

WORK[®]



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



WORK[®]

All rights reserved.

SCAN PLAYER II



User Manual / Instrucciones de Usuario

INTRODUCTION

Welcome!

You made the right decision by choosing this sophisticated and intelligent product. Every unit has been thoroughly tested and carefully packed before shipment. Unpack the shipping carton carefully, saving the carton and all packing materials for possible later use.

Check carefully for sure your product is not damaged and all accessories not missing. If your product appears to be damaged or missing, please do not use it and contact your local distributor immediately.

Please read this manual carefully and thoroughly, as it gives important information regarding safety, use and maintenance. Keep this manual with the unit for possible future reference.

NOTICE INFORM

Caution!

There are no user serviceable parts inside this unit. Do not attempt any repairs yourself, and doing so will void your manufacturer's warranty. In the unlikely event, your unit may require service please contact your nearest dealer or distributor.

Keep dry

This product is not waterproof, and may malfunction if exposed to high levels of humidity. Rusting of the internal mechanism can cause irreparable damage.

Do not drop

This product may malfunction if subjected to strong shocks or vibration.

Keep away from strong magnetic fields

Do not use or place this device in vicinity of equipment that generates strong electromagnetic radiation or magnetic fields. Strong static charges or the magnetic fields produced by equipment such as radio transmitters could interfere with the display or affect the product's internal circuitry.

Cleaning

Due to fog residue, smoke, and dust cleaning the exterior of the case may become necessary. Use normal glass cleaner and soft cloth to wipe down the outside casing.

Ejecutando programas con Fade time

Cuando está funcionando con Speed fader, puede presionar la tecla Speed+Fade para habilitar o no la función de tiempo de fundido(Fade Time). Cuando está habilitada, el fader speed servirá para controlar la velocidad y tiempo de fundido. Cuando el Fade Time está deshabilitado, el fader speed sirve sólo, para controlar la velocidad.

Ejecución por Audio

Presione el botón Audio/Preview, el LED se enciende indicando que el Audio está activado. En este modo, todos los programas seleccionados funcionarán al ritmo de la música. Presione la tecla otra vez para quitar el modo Audio, el LED se apagará.

Fader de canal manual y restablecimiento de programa

Puede usar los fader de canal para controlar los robots. No hay excepción cuando el programa está en marcha. Si quiere cargar el canal, presione el botón Program adecuado durante un segundo para restablecer el programa.

RESETEO DE LA MEMORIA

Esta función permite limpiar la memoria. Apague la unidad, mantenga pulsados las teclas Scene 2, Bank y Blackout y encienda la unidad y se reseteará la memoria. Esto le tomará unos segundos. Enga presente que reseteando la memoria muchas veces puede dañar los datos.

INSTRUCCIONES PARA EL PLAYBACK

Elija los robots

Presione el botón fixture para seleccionar un robot, su LED parpadeará indicando que se ha activado. Presione la tecla fixture otra vez para apagar el robot.

Grupo de robots

Esta función permite agrupar robots. Para crear un grupo, presione y mantenga la tecla Group, entonces seleccione 2 o más robots que quiera incluir en el grupo.



Blackout

Esta función le permite eliminar la salida de todos los canales momentáneamente. Para ello, presione la tecla Blackout, el LED se enciende indicando que esta función está activada. Una segunda presión elimina esta función. El tiempo de retardo es entre 0 y 10 segundos. Diríjase al punto 2.2 para más información. Presionando la tecla Blackout durante 1 segundo puede saltarse el retardo del Blackout.

Movimiento Pan/Tilt

Puede usar el Joystick para controlar los movimientos Pan/Tilt de los robots, después de haber asignado estos movimientos adecuadamente. Diríjase a punto 2.1 para la asignación de Pan/Tilt.

Cargando escenas

Esta consola, permite grabar hasta 96 escenas. Su LED se enciende cuando contiene una escena grabada. Use las teclas para seleccionar la página donde se encuentra la escena. Luego seleccione el botón de la escena que desea cargar. Su LED se encenderá. A la vez puede usar los fader y el Joystick para controlar los robots contenidos en la escena. Presionando el botón Scene durante 1 segundo, puede restablecer la escena. Presione la tecla Scene otra vez para quitarla.  / 

Programas de secuencia

Esta consola puede grabar 4 programas. Para ejecutarlos, pulse la tecla Program, y éste se activará. Puede seleccionar varios programas en secuencia, y éstos pueden funcionar en el orden que seleccione. Presione la tecla Program para quitar este modo, el LED Program se apagará.

Programas de mezclas

Presione 2 o más botones de programa a la vez para mezclarlos. Los programas se ejecutarán sincrónicamente.

Ejecutando programas con el fader Speed (o Tap Sync)

El LED program, parpadea cuando se ejecuta con el fader speed, mientras que el LED parpadea a intervalos si funciona en modo de velocidad programada. Presione y mantenga el botón Program y pulse el botón Speed+Fade para cambiar el modo de ejecución entre Speed fader o velocidad programada.

CF cards

Memory card may become hot during use. Make sure the power is off when removing or inserting memory cards. Use recommended 32 MB Compact Flash Card only. The CF card should be exclusive and must not be shared by PC or other devices.

Copyright Notice

No part of the manual included with this product may be reproduced, transmitted, transcribed, stored in a retrieval system, or translated into any language in any form, by any means, without authorized written permission.

SPECIFICATIONS

Model:	SCAN PLAYER II
Power Requirement:	DC 9-15V, 500 m A min.
LED Screen:	4-digit segment display
DMX Channels:	64 DMX channels
Input/ Outputs:	DMX Out: 3-pin Neutrik chassis connector RS 232 port: DB 9 connector Fog Machine connector 5-pin din connector USB connector for DJ work light
Audio Trigger:	By built-in microphone
Dimensions (Lx Wx H):	360x193x74mm
Weight:	Approximately 2.1 Kg
Accessories:	AC/ DC Adaptor (included) Scandisk 32 MB Compact Flash Card (optional) 5V/1W DJ work light (optional)

OVERVIEW

The Scan Player II is a 64 DMX channels intelligent lighting controller in response to up to 8 fixtures of 8 DMX channels (plus Pan/Tilt movement) each. The Scan Player II allows you to record 96 scenes and 4 programs, patch 8 DMX channel for the fixture(s), freely have access to CF card for the exchange of data and mutually swap data between two units.

REAR PANEL CONNECTIONS

- **Power input** for an external 9V power supply. This requires a transformer with a 9VDC output at 500ma.
- **Power switch** – switching on or off the power.
- **DMX 512 output** using a 3-pin XLR connector. There is a polarity switch that swaps pins 2 and 3. Some lighting fixtures receive data minus on pin 2 and some on pin 3. The more commonly used polarity is data minus on pin 2 (switch is to the right as you're looking at the back of the unit).
- **9-pin RS-232 connector** - The RS-232 port can be used to connect to a personal computer in order to do memory backups and software updates.
- **CF Card Slot** – Insert or unload CF card that allows you to back up the memory using 32 MB Compact Flash cards.
- **Fog Machine connector** – used for connection to a Fog Machine.

FRONT PANEL CONTROLS

Fixture Buttons

There are 4 Fixture buttons in a row. The Bank button allows changing between 1-4 fixtures and 5-8 fixtures. A tap of any of these fixture buttons allows you to enable the fixture. The relative LED blinks when the fixture is activated. When the Group button is pressed, several fixtures can be selected at a time, as a result the relative LEDs blink synchronously.

Scene Buttons

There are 4 Scene buttons in a row. As there are 24 pages, total 96 scenes are available. The relative scene LED is lit indicating the recorded scene is available. To call the recorded scenes, just tap the relative buttons.

4.2. Carga de datos

En el menú RS 232, presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "2:Upr", entonces pulsa la tecla Record para acceder a la carga de datos. Hay 7 tipos de datos incluyendo todos (ALL) escenas (SCENE) Programa 1 (Pr01) Programa 2 (Pr02) Programa 3 (Pr03) Programa 4 (Pr04) y config. (Set)

1. Cuando haya accedido a la carga de datos, presione la tecla \triangle / ∇ para seleccionar el tipo de dato que desea almacenar en su PC.
2. Repita los pasos 1-2 del párrafo 4.1
3. Pulse en la barra superior y seleccione "capture text". Aparece una caja de diálogo que le permite seleccionar un directorio y un nombre. Pulse "Start", el hyperterminal está ahora en proceso de recepción de datos desde su consola.
4. Presione la tecla Record, el mensaje "Send" parpadea en pantalla, lo que implica que se está mandando un fichero.
5. Cuando el proceso se completa aparece "good" en pantalla y se apaga el LED Record. Si se ha producido un error, en pantalla aparecerá "err". Compruebe las conexiones y vuelva a intentarlo.
6. La alimentación de la unidad no debe interrumpirse durante el proceso.

4.3. Descarga de datos

En el menú RS 232, presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "3:Dpr", entonces pulsa la tecla Record para acceder a la carga de datos. Hay 7 tipos de datos incluyendo todos (ALL) escenas (SCENE) Programa 1 (Pr01) Programa 2 (Pr02) Programa 3 (Pr03) Programa 4 (Pr04) y config. (Set)

1. Cuando haya accedido a la descarga de datos, presione la tecla \triangle / ∇ para seleccionar el tipo de dato que desea descargar desde su PC
2. Presione la tecla Record, en pantalla aparece el mensaje "rece" y el LED Record parpadea a intervalos, lo que implica que está descargando un fichero desde el PC. Al mismo tiempo, puede presionar la tecla Record para salir del proceso. Tenga presente que los datos antiguos de la consola, así como los programas y escenas, serán sobrescritos.
3. Repita los pasos 1-4 del párrafo 4.1.
4. Cuando el hyperterminal está transmitiendo un archivo, el mensaje "rece" parpadeará en pantalla y el LED Record se iluminará.
5. Cuando el proceso se completa aparece "good" en pantalla y se apaga el LED Record. Si se ha producido un error, en pantalla aparecerá "err". Compruebe las conexiones y vuelva a intentarlo.
6. La alimentación de la unidad no debe interrumpirse durante el proceso.

Esta función sólo se permite para intercambiar datos entre 2 SCAN PLAYER

Para intercambiar datos entre 2 unidades, siga estas instrucciones:

1. Use un cable RS 232 para conectar las 2 unidades
2. Diríjase al punto 4.3 para acceder a la descarga de datos de la primera unidad.
3. Diríjase al punto 4.2 para acceder a la carga de datos de la segunda unidad.
4. Asegúrese de que de estar en proceso de descarga de datos antes de enviarlos a otra unidad y que pueda perderlos. Tenga presente que sólo los mismos datos pueden ser enviados entre 2 unidades.
5. Presione la tecla Record en la segunda unidad, los mensajes "send" y "rece" parpadearán en pantalla.
6. Cuando el proceso esté completo, el mensaje "good" aparecerá en ambas pantallas y el LED record se apagará. Si ocurre algún fallo el mensaje que aparece el "err", en ese caso, compruebe las conexiones y vuelva a intentarlo.
7. La alimentación de la unidad no debe interrumpirse durante el proceso.

4. Menú RS 232

Presione la tecla Record durante 3 segundos hasta que el LED record se ilumine. Presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "4:232", entonces pulse la tecla record para acceder al menú RS 232.

En el menú RS 232, puede acceder a actualizaciones de software, descarga de datos o carga usando las teclas

4.1 Actualizando Software

En el menú RS 232, presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "1:SOF", entonces presione la tecla Record, el LED parpadea y la pantalla muestra "SOFt" indicando que está preparado para recibir actualizaciones de software de su PC.

Conexión RS 232 y configuración Windows

Para conectar un PC, necesita un cable de conexión serie. Un cable standard RS 232 no funciona, conecte el puerto RS 232 del Scan PLAYER 2 al puerto serie de su PC.

Necesita ejecutar el S.O. Windows 95/98 o superior para conectar el SCAN PLAYER 2. El Windows viene con un accesorio llamado Hyperterminal que puede comunicar con la consola a través de un puerto com de su PC. Determine que puerto COM está disponible. El COM 1 normalmente se usa para el ratón, con lo cual puede conectar el SCAN PLAYER al COM 2 de su PC.

Debe primero configurar el Hyper terminal para funcionar con la SCANPLAYER 2. Inicio el programa pulsado "Inicio", luego "Programas" y "accesorios" para terminar con "Hyperterminal". Si por alguna razón, el hyper terminal no está instalado, hágalo desde su CD de Windows. Vaya al Panel de control, seleccione Añadir Configuración Windows y Comunicación. Siga las instrucciones para completar la instalación.

Una vez iniciado el programa, le pedirá elegir un nombre y un icono. Nómbralo como SCAN PLAYER 2, pulse un icono y luego OK. Vaya a la siguiente caja de diálogo "Conecte a" y elija "Direct to COM2". Ignore el número de teléfono y otras configuraciones, pulse OK. En la siguiente caja de diálogo, configure los bits por segundo a 57600, bits datos a 8, paridad a nada, bits stop a 1, control de flujo a nada, entonces pulse OK. Tendrá acceso al menú Hyper terminal.

Pulse File menu en la esquina superior izquierda, luego "Propiedades", seleccione "setting". Desde aquí pulse "ASCII Setup". En la siguiente caja de diálogo, deje todas las configuraciones deseleccionadas y pulse OK. Cierre el Hyperterminal y se le pedirá que guarde todas las configuraciones. Pulse YES para salvar, entonces dispondrá de un programa llamado "SCANPLAYER2.ht". Debería usar un acceso directo si planea usar el PC y SCAN PLAYER 2 muy a menudo. Así pulsando sobre icono, tiene fácil acceso a la configuración del Hyper terminal.

1. Conecte su PC como se describe anteriormente
2. Busque la versión del hyperterminal creada para el SCANPLAYER II
3. Pulse en el menú de la barra superior en "send text file". Aparece una caja de diálogo que le permite seleccionar el fichero de texto.
4. Encontrar el directorio donde está localizado el fichero y seleccionarlo con OPEN
5. Cuando el hyperterminal transmite el archivo, "Rece" parpadeará en la pantalla de la consola y el LED Record se encenderá.
6. El mensaje "good" aparece en pantalla y el LED se apaga al terminar el proceso. Si ocurre un error, en pantalla aparece "er" y el LED Record se apagará. Compruebe las conexiones y vuelva a intentarlo.
7. Si fallará el software, no se preocupe por ello, existe un acceso directo para actualizaciones de software. Con la unidad apagada, pulse a la vez las teclas 1-4 y encienda la unidad. En ese momento tendrá acceso a una actualización de software para reintentarlo otra vez.
8. La unidad no debe apagarse en el proceso.

Channel Faders

There are 4 Faders in a row. The Page button allows changing between 1 -4 and 5-8 channels. These faders are used to manual control the relative fixture channels.

Speed Fader

This allows you adjust the running speed of programs. It ranges from 0.05 second to 10 minutes. When Speed+Fade button is enabled (lit LED), it can control Fade time as well as Speed.

Record Button

Pressing this button for 3 seconds enables Record mode, as is implied by the lit LED. Pressing for 3 seconds again disables Record mode, as a result the LED goes out.

Audio/Preview Button

This button is used to enable Audio mode, as is implied by the lit LED.

Tap Sync Button

Repeatedly tapping this button establishes the running speed of programs.

Fog Machine Button

This button is used for Fog Machine operation.

Joystick

This joystick controls Pan or Tilt movement of fixtures.

Program Buttons

There are 4 program buttons in a column. These buttons are used to load or store programs.

Blackout Button

Disable overall output when this button is enabled.

Delete Button

This button can be used to delete scenes, steps or programs only in Record mode.

? / ? Buttons

These two buttons can be used for plus or minus adjustments.

LED Screen

This LED Screen gives direct read-out of adjustments of parameters.

USB Connector

This connector is used for gooseneck light (DJ work light).

THE MENU FIELD

Pressing Record button for three seconds allows you to have access to SET-UP menu, in the meantime, the Record LED is lit and the LED Screen reads "1: rec". You may have access to Record, Setup, CF card or RS 232 using \triangle / ∇ button. Please refer to under-mentioned for further instruction.

1. Record Enable

Press Record button for three second until the Record LED is lit. Press \triangle / ∇ button to scroll to "1: rec" readout, then press the Record button to access Record mode, "rec" appearing in the LED Screen indicates Record is enabled.

In Record mode, you are allowed, as required, to record scenes, delete scenes, record programs, and delete steps out of program or entire program.

1.1. Recording Scenes

You are presumed to have assigned the fixtures before recording. To record scenes, please follow undermentioned procedures:

1. Be sure you are in Record mode. Select a fixture or a group of fixtures and make an adjustment using relative channel faders.
2. Repeats step 1 to make adjustments of other fixtures.
3. Select the destination page using \triangle / ∇ button.
4. Press Record and destination Scene buttons at a time, all LEDs will give a brief flash indicating you've created a scene successfully, in the meantime, the relevant Scene LED will be lit.
5. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the Record LED will go out.

1.2. Deletion of Scenes

To delete scenes, please follow undermentioned procedures:

1. Be sure you are in Record mode. Select the destination page using \triangle / ∇ button.
2. Press Delete and destination Scene buttons at a time, all LEDs will give a brief flash indicating you've deleted a scene successfully, in the meantime, the relevant Scene LED will go out.
3. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the Record LED will go out.

1.3. Recording Programs

To record programs, please follow undermentioned procedures:

1. Be sure you are in Record mode. Select a program out of 4 Program buttons, the Program LED will flash at intervals and the LED Screen will read "st00".
2. Call a recorded scene or create a new scene pursuant to the paragraph of 1.1.
3. Make adjustments of speed or fade time. To preview its effect, just press Audio/Preview button.
4. Press Record button to save the current scene, all LEDs will give a brief flash indicating you've inserted a scene successfully, in the meantime, the LED Screen will read "st01".
Select the step number using \triangle / ∇ button, then you can write the current scene into the current step.
5. Repeats steps 2-4 to record up to 99 steps into the program.
6. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the relevant Record LED will go out.

2.2 Blackout Delay

En el menú Setup, presione los botones \triangle / ∇ hasta mostrar "2:blt". Presione la tecla Record, la pantalla muestra la configuración de Blackout.

1. Presione las teclas \triangle / ∇ para seleccionar entre 0 y 10 segundos de retardo.
2. Presione la tecla record durante 3 segundos para salir del modo grabación, el LED correspondiente se apaga.
3. Presionando la tecla Blackout durante 1 segundo, puede saltarse la función Blackout delay.

2.3 Display Shift entre 100/255

En el menú Setup, presione los botones \triangle / ∇ hasta mostrar "3:dis". Presione la tecla Record, la pantalla muestra la configuración.

1. Presione las teclas \triangle / ∇ para seleccionar entre 100/255
2. Presione la tecla record durante 3 segundos para salir del modo grabación, el LED correspondiente se apaga.

3. Menú tarjeta CF

Presione la tecla Record durante 3 segundos hasta que se encienda el LED Record. Presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "3:CF", entonces pulse la tecla Record para acceder al menú CF card.

Hay 7 tipos de datos en el menú CF, incluyendo todas (ALL), escenas (SCEN), Programa 1 (Pr01), Programa 2 (Pr02), Programa 3 (Pr03), Programa 4 (Pr04), Config. (Set), los cuales le pueden ayudar en el intercambio de datos.

En el menú CF card debe tener acceso a escritura ("1:st") o Lectura ("2:rd") usando los botones \triangle / ∇

3.1 Menu escritura

En el menú CF card, presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "1:St", entonces presione la tecla Record para acceder al menú de escritura.

1. En el menú Write, presione las teclas \triangle / ∇ para seleccionar el tipo de dato que desea escribir en la tarjeta.
2. Presione la tecla Record, el mensaje de localización de dato aparecerá en pantalla.
3. Presione la tecla \triangle / ∇ la seleccionar la localización entre 01-99.
4. Presione la tecla record, aparecerá el mensaje "Stor" el cual indicará que está escribiendo.
5. El mensaje "good" aparecerá en la pantalla cuando el proceso se completa. El LED record se apaga un segundo después de la escritura, lo que implica que ha abandonado el menú de configuración. Si ocurre un error, aparece el mensaje "err" en la pantalla.

3.2 Menú Lectura

En el menú CF card, presione las teclas \triangle / ∇ hasta mostrar "2:rd", entonces presione la tecla Record para acceder al menú de lectura.

1. Repita los pasos 1-3 del subcapítulo 3.1
2. Presione la tecla record, el mensaje "read" aparece en pantalla, indicando que está leyendo la tarjeta. Una cosa importante, Los datos originales de la consola, así como programas y escenas, serán sobrescritas.
3. El mensaje "good" aparecerá en pantalla cuando el proceso se complete. El LED Record, se apagará un segundo después de la lectura, lo cual implica que abandona el menú SETUP. Si ocurre un fallo, el mensaje "err" aparecerá en pantalla.
4. No se puede apagar la consola durante este proceso.

1.4 Borrado de pasos

Para borrar pasos, siga las instrucciones abajo mencionadas:

1. Asegúrese que se encuentra en el modo grabación. Seleccione un programa con los 4 botones Program, el LED program parpadea y la pantalla muestra “st00”.
2. Seleccione el paso requerido, usando los botones Δ / ∇ .
3. Presione la tecla Delete, todos los LED parpadean indicando que ha borrado el paso, al mismo tiempo, la pantalla leerá el paso anterior.
4. Repita los pasos 2-3 hasta que hay borrado todos los pasos precisos.
5. Presione la tecla Record durante 3 segundos para abandonar el modo grabación, el LED correspondiente se apagará.

1.5 Borrado de Programas

Para borrar programas, siga las instrucciones abajo mencionadas:

1. Asegúrese que se encuentra en el modo grabación. Seleccione un programa con los 4 botones.
2. Presione y mantenga la tecla Program.
3. Presione la tecla Delete mientras mantiene la tecla Program, todos los LED parpadearán indicando que ha borrado el programa.
4. Presione la tecla Record durante 3 segundos para abandonar el modo grabación, el LED correspondiente se apagará.

2. Menú Configuración

Presione el botón Record durante 3 segundos hasta que el LED record se enciende. Presione hasta que en pantalla aparezca “2:set”, entonces presione la tecla Record para acceder al menú configuración.

En el modo configuración, tiene acceso a funciones Assing, Blackout Delay o Display Shift usando los botones Δ / ∇ . Dirijase a las instrucciones abajo mencionadas para más información.

2.1 Asignación

En el menú configuración presione los botones Δ / ∇ hasta que aparezca “1:ass”, entonces presione la tecla Record para acceder al modo grabación, aparecerá en pantalla “C1:L1” para comenzar la asignación.

1. Seleccione el robot o grupo de robots.
2. Presione la tecla Δ para seleccionar los canales 1-8 o Pan/Tilt de esta consola, La pantalla mostrará C1/C2/C3/C4/C5/C6/C7/C8/PA/TI según sea necesario.
3. Seleccione los canales de destino del robot, usando la tecla ∇ , la pantalla mostrará L1/L2/L3/L4/L5/L6/L7/L8. Tenga presente que cada canal de robot (1-8) NO PUEDE ser ocupado por más de un canal de la consola.
4. El Pan/Tilt debe ser asignado antes de poder usar el joystick de movimiento de los robots. C1-C8 de la consola pueden ser usados para asignar el Pan/Tilt, tenga cuidado de no asignarlos al mismo canal.
5. Presione la tecla Record. Si la asignación es correcta, todos los LED parpadean indicándolo y la pantalla muestra “good” y vuelve a poner “C1:L1” para otra asignación. Si ha habido algún error, la pantalla muestra “err” y vuelve a “C1:L1”.
6. Repita los pasos 1-5 con las asignaciones de los siguientes robots.
7. Presione la tecla Record durante 3 segundos para abandonar el modo grabación, el LED se apagará.

1.4. Deletion of Steps

To delete steps, please follow undermentioned procedures:

1. Be sure you are in Record mode. Select a program out of 4 Program buttons, the Program LED will flash at intervals and the LED Screen will read “ st00 ” .
2. Select the step as required using Δ / ∇ button.
3. Press Delete button, all LEDs will give a brief flash indicating you’ve deleted the step successfully, in the meantime, the LED Screen will read the earlier step.
4. Repeats steps 2-3 until all unnecessary steps have been deleted.
5. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the relevant Record LED will go out.

1.5. Deletion of Programs

To delete programs, please follow undermentioned procedures:

1. Be sure you are in Record mode. Select a program out of 4 Program buttons, the Program LED will flash at intervals and the LED Screen will read “ st00 ” .
2. Press and hold down the Program button.
3. Press Delete button while holding the Program button, all LEDs will give a brief flash indicating you’ve deleted the program successfully.
4. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the relevant Record LED will go out.

2. Setup Menu

Press Record buttons for three seconds until the Record LED is lit. Press Δ / ∇ button to scroll to “2: Set” readout, then press the Record button to access Setup menu.

In Setup menu, you may have access to Assign, Blackout Delay or Display Shift using Δ / ∇ button. Please refer to under-mentioned for further instruction.

2.1. Assignment

In Setup menu, press Δ / ∇ button to scroll to “1: ASS” readout, then press the Record button to access Record mode, “C1:L1” appearing in the LED Screen prompting you to start assignment.

1. Select a fixture or a group of fixtures.
2. Press ? button to select channels 1-8 or Pan/Tilt of this console, the LED Screen will show C1/ C2/ C3/ C4/ C5/ C6/ C7/ C8/ PA/ TI accordingly.
3. Select the destination channels of fixture using ? button, the LED Screen will show L1/ L2/ L3/ L4/ L5/ L6/ L7/ L8 accordingly. Please bear in mind that every fixture channel (L1-L8) SHOULD NEVER occupy more than one console channel (C1-C8), in a nutshell, the fixture channels should be one-to-one assigned to the console channels.
4. Pan/ Tilt should be assigned before you can use the Joystick to control Pan/ Tilt movement of fixtures. C1-C8 of the console can be used to assign Pan/ Tilt, be sure Pan/ Tilt **MUST NOT** be assigned to the same channel.
5. Press Record button. If the assignment is OK, all LEDs will flash briefly indicating you’ve succeeded in assignment and the LED Screen will read “ good ” and then go back to “C1:L1” for another assignment. If there is something wrong with the assignment, the LED Screen will read “Err” and then return to “ C1:L1 ” .
6. Repeat steps 1-5 to go on with assignment of next fixtures.
7. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the relevant Record LED will go out.

2.2. Blackout Delay

In Setup menu, press \triangle / ∇ button to scroll to “2: blt” readout. Press the Record button, the LED Screen will show the current Blackout setting.

1. Press \triangle / ∇ button to select between zero to 10 seconds for Blackout delay.
2. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the relevant Record LED will go out.
3. Pressing Blackout button for one second can bypass Blackout delay.

2.3. Display Shift between 100/ 255

In Setup menu, press \triangle / ∇ button to scroll to “3: dis” readout. Press the Record button, the LED Screen will show the current display mode.

1. Press \triangle / ∇ button to select between 100 and 255.
2. Press Record button for three seconds to quit from Record mode, the relevant Record LED will go out.

3. CF Card Menu

Press Record buttons for three seconds until the Record LED is lit. Press \triangle / ∇ button to scroll to “3: CF” readout, then press the Record button to access CF Card menu.

There are 7 data types in the CF Card menu, including All (ALL), Scenes (SCEN), Program 1 (Pr01), Program 2 (Pr02), Program 3 (Pr03), Program 4 (Pr04) and Set (Set) which can greatly help data exchange and backup.

In CF Card menu, you may have access to Write (“1: St”) or Read (“2: rd”) menu using \triangle / ∇ button. Please refer to under-mentioned for further instruction.

3.1. Write Menu

In CF Card menu, press \triangle / ∇ button to scroll to “1: St” readout, then press the Record button to access Write menu.

1. In Write menu, press \triangle / ∇ button to select desired data type you wish to write into the CF Card.
2. Press Record button, the data location message will appear in the LED Screen.
3. Press \triangle / ∇ button to select desired location between 01-99.
4. Press Record button, the message “Stor” will twinkle in the LED Screen, which indicates it is writing.
5. The message “good” will appear in the LED Screen when this process is completed successfully. The Record LED will go out in one second after completion of writing, which implies you’ve quit from SET-UP menu. If failure occurs, the message “Err” will appear in the LED Screen.
6. A final caveat: No power outage is allowed during writing.

3.2. Read Menu

In CF Card menu, press \triangle / ∇ button to scroll to “2: rd” readout, then press the Record button to access Read menu.

1. Repeats steps 1-3 of subchapter 3.1.
2. Press Record button, the message “rEAd” will twinkle in the LED Screen, which indicates it is reading the CF Card.
An important caveat: the original data of the console, such as programs and scenes, will be overwritten.

OPCIONES DE MENU

Presionando el botón Record durante 3 segundos, le permite acceso al menú de configuración, el LED Record se enciende y en pantalla aparece “ 1: rec”, Puede tener acceso a Record, Setup, CF card o RS 232 usando los botones \triangle o ∇ . Diríjase a las referencia abajo mencionadas para más instrucciones.

1. Habilitar Grabación

Presione la tecla Record durante 3 segundos hasta encender el LED Record. Presione los botones \triangle / ∇ hasta que aparezca en pantalla “1:rec”, entonces presione la tecla Record para acceder al modo grabación, aparecerá en pantalla “rec” indicando que ese modo está activo.

En mod grabación, le permite si hace falta, grabas y borrar escenas, grabar programas o borrar pasos de un programa o un programa entero.

1.1 Grabando escenas

Presumimos que ha asignado los robots antes de grabar. Para grabar escenas, siga los pasos abajo mencionados:

1. Asegúrese de que se encuentra en el modo Record. Seleccione un robot o grupo de robots y haga los ajustes usando los fader de canal correspondientes.
2. Repita el paso 1 hasta hacer los ajustes en los otros robots.
3. Seleccione la página de destino usando los botones \triangle / ∇
4. Presione Los botones Records y Scene de destino a la vez, todos los LEDs parpadearán indicando que ha creado una escena, a la vez el LED correspondiente se enciende.
5. Presione la tecla Record durante 3 segundos para abandona el modo grabación, el LED record se apaga.

1.2 Borrado de escenas

Para eliminar una escena, siga los pasos abajo indicados:

1. Asegúrese de que se encuentra en el modo grabación. Seleccione la página de destino usando los botones
2. Presione Delete y el botón de escena de destino a la vez. todos los LEDs parpadearán indicando que ha borrado una escena, a la vez el LED correspondiente se enciende.
3. Presione la tecla Record durante 3 segundos para abandonar el modo grabación, el LED record se apaga.

1.3 Grabación de programas

Para grabar programas, siga las instrucciones abajo mencionadas:

1. Asegúrese de que se encuentra en el modo grabación. Seleccione un programa con los botones Program. El LED program parpadea y la pantalla muestra “st00”.
2. Cargue una escena grabada o cree una nueva siguiendo los pasos del párrafo 1.1.
3. Haga los ajustes de la velocidad o tiempo de fundido. Para previsualizar este efecto, presione la tecla Audio/Preview.
4. Presione el botón Record para almacenar la escena actual, todos los LED parpadean indicando que ha insertado una escena, al vez la pantalla muestra “st01”.
5. Repita los pasos 2-4 para almacenar hasta 99 pasos dentro de un programa.
6. Presione la tecla Record durante 3 segundos para abandonar el modo grabación, el LED correspondiente se apaga.

Faders de canal

Hay 4 faders en una fila. El botón Page le permite cambiar entre canales 1-4 y 5-8. Estos faders se usan para el control manual de los canales correspondientes del robot.

Fader speed

Le permite ajustar la velocidad del programa. El rango se sitúa entre 0.05 segundos y 10 minutos. Cuando el fade speed se habilita, se enciende el LED, puede controlar el tiempo de fundido igual que la velocidad.

Botón Record

Presionando este botón durante 3 segundos, habilita el modo grabación y se enciende el LED correspondiente. Presionando otros 3 segundos, deshabilita el modo grabación y el LED se apaga.

Botón Audio/Preview

Este botón se usa para activar el modo Audio, esto implica el encendido de su LED.

Botón Tap Sync

Pulsando repetidamente este botón se establece la velocidad de ejecución de los programas.

Botón Fog Machine

Este botón se usa para el funcionamiento de una máquina de humo.

Joystick

Este joystick controla los movimientos Pan y Tilt del robot.

Botones Program

Hay 4 botones program en una columna. Se usan para almacenar o cargar programas.

Botón Blackout

Deshabilita todas las salidas al pulsarlo.

Botón Delete

Este botón puede ser usado para borrar escenas, pasos o programas, sólo en modo grabación.

Botones Δ / ∇

Estos botones se usan para aumentar o disminuir los ajustes.

Pantalla de LED

Esta pantalla le lleva a leer directamente los parámetros de ajuste.

Conector USB

Este conector se usa para la conexión de una lámpara DJ.

3. The message “good” will appear in the LED Screen when this process is completed successfully. The Record LED will go out in one second after completion of reading, which implies you’ve quit from SET-UP menu. If failure occurs, the message “Err” will appear in the LED Screen.
4. A final caveat: No power outage is allowed during reading.

4. RS 232 Menu

Press Record buttons for three seconds until the Record LED is lit. Press Δ / ∇ button to scroll to “4: 232” readout, then press the Record button to access RS 232 menu.

In RS 232 menu, you may have access to Software Update, Data Upload or Data Download using Δ / ∇ button. Please refer to under-mentioned for further instruction.

4.1. Software Update

In RS 232 menu, press Δ / ∇ button to scroll to “1: SOF” readout, then press the Record button, the Record LED will flash at intervals and the LED Screen will show “SOFT” indicating it is ready to receive the updated software on your PC.

Help – RS 232 connection and Windows configuration

To connect to a PC, you will need a serial lap link cable available at any computer store. A standard RS-232 cable will not work. Connect the RS-232 port on SCAN PLAYER II to one of the Serial “ com ” ports on your PC.

You will need a PC running Windows 95/ 98 or higher to connect to SCAN PLAYER II. Windows comes with an accessory called Hyper Terminal that can communicate with SCAN PLAYER II via one of the “ com ” ports on your PC. Determine which of your “ COM ” ports is available. COM 1 is generally used for the mouse so it is always advisable to connect your SCAN PLAYER II to COM 2 on your PC.

You must first configure Hyper Terminal to work with SCAN PLAYER II. Start the Hyper Terminal program by clicking on “Start” in Windows then “Programs” then “Accessories” then “Hyper Terminal” then “Hypertrm”. If for some reasons Hyper Terminal is not installed on your version of Windows, install it from your Windows CD. Go to the control panel, select Add/Remove Programs, select Windows Setup, and then select Communication. Follow the instructions to complete the installation. Once the Hyper Terminal Program is getting started, you will be asked to choose a name and an icon. Name it SCAN PLAYER II then pick any icon then click OK. Go to the next dialog box “Connect to” and choose “Direct to COM 2” . Ignore the telephone number and other settings in this box then click OK. In the next dialog box, set bits per second to 57600, data bits to 8, parity to none, stop bits to 1, flow control to none, then click OK. You will access Hyper Terminal desktop.

Click File menu in the upper left corner of the desktop, then “Properties”, then select the “settings” tab. From the settings tab click “ASCII Setup”. In the next dialog box, leave all settings deselected, then OK. Close Hyper Terminal and you will be prompted to save this Hyper Terminal setup. Click YES to save it then you will have a program labeled “SCAN PLAYER II.ht”. You may want to make a shortcut on your desktop if you plan to use your PC with SCAN PLAYER II often. From this point on, whenever necessary, you can just click SCAN PLAYER II.ht icon to invoke the SCAN PLAYER II Hyper Terminal configuration quickly.

1. Connect to your PC as described hereinbefore.
2. Call the version of Hyper Terminal that you created for SCAN PLAYER II.
3. Click on the top menu bar and select “Send Text File”. A dialogue box will appear allowing you to select the text file we provided (we will provide you the higher version software in Text type file).
4. Find the drive and folder where the file is located, select the file and click on “OPEN”.

5. When Hyper Terminal is transmitting the file, the message "Rece" (receive) will twinkle in the LED Screen of the console and the Record LED will be lit.
6. The message "good" will appear in the LED Screen and the Record LED will go out when the process is completed successfully. If failure occurs, the message "Err" will appear and the Record LED will go out. Please check the connections and configurations and try it again.
7. If the software is lost as a result of failure, you don't have to worry about it at all, there is a shortcut to Software Update. With the power off, press Fixture buttons 1-4 at a time. Switch the power on while holding down these four Fixture buttons, then you will have access to Software Update to re-try it again.
8. A final caveat: No power outage is allowed during receiving.

4.2. Data Upload

In RS 232 menu, press \blacktriangle / \blacktriangledown button to scroll to "2: UPr" readout, then press the Record button to access Data Upload. Similarly, there are 7 data types for Data Upload options, including All (ALL), Scenes (SCEN), Program 1 (Pr01), Program 2 (Pr02), Program 3 (Pr03), Program 4 (Pr04) and Set (Set).

1. When you have accessed Data Upload, press \blacktriangle / \blacktriangledown button to select desired data type you wish to backup on your PC.
2. Repeats steps 1-2 of Paragraph 4.1.
3. Click on the top menu bar and select "Capture Text". A dialogue box will appear all owing you to select a folder and name for the data file you will send. It is advisable to give an unused name. Click "Start", Hyper Terminal is now in process of receiving the data file from your console.
4. Press Record button, the message "Send" will twinkle in the LED Screen, which implies it is sending the file.
5. When the process is completed successfully, the message "good" will appear in the LED Screen and the Record LED will go out. If failure occurs, the message "Err" will appear and the Record LED will go out. Please check the connections and configurations and try it again.
6. A final caveat: No power outage is allowed during sending.

4.3. Data Download

In RS 232 menu, press \blacktriangle / \blacktriangledown button to scroll to "3: dPr" readout, then press the Record button to access Data Download. Similarly, there are 7 data types for Data Download options, including All (ALL), Scenes (SCEN), Program 1 (Pr01), Program 2 (Pr02), Program 3 (Pr03), Program 4 (Pr04) and Set (Set).

1. When you have accessed Data Download, press \blacktriangle / \blacktriangledown button to select desired data type you wish to download from your PC.
2. Press Record button, the message "RECE" will appear in the LED Screen and the Record LED will flash at intervals, which implies it is downloading the file from PC. In the meantime, you can press Record button to quit this process. An important caveat: the old data of the console, such as programs and scenes, will be updated.
3. Repeat steps 1-4 of Paragraph 4.1.
4. When Hyper Terminal is transmitting the file, the message "Rece" (receive) will twinkle in the LED Screen of the console and the Record LED will be lit.
5. When the process is completed successfully, the message "good" will appear in the LED Screen and the Record LED will go out. If failure occurs, the message "Err" will appear and the Record LED will go out. Please check the connections and configurations and try it again.
6. A final caveat: No power outage is allowed during receiving.

This function also allows you to swap data between two SCAN PLAYER IIs.

ESPECIFICACIONES

El Scanplayer 2 es un controlador de luces inteligentes de 64 canales DMX, capaz de controlar hasta 8 robots de 8 canales cada uno (más movimiento Pan/Tilt). El Scanplayer 2 permite grabar 96 escenas y 4 programas, patchear 8 canales para los robots, libre acceso a tarjetas CF para el intercambio de datos entre unidades.

CONEXIONES DEL PANEL TRASERO

- **Entrada de alimentación** -- Para un alimentador externo de 9V DC y una corriente de 500 mA.

- **Interruptor de red** -- Enciende o apaga la unidad.

- **Salida DMX 512** -- utilizando un conector XLR3. Hay un conmutador de polaridad de los pines 2 y 3. Algunos dispositivos reciben datos DMX a través del pin 2 y otros del 3. El más común es (datos -) en pin 2, el conmutador a la derecha viendo desde la parte trasera de la unidad.

- **Conector de 9 pines RS-232** -- Este conector puede ser usado para conectar un PC para backups y actualizaciones de software.

- **Slot de tarjeta CF** -- Inserte una tarjeta CF para permitirle el backup de memoria usando tarjetas Compact Flash de 32 MB.

- **Conector para máquina de humo** -- Usado para la conexión de una máquina de humo.

CONTROLES DEL PANEL FRONTAL

Botones Fixture

Hay 4 botones fixture en una fila. El botón Bank, permite cambiar entre los robots 1-4 y 5-8. La pulsación de estos botones, permite habilitar el robot. El LED correspondiente, parpadea cuando el robot está activado. Cuando el botón de Group se pulsa, varios robots pueden ser seleccionados a la vez, como resultado, sus LEDs parpadean simultáneamente.

Botones Scene

Hay 4 botones Scene en una fila. Como hay 24 páginas, hay en total 96 escenas disponibles. El LED de escena correspondiente, se enciende indicando que la escena grabada está disponible. Para cargar las escenas grabadas, simplemente pulse los botones correspondientes.

Tarjetas CF

Las tarjetas de memoria pueden calentarse durante su uso. Asegúrese de que la alimentación está apagada antes de quitar o insertar la tarjeta de memoria. Le recomendamos la tarjeta Compact Flash de 32 MB. Esta tarjeta debe ser exclusiva y no usarse para otro fin o en otro dispositivo.

Copyright

Ninguna parte de este manual incluido aquí, debe ser reproducido, transmitido, transcrito o almacenado en cualquier soporte, sin la autorización expresa por escrito.

ESPECIFICACIONES

Modelo:	SCAN PLAYER II
Requerimiento de red:	DC 9-15 V , 500 mA
Pantalla de LED	Pantalla de 4 segmentos
Canales DMX	64 canales
Entradas/Salidas	Salidas DMX: Conector base XLR3 Puerto RS 232: Conector DB 9 Conector máquina de humo Conector DIN 5 pin Conector USB para lámpara DJ
Disparador de Audio:	Por micrófono incorporado
Dimensiones (L x An x Al)	360x193x74 mm.
Peso:	2.1 Kgs. Aprox.
Accesorios:	Adaptador AC/DC

To swap data between two units, please refer to the following procedures:

1. Use a RS 232 cable to connect two units.
2. Refer to Paragraph 4.3 to access Data Download of the first unit.
3. Refer to Paragraph 4.2 to access Data Upload of another unit.
4. Be sure you should process downloading of the first unit before you can send files of another unit, as a result, you can avoid data loss. Please keep in mind that only same data type can be swap between two units.
5. Press Record button of the second unit, the message “SEnd” and “Rece” will twinkle in respective LED Screen.
6. When the process is completed successfully, the message “good” will appear in both LED Screens and the Record LED will go out. If failure occurs, the message “Err” will appear and the Record LED will go out. Please check the connections and configurations and try it again.
7. A final caveat: No power outage is allowed during the process.

PLAYBACK INSTRUCTIONS

Choose Fixtures

Press a Fixture button to select a fixture, and then the relevant Fixture LED will blink indicating it is activated. Press the Fixture button again to switch off the fixture.

Group Fixtures

This function allows you to group the fixtures together. To create a fixture group, press and hold down the Group button, next select two or more fixtures that will be included in the group.

Blackout

This function will kill overall output momentarily. Press the Blackout button to black out overall output, the Blackout LED will be lit indicating this function is activated. A second press will quit this function. 0-10 seconds delay is available for blackout options. Please refer to Paragraph 2.2 for further information. Pressing the Blackout button for 1 second can bypass blackout delay.

Pan/ Tilt Movement

You can use the Joystick to control the Pan/ Tilt movement of fixtures after you have assigned Pan/ Tilt properly. This function will greatly ease your operation. Please refer to Paragraph 2.1 for Pan/ Tilt assignment.

Call Scenes

This console allows you to record up to 96 scenes. The relevant Scene LED is lit when it contains a recorded scene. Use ? / ? button to select the page where the scene is. Next, select the scene button you want to call. The relevant Scene LED will blink, indicating it is playing back. In the meantime, you can use the faders and Joystick to directly control the fixtures contained in the scene. Pressing the Scene button for 1 second can reinstate the scene. Press the Scene button again to quit the scene.

Sequence Programs

This console can record 4 programs. To run a program, press the relevant Program button, the recorded program will be activated. You can select several programs in sequence, and then the selected programs will run in the order of your selection. Press the Program button to quit from running, the relevant Program LED will go out.

Mix Programs

Pressing two or more Program buttons at a time allows you to mix programs. The selected programs will run synchronously.

Running Programs With Speed Fader (or Tap Sync)

You can run the programs with preset programming speed or Speed Fader (Tap Sync). The Program LED will blink briefly when it is running with Speed Fader (Tap Sync), whereas the Program LED will blink at intervals when it is running with preset programming speed. Press and hold down the relevant Program button, then press the Speed+Fade button to change running mode between Speed Fader and preset Programming speed.

Running Programs With Fade Time

When the program is running with Speed Fader (Tap Sync), you can press the Speed + Fade to enable or disable Fade Time function. When Fade Time is enabled, the Speed fader will serve speed and fade time control. When Fade Time is disabled, the Speed fader will serve Speed control only.

Audio Running

Press the Audio/Preview button, the relevant LED will be lit indicating Audio is activated. In Audio mode, all selected programs will run with the beat of music rhythms. Press the button again to quit Audio mode, its LED will go out accordingly.

Manual Channel Fader & Reinstate Program

You can use channel faders to control the relevant fixtures at any time. There is no exception when the program is running. If you want to recall the channel, you can press the relevant Program button for one second to reinstate the program.

RESET MEMORY

This function allows you to dump memory. Switch the power off, next press and hold down the Scene No. 2, Bank and Blackout buttons synchronously, then you can switch the power on to reset memory. It will take you several seconds.

A caveat: Doing reset frequently will do harm to the memory.

INTRODUCCION

Ha tomada la decisión correcta al elegir este producto sofisticado e inteligente. Cada unidad ha sido concienzudamente comprobada y cuidadosamente empaquetada antes de su envío. Desembale la unidad cuidadosamente y conserve el cartón y materiales de embalaje para un posible uso posterior.

Compruebe cuidadosamente el producto para detectar que no se ha dañado o perdido algún accesorio, en caso de que esto ocurre, contacte con su distribuidor.

Lea este manual cuidadosamente, contiene información importante para su seguridad, uso y mantenimiento. Mantenga este manual junto a la unidad para futuras referencias.

INFORMACION IMPORTANTE

Precaución

NO hay controles de funcionamiento en el interior de la unidad. NO trate de repararla por si mismo, haciéndolo, se anularía la garantía. En el caso de que su unidad necesite ser reparada, acuda a su distribuidor más cercano.

Mantenga seca la unidad

Este producto no es resistente al agua y podría dañarse si es expuesto a altos niveles de humedad. La oxidación del mecanismo interno, puede causar daños irreparables.

No lo golpee

Este producto puede averiarse si está sujeto a fuertes golpes o vibraciones.

Manténgalo apartado de campos magnéticos

No lo sitúe cerca de dispositivos o equipos que generen fuerte radiación electromagnética. Cargas estáticas fuertes producidas por equipos como transmisores de radio, pueden interferir con la pantalla o afectar a la circuitería interna de la unidad.

Limpieza

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