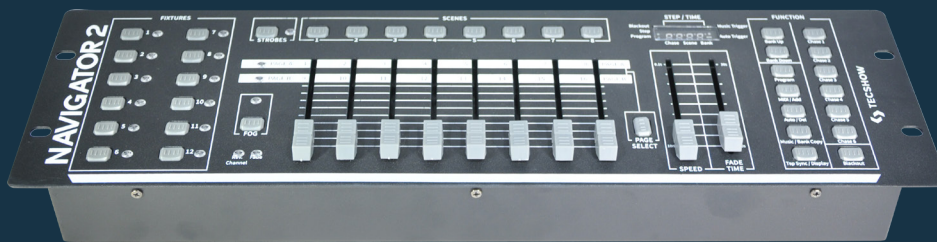


NAVIGATOR 2

DMX controller with 192 channels able to control up to 12 units of 16 channels each



USER MANUAL / MANUAL DE USUARIO

PLEASE READ THE INSTRUCTIONS CAREFULLY BEFORE USE
POR FAVOR LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR



1. OVERVIEW

Navigator 2

DMX controller with 192 channels able to control up to 12 units of 16 channels each

Navigator 2 is a DMX controller with 192 channels able to control up to 12 units of 16 channels each. The unit has a total of 30 banks with 8 programmable scenes (240 scenes max). Navigator 2 also includes an easy way of controlling strobes & smoke machines. In the other hand it has 6 chases with 240 programmed scenes and MIDI control over, banks, chases and blackout. Navigator's new generation is here!

Physical

- Dimensions: 483x171x89 mm. / 19x6.7x3.5 in.
- Weight: 2.6 Kg. / 5.7 Lbs.

Specifications

Interface

- 4-digit LED display
- 8 faders for manual control - 2 pages
- Blackout button
- Strobe and Smoke machine button

Features

- 192 DMX channels - Up to 12 units of 16 DMX channels each
- 30 banks of 8 programmable scenes
- 6 chases with 240 programmable scenes of 30 banks
- Assignable fade time
- Smoke machine input & shutter button

Connections

- 1 XLR-3 DMX Output connector
- 1 DIN connector: Smoke machine
- 1 Strobe connector
- 1 Midi Input
- 1 Power Input

2. BEFORE YOU BEGIN

Safety Instructions



For your own safety, please read this user manual carefully before your initially start-up.

Warning

- Always connect the product to a grounded circuit to avoid the risk of electrocution. Make sure the power cord is not crimped or damaged. Check the device and the power-cord from time to time.
- Always disconnect the product from the power source before cleaning it or replacing the fuse.
- Never try to repair the product. This device contains no user-serviceable parts. Refer servicing to qualified technicians only. Repairs carried out by untrained people can lead to damage or malfunction. Make sure there are no flammable materials close to the product when it is operating.
- Make sure the voltage of the power source used for the product is within the range stated on the label or on rear panel of the product.
- Never connect the product to a dimmer or a rheostat.
- Keep the device far away from children.

Important

- This device falls under protection class I. Therefore it is essential to connect the yellow/green conductor to earth.
- In the event of a serious operating problem, stop using the product immediately.
- Do not switch the device on and off in short

intervals, as this would reduce the device's life.

- Only use device indoor, avoid contact with water or other liquids.
- Always carry the product by its mounting sides.
- Always disconnect power from the mains, when device is not used or before cleaning!
- Only handle the power-cord by the plug. Never pull out the plug by tugging the power-cord.
- Never let the power-cord come into contact with other cables! Handle the power-cord and all connections with the mains with particular caution!
- Make sure that the device is not exposed to extreme heat, moisture or dust.
- If device is dropped or struck, disconnect mains power supply immediately. Have a qualified engineer inspect for safety before operating.
- For replacement use fuses of same type and rating only.

Unpacking instructions

Immediately upon receiving this product, carefully unpack the carton and check the contents to ensure that all parts are present, and have been received in good condition.

What's included

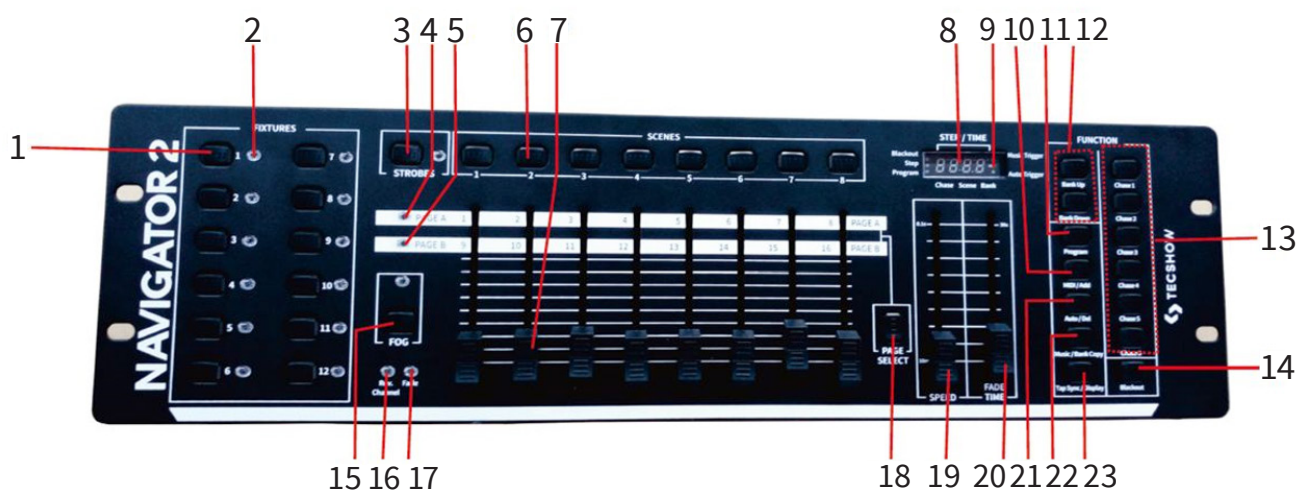
- Controller
- External Power Supply

3. DESCRIPTION OF THE DEVICE

Features

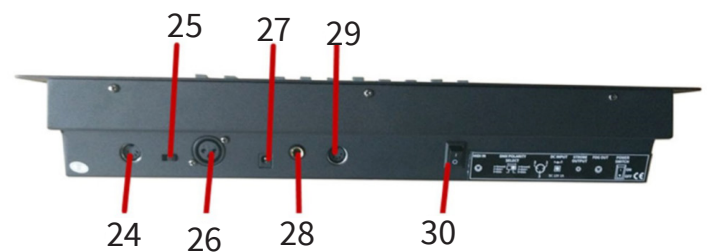
- Universal DMX-512 controller
- Controls up to 192 DMX channels; up to 12 intelligent lights with 16 channels each
- 30 banks of 8 scenes, 240 scenes max
- 6 sets of chases containing 240 scenes
- Fog & strobe control buttons
- Patch mode: Each fixture free assignable channels
- Programmable Speed and Fade time
- Reversible sliders
- Sequential linking of chases
- Re-assignable channels
- Music-controlled, tap-sync and auto run
- Polarity selector
- 3HE (3U) 19" rack mount
- Output connector: 3 and 5 pole XLR female
- MIDI compatible

Overview



1. **Fixture select buttons** To select fixtures for setting, programming or recording.
2. **Fixture indicator LED's** Indicates the fixtures currently selected.
3. **Strobe button + LED** Used for strobes.
4. **Page A Indicator LED** represents Ch 1~8 range selected.
5. **Page B Indicator LED** represents Ch 9~16 range selected.
6. **Scene select buttons** Universal bump buttons representing scene location for storage and selection.
7. **Channel faders** For adjusting DMX values, Ch 1~8 can be adjusted immediately, after pressing the respective fixture select button, Ch 9~16 after pressing the Page select button.
8. **LCD display window** Status window displays pertinent operational data.
9. **Mode Indicator LED'S** Provides operating mode status, (manual, music or auto).
10. **Midi/Add button** Activates MIDI external control and also used to confirm the record/save process.
11. **Program button** Activates program mode.
12. **Bank Up /Down button** Press the Up/Down button to select from 30 banks.
13. **Chase buttons** Chase memory 1 ~ 6; These buttons are used for activating the chase of programmed scenes.
14. **Blackout button** Press this button to enable or disable relevant DMX output. When its LED is lit, that means the relevant DMX output is disabled. Press this button again the LED will be "off", that means the DMX output is reactivated.
15. **Fog button + Heat Ready LED** This button is used to control the Fog machine. Relevant LED will show you the working state (READY).
16. **Reverse Channel LED** Indicates reverse channel programming mode
17. **Fade LED** Indicates fade programming mode
18. **Page select button** Used to select page between PageA(1-8) and Page B (9-16).

19. **Speed fader** This will adjust the hold time of a scene or a step within a chase (range of 0.1 second to 10 minutes).
20. **Fade Time fader** Used to adjust the fade time. Fade time is the amount of time it takes for a fixture (or fixtures) to Move from one position to another,for the dimmer to fade in or fade out.
21. **Auto/Del button** Activates Music mode or to delete scenes or chases during programming
22. **Music/Bank Copy button** Activates Music mode or as the copy command during programming
23. **Tapsync/Display button** Used to create a standard beat or to change the value mode between % and 0-255.



24. **MIDI Control In** MIDI input port for external triggering of banks, scenes, chases, and blackout using a MIDI device
25. **DMX polarity switch** May be used to change signal polarity
26. **DMX Control Out** 3-pin DMX output connector
27. **Power DC In** DC Input jack Main power feed
28. **Strobe Control Out** ¼-inch mono port for connecting to one or more strobes in a daisy chain.
29. **Fog Control Out** 5-pin DIM port for connecting to one or more fog machines.
30. **ON/OFF power switch** Turns the controller on and off.

4. INSTALLATION

Remove all packing materials from the fixture. Check that all foam and plastic padding is removed. Screw the equipment into a 19" rack, can be mounted in any position; make sure adequate ventilation is provided around the product.

Always disconnect from electric mains power supply before cleaning or servicing.

5. SETUP AND OPERATION

Resetting The System Warning

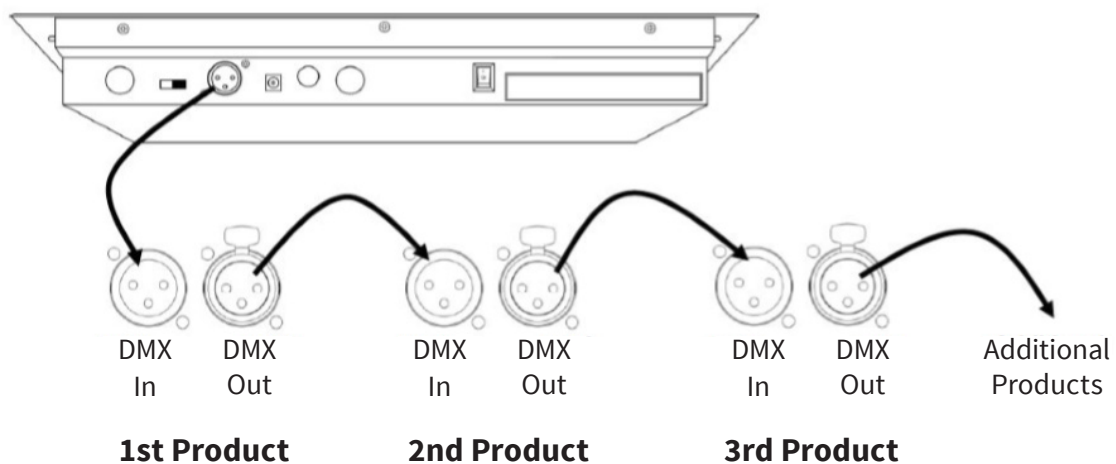
This will reset the controller to its factory defaults. This will erase all programs and settings.

- 1) Turn off the unit.
- 2) Press and hold BANK UP and AUTO/DEL.
- 3) Turn on power to the unit (while still holding BANK UP and AUTO/DEL).

DMX Cabling

DMX cabling is required to get DMX values from the board to the products. Connect the DMX cable from DMX Out of the board to DMX In of the first product in the rig. Then connect another DMX cable from DMX Out of the first product in the rig to DMX In of the next product.

Continue connecting until all the products are connected like below picture:



DMX Addressing

The board controls lights with specific DMX addresses and the lights must be addressed correctly for the board to control them. More than one light can have the same DMX address, but lights with the same DMX address should be the same type of light. Below is a chart showing the DMX addresses ranges with their corresponding fixture buttons.

DMX Addressing Chart

Address	Fixture Button
1-16	<FIXTURES 1>
17-32	<FIXTURES 2>
33-48	<FIXTURES 3>
49-64	<FIXTURES 4>
65-80	<FIXTURES 5>
81-96	<FIXTURES 6>
97-112	<FIXTURES 7>
113-128	<FIXTURES 8>
129-144	<FIXTURES 9>
145-160	<FIXTURES 10>
161-176	<FIXTURES 11>
177-192	<FIXTURES 12>

After the products are addressed, the board controls them with the **<FIXTURES>** buttons. For example:

- Any product or products addressed at **49** are controlled with **<FIXTURES 4>**.
- Any product or products addressed at **145** are controlled with **<FIXTURES 10>**.

Faders and Pages

This fixture has 8 channel faders on 2 fader pages for a total of 16 channels. Faders control different DMX addresses depending on which page is active and which fixture button is pressed. Pages are a method for controlling 16 channels with only 8

channel faders. Toggling between pages toggles between two DMX addresses for the fader. When Page A is active, the faders are numbered 1-8. When Page B is active, the faders are numbered 9-16. The **<Page Select>** button toggles between active pages. The Page A and Page B LEDs indicate which page is active. When Page A is active, the channel faders control the first 8 DMX addresses of the selected light. When Page B is active, the channel faders control the second 8 DMX addresses of the selected light.

Fader DMX Addresses

The default fader DMX addresses are determined by the combination of **<FIXTURES>** buttons and Page A or Page B. For example:

- When **<FIXTURES 1>** is selected, the default DMX addresses of the channel faders are 1-16. DMX 1-8 when Page A is active and DMX 9-16 when Page B is active.
- When **<FIXTURES 7>** is selected, the default DMX addresses of the channel faders are 97-112. DMX 97-104 when Page A is active and DMX 105-112 when Page B is active.

When 2 fixture buttons are selected each fader has 2 different default DMX addresses. For example:

- When **<FIXTURES 1>** and **<FIXTURES 7>** are selected, channel fader 1 has DMX addresses of both 1 and 97.

Fader Customizations

Fader customizations are very powerful tools, but are not required. This fixture can control a substantial lighting rig without any fader customization. Fader customization is one of two things:

- Fader assignment which changes the default DMX address of a channel fader.
 - Fader reversal which reverses the fader output.
- Fader assignment changes the DMX address of a fader within a fixture button, so that 2 lights, assigned to different fixture buttons and with different DMX channel configurations can be controlled

from a single channel fader. See [Creating A Fader](#) for more information.

Fader reversal changes the order of the DMX values sent out as the channel fader moves. In normal mode a channel fader sends out a higher DMX value as it moves upward, sending out the value 0 at the bottom and 255 at the top. When a fader is reversed, it sends out the value 255 at the bottom and 0 at the top. See [Creating A Fader Reversal](#) for more information. The fader LEDs indicate when a fader has been customized or reversed.

Physical Fader Assignment (optional setup)

Use this feature to combine or unify fixture control attributes for different fixtures. For example; if you were controlling 4 moving mirrors and 4 moving yokes, the color, gobo and dimmer channels may not line up ideally on the physical faders. Use this function to re-assign the dimmer, color and gobo channels to faders 1, 2 and 3. From now on you will be able to control the same attributes on all fixtures using the same fader location.

- 1) Press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** buttons together (1) time to access the channel assignment mode.
- 2) Press a **FIXTURE** button that represents the fixture whose faders you would like to re-assign.
- 3) Move the **SPEED** fader until you arrive at controller channel (number).
- 4) Move the **FADE TIME** fader to select the DMX channel.
- 5) Press the **MIDI/ADD** button to confirm setting.
- 6) Repeat steps 3 ~ 5 as often as necessary. If you wish to copy a fixture's physical assignments to another fixture, continue by following steps 7-13. If you do not wish to do this, press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** buttons (2) times to exit mode.

Example: Copying FIXTURE 1 into FIXTURE 2

- 7) Press and hold **FIXTURE** button # 1.
- 8) While holding button # 1 press **FIXTURE** button # 2.

- 9) While holding **FIXTURE** buttons # 1 and # 2, press and hold **MIDI/ADD** button.
- 10) Release **FIXTURE** button # 1 first before releasing **FIXTURE** button # 2.
- 11) Release **MIDI/ADD** button.
- 12) All **FIXTURE** LED indicators will flash to confirm successful copy.
- 13) Press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** buttons (2) times to exit mode.

Reverse Channel Output (optional setup)

- 1) Press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** buttons together (2) times to access the channel assignment mode then press the **FIXTURE** button.
- 2) Move the **SPEED** fader until you arrive at the controller channel you wish to alter.
- 3) Move the **FADE TIME** fader all the way up until N changes to Y. If you wish to copy a fixture's reverse channel assignments to another fixture, continue by following steps 4-10. If you do not wish to do this, press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** buttons (1) times to exit mode.

Example: Copying FIXTURE 1 into FIXTURE 2.

- 4) Press and hold **FIXTURE** button # 1.
- 5) While holding button # 1 press **FIXTURE** button # 2.
- 6) While holding **FIXTURE** buttons # 1 and # 2, press and hold **MIDI/ADD** button.
- 7) Release **FIXTURE** button # 1 first before releasing **FIXTURE** button # 2.
- 8) Release **MIDI/ADD** button.
- 9) All **FIXTURE** LED indicators will flash to confirm successful copy.
- 10) Press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** buttons (1) times to exit mode.

Fade Time Assign (optional setup)

You can choose whether the board's fade time during scene execution is implemented broadly to all output channels or only to the Pan and Tilt move-

ment channels. This is relevant because often you will want gobos and colors to change quickly while not affecting the movement of the light.

- 1) Turn **OFF** the controller.
- 2) Hold the **BLACKOUT** and **TAPSYNC** buttons simultaneously.

- 3) Turn **ON** the controller.
- 4) Press the **TAPSYNC** button to toggle between the two modes. Either all channels (A) or select channel Pan & Tilt only (P)
- 5) Press **BLACKOUT** and **TAPSYNC** to save settings. All LED's will blink to confirm.

6. PROGRAMMING

A program (bank) is a sequence of different scenes (or steps) that will be called up one after another. This fixture has 30 banks with 8 scenes each, so saving a scene involves selecting the bank and the scene.

Entering Program Mode

Press the **PROGRAM** button for 3 seconds until an LED dot next to the label **PROG** blinks. This indicates that the user is in programming mode.

Create a Scene

A scene is a static lighting state. Scenes are stored in banks. There are 30 bank memories on the controller and each bank can hold 8 scene memories. This fixture can save 240 scenes total.

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds.
- 2) Select a **FIXTURE** to program.
- 3) Compose a look by moving the **FADERS**. (Changes in fixture attribute such as colors and gobos.) Press **PAGE SELECT** to access Channels 9~16 on the faders.
- 4) To program another **FIXTURE** press the **FIXTURE** button you have just finished programming then select another **FIXTURE** button to program.
- 5) Repeat steps 2 ~ 4 until you have your look.
- 6) Tap **MIDI/ADD** button to prepare to store.
- 7) Choose a **BANK** (01~30). Use the Up and Down

arrow Bank buttons to change if necessary.

- 8) Select a **SCENES** button to store. All LED's will blink 3 times. The display will now display the bank and scene number that is stored.
- 9) Repeat steps 2 ~ 8 to record more scenes. (Read Important notes on the right ->)
- 10) To exit program mode, hold the **PROGRAM** button for 3 seconds. The controller will default to a **BLACKOUT** when exiting the programmer.

Edit a scene

- 1) Press the **PROGRAM** button for 3 seconds.
- 2) Locate the scene in the program **BANK**. Use **BANK UP/DOWN** to navigate program banks.
- 3) Select the **SCENE** in the program **BANK** to edit.
- 4) Adjust **FADERS** to change the look.
- 5) Press the **MIDI/ADD** button then the **SCENE** button again previously selected for editing.

Scene Copy

- 1) Press the **PROGRAM** button for 3 seconds.
- 2) Locate the scene in the program **BANK**. Use **BANK UP/DOWN** to navigate program banks.
- 3) Select the **SCENE** in the program **BANK** to copy.
- 4) Locate the destination scene in the program **BANK**. Use **BANK UP/DOWN** to navigate program banks.
- 5) Press the **MIDI/ADD** button then the new **SCENE** button to copy to.

Delete Scene

- 1) Locate the scene in the program **BANK**. Use **BANK UP/DOWN** to navigate program banks.
- 2) Press and hold the **AUTO/DEL** button while pressing the **SCENE** you want to delete.

Delete All Scenes

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button and the **BANK** while you turn the controller Off.

Bank Copy

- 1) Press the **PROGRAM** button for 3 seconds.
- 2) Locate the program **BANK**. Use **BANK UP/DOWN** to navigate program banks.
- 3) Press and release the **MIDI/ADD** button.
- 4) Locate the destination program **BANK**. Use **BANK UP/DOWN** to navigate program banks.
- 5) Press the **MUSIC/BANK-COPY** button to complete copy.

Bank Delete

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds.
- 2) Locate the **BANK** to delete. Press the **AUTO/DEL** and **MUSIC/BANK-COPY** at the same time to delete the Bank.

Chase Programming

A chase is created by using previously created scenes. Scenes become steps in a chase and can be arranged in any order you choose. It is highly recommended that prior to programming chases for the first time; you delete all chases from memory. See “Delete All Chases” for instructions.

Create a Chase

A Chase can contain 240 scenes as steps. The term steps and scenes are used interchangeably.

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds.
- 2) Press the **CHASE** (1~6) button you wish to program.
- 3) Change **BANK** if necessary to locate a scene.
- 4) Select the **SCENE** to insert.
- 5) Tap the **MIDI/ADD** button to store. All LED's will flash 3 times.
- 6) Repeat steps 3 ~ 5 to add additional steps in the chase. Up to 240 steps can be recorded.
- 7) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to save the chase.

Copy Bank into Chase

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to enter programming mode.
- 2) Select the **BANK** to be copied using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 3) Press **MUSIC/BANK COPY** and **Midi/Add** buttons at the same time to copy.
- 4) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to exit programming mode.

Adding a Step to a Chase

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** (1~6) button.
- 3) Press the **TAPSYNC/Display** and the display will display the scene and bank number. This displays the scene you will be adding (**STEP LED** must be on),
- 4) Use the **BANK UP/DOWN** buttons to scroll through the chase and arrive at the step number for which you would like to add or append a scene/step to.
- 5) Press **MIDI/ADD** button and one step number will be added to the previously displayed step number.
- 6) Press the **SCENE** button that corresponds to the scene to be copied.
- 7) Press **MIDI/ADD** button again to add the new step.

8) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to exit programming mode.

Delete a Scene/Step in a Chase

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** (1~6) button that contains the scene to be deleted.
- 3) Press the **TAPSYNC/DISPLAY** button to switch the LED display to steps.
- 4) Select the scene/step to be deleted using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 5) Press **AUTO/DEL** button to delete the step/scene.
- 6) Press and hold **PROGRAM** button for 3 seconds to exit.

Delete a Chase

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to enter programming mode.
- 2) Press the **CHASE** button (1~6) to be deleted.
- 3) Press and hold the **AUTO DEL** button and the respective **CHASE** button then release to delete the chase. All LED's will blink 3 times.

Delete all Chase Programs Caution!

This procedure will result in irrevocable loss of chase step memory. The individual scenes and program banks will be preserved. Press and hold the **BANK DOWN** button and the **AUTO DEL** button while turning OFF the controller.

7. PLAYBACK (SCENES)

Manual Run Scene

When power is first turned ON, the controller will be in manual scene mode.

- 1) Make sure neither **MUSIC TRIGGER** nor **AUTO TRIGGER** LED's on the LED display are on.
- 2) Select the program **BANK** that stores the scene you want to run manually by using the **BANK UP/DOWN**.
- 3) Press the **SCENE** button to run.

Running in Sound-Mode

- 1) Press the **MUSIC/BANK-COPY** button until the **MUSIC TRIGGER** LED turns on.
- 2) Change **BANK** programs by using **BANK UP/DOWN** buttons if necessary.
- 3) Press the **MUSIC/BANK-COPY** to exit.

Running in Auto-Mode

- 1) Press and hold the **AUTO DEL** button until the **AUTO TRIGGER** LED turns on.
- 2) Change **BANK** programs by using **BANK UP/DOWN** buttons if necessary.
- 3) You can adjust the time between steps by moving the **SPEED** fader and the duration of the step by moving the **FADE TIME** fader.
- 4) You can change Banks while in operation by using the **BANK UP/DOWN** buttons.

BlackOut

The **Blackout** button brings all lighting output to 0 or off (also called the home position of the unit).

8. PLAYBACK (CHASES)

Manual Run Chases

This function allows the user to manually step through each individual step in a chase.

- 1) Press and hold **PROGRAM** button for 3 seconds to enter programming mode.
- 2) Start a chase by pressing any one of the **CHASE** buttons.
- 3) Press the **TAPSYNC/DISPLAY** button to manually step through the chase.
- 4) Use the **BANK** buttons to scroll through the chases.
- 5) Press and hold the **PROGRAM** button for 3 seconds to exit programming mode.

Auto Run Chases

- 1) Press any one of the **CHASE** buttons.
- 2) Press and release the **Auto/Del** button. The corresponding LED will blink.
- 3) Adjust the **SPEED** and **FADE** faders to your liking.
- 4) You can override the speed and fade time by tapping the **TAPSYNC/DISPLAY** button (three) times. The chase will now run on the interval time of the taps.

Music Run Chases

- 1) Press any one of the **CHASE** buttons.
- 2) Press and release the **MUSIC/BANK COPY** buttons. The corresponding LED will blink in the display.

3) Your chase will now run to sound.

Running Sequential Chases

- 1) Press either **AUTO DEL** or **MUSIC BANK COPY** buttons to select the trigger mode.
- 2) Press the **CHASE** button for each chase you wish to playback.
- 3) Adjust the Chase speed by changing the **SPEED** fader.

9. MIDI OPERATION

The controller will only respond to MIDI commands on the MIDI channel when it is set to full stop. All MIDI control is performed using Note on commands. All other MIDI instructions are ignored. To stop a chase, send the blackout on note.

- 1) Press and hold the **MIDI/ADD** button until the third and fourth digits on the LED display blink.
- 2) Select the MIDI control channel (1~16) via the **BANK UP/DOWN** buttons to set.
- 3) Press and hold the **MIDI/ADD** button to store midi setup settings.

Midi note	Function (turn on/off)
00-07	Scenes 1-8 in BANK 1
08-15	Scenes 1-8 in BANK
16-23	Scenes 1-8 in BANK 3
24-31	Scenes 1-8 in BANK 4
32-39	Scenes 1-8 in BANK 5
40-47	Scenes 1-8 in BANK
48-55	Scenes 1-8 in BANK 7
56-63	Scenes 1-8 in BANK
64-71	Scenes 1-8 in BANK 9
72-79	Scenes 1-8 in BANK 10
80-87	Scenes 1-8 in BANK 11
88-95	Scenes 1-8 in BANK 12
96-103	Scenes 1-8 in BANK 13
104-111	Scenes 1-8 in BANK 14
112-119	Scenes 1-8 in BANK 15
120	Chase1
121	Chase 2
122	Chase 3
123	Chase 4
124	Chase 5
125	Chase 6
126	Blackout

10. FOG CONTROL

To operate one or more fog machines, do the following:

1. Connect the fog machines to the fog control out port on the back panel.
2. Turn on the fog machine or machines.
3. Wait for the Fog LED to come on.
4. Press <Fog> to generate fog.

Note: The Fog LED indicates that the fog machine is at maximum temperature and ready to generate fog. When the LED is not on, the fog machine might still generate fog, but not for the maximum rated time.

11. STROBE CONTROL

To operate one or more strobes, do the following:

1. Connect the strobe or strobes to the strobe control out port on the back panel .
2. Turn on the strobe or strobes.
3. Press <Strobe> to start the strobe.

Note: The <Strobe> button is a momentary button. The light will strobe for as long as the button is held down. When it is not pressed, the strobe is dark. The LED indicator for the strobe button will flash at the same rate as the strobe.

1. DESCRIPCIÓN

Navigator 2

Controlador DMX con 192 canales que controla hasta 12 unidades de 16 canales DMX cada una

Navigator 2 es un controlador DMX con 192 canales capaz de controlar hasta 12 unidades de 16 canales DMX cada una. El equipo cuenta con un total de 30 bancos con 8 escenas programables (240 escenas máximo). Navigator 2 incluye, a su vez, 6 chases de 240 escenas y control MIDI sobre bancos, chases y blackout. La nueva generación de la exitosa Navigator ya ha llegado y, además, permite controlar fácilmente el estrobo y la máquina de humo.

- 1 entrada de alimentación

Físico

- Dimensiones: 483x171x89 mm. / 19x6.7x3.5 pulg.
- Peso: 2.6 Kg. / 5.7 Lbs.

Especificaciones

Interface

- Display LED de 4 dígitos
- 8 faders para control manual - 2 páginas
- Botón directo para realización de Black Out
- Botón directo para estrobo y máquina de humo

Características

- 192 canales DMX – Hasta 12 dispositivos de 16 canales DMX
- 30 bancos de 8 escenas programables
- 6 chases con 240 escenas programables de 30 bancos
- Tiempo de fade asignable
- Entrada para máquina de humo & botón de disparo
- Override manual

Conexiones

- 1 conector XLR de 3 pines: DMX de Salida
- 1 conector DIN: Máquina de humo
- 1 conector para el estrobo
- 1 entrada Midi

2. INTRODUCCIÓN

Instrucciones de seguridad



Lea atentamente el manual antes de utilizar el equipo y procure seguir las instrucciones. Consérvelo para futuras referencias ya que contiene información importante sobre el uso, la instalación y el mantenimiento del equipo.

Advertencias

- Procure la conexión a tierra del equipo para evitar el riesgo de descarga eléctrica.
- Verifique que el cable de suministro eléctrico no se encuentre cortado o dañado. Compruebe el estado del cable con frecuencia.
- Desconecte el equipo cuando no esté en funcionamiento o antes de realizar cualquier tarea de mantenimiento.
- El equipo no contiene piezas que puedan ser reparadas por el usuario. En caso de precisar asistencia, póngase en contacto con el servicio técnico autorizado.
- Mantenga el equipo alejado de llamas expuestas, líquidos y materiales inflamables.
- Compruebe que el voltaje utilizado no sea superior o inferior al indicado en el presente manual o en el panel trasero del equipo.
- No conecte la unidad a un dimmer.
- Mantenga la unidad alejada del alcance de los niños. No deje la unidad en funcionamiento y sin supervisión.
- Procure seguir las instrucciones y advertencias de seguridad del manual para garantizar el buen estado del equipo y su funcionamiento seguro.

Importante

- El equipo cuenta con grado de protección I, por lo cual debe conectar el cable amarillo/verde a tierra.
- Desconecte el equipo de inmediato si observa un problema grave de funcionamiento. Coloque la unidad en su embalaje original y llévelo al servicio técnico autorizado para que lo revise.
- Evite encender y apagar la unidad constantemente, ya que puede reducir su vida útil.
- Este equipo se diseñó para uso en interiores. Manténgalo alejado del agua u otros líquidos.
- Procure sujetar la unidad de los puntos de sujeción para transportarla.
- Utilice el cable desde el enchufe. Nunca tire del cable para desconectar la unidad.
- No permita que el cable de suministro eléctrico entre en contacto con otros cables. Utilice el cable y todas las conexiones con extrema precaución.
- No permita que el equipo quede expuesto al calor, humedad o polvo en exceso.
- No utilice el equipo si ha recibido un golpe brusco o se ha caído. Desconéctelo de inmediato y póngase en contacto con el servicio técnico autorizado antes de volver a utilizarlo.
- Utilice repuestos originales y del mismo tipo en caso de ser necesario.

Instrucciones al abrir el producto

Abra el equipo con cuidado y verifique que todas las piezas se encuentren presentes y en buen estado. En caso de que faltasen piezas o alguna no funcionase correctamente como consecuencia de un envío defectuoso, póngase en contacto con el distribuidor de inmediato.

Contenido

- 1 equipo Navigator 2.

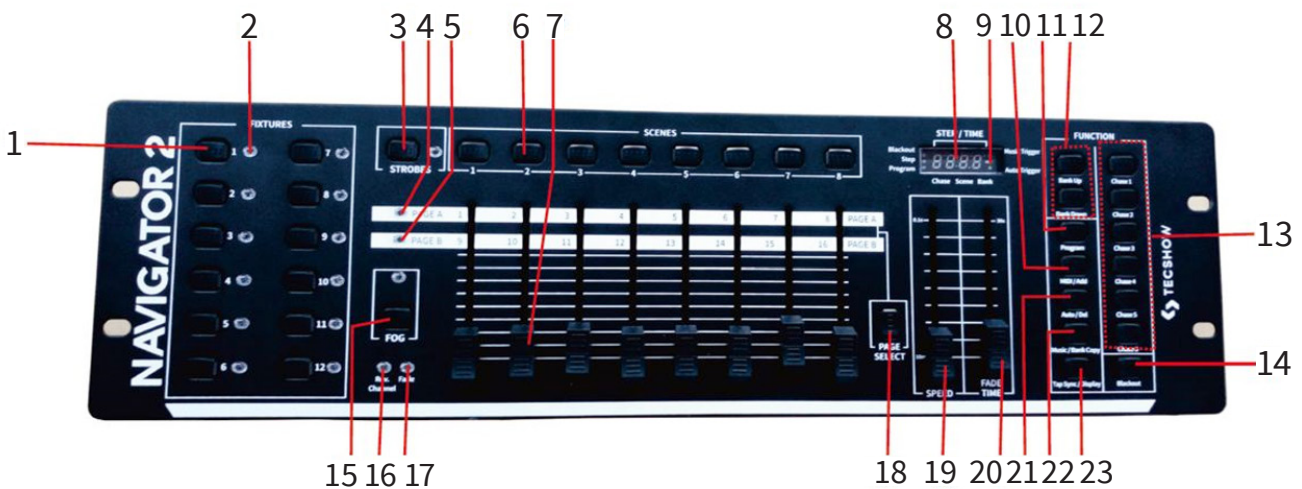
- Cable de suministro eléctrico.
- Manual del usuario.

3. DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

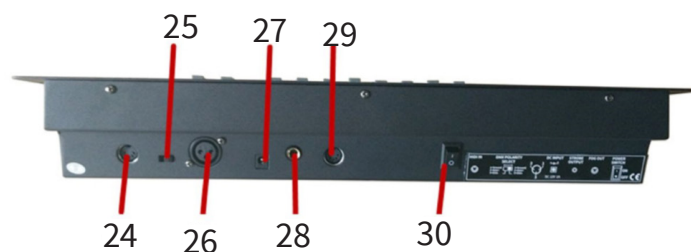
Características

- Controlador universal DMX 512 con 192 canales.
- Capaz de controlar hasta 12 unidades de 16 canales cada una.
- 30 bancos de 8 escenas programables.
- 6 chases con 240 escenas programables.
- Teclas de control para estrobo y máquina de humo.
- Modo patch: asignación libre de canales a cada unidad.
- Tiempo de fade y velocidad asignables.
- Controles deslizadores reversibles.
- Reproducción en secuencia de chases.
- Reasignación de canales.
- Selector de polaridad
- Conectores hembra de salida XLR-5 y XLR-3.
- Estándar para instalación en rack de 3u.
- Entrada MIDI.

Overview



1. **Teclas Fixtures** Seleccione o deseleccione las unidades o fixtures que desea programar, controlar o grabar.
2. **Indicador luminoso** El indicador se iluminará para indicar la unidad actualmente seleccionada.
3. **Tecla Strobe + indicador LED** Para el uso de estrobo.
4. **Indicador de Page A** El indicador se iluminará cuando se seleccionen los canales 1-8.
5. **Indicador de Page B** El indicador se iluminará cuando se seleccionen los canales 9-16.
6. **Teclas Scenes** Las teclas numéricas almacenan y seleccionan escenas.
7. **Faders de canales** Utilice los deslizadores para regular los valores DMX. Para los canales 1-8, presione primero la tecla Fixture correspondiente. Para los canales 9-16, presione además la tecla Page adecuada.
8. **Pantalla LCD** Provee información de funcionamiento.
9. **Indicador de modo** Los LEDs indican el modo de funcionamiento actual (manual, automático, etc).
10. **Tecla Midi/Add** Active el control externo de MIDI y además permite confirmar el proceso guardado.
11. **Tecla Program** Activa el modo programa.
12. **Tecla Bank up/down** Utilice esta tecla para seleccionar entre los 30 bancos disponibles.
13. **Teclas Chase** Memoria de chases 1-6. Utilice estas teclas para activar el chase de las escenas programadas.
14. **Tecla Blackout** Habilite o deshabilite salidas DMX. El indicador LED se iluminará cuando la salida seleccionada esté deshabilitada. Para habilitarla, presione la tecla y verifique que el indicador LED se apague.
15. **Tecla Fog + Indicador LED de temperatura** Controle la máquina de humo. El indicador LED indicará el estado de funcionamiento.
16. **Indicador de Rev channel** Señala que el modo de programación del canal está invertido
17. **Indicador de fade** Señala el modo de programación fade.
18. **Tecla Page select** Seleccione la página de-
seada entre Page A (1-8) y Page B (9-16).
19. **Fader Speed** Regule el tiempo de retención de una escena o del paso de un chase (de 0,1 segundos a 10 minutos).
20. **Fader Fade time** Regule el tiempo de fade, es decir el tiempo de transición entre cada paso de una secuencia.
21. **Tecla Auto/Del** Active el modo automático o elimine escenas y chases durante la programación.
22. **Tecla Music/Bank copy** Active el modo Music o copie bancos de escenas durante la programación.
23. **Tecla Tapsync/Display** Configure el disparador de sincronización o modifique el modo de visualización de los valores entre % y 0-255.



24. **Entrada de control MIDI** Puerto de entrada MIDI para conectar una mesa y activar de forma externa bancos, escenas, chases y blackouts.
25. **Interruptor de polaridad DMX** Permite modificar la polaridad de la señal.
26. **Salida de control DMX** Conector de salida de 3 pines.
27. **Entrada de corriente continua** Fuente de corriente continua principal.
28. **Salida de control de estrobo** Puerto mono de 1/4" que permite conectar uno o más estrobos en cadena.
29. **Salida de control de máquina de humo** Puerto DIM de 5 pines que permite conectar una o más máquinas de humo.
30. **Interruptor de encendido/apagado**

4. INSTALACIÓN

Retire todo el material de embalaje de la unidad. Verifique que no haya quedado ningún envoltorio plástico o gomaespuma. Instale el equipo en un rack de 19 pulgadas. Recuerde que Navigator 2 se puede colocar en cualquier posición, solo debe asegurarse de que reciba la ventilación necesaria para funcionar sin inconvenientes.

Desconecte el equipo del suministro eléctrico antes de realizar cualquier tarea de mantenimiento.

5. PUESTA EN MARCHA Y FUNCIONAMIENTO

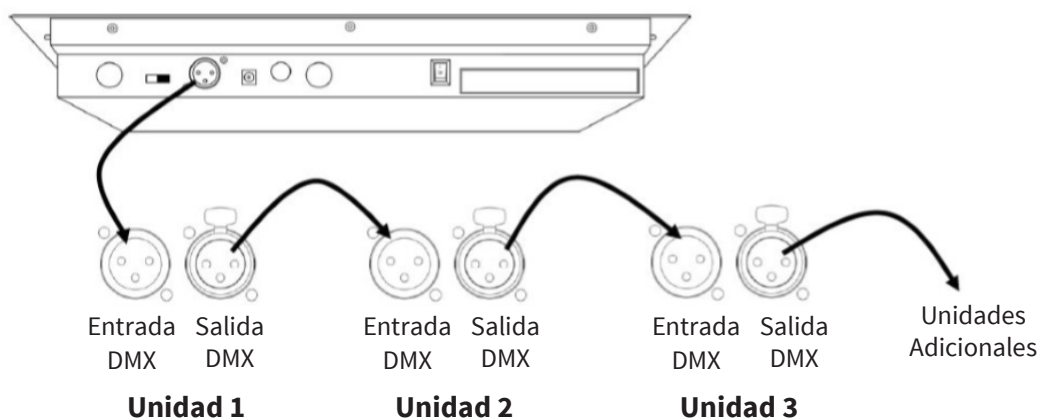
Restaurar el sistema

Esta función le permite al usuario restaurar el controlador a la configuración de fábrica. Se borrarán todos los programas y configuraciones.

- 1) Apague la unidad.
- 2) Presione y mantenga las teclas BANK UP y AUTO/DEL a la vez.
- 3) Encienda la unidad (con las teclas BANK UP y AUTO/DEL aún presionadas).

Conexión DMX

Navigator 2 requiere el cableado DMX para que los equipos reciban valores DMX del tablero. Por lo tanto, conecte un extremo del cable DMX en la salida DMX del controlador y el otro extremo, en la entrada DMX de la primera unidad en la serie. Luego, conecte el extremo de otro cable DMX en la salida DMX de la primera unidad y el otro extremo, en la entrada DMX de la siguiente unidad en la serie. Reitere este paso hasta conectar todas las unidades deseadas. Para obtener más información, refiérase al siguiente diagrama:



Dirección DMX

A fin de poder controlar unidades de luces, Navigator 2 utiliza direcciones DMX. Cada unidad debe contar con su dirección DMX específica y estas direcciones deben asignarse correctamente para garantizar que Navigator 2 pueda controlarlas. Si el usuario lo desea, puede asignar la misma dirección a varias unidades (solo si son luces del mismo tipo). El cuadro a continuación muestra los rangos de direcciones DMX con las teclas correspondientes en el controlador.

Cuadro de asignación de direcciones DMX

Dirección	Tecla Fixture
1-16	<FIXTURES 1>
17-32	<FIXTURES 2>
33-48	<FIXTURES 3>
49-64	<FIXTURES 4>
65-80	<FIXTURES 5>
81-96	<FIXTURES 6>
97-112	<FIXTURES 7>
113-128	<FIXTURES 8>
129-144	<FIXTURES 9>
145-160	<FIXTURES 10>
161-176	<FIXTURES 11>
177-192	<FIXTURES 12>

Una vez asignadas las direcciones DMX, podrá controlar las unidades con las teclas **<FIXTURES>**.

- Cualquier unidad con dirección **DMX 49**, se controlará con la tecla **<FIXTURES 4>**.
- Cualquier unidad con dirección **DMX 145**, se controlará con la tecla **<FIXTURES 10>**.

Faders y páginas

El equipo cuenta con 8 faders de canal con 2 páginas (pages) por fader para un total de 16 canales.

Los faders controlan diferentes direcciones DMX en función de la tecla Fixture presionada o de la página en la que se encuentre.

Las páginas se utilizan para controlar los 16 canales con tan solo 8 faders. Al alternar la página, se conmuta entre las dos direcciones DMX para el fader. Cuando está activa la Página A (Page A), los faders quedan numerados 1-8. Por otro lado, cuando está activa la Página B (Page B), los faders quedan numerados 9-16.

Con la tecla <Page Select> podrá alternar entre las páginas activas. Los LEDs de Page A y Page B indican la página actualmente activa. Cuando está activa la Página A, los faders controlan las primeras 8 direcciones DMX de la luz seleccionada. Cuando está activa la Página B, los faders controlan las últimas 8 direcciones DMX de la luz seleccionada.

Direcciones DMX de los faders

Las direcciones DMX predeterminadas se configuran con la combinación de las teclas <FIXTURES> y Page A o Page B. Por ejemplo:

- Si selecciona la tecla <FIXTURE 1>, las direcciones DMX predeterminadas de los faders son 1-16. Es decir, DMX 1-8 cuando está activa la tecla Page A y DMX 9-16 cuando está activa la tecla Page B.
- Si selecciona la tecla <FIXTURE 7>, las direcciones DMX predeterminadas de los faders son 97-112. Es decir, DMX 97-104 cuando está activa la tecla Page A y DMX 105-112 cuando está activa la tecla Page B.

En caso de seleccionar dos teclas Fixture, cada fader contará con dos direcciones DMX predeterminadas. Por ejemplo:

- Si selecciona las teclas <FIXTURE 1> y <FIXTURE 7>, el fader 1 tendrá las direcciones DMX 1 y 97 a la vez.

Personalización de los faders

Esta herramienta es sumamente útil, pero no necesariamente de uso obligatorio. Navigator 2 puede

controlarse perfectamente una cadena de unidades sin utilizar faders personalizados.

La personalización de faders permite:

- Asignar un fader: Modifica la dirección DMX predeterminada de un fader.
- Invertir un fader: Invierte la salida del fader.

La asignación de un fader modifica la dirección DMX de un fader dentro de una tecla Fixture. De esta forma, dos unidades de luces, asignadas a diferentes teclas y con diferentes configuraciones de canal DMX, se pueden controlar desde un solo fader.

La inversión de un fader modifica el orden de los valores DMX enviados al desplazar el fader. En el modo habitual, el fader envía un valor DMX más alto a al deslizarse hacia arriba (máximo 255) y más bajo al deslizarse hacia abajo (mínimo 0). Al estar invertido, el fader envía el valor 255 ubicado en la parte inferior y 0 ubicado en la parte superior. Los indicadores LEDs correspondientes indican cuando se ha invertido o personalizado un fader.

Asignación de un fader físico (configuración opcional)

Utilice esta función para combinar o unificar atributos de control de una unidad en varias unidades. Por ejemplo, si el usuario está controlando 4 espejos móviles y 4 cabezales móviles es posible que los canales de color, gobo y dimmer no estén exactamente alineados con los faders físicos. Emplee esta función para reasignar los canales de color, gobo y dimmer a los faders 1, 2 y 3. De ahora en adelante, podrá controlar los mismos atributos en todas las unidades utilizando la misma posición de fader.

- 1) Presione y mantenga las teclas **PROGRAM** y **TAPSYNC** al mismo tiempo para acceder al modo de asignación de canal.
- 2) Presione la tecla **FIXTURE** correspondiente con la unidad a la cual desea reasignarle los faders.
- 3) Mueva el fader **SPEED** hasta llegar al canal (número) del controlador.
- 4) Mueva el fader **FADE TIME** para seleccionar el canal DMX al que lo desea asignar.

5) Presione la tecla **MIDI/ADD** para confirmar la configuración.

6) Reitere los pasos 3-5 todas las veces que sean necesarias. Si desea copiar las asignaciones físicas de una unidad a otra, continúe con los pasos 7-13. De lo contrario, presione y mantenga las teclas **PROGRAM** y **TAPSYNC** dos veces para salir.

Ejemplo: Copiar unidad 1 en unidad 2.

- 7) Presione y mantenga la tecla **FIXTURE 1**.
- 8) Mientras mantiene presionada la tecla **FIXTURE 1**, presione la tecla **FIXTURE 2**.
- 9) Mientras mantiene presionadas las teclas **FIXTURE 1 y 2**, presione y mantenga la tecla **MIDI/ADD**.
- 10) Suelte la tecla **FIXTURE 1** antes de soltar la tecla **FIXTURE 2**.
- 11) Suelte la tecla **MIDI/ADD**.
- 12) Todos los indicadores LED de las teclas **FIXTURE** titilarán para confirmar que la copia se realizó correctamente.
- 13) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** y **TAPSYNC** dos veces para salir.

Salida de canal invertida (configuración opcional)

- 1) Presione y mantenga las teclas **PROGRAM** y **TAPSYNC** al mismo tiempo, dos veces para acceder al modo de asignación de canal. Luego presione la tecla **FIXTURE**.
- 2) Mueva el fader **SPEED** hasta llegar al canal (número) del controlador que desea modificar.
- 3) Mueva el fader **FADE TIME** hacia arriba, hasta que en la pantalla la N cambie por la Y. Si desea copiar la asignación de canales invertidos de una unidad a otra, continúe con los pasos 4-10. De lo contrario, presione y mantenga las teclas **PROGRAM** y **TAPSYNC** para salir.

Ejemplo: Copiar unidad 1 en unidad 2.

- 4) Presione y mantenga la tecla **FIXTURE 1**.
- 5) Mientras mantiene presionada la tecla **FIXTURE 1**, presione la tecla **FIXTURE 2**.

- 6) Mientras mantiene presionadas las teclas **FIXTURE 1 y 2**, presione y mantenga la tecla **MIDI/ADD**.
- 7) Suelte la tecla **FIXTURE 1** antes de soltar la tecla **FIXTURE 2**.
- 8) Suelte la tecla **MIDI/ADD**.
- 9) Todos los indicadores LED de las teclas **FIXTURE** titilarán para confirmar que la copia se realizó correctamente.
- 13) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** y **TAPSYNC** para salir.

Asignación de tiempo de fade (configuración opcional)

El usuario puede seleccionar si desea apagar o encender el tiempo de fade (durante la ejecución de escenas) en todos los canales o únicamente en los canales de movimiento del pan y tilt. Esta función

le permite, por ejemplo, que los gobos y los colores cambien rápidamente sin afectar el movimiento de la unidad.

- 1) Apague el controlador.
- 2) Presione y mantenga las teclas **BLACKOUT** y **TAPSYNC** a la vez.
- 3) Encienda el controlador.
- 4) Presione la tecla **TAPSYNC** para alternar entre los dos modos: todos los canales (A) o únicamente el pan y el tilt (P).
- 5) Presione las teclas **BLACKOUT** y **TAPSYNC** para guardar los cambios. Todos los indicadores LED titilarán para confirmar su selección.

6. PROGRAMACIÓN

Un programa (banco) es una secuencia de escenas (o pasos) que se reproducen en serie. Navigator 2 cuenta con 30 bancos de 8 escenas cada uno. Por lo tanto, para guardar una escena es necesario seleccionar el banco y la escena correctas.

Acceder al Modo Program

Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos hasta que tittle el indicador LED ubicado junto a la palabra **PROG**. Esto indicará el correcto ingreso al modo de programación.

Crear una Escena

Una escena es un diseño de iluminación estático que se almacena en bancos. Navigator 2 cuenta con

30 bancos de memoria de 8 escenas cada uno. El controlador puede guardar un total de 240 escenas.

- 1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** por 3 segundos.
- 2) Seleccione la tecla **FIXTURE** que desea programar.
- 3) Utilice los faders para crear un diseño de luces (modifique atributos como gobos, colores, etc). Presione la tecla **PAGE SELECT** para acceder a los canales 9-16 en los faders.
- 4) Para programar otra unidad, presione la tecla **FIXTURE** seleccionada inicialmente para dar por terminada la programación y luego presione otra tecla **FIXTURE** a su elección para continuar con el proceso.
- 5) Reitere los pasos 2-4 hasta obtener el diseño deseado.
- 6) Presione la tecla **MIDI/ADD** para almacenarlo.
- 7) Seleccione un banco o **BANK** (1-30). Utilice las

teclas **BANK UP/DOWN** para desplazarse por las escenas existentes, de ser necesario.

8) Seleccione una tecla **SCENE** donde almacenar la escena. Todos los indicadores LED titilarán tres veces.

9) Reitere los pasos 2-8 para grabar más escenas si así lo desea.

10) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para salir. El controlador activará el modo **BLACK-OUT** por defecto al abandonar el modo actual.

Editar una escena

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar la escena.
- 3) En **BANK**, seleccione la tecla **SCENE** correspondiente a la escena que desea editar.
- 4) Utilice los **FADERS** para modificar el diseño.
- 5) Presione la tecla **MIDI/ADD** y luego la tecla **SCENE** previamente seleccionada.

Copiar una escena

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar la escena.
- 3) En **BANK**, seleccione la tecla **SCENE** correspondiente a la escena que desea copiar.
- 4) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar la escena donde se hará el copiado.
- 5) Presione la tecla **MIDI/ADD** y luego la nueva tecla **SCENE** donde se hará el copiado.

Eliminar una escena

- 1) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar la escena en **BANK**.
- 2) Presione y mantenga la tecla **AUTO/DEL** y a la vez la tecla **SCENE** correspondiente a la escena que desea eliminar.

Eliminar todas las escenas

- 1) Presione y mantenga la tecla **PROGRAM** y el banco de escenas que desea eliminar mientras apaga el controlador.

Copiar un banco de escenas

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar el banco de escenas que desea copiar.
- 3) Presione y suelte la tecla **MIDI/ADD**.
- 4) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar el banco donde se hará el copiado.
- 5) Presione la tecla **MUSIC/BANK-COPY** para completar el copiado.

Eliminar un banco de escenas

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos.
- 2) Ubique el banco que desea eliminar. Presione las teclas **AUTO/DEL** y **MUSIC/BANK-COPY** a la vez para completar el proceso de eliminación.

Programación de chases

Un chase se crea a partir de escenas previamente creadas. En un chase, las escenas se vuelven pasos y pueden guardarse en cualquier orden. Antes de programar un chase, se recomienda eliminar todos los chases de la memoria. Para obtener más información diríjase al apartado “Eliminar todos los chases”.

Crear un chase

Un chase puede contener hasta 240 escenas (como pasos). Los términos escenas y pasos se emplean de forma indistinta en el presente manual.

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos.
- 2) Presione la tecla **CHASE** (1-6) que desea programar.
- 3) Cambie de banco para ubicar una escena, en

caso de que sea necesario.

- 4) Presione una tecla **SCENE** para seleccionar la escena que desea agregar.
- 5) Presione la tecla **MIDI/ADD** para almacenarla. Todos los indicadores LED titilarán tres veces.
- 6) Reitere los pasos 3-5 para agregar más escenas si así lo desea.
- 7) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para almacenar el chase.

Copiar un banco en un chase

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para ingresar al modo de programación.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para ubicar el banco de escenas que desea copiar.
- 3) Presione las teclas **MUSIC/BANK-COPY** y **MIDI/ADD** a la vez para copiar el banco.
- 4) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para salir.

Agregar un paso a un chase

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para ingresar al modo de programación.
- 2) Presione la tecla **CHASE** (1-6) deseada.
- 3) Presione la tecla **TAPSYNC/DISPLAY** y en la pantalla visualizará el número de paso (donde se hará la adición) y banco. El indicador LED de **STEP** se iluminará.
- 4) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para desplazarse por el chase y ubicar el número de paso al cual le agregará un paso o una escena.
- 5) Presione la tecla **MIDI/ADD** y se aumentará en uno el número de pasos previamente visualizado.
- 6) Presione la tecla **SCENE** que corresponde a la escena que desea copiar.
- 7) Presione la tecla **MIDI/ADD** nuevamente para agregar un nuevo paso.
- 8) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para salir.

Eliminar un paso en un chase

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para ingresar al modo de programación.
- 2) Presione la tecla **CHASE** (1-6) que contiene el paso por eliminar.
- 3) Presione la tecla **TAPSYNC/DISPLAY** para que la pantalla indique el número de pasos.
- 4) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el paso o la escena que desea eliminar.
- 5) Presione la tecla **AUTO/DEL** para eliminar el paso.
- 6) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para salir.

Eliminar un chase

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para ingresar al modo de programación.
- 2) Presione la tecla **CHASE** (1-6) que desea eliminar.
- 3) Presione las teclas **AUTO/DEL** y **CHASE** (1-6) por eliminar y luego suéltelas. Todos los indicadores LED titilarán 3 veces para confirmar la eliminación.
- 3) Presione y mantenga la tecla

Eliminar todos los chases

Advertencia: Este procedimiento elimina de forma irreversible todos los pasos de la memoria. Las escenas individuales y bancos de programas no se verán afectados.

- 1) Presione y mantenga las teclas **BANK DOWN** y **AUTO DEL** mientras apaga el controlador.

7. REPRODUCCIÓN DE ESCENAS

Ejecutar escenas de forma manual

Cuando se enciende el controlador por primera vez, este se iniciará en modo manual de escenas.

- 1) Verifique que los indicadores LED de **MUSIC TRIGGER** y **AUTO TRIGGER** estén encendidos.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para seleccionar el banco que contiene la escena que desea ejecutar manualmente.
- 3) Presione la tecla **SCENE** para ejecutarla.

Ejecutar escenas en modo audiorítmico

- 1) Presione la tecla **MUSIC/BANK-COPY** hasta que se encienda el indicador LED de **MUSIC TRIGGER**.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para desplazarse entre bancos, de ser necesario.
- 3) Presione la tecla **MUSIC/BANK-COPY** para salir.

Ejecutar escenas en modo automático

- 1) Presione la tecla **AUTO/DEL** hasta que se encienda el indicador LED de **AUTO TRIGGER**.
- 2) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para desplazarse entre bancos, de ser necesario.
- 3) Utilice el fader **SPEED** para regular el tiempo entre pasos y el fader **FADE TIME** para regular la duración de los pasos.
- 4) Puede cambiar de banco con las teclas **BANK UP/DOWN**.

Blackout

La tecla blackout apaga la emisión de luz o la configura con valor de salida 0 (también denominada posición inicial de la unidad).

8. REPRODUCCIÓN DE CHASES

Ejecutar chases de forma manual

Esta función le permite al usuario pasar de forma manual cada paso de un chase.

- 1) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para ingresar al modo de programación.
- 2) Presione la tecla **CHASE** (1-6) que desea reproducir.
- 3) Presione la tecla **TAPSYC/DISPLAY** para pasar de forma manual por cada paso del chase.
- 4) Utilice las teclas **BANK UP/DOWN** para desplazarse entre los chases, de ser necesario.
- 5) Presione la tecla **PROGRAM** por 3 segundos para salir.

Ejecutar chases en modo automático

- 1) Presione una de las teclas **CHASE** (1-6).
- 2) Presione y suelte la tecla **AUTO/DEL**. El indicador led correspondiente titilará.
- 3) Utilice los faders **SPEED TIME** y **FADE TIME** para regular la velocidad y el fade.
- 4) Es posible omitir el paso anterior si presiona la tecla **TAPSYC/DISPLAY** tres veces.

Ejecutar chases en modo audiorítmico

- 1) Presione una de las teclas **CHASE** (1-6).
- 2) Presione y suelte la tecla **MUSIC/BANK-COPY**. El indicador led correspondiente titilará.
- 3) El chase se reproducirá al ritmo de la música.

Ejecutar chases en secuencia

- 1) Presione las teclas **AUTO/DEL** o **MUSIC/BANK-COPY** para seleccionar el modo trigger.
- 2) Presione las teclas **CHASES** correspondientes con aquellos chases que desea reproducir.
- 3) Utilice el fader **SPEED** para regular la velocidad de los chases.

9. FUNCIONES MIDI

Navigator 2 responderá a los comandos MIDI, en el canal MIDI, si está completamente detenido. Todo control MIDI se lleva a cabo utilizando comandos Note on. Cualquier otro comando MIDI no será tenido en cuenta. Para detener un chase, envíe la nota blackout on.

Configurar la entrada MIDI

- 1) Presione la tecla MIDI/ADD hasta que titilen el tercer y cuarto dígito en la pantalla LED.
- 2) Utilice las teclas BANK UP/DOWN para seleccionar el canal de control MIDI (1-16).
- 3) Presione y mantenga la tecla MIDI/ADD para almacenar valores de configuración MIDI.

Nota MIDI	Función (encender/apagar)
00-07	Escenas 1-8, banco 1
08-15	Escenas 1-8, banco 2
16-23	Escenas 1-8, banco 3
24-31	Escenas 1-8, banco 4
32-39	Escenas 1-8, banco 5
40-47	Escenas 1-8, banco 6
48-55	Escenas 1-8, banco 7
56-63	Escenas 1-8, banco 8
64-71	Escenas 1-8, banco 9
72-79	Escenas 1-8, banco 10
80-87	Escenas 1-8, banco 11
88-95	Escenas 1-8, banco 12
96-103	Escenas 1-8, banco 13
104-111	Escenas 1-8, banco 14
112-119	Escenas 1-8, banco 15
120	Chase 1
121	Chase 2
122	Chase 3
123	Chase 4
124	Chase 5
125	Chase 6
126	Blackout

10. MÁQUINA DE HUMO

Siga los pasos a continuación para operar máquinas de humo a través del Navigator 2.

- 1) Conecte las máquinas de humo a la salida de control de máquina de humo en el panel dorsal del controlador.
- 2) Encienda las máquinas de humo.
- 3) Espere a que se encienda el led indicador de la tecla **FOG**.
- 3) Presione la tecla **FOG** para generar humo.

Observación: El indicador LED de FOG señala que la máquina de humo alcanzó la temperatura máxima y que está lista para generar humo. Si el LED permanece apagado, es posible que la máquina genere humo de todas formas, pero lo hará por un periodo de tiempo breve.

11. ESTROBO

Siga los pasos a continuación para operar uno o más estrobos a través del Navigator 2.

- 1) Conecte los estrobos a la salida de control de estrobo en el panel dorsal del controlador.
- 2) Encienda los estrobos.
- 3) Espere a que se encienda el led indicador de la tecla **FOG**.
- 3) Presione la tecla **STROBE** para iniciar los estrobos.

Observación: El estrobo funcionará solo cuando mantenga presionada la tecla **STROBE**. Cuando no la presione, la luz se apagará. El indicador LED titilará al ritmo del estrobo.

Observación: El proveedor no asumirá responsabilidad por los errores u omisiones del manual. La información de este manual está sujeta a cambios sin previo aviso.



TEC SHOW

FOR MORE INFO ON THIS PRODUCT PLEASE CHECK WWW.TEC-SHOW.COM /

PARA MAS INFORMACION SOBRE ESTE PRODUCTO VISITE WWW.TEC-SHOW.COM



www.amproweb.com



facebook.com/amprogroup



youtube.com/amprogroup