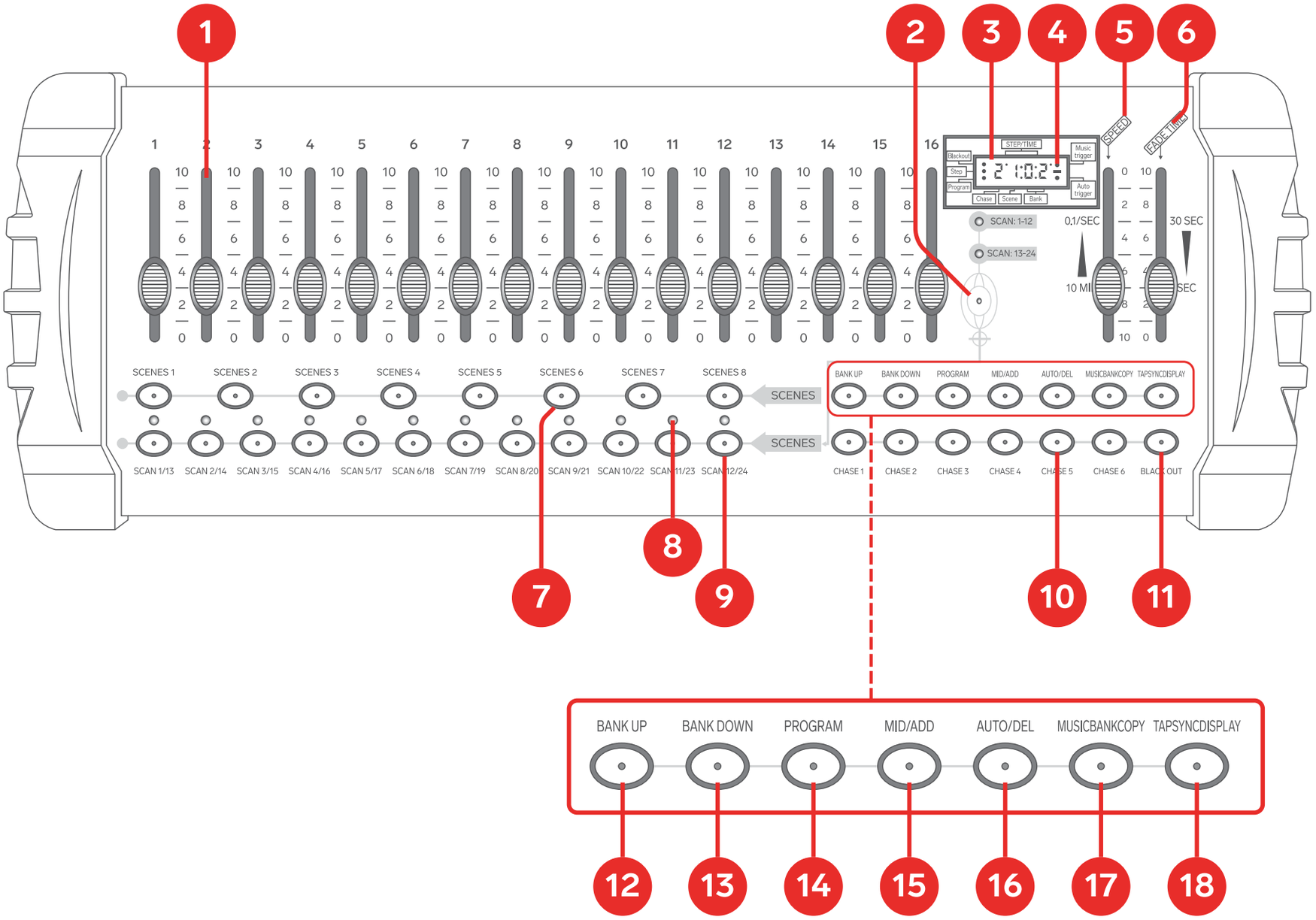
Lámpara LED



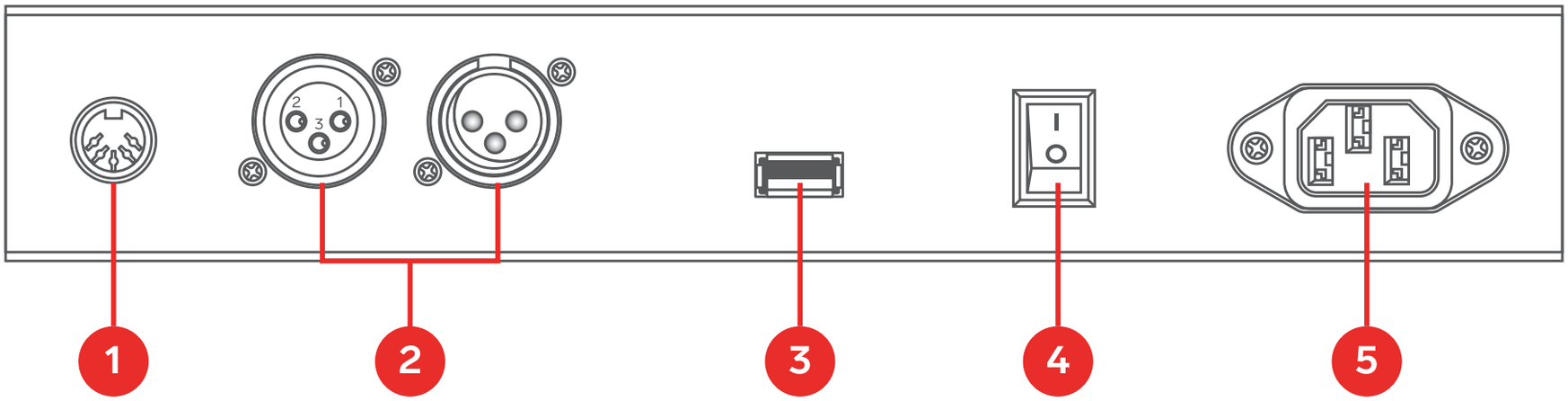
Cable de alimentación



DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO



1. **Faders de canal:** Ajustan los valores DMX. (Los canales 1 - 16 se pueden ajustar inmediatamente después de presionar el botón de selección del escáner respectivo)
2. **Selección de página**: En modo Manual, sirve para alternar entre páginas de control
3. **Pantalla digital**: Muestra los datos operativos pertinentes
4. **Indicadores LED de modo**: Indican el modo de funcionamiento seleccionado (Manual, Music o Auto)
5. **Fader de velocidad**: Ajusta el tiempo de espera de una escena o un paso dentro de un chase
6. **Fader de tiempo de desvanecimiento o fundido**: También considerado como un “fundido cruzado”, establece el intervalo de tiempo entre dos escenas en un chase
7. **Selección de escena:** Botones que representan la ubicación, selección y almacenamiento de una escena
8. **Indicadores LED de escáner:** Indican los equipos seleccionados actualmente
9. **Escáner**: Selección de equipo
10. **Chase**: Acceso directo a las memorias de almacenamiento Chases (1-6)
11. **Blackout**: Establece el valor del shutter o dimmer de todos los dispositivos en "0", lo que provoca que cese toda la salida de luz
12. **Desplazamiento de banco hacia arriba**: Función para recorrer escenas/pasos en bancos o chases
13. **Desplazamiento de banco hacia abajo**: Función para recorrer escenas/pasos en bancos o chases
14. **Botón de programación**: Ingresa al modo de Programación
15. **MID/ADD**: Activa el control externo MIDI y también se utiliza para confirmar el proceso de grabar/guardar
16. **Modo Automático/Borrar**: Se utiliza para activar el modo Automático y para la función de eliminar o borrar durante la programación
17. **Modo Music/Copia**: Se utiliza para activar el modo Music y como comando de copia durante la programación
18. **TAP Sync Display**: Cambia los valores DMX desplegados en la pantalla a valores de porcentajes



1. **Entrada MIDI:** Para activación de bancos y chases a través de un dispositivo MIDI externo
2. **Conectores Cannon DMX**: Señal DMX
3. **Conector USB:** Para conectar la lámpara
4. **Interruptor de encendido/apagado:** Enciende y apaga el equipo
5. **Conector de entrada CA:** Alimentación de energía

GLOSARIO

Los siguientes son términos comunes utilizados en la programación de luces:

Accesorio o equipo (fixture) se refiere a un instrumento de iluminación u otro dispositivo, como un nebulizador o un fader que se pueda controlar.

Blackout es un estado en el que la salida de luz de todos los dispositivos de iluminación se establece en 0 o se apaga, generalmente de forma temporal.

Chases también pueden denominarse programas. Un chase consta de varias escenas apiladas una tras otra.

DMX-512 es un protocolo de comunicación digital estándar de la industria utilizado en equipos de iluminación de entretenimiento.

Escáner se refiere a un instrumento de iluminación con un espejo de giro e inclinación; sin embargo, en esta mezcladora se puede utilizar para controlar cualquier dispositivo compatible con DMX-512 como dispositivo genérico.

Escenas son estados de iluminación estáticos.

Fade slider o control deslizante de desvanecimiento se utiliza para ajustar el tiempo entre escenas dentro de un chase.

MIDI es un estándar para representar información musical en formato digital. Una entrada MIDI proporcionaría activación externa de escenas utilizando un dispositivo como un teclado MIDI.

Shutter (obturador) es un dispositivo mecánico en el equipo de iluminación que le permite bloquear el camino de las luces. A menudo se utiliza para disminuir la intensidad de la salida de luz y para hacer luz estroboscópica.

Sliders son los controles deslizantes también conocidos como **faders**.

Speed slider controla la cantidad de tiempo en que una escena mantendrá su estado. También se considera un tiempo de espera.

Stand Alone se refiere a la capacidad de un dispositivo para funcionar independientemente de un controlador externo y generalmente sincronizado con la música, debido a un micrófono incorporado.

Patching se refiere al proceso de asignar a los dispositivos un canal DMX.

Playbacks también puede considerarse como escenas o chases de un programa que se puede reproducir durante un show.

Programas son escenas apiladas una tras otra. Se puede programar como una sola escena o como múltiples escenas en secuencia.

Configuración

Conexión

1. Coloca la fuente de alimentación en la entrada correspondiente del equipo y conéctala a una toma de corriente.
2. Conecta el o los cables DMX en los equipos de iluminación inteligentes, como se describe en el manual de instrucciones correspondiente a cada equipo.

Dirección (address) de los dispositivos

La mezcladora de iluminación está programada para controlar 32 canales de DMX por equipo, por lo tanto, los aparatos que desees controlar con los botones **SCANNER** de la unidad deben estar separados en 16 canales.

NÚMERO DE ACCESORIO O ESCÁNER	DIRECCIÓN DE INICIO DMX PREDETERMINADA	AJUSTES DEL DIPSWITCH BINARIO - CAMBIAR A LA POSICIÓN “ON”
1	1	1
2	17	1,5
3	33	1,6
4	49	1,5,6
5	65	1,7
6	81	1,5,7
7	97	1,6,7
8	113	1,5,6,7
9	129	1,8
10	145	1,5,8
11	161	1,6,8
12	177	1,5,6,8
13	193	1,7,8
14	209	1,5,7,8
15	209	1,6,7,8
16	241	1,5,6,7,8
17	257	1,9
18	273	1,5,9
19	289	1,6,9
20	305	1,5,6,9
21	321	1,7,9
22	337	1,5,7,9
23	353	1,6,7,9
24	369	1,5,6,7,9

Por favor, consulta el manual correspondiente al dispositivo que deseas controlar, para obtener las instrucciones de direccionamiento DMX. La tabla anterior se refiere a un dispositivo configurable estándar de 9 interruptores DipSwitch.

Canales de giro e inclinación (pan / tilt)

Debido a que no todos los dispositivos de iluminación inteligentes son iguales ni comparten los mismos atributos de control, la mezcladora de iluminación permite al usuario asignar el canal de giro e inclinación correcto para cada dispositivo individualmente.

Acción:

1) Mantén presionados los botones **PROGRAM** y **TAPSYNC DISPLAY** en un canal DMX diferente.

2) Presiona un botón **SCANNER** o **PAGE SELECT** que represente el dispositivo cuyos faders deseas reasignar.

3) Mueve un fader de 16 canales para seleccionar el canal pan.

4) Presiona el botón **TAPSYNC DISPLAY** para seleccionar pan/tilt.

5) Mueve un fader de 16 canales para seleccionar el canal tilt.

6) Presiona y mantén presionados los botones **PROGRAM** y **TAPSYNC DISPLAY** para salir y guardar la configuración. T*odos los LED destellarán.*

Notas

- El pan/tilt se puede reasignar para tener salida en un canal DMX diferente.
- Presiona los botones **AUTO/DEL** para eliminar el modo de asignación de canales.

Restablecer el sistema

¡Advertencia!

Esta acción restablecerá la mezcladora a los valores predeterminados de fábrica, por lo tanto, se borrarán todos los programas y las configuraciones.

Acción:

1) Apaga la mezcladora de iluminación.

2) Mantén presionados los botones **BANK UP** y **AUTO/DEL**.

3) Enciende la unidad (mientras mantienes presionados los botones **BANK UP** y **AUTO/DEL**).

Copiar un escáner

Ejemplo: Copiar el escáner 1 al escáner 2.

Acción:

1) Mantén presionado el botón **SCAN 1.**

2) Sin dejar de presionar **SCAN 1,** presiona el botón **SCAN 2.**

3) Suelta primero el botón **SCAN 1** antes de soltar el botón **SCAN 2.**

*Todos los indicadores LED correspondientes al área **SCANNERS** destellarán para confirmar que la copia se ha realizado correctamente.*

Nota

Para ahorrar tiempo, puedes copiar la configuración de un botón de escáner a otro.

Asignación de tiempo de desvanecimiento (fade time)

Puedes elegir si el tiempo de desvanecimiento durante la ejecución de la escena se implementa de manera amplia en todos los canales de salida o solo en los canales de movimiento pan/tilt. Esto es relevante porque es probable que quieras que los colores cambien rápidamente sin afectar el movimiento de la luz.

Acción:

1) Apaga la mezcladora de iluminación.

2) Mantén presionados los botones **BLACKOUT** y **TAPSYNC DISPLAY** simultáneamente.

3) Enciende la mezcladora.

4) Presiona el botón **TAPSYNC DISPLAY** para alternar entre los dos modos: (A) = todos los canales o (P) = solo pan/tilt.

5) Presiona **BLACKOUT** y **TAPSYNC DISPLAY** para guardar la configuración. *Todos los LED parpadearán para confirmar.*

Nota
R = Todos los canales
P = Solo pan/tilt

Operación

Modo Manual

El modo Manual permite el control directo de todos los escáneres. Puedes moverlos y cambiar atributos utilizando los faders de canal.

Acción:

1) Presiona el botón **AUTO/DEL** repetidamente hasta que se encienda el equipo LED a controlar manualmente.
2) Selecciona un botón de **SCANNER.**
3) Mueve los faders para cambiar los atributos del dispositivo.
4) Presiona el botón **TAP SYNC DISPLAY** para alternar el indicador de salida en el LED del display entre valores DMX (0 – 255) y porcentaje (0 – 100).

Nota
Todos los cambios realizados en el modo Manual son temporales y no se registrarán.

Revisar escenas y chases

Para realizar esta acción, se asume que se han grabado escenas y chases previamente; si no es el caso, omite este procedimiento y dirígete a la sección correspondiente a la programación.

Revisión de escena

Acción:

1) Selecciona cualquiera de los 30 bancos presionando los botones **BANK UP/DOWN**.
2) Selecciona un botón **SCENE** (1- 8) para revisar.
3) Mueve los faders para cambiar los atributos del dispositivo.

Revisión de chase
Acción:

1) Presiona cualquiera de los 6 botones de **CHASE.**

2) Presiona el botón **TAP SYNC DISPLAY** para ver el número de paso en el display.

3) Presiona los botones **BANK UP/DOWN** para revisar todas las escenas del chase.

> **Nota**
> Asegúrate de que la mezcladora de iluminación esté todavía en modo Manual.

Programación

Un programa (banco) es una secuencia de diferentes escenas (o pasos) que se activarán una tras otra. En este equipo se pueden crear 30 programas de 8 escenas en cada uno.

Ingresar al modo de Programación

Presiona el botón PROGRAM hasta que el LED destelle.

Crear una escena

Una escena es un estado de iluminación estático. Las escenas se almacenan en bancos. Hay 30 memorias de banco en este equipo y cada banco puede contener 8 memorias de escena.

La mezcladora de iluminación puede guardar 240 escenas en total.

Acción:

1) Presiona el botón **PROGRAM** hasta que el LED destelle.

2) Coloca los faders **SPEED** y **FADE TIME** completamente hacia abajo.

3) Selecciona los **SCANNERS** que deseas incluir en la escena.

4) Modifica la composición moviendo los controles deslizantes.

5) Toca el botón **MIDI/ADD.**

6) Elige un banco (**BANK 01 - 30**) para cambiarlo si es necesario.

7) Selecciona un botón de **SCENES** para almacenar.

8) Repite los pasos del 3 al 7 según sea necesario. (Se pueden grabar 8 escenas en un programa).

9) Para salir del modo de Programación, mantén presionado el botón **PROGRAM.**

Notas

- Anula la selección de Blackout si el LED correspondiente está encendido.
- Puedes seleccionar más de un aparato.
- Hay 8 escenas disponibles en cada banco.
- Todos los LED destellarán para confirmar la acción. En el display se mostrarán el número de escena y el número de banco utilizados.

Ejecutar un programa

Acción:

1) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para cambiar los bancos del programa si es necesario.

2) Presiona el botón **AUTO/DEL** repetidamente hasta que se encienda el LED **Auto.**

3) Ajusta la velocidad de **PROGRAM** mediante el fader **SPEED** y la velocidad del bucle con el fader **FADE TIME.**

4) Alternativamente, puedes tocar el botón **TAP SYNC DISPLAY** dos veces. El tiempo entre dos toques establece el tiempo entre escenas (hasta 10 minutos).

Notas

- Anula la selección de Blackout si el LED correspondiente está encendido.
- También se denomina “Tap-Sync”.

Revisar un programa

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** hasta que el LED destelle.

2) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de **PROGRAM** que deseas revisar.

3) Presiona los botones de **SCENES** para revisar cada escena individualmente.

Editar un programa

Las escenas deben modificarse manualmente.

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** hasta que el LED destelle.

2) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para cambiar los bancos de programa si es necesario.

3) Selecciona el dispositivo deseado mediante un botón de **SCANNERS.**

4) Ajusta y cambia los atributos del dispositivo usando los faders de canal.
5) Presiona el botón **MID/ADD** para preparar el guardado.
6) Selecciona el botón de **SCENES** que desees para guardar.

> **Nota**
> Anula la selección de Blackout si el LED correspondiente está encendido.

Copiar un programa

Acción:
1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** hasta que el LED destelle.
2) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de **PROGRAM** que copiarás.
3) Presiona el botón **MID/ADD** para preparar la copia.
4) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco de **PROGRAM** de destino.
5) Presiona el botón **MUSIC BANK COPY** para ejecutar la copia. *Todos los LED del controlador destellarán.*

> **Nota**
> Las 8 escenas de un banco de programas se copiarán.

Programación de un chase

Un chase (secuencia) se crea utilizando escenas guardadas previamente. Las escenas se convierten en pasos de un chase y se pueden organizar en el orden que elijas. Es muy recomendable que antes de programar un chase por primera vez, borres todas las secuencias de la memoria. Consulta la sección "Eliminar todos los chases" para obtener las instrucciones.

Crear un chase

Un chase puede contener 240 escenas a modo de pasos. Los términos “pasos” y “escenas” se utilizan indistintamente.

Acción:

1) Presiona el botón **PROGRAM** hasta que el LED destelle.
2) Presiona el botón **CHASE** (1 - 6) que deseas programar.
3) Cambia de banco (**BANK**) si es necesario para localizar una escena.
4) Selecciona la escena (**SCENE**) a insertar.
5) Toca el botón **MID/ADD** para almacenar.
6) Repite los pasos 3 a 5 para agregar pasos adicionales en el chase. Se pueden grabar hasta 240 pasos.
7) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para guardar el chase.

Ejecutar un chase

Acción:

1) Presiona un botón **CHASE** y luego presiona el botón **AUTO/DEL.**
2) Ajusta la velocidad del chase tocando el botón **TAP SYNC DISPLAY** dos veces al ritmo que elijas.

Nota
El tiempo entre 2 toques establecerá la velocidad del chase (hasta 10 minutos).

Revisar un chase

Acción:
1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** hasta que el LED se encienda.
2) Selecciona el botón **CHASE** que desees.
3) Presiona el botón **TAP SYNC DISPLAY** para cambiar el display a pasos (Step).
4) Revisa cada escena/paso individualmente usando los botones **BANK UP/DOWN.**

Editar un chase (copiar un banco en un chase)

Acción:
1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.
2) Presiona el botón **CHASE** deseado.
3) Selecciona el banco que deseas copiar usando los botones **BANK UP/DOWN.**
4) Presiona el botón **MUSIC BANK COPY** para preparar la copia.
5) Presiona el botón **MID/ADD** para copiar el banco. *Todos los LED destellarán.*

Editar un chase (copiar una escena en un chase)

Acción:
1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.
2) Presiona el botón **CHASE** deseado.
3) Selecciona el banco que contiene la escena a copiar usando los botones **BANK UP/DOWN.**
4) Presiona el botón **SCENE** que corresponde a la escena a copiar.
5) Presiona el botón **MID/ADD** para copiar la escena. *Todos los LED destellarán.*

Editar un chase (insertar una escena en un chase)

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.

2) Presiona el botón **CHASE** deseado.

3) Presiona **TAP SYNC DISPLAY** para cambiar el display a la vista de pasos (Steps).

4) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para navegar por los pasos y localizar el punto de inserción de la nueva escena. *El display leerá el número de paso.*

5) Presiona el botón **MID/ADD** para preparar la inserción.

6) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para localizar la escena.

7) Presiona el botón **SCENE** que corresponde a la escena a insertar.

8) Presiona el botón **MID/ADD** para insertar la escena. *Todos los LED destellarán.*

> **Nota**
> Por ejemplo, para insertar una escena entre los pasos 05 y 06, navega usando los botones **BANK** hasta que en el display aparezca **STEP05.**

Eliminar una escena de un chase

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.

2) Presiona el botón **CHASE** deseado que contiene la escena que deseas eliminar.

3) Presiona **TAP SYNC DISPLAY** para cambiar el display a la vista de pasos (Steps).

4) Selecciona la escena/paso a eliminar usando los botones **BANK UP/DOWN.**

5) Presiona el botón **AUTO/DEL** para eliminar el paso/escena. *Todos los LED destellarán.*

Eliminar un chase

Acción:
1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.
2) Presiona el botón correspondiente al **CHASE** (1- 6) para eliminarlo.
3) Mantén presionado el botón **AUTO DEL** y el botón **CHASE** respectivo para eliminar el chase. *Todos los LED destellarán.*

Eliminar todos los chases

¡PRECAUCIÓN!
Este procedimiento resultará en la eliminación irrevocable de la memoria de los chases. Se conservarán las escenas individuales y los bancos de programas.

Acción:

1) Apaga la mezcladora de iluminación.
2) Mantén presionado el botón **BANK DOWN** y el botón **AUTO/DEL** mientras enciendes la mezcladora. *Todos los LED parpadearán.*

Programación de escenas o pasos (steps)

Insertar una escena

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.
2) Presiona el botón **CHASE** deseado.
3) Presiona **TAP SYNC DISPLAY** para cambiar el display a la vista de pasos (Steps).
4) Utiliza los botones **BANK UP/DOWN** para navegar por los pasos y localizar el punto de inserción de la nueva escena. *El display leerá el número de paso.*
5) Presiona el botón **MID/ADD** para preparar la inserción.
6) Utiliza el botón **BANK UP/DOWN** para localizar la escena.
7) Presiona el botón **SCENE** que corresponde a la escena a insertar.
8) Presiona el botón **MID/ADD** para insertar la escena. *Todos los LED destellarán*.

Nota
Por ejemplo, para insertar una escena entre los pasos 05 y 06, navega usando los botones **BANK** hasta que en el display aparezca **STEP05.**

Copiar una escena

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.

2) Selecciona el banco que contiene la escena a copiar usando los botones **BANK UP/DOWN.**

3) Presiona el botón **SCENE** que corresponde a la escena a copiar.

4) Presiona el botón **MID/ADD** para copiar la escena.

5) Selecciona el banco de destino que contiene la memoria de escena para grabar usando los botones **BANK UP/DOWN.**

6) Presiona el botón **SCENE** deseado para completar la copia. *Todos los LED destellarán.*

Eliminar una escena

Acción:

1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** para ingresar al modo de programación.

2) Selecciona el banco que contiene la escena que deseas eliminar utilizando los botones **BANK UP/DOWN.**

3) Mantén presionado el botón **AUTO/DEL.**

4) Presiona el botón **SCENE** que corresponde a la escena que deseas eliminar. *Todos los LED destellarán.*

> **Nota**
> Al eliminar una escena, la ubicación física no se elimina; sin embargo, todos los 192 canales DMX disponibles para la escena se establecerán en el valor 0.

Eliminar todas las escenas

Acción:
1) Mantén presionado el botón **PROGRAM** y el botón **BANK DOWN** mientras apagas la mezcladora.

2) Vuelve a encender la mezcladora.

> **Nota**
> **¡PRECAUCIÓN!** Este proceso es irreversible. Todas las escenas con datos se establecerán en 0.

Playback

Ejecución en modo Music

Acción:
1) Presiona el botón **MUSIC BANK COPY** hasta que se encienda el LED **Music.**
2) Selecciona el programa para ejecutar en modo Music usando los botones **BANK UP/DOWN**
3) Alternativamente, puedes presionar un solo botón **CHASE** (1-6) o varios botones **CHASE** consecutivamente y todas las secuencias seleccionadas se repetirán en el orden seleccionado.
4) Puedes ajustar el tiempo de duración usando el fader **FADE TIME.**

Notas

- En el modo Music, los programas se activarán mediante el sonido utilizando el micrófono incorporado.
- Varias secuencias seleccionadas se repetirán y ejecutarán en el orden seleccionado originalmente.

Ejecución en modo Automático

Acción:

1) Presiona el botón **AUTO/DEL** hasta que se encienda el LED **Auto.**

2) Si no se presiona un botón **CHASE**, el controlador ejecutará automáticamente un programa **BANK.**

3) Cambia los programas de **BANK** usando los botones **BANK UP/DOWN.**

4) Alternativamente, puedes presionar un solo botón **CHASE (1 - 6)** o varios botones **CHASE** consecutivamente y todas las secuencias seleccionadas se repetirán en el orden seleccionado.

5) Puedes ajustar el tiempo entre pasos moviendo el fader **SPEED** y la duración del paso moviendo el fader **FADE TIME.**

Nota

- En el modo Automático, los programas se activarán mediante el desvanecimiento y el tiempo de velocidad de los controladores establecidos en los faders.
- Varias secuencias seleccionadas se repetirán y ejecutarán en el orden seleccionado originalmente.

Blackout

El botón **Blackout** pone toda la salida de iluminación en 0.

Operación MIDI

La mezcladora de iluminación solo responderá a los comandos MIDI en el canal MIDI que esté configurado en punto final. Todo el control MIDI se realiza mediante comandos. Todas las demás instrucciones MIDI se ignorarán. Para detener un chase, envía “Blackout”.

Acción:

1) Mantén presionado el botón **MID/ADD** durante aproximadamente 3 segundos.
2) Selecciona el canal de control **MID (1 - 16)** mediante los botones **BANK UP/DOWN** para configurar.
3) Mantén presionado el botón **MID/ADD** durante 3 segundos para guardar la configuración.
4) Para liberar el control MIDI, presiona cualquier otro botón excepto los botones **BANK** durante el paso 2.

Nota
Este es el canal en el que el controlador recibirá comandos de notas MIDI.

NOTA MIDI	FUNCIÓN (ENCENDER/APAGAR)
00 a 07	Escenas 1-8 en BANK 1
08 a 15	Escenas 1-8 en BANK 2
16 a 23	Escenas 1-8 en BANK 3
24 a 31	Escenas 1-8 en BANK 4
32 a 39	Escenas 1-8 en BANK 5
40 a 47	Escenas 1-8 en BANK 6
48 a 55	Escenas 1-8 en BANK 7
56 a 63	Escenas 1-8 en BANK 8
64 a 71	Escenas 1-8 en BANK 9
72 a 79	Escenas 1-8 en BANK 10
80 a 87	Escenas 1-8 en BANK 11
88 a 95	Escenas 1-8 en BANK 12
96 a 103	Escenas 1-8 en BANK 13
104 a 111	Escenas 1-8 en BANK 14
112 a 119	Escenas 1-8 en BANK 15
120	Chase 1
121	Chase 2
122	Chase 3
123	Chase 4
124	Chase 5
125	Chase 6
126	BLACKOUT

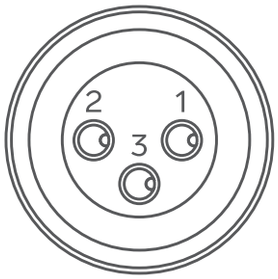
APÉNDICE

Conecta los dispositivos utilizando un cable blindado de par trenzado de dos conductores con conectores XLR macho a hembra de tres clavijas. La conexión del blindaje es el pin 1, mientras que el pin 2 es Datos Negativos (-) y el pin 3 es Datos Positivos (+).

Conexión de dispositivos

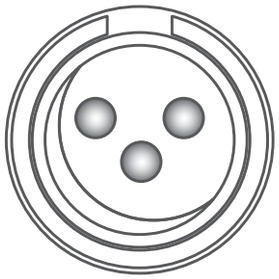
Conexión XLR:

SALIDA DMX
Jack de montaje XLR:



1- Tierra
2-Señal (-)
3-Señal (+)

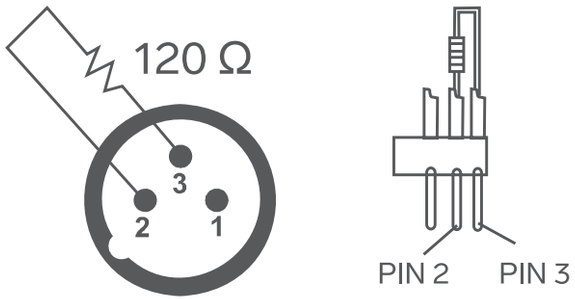
SALIDA DMX
Plug de montaje XLR:



1- Tierra
2-Señal (-)
3-Señal (+)

Precaución: En el último dispositivo, el cable DMX debe terminar con elementos "terminador" comunes que son usados para la última luz de una serie. Otra opción es fabricarlo con una resistencia de 120 Ω entre la señal (-) y la señal (+) en un conector XLR de 3 pines y conectarlo a la salida DMX del último dispositivo.

En el modo "Controller", en el último dispositivo de la cadena, la salida DMX debe estar conectada con un terminador DMX. Esto evita que el ruido eléctrico perturbe y corrompa las señales de control DMX. El terminador DMX es simplemente un conector XLR con una resistencia de 120 Ω conectada entre los pines 2 y 3, que luego se conecta a la toma de salida del último proyector de la cadena. Las conexiones están ilustradas en la siguiente imagen.



Si deseas conectar controladores DMX con otras salidas XLR, necesitarás utilizar cables adaptadores.
La transformación de la línea del controlador de 3 pines y 5 pines (plug y jack).

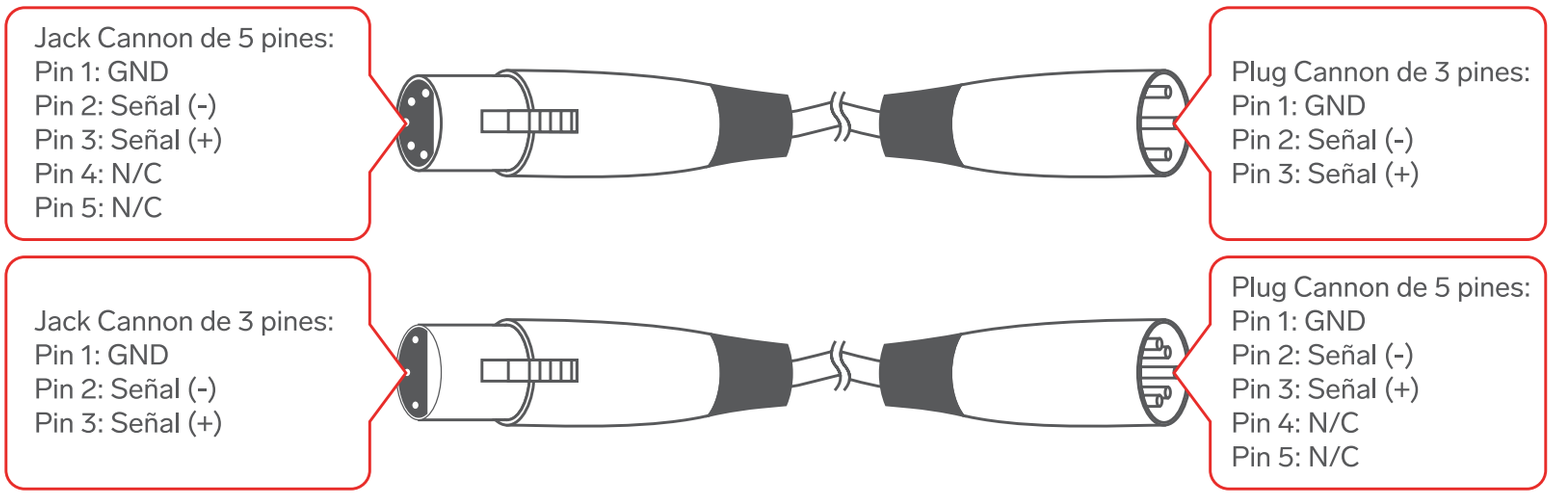


Tabla de referencia rápida del DipSwitch DMX

Tabla de referencia rápida de direcciones DMX

Posición del DipSwitch

DMX DIP SWITCH SET
0 = OFF
1 = ON
X = OFF / ON

#1	#2	#3	#4	#5																
#9						0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
#8						0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1
#7						0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1
#6						0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
0	0	0	0	0			32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	480
1	0	0	0	0		1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449	481
0	1	0	0	0		2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450	482
1	1	0	0	0		3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451	483
0	0	1	0	0		4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452	484
1	0	1	0	0		5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453	485
0	1	1	0	0		6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454	486
1	1	1	0	0		7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455	487
0	0	0	1	0		8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456	488
1	0	0	1	0		9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457	489
0	1	0	1	0		10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458	490
1	1	0	1	0		11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	459	491
0	0	1	1	0		12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460	492
1	0	1	1	0		13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461	493
0	1	1	1	0		14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462	494
1	1	1	1	0		15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463	495
0	0	0	0	1		16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496
1	0	0	0	1		17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497
0	1	0	0	1		18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498
1	1	0	0	1		19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499
0	0	1	0	1		20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500
1	0	1	0	1		21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501
0	1	1	0	1		22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502
1	1	1	0	1		23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503
0	0	0	1	1		24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504
1	0	0	1	1		25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505
0	1	0	1	1		26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506
1	1	0	1	1		27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507
0	0	1	1	1		28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508
1	0	1	1	1		29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509
0	1	1	1	1		30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510
1	1	1	1	1		31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511

ESPECIFICACIONES

Alimentación: 125 Vca 60 Hz 0,2 A
Entrada y salida XLR
Control de 24 luces y 16 locaciones para 384 canales
30 bancos de memoria, cada uno con 8 escenas
6 chases, cada uno con hasta 240 escenas
16 sliders para control manual de canales
Puerto USB A 5 Vcc 1 000 mA para lámpara LED incluida

PÓLIZA DE GARANTÍA

Producto: Consola DMX 512 para iluminación
Modelo: DMX-116
Marca: Steren

Esta póliza garantiza el producto por el término de un año en todos sus componentes y mano de obra, contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento, a partir de la fecha de entrega.

CONDICIONES

1. Para hacer efectiva la garantía, debe presentarse esta póliza o factura o comprobante de compra y el producto, en el lugar donde fue adquirido o en Electrónica Steren S.A. de C.V.
2. Electrónica Steren S.A de C.V. se compromete a reparar el producto en caso de estar defectuoso, sin ningún cargo al consumidor. Los gastos de transportación serán cubiertos por el proveedor.
3. El tiempo de reparación en ningún caso será mayor a 30 días, contados a partir de la recepción del producto en cualquiera de los sitios donde pueda hacerse efectiva la garantía.
4. El lugar donde se pueden adquirir partes, componentes, consumibles y accesorios, así como hacer válida esta garantía es en cualquiera de las direcciones mencionadas posteriormente.

ESTA PÓLIZA NO SE HARÁ EFECTIVA EN LOS SIGUIENTES CASOS:

1. Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
2. Cuando el producto no ha sido operado de acuerdo con el instructivo de uso.
3. Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personal no autorizado por Electrónica Steren S.A. de C.V.

El consumidor podrá solicitar que se haga efectiva la garantía ante la propia casa comercial donde adquirió el producto.
Si la presente garantía se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que le expida otra póliza, previa presentación de la nota de compra o factura respectiva.

DATOS DEL DISTRIBUIDOR

Nombre del Distribuidor_____
Domicilio _____
Fecha de entrega _____

ELECTRÓNICA STEREN S.A. DE C.V.
Biólogo Maximino Martínez, núm. 3408, col. San Salvador Xochimanca, Azcapotzalco, Ciudad de México, C.P. 02870,
RFC: EST850628K51

STEREN PRODUCTO EMPACADO S.A. DE C.V.
Autopista México-Querétaro, Km 26.5, sin número, Nave Industrial 3-A, col. Lomas de Boulevares, Tlalnepantla de Baz, Estado de México, C.P. 54020, RFC: SPE941215H43

En caso de que tu producto presente alguna falla, o si tienes alguna duda o pregunta, por favor, llama a nuestro Centro de Atención a Clientes, en donde con gusto te atenderemos en todo lo relacionado con tu producto Steren.

Centro de Atención a Clientes: (55) 15 16 60 00

Atención a clientes
(55) 1516 6000

/steren.mexico
@steren.oficial
SterenMedia

comentarios@steren.com.mx

www.steren.com.mx

Steren