



# MAGIC-260

**Manual de usuario**  
Versión 04-06 Rev. 1.0

A.D.J. Supply Europe B.V.  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
Países Bajos  
[www.americandj.eu](http://www.americandj.eu)

## Contenidos

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN GENERAL .....  | 3  |
| INFORMACIÓN DE SEGURIDAD Y MANTENIMIENTO.....                                       | 3  |
| AVISO INFORMATIVO.....  | 4  |
| CARACTERÍSTICAS Y ESPECIFICACIONES .....  | 4  |
| VISTA GENERAL DEL PANEL FRONTAL .....   | 5  |
| VISTA GENERAL DEL PANEL POSTERIOR .....   | 7  |
| DIAGRAMA DE FLUJO.....  | 8  |
| CONFIGURACIÓN Y CONEXIONES DE DATOS.....  | 8  |
| ESCOGER DISPOSITIVOS.....   | 8  |
| CONECTAR DISPOSITIVOS.....  | 10 |
| BOTONES AUXILIARES (1-4) .....  | 11 |
| BOTÓN DE AYUDA.....   | 12 |
| BLOQUEAR/DESBLOQUEAR MEMORIA .....  | 12 |
| GRABAR ESCENAS .....  | 12 |
| PRECONFIGURACIONES .....  | 13 |
| GRABAR SHOWS .....  | 15 |
| REPRODUCIR ESCENAS.....   | 17 |
| REPRODUCIR SHOWS.....   | 17 |
| EDITAR ESCENA.....  | 18 |
| EDITAR SHOW .....   | 18 |
| ULINK (GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA).....   | 18 |
| ULINK (CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA).....  | 19 |
| USB MEM STICK (GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA) .....                                    | 20 |
| USB MEM STICK (ALMACENAR ARCHIVO DE MEMORIA USB EN EL ORDENADOR) .....              | 21 |
| USB MEM STICK (VOLVER A CARGAR EL ARCHIVO AL USB MEM STICK DESDE EL ORDENADOR)..... | 22 |
| USB MEM STICK (BORRAR Y DAR FORMATO A ARCHIVOS EN LA UNIDAD DE MEMORIA) .....       | 22 |
| USB MEM STICK (CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA) .....                                     | 22 |
| ELIMINAR TODA LA MEMORIA .....  | 23 |
| MIDI .....  | 25 |
| ESPECIFICACIONES.....   | 26 |
| ROHS - Una magnífica contribución para la conservación del medio ambiente.....      | 27 |
| RAEE – Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos .....                         | 28 |
| NOTAS.....  | 29 |

## INTRODUCCIÓN GENERAL

Gracias por escoger el MAGIC-260 de ADJ. El MAGIC-260 es un controlador de iluminación DMX de extraordinariamente sencillo manejo, con 264 canales, diseñado para DJ, clubes nocturnos y bares. El Magic 260 incorpora un botón de ayuda que ofrece instrucciones paso a paso para programar escenas y shows, tanto en inglés como en español.

Hasta 24 dispositivos, con un máximo de 16 canales para cada uno, se pueden controlar con el Magic 260. Se suministra con un joystick y cuatro ruedas de datos para una sencilla manipulación de todos los canales del dispositivo. Un deslizador maestro permite el fade instantáneo de todos los dispositivos. Lleva integrados 24 botones multifunción para almacenar y reproducir escenas y shows, así como para recuperar preconfiguraciones. Los 6 movimientos integrados de fábrica incluyen círculos, ochos y movimientos de desplazamiento lateral e inclinación. Los movimientos integrados son muy prácticos y permiten una programación rápida para tenerlo en marcha en muy poco tiempo. Se pueden almacenar hasta 1152 escenas y 288 shows en la memoria del MAGIC-260. Existen 4 botones auxiliares para control de encendido/apagado de dispositivos sin DMX a través de un transformador DMX. Se suministra con una entrada USB para nuestra luz de trabajo USB opcional, modelo USB LITE, y nuestros dispositivos de memoria USB propietarios, modelos USB MEM STICK y ULINK CABLE. Los dispositivos de memoria permiten que la memoria completa del Magic 260 se almacene para su uso posterior, y también permite que nuevos perfiles de dispositivo se incorporen a la biblioteca de dispositivos del Magic 260. Estos dispositivos de memoria incorporan un formato y software propietario que solamente se puede usar con nuestras consolas Magic 260 y DMX Operator-192.

Todas las unidades se han probado exhaustivamente y se han empacado con cuidado antes de distribuir las. Desembale la caja de embalaje e inspecciónelo minuciosamente, guardando la caja y todos los materiales de embalaje por si tuviera que usarlos más adelante. Verifique todo con cuidado y asegúrese de que su producto no está dañado y de que no falta nada. Si su producto parece dañado o le falta algo, no lo use. Por favor, póngase en contacto con nuestro personal de servicio al cliente.

La caja debe contener (1) controlador MAGIC-260, (1) fuente de alimentación 9-15VDC/600mA mínimo y (1) manual de usuario. Los accesorios disponibles no incluidos son: USB LITE, USB MEM STICK y ULINK CABLE, todos ellos disponibles a través de su proveedor autorizado de ADJ.

**Asistencia al cliente:** Si encuentra cualquier problema, sírvase contactar con su tienda American Audio de confianza.

También le ofrecemos la posibilidad de contactarnos directamente: Puede hacerlo a través de nuestro sitio web [www.americandj.eu](http://www.americandj.eu) o por correo electrónico: [support@americandj.eu](mailto:support@americandj.eu)

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD Y MANTENIMIENTO

Por favor, lea todas las instrucciones antes de ensamblar, montar y poner en funcionamiento su MAGIC-260. Para la protección contra incendios, descarga eléctrica y lesiones personales, lea por favor las precauciones de seguridad de más abajo y haga caso de todas las advertencias de este manual y de las advertencias impresas en la consola. Las siguientes reglas nos proporcionan información importante de seguridad durante el funcionamiento y mantenimiento, para un uso a largo plazo. Si tiene cualquier pregunta sobre el funcionamiento de esta consola, póngase en contacto con nuestro personal de servicio al cliente.

- Utilice solamente una fuente de alimentación AC que cumpla con la normativa de construcción y electricidad local y que tenga tanto protección contra sobretensión como toma de tierra.
- Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no exponga esta unidad a la lluvia ni a altos niveles de humedad. No use esta unidad cerca del agua.
- Ponga en manos de un técnico cualificado cualquier operación de reparación no descrita en este manual.
- No desmonte ni modifique esta unidad, ya que no hay en su interior piezas reparables por el usuario. Ponga todas las tareas de reparación en manos de un técnico cualificado.
- Use esta unidad solo de la forma descrita.
- Maneje esta unidad con cuidado. Cualquier golpe o vibración fuerte puede provocar una avería.
- No ponga en marcha esta unidad cuando se haya quitado el panel frontal.

- Cualquier cable AC estropeado, aplastado o retorcido se debe sustituir inmediatamente. Proteja el cable de alimentación para que no se pise ni se quede aprisionado.
- No permita que los niños jueguen con esta unidad.
- Guarde estas instrucciones para usos futuros.
- Haga caso de todas las advertencias.
- Siga todas las instrucciones.
- Limpie solamente con un paño seco.

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD Y MANTENIMIENTO (continuación)

- No la instale cerca de fuentes de calor como radiadores, fogones, amplificadores ni ningún otro aparato que genere calor.
- Utilice solamente complementos y accesorios especificados por ADJ.
- Desenchufe esta unidad durante las tormentas eléctricas y cuando no se use durante largos periodos de tiempo.

## AVISO INFORMATIVO

Lea todas las instrucciones de este manual detenidamente y con atención, pues proporcionan información importante de seguridad, uso y mantenimiento. Guarde este manual con la unidad para futuras consultas.

Advertencia sobre modificaciones del producto:

Los productos de ADJ están diseñados y fabricados para cumplir con los requisitos de las disposiciones de seguridad de Estados Unidos e internacionales. Las modificaciones sobre el producto podrían afectar la seguridad y hacer que el producto dejara de cumplir con la normativa de seguridad correspondiente.

### Actualizaciones y cambios:

La información y especificaciones de este manual están sujetas a cambio sin previo aviso. ADJ no asume ninguna responsabilidad de ningún tipo por ningún error o imprecisión que pudiera aparecer en este manual.

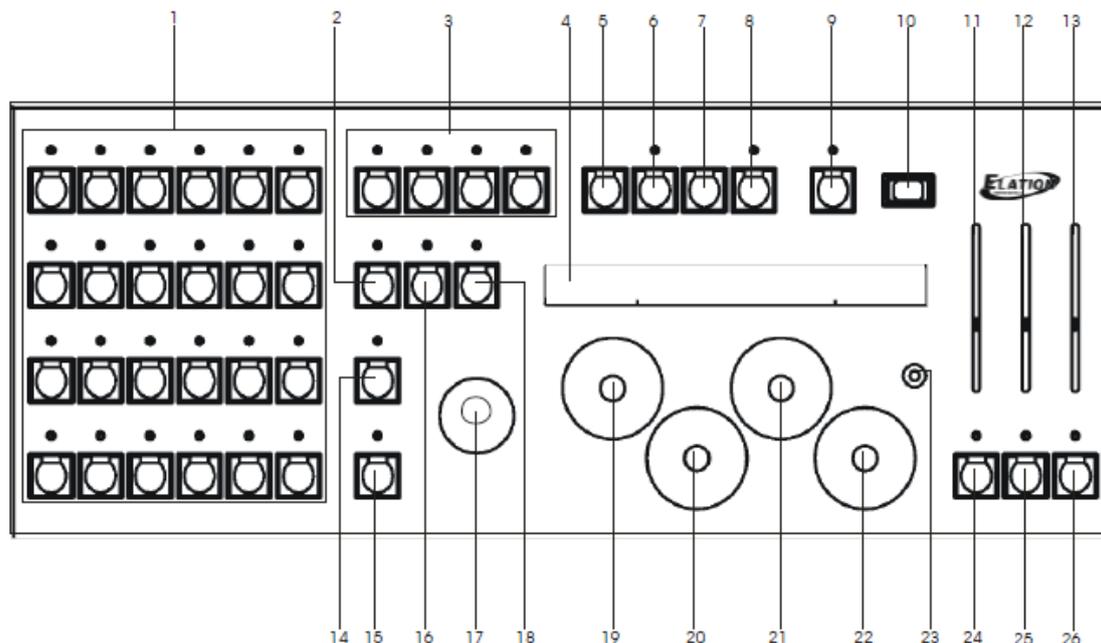
### Copyright:

© 2006 ADJ

Todos los derechos reservados. No se puede reproducir ninguna parte de este manual, de ninguna forma ni por ningún medio, sin permiso por escrito de ADJ.

## CARACTERÍSTICAS Y ESPECIFICACIONES

- Controlador de luz móvil para hasta 24 luces móviles.
- Botón de ayuda para programar escenas y shows.
- 264 canales DMX en total.
- 4 botones auxiliares para control manual de encendido/apagado por medio de un transformador DMX (transformador no incluido).
- 288 shows programables.
- Botón "Go" para reproducción manual de lista de escenas.
- 1152 escenas programables.
- Joystick para control de Desplazamiento lateral / Inclinación de los canales x/y.
- Retroiluminación LCD azul de 80 caracteres.
- 24 botones multifunción accionados por resorte.
- Deslizadores de velocidad y fade para controlar manualmente la parada de un show y el tiempo de fade durante la reproducción.
- 4 ruedas de datos giratorias para control del canal del dispositivo y navegación por el menú.
- 1 rueda de datos de navegación para ver las pantallas de menú y canales de dispositivo adicionales.
- Entrada USB para luz de trabajo adicional, USB MEM STICK y cable U-LINK.
- 1 botón de sincronización al toque para tomar control manual del tiempo del show durante la reproducción.
- 1 botón de audio para activar el micrófono interno y la entrada de nivel de línea RCA.
- Entrada Midi y conectores Thru para secuenciador Midi o controlador Midi externo.
- Memoria de seguridad para fallos de alimentación con pila de litio interna.



### 1. Botones de FUNCIÓN:

Los botones de FUNCIÓN son botones multiusos que se usan en conjunción con los botones de DISPOSITIVO, ESCENA y SHOW. Cuando el botón de DISPOSITIVO está activo, estos botones se comportan como botones de DISPOSITIVO.

Cuando el botón de ESCENA está activo, estos botones se comportan como botones de ESCENA y cuando el botón de SHOW está activo, estos botones se comportan como botones de SHOW.

### 2. Botón de DISPOSITIVO:

El botón de DISPOSITIVO se tiene que pulsar cuando se seleccionan dispositivos para programación. Cuando el botón de DISPOSITIVO está activo (LED VERDE ENCENDIDO), estos botones se comportan como botones de DISPOSITIVO.

### 3. Botones AUXILIARES:

Estos cuatro botones actúan como botones de ENCENDIDO/APAGADO a través de un transformador DMX. Los canales DMX 261-264 están conectados automáticamente a estos botones. Cuando el LED de un botón AUXILIAR está iluminado, el canal correspondiente está ENCENDIDO. Cuando el LED del botón AUXILIAR está APAGADO, el canal correspondiente está también APAGADO.

### 4. Pantalla LCD:

Todo el texto de configuración, programación y reproducción se muestra en esta ventana. Cuando se configura el controlador, en esta pantalla aparecen todas las opciones de menú y submenús. Cuando los dispositivos se programan o se controlan manualmente, la pantalla muestra la información del canal que corresponda, esto es, color, gobo, efecto, ajustes. Se muestran cuatro canales al mismo tiempo. Para acceder a canales adicionales, gire la rueda de datos cinco (ver descripción (23)) en sentido horario o antihorario. Cuando reproduzca escenas y shows, la información programada correspondiente aparecerá en la LCD.

### 5. Botón de MENÚ:

El botón MENU debe pulsarse cuando se quiere acceder a cualquier opción de configuración y submenús. Esto incluye la configuración del dispositivo, conexiones del dispositivo, multidispositivo, inversión de desplazamiento lateral/inclinación, configuración midi, guardar archivo de memoria, cargar el archivo de memoria, guardar el archivo de configuración del dispositivo, formatear el USB MEM/Stick, ver la memoria libre en el USB MEM/Stick y actualizar el software del controlador.

### 6. Botón de GRABACIÓN:

El botón RECORD se usa al grabar escenas y shows, así como para editar el punto inicial de fábrica para el movimiento, y para el ajuste de tiempo de fade radio.

#### **7. Botón ENTER:**

### **VISTA GENERAL DEL PANEL FRONTAL (continuación)**

El botón ENTER se usa para confirmar las opciones de menú seleccionadas, escenas y shows grabados, editar la información de fábrica de movimiento y acceder a dos opciones de menú ocultas: "Bloquear/Desbloquear memoria" y "Borrar toda la memoria" (ver secciones 27 y 28 para más información).

#### **8. Botón BORRAR:**

El botón BORRAR se usa para borrar cualquier escena o información que ya no se quiera tener. Esto incluye escenas y shows completos y pasos individuales de un show. Este botón se usa también para acceder a dos opciones de menú ocultas: "Bloquear/Desbloquear memoria" y "Borrar toda la memoria" (ver secciones 27 y 28 para más información).

#### **9. Botón de AYUDA:**

El botón HELP ofrece instrucciones de programación paso a paso para escenas y shows, disponibles en inglés y español. Estos son archivos de "solo lectura" que no permiten que se acceda a funciones mientras el botón HELP está seleccionado. La rueda de datos nº 5 tiene que girarse en sentido horario o antihorario para ver el paso siguiente o el anterior. Si se pulsa el botón "MENU" o el botón "HELP" mientras la función de AYUDA está activa se saldrá a la pantalla principal.

#### **10. Entrada LUZ USB:**

La entrada de Luz USB es para que se use con una luz de trabajo USB estándar, como la ADJ "USB LITE", nuestra unidad de memoria USB opcional o cable de transferencia (modelos "USB MEM STICK" y "ULINK CABLE"). La unidad de memoria y cable de transferencia opcionales permiten almacenar todos los datos programados y pasarlos cualquier PC u ordenador portátil estándar. Los perfiles de dispositivo se pueden cargar también al controlador con la unidad de memoria USB y cable de transferencia ULink opcionales. Todas las transferencias se hacen utilizando "Magic Software", disponible desde nuestro sitio web [www.adj.com](http://www.adj.com).

#### **11. Deslizador de FADE:**

El deslizador de FADE se usa durante la reproducción del show. Ajustar el deslizador de fade antes o durante la reproducción del show cambiará temporalmente el tiempo de fade programado para que se ejecute según la configuración actual.

#### **12. Deslizador de VELOCIDAD:**

El deslizador SPEED se usa durante la reproducción del show. Ajustar el deslizador de velocidad antes o durante la reproducción del show cambiará temporalmente el tiempo de velocidad para que se ejecute según la configuración actual.

#### **13. Deslizador MASTER:**

El deslizador MASTER está enlazado al canal de atenuador para los dispositivos que incorporan un canal de atenuador. Si un dispositivo no incorpora un canal de atenuador, se usa el obturador. Al ajustar el deslizador master se aumentará o se disminuirá la potencia de emisión de los dispositivos seleccionados.

#### **14. Botón FINO:**

El botón FINE está enlazado al joystick y a las ruedas de datos. Cuando el botón está activado, al ajustar el joystick o las ruedas de datos se ajustará el canal correspondiente con el incremento más pequeño posible o un valor DMX.

#### **15. Botón GO:**

El botón GO se usa para lanzar manualmente pasos de show cuando un show se ha guardado con la opción "MANUAL" ENCENDIDA.

#### **16. Botón de ESCENA:**

El botón SCENE se usa cuando se reproducen o se graban escenas. Cuando está seleccionado, los 24 botones de función se pueden usar para almacenar o reproducir una escena.

#### **17. JOYSTICK:**

El JOYSTICK se usa para mover los canales X/Y de una luz móvil. Se debe seleccionar primero un dispositivo o dispositivos para que el joystick funcione.

#### 18. Botón SHOW:

El botón SHOW se usa cuando se reproducen o se graban shows. Cuando está seleccionado, los 24 botones de función se pueden usar para almacenar o reproducir un show.

#### 19. – 22. Ruedas de DATOS grandes:

De izquierda a derecha, las ruedas de DATOS 1, 2, 3 y 4 se usan para moverse por los atributos de los dispositivos. Cuando se pulsan, los ajustes correspondientes del canal avanzan a la siguiente preconfiguración del canal. Por ejemplo, cuando se quiere ajustar el canal de color de un dispositivo, puede ajustarse la rueda de datos correspondiente girándola en sentido horario o antihorario o bien pulsando la rueda de datos correspondiente para ir pasando por las preconfiguraciones del canal.

#### 23. Rueda de DATOS pequeña:

### VISTA GENERAL DEL PANEL FRONTAL (continuación)

La rueda pequeña de DATOS, la rueda nº 5, se usa para ver canales de dispositivo adicionales. Se pueden ver cuatro canales de dispositivos en la LCD al mismo tiempo. Cuando esta rueda se gira en sentido horario, los siguientes cuatro canales de los dispositivos se mostrarán en la LCD. Si se gira en sentido antihorario, se mostrarán en la LCD los cuatro canales anteriores.

#### 24. Botón AUDIO:

El botón AUDIO se usa para activar el modo por sonido. Cuando se pulsa este botón, los pasos del show se lanzan a través de un micrófono interno o de una entrada de nivel de línea. Si se conecta una entrada de nivel de línea a la parte posterior de la consola, el controlador usará automáticamente ese circuito para lanzar el audio. Si no se detecta una entrada de línea, se usará el micrófono interno.

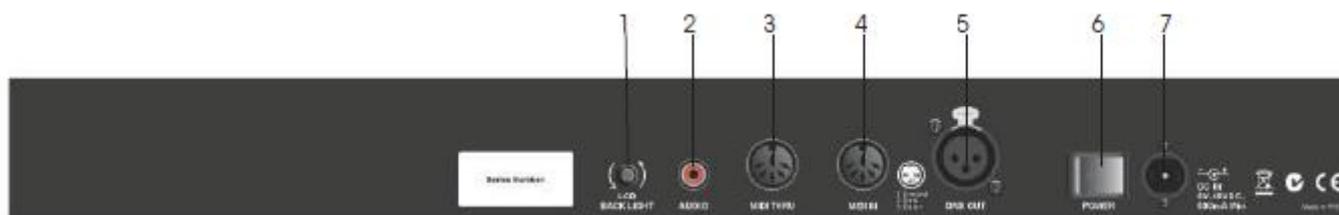
#### 25. Botón de SINCRONIZACIÓN AL TOQUE

El botón TAPSYNC se usa para ajustar manualmente la frecuencia de pasos de un show. Cuando se pulsa dos veces con un tiempo específico, los pasos del show se lanzarán al tempo al que se haya pulsado el botón. Este tempo seguirá activo hasta que se desactive la función de sincronización al toque. Pulse y mantenga pulsado el botón TAPSYNC durante al menos dos segundos para desactivarlo.

#### 26. Botón BLACKOUT

El botón BLACKOUT se usa para bajar la emisión de todos los dispositivos a cero (oscuridad total).

### VISTA GENERAL DEL PANEL POSTERIOR



#### 1. Mando de RETROILUMINACIÓN LCD:

El mando de RETROILUMINACIÓN LCD se usa para ajustar el brillo de la pantalla LCD. Si se gira en sentido antihorario la pantalla se vuelve más brillante, y si se gira en sentido horario se hará menos brillante.

#### 2. Entrada AUDIO RCA:

La entrada de AUDIO se usa cuando se quieren sincronizar los pasos de show con una fuente de audio. Usando un cable RCA, conecte a una salida de nivel de línea de una consola de mezclas. Cuando se selecciona el botón AUDIO del panel frontal se activará esta entrada de audio.

#### 3. Conexión MIDI THRU:

La conexión MIDI THRU se tiene que usar para conectar a otro dispositivo MIDI compatible que necesite señal MIDI.

#### 4. Conexión ENTRADA MIDI:

La conexión de ENTRADA MIDI se tiene que usar para recibir señal MIDI de un teclado, secuenciador MIDI u otro dispositivo compatible con MIDI. Cuando se conecta a un teclado, secuenciador MIDI u otro tipo de dispositivo que genere señal MIDI, se puede acceder remotamente a las escenas, shows y función de blackout.

#### **5. Conexión de SALIDA DMX:**

El conector de SALIDA DMX se tiene que conectar al primer dispositivo DMX en la línea. Usando un cable compatible con DMX, conecte a la SALIDA DMX del controlador y a la entrada del primer dispositivo DMX o adaptador en la línea.

#### **6. Interruptor de ALIMENTACIÓN:**

El interruptor de ALIMENTACIÓN se debe usar para ENCENDER o APAGAR la unidad.

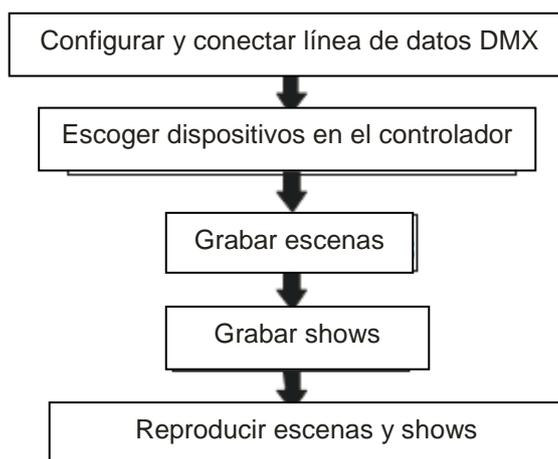
#### **7. Conector de ENTRADA DC:**

El conector de ENTRADA DC se tiene que usar para conectar la fuente de alimentación incluida.

### **DIAGRAMA DE FLUJO**

Este diagrama de flujo muestra el orden que se ha de seguir cuando se configuran y programan los dispositivos de luz móvil con el MAGIC.-260. Asegúrese de seguir el diagrama de flujo en el orden descrito exactamente para así garantizar un procedimiento adecuado de configuración, programación y reproducción.

### **DIAGRAMA DE FLUJO (continuación)**



### **CONFIGURACIÓN Y CONEXIONES DE DATOS**

(1) Con un cable XLR macho a hembra, conectar el extremo XLR macho al conector de SALIDA DMX del MAGIC-260.

(2) Conecte el extremo XLR hembra a la entrada de su primer dispositivo de luz móvil en la línea.

(3) Con otro cable XLR, conecte el extremo XLR macho en la salida de su primera luz móvil y el extremo XLR hembra en la entrada de su segunda luz móvil en la línea.

(4) Como en una conexión en cadena, continúe conectando el resto de sus dispositivos.

### **ESCOGER DISPOSITIVOS**

Lo primero que necesitará hacer es escoger los dispositivos que quiere controlar con su MAGIC 260. Hay una biblioteca de dispositivo interna que contiene la mayoría de dispositivos ADJ y ADJ DMX. Si va a controlar productos de otro fabricante, tiene una de estas dos opciones. Una opción es usar un perfil de dispositivo genérico, que puede encontrar en la biblioteca. Estos perfiles genéricos aparecen en la librería como “4 Ch. Fixture”, “6 Ch. Fixture”, “8 Ch. Fixture” y “16 Ch. Fixture” (aparatos de 4, 6, 8 y 16 canales, respectivamente). Escoja el perfil que mejor se adapte a su aparato. Por ejemplo, si su aparato utiliza 10 canales DMX,

entonces tendría que escoger "16 Ch. Fixture" para acceder a todos los canales del dispositivo, puesto que 4, 6 y 8 no son suficientes. La otra opción es conectarse al sitio web de ADJ, en [www.adj.com](http://www.adj.com), y descargar el perfil que corresponda al dispositivo que usted necesite. Sin embargo, para cargar un perfil de dispositivo en el Magic-260, es necesario adquirir nuestra unidad de memoria USB propietaria, modelo "USB MEM STICK", o nuestro cable de enlace propietario, modelo "ULink Cable" de su proveedor ADJ local. Estos dos dispositivos USB se pueden usar para transferir y almacenar archivos de memoria después de haber programado la información de la que se desea tener copia de seguridad. Si el perfil para el aparato que usted necesita no está publicado en nuestro sitio, póngase en contacto con el servicio de asistencia de ADJ en [support@americandj.eu](mailto:support@americandj.eu) o llame al +31 45 546 85 00 para recibir más indicaciones.

(1) Pulse el botón "MENU" una vez. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
-Choose Fixtures -
```

(2) Pulse el botón "ENTER" una vez. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
Fixture      Type  
  01         NO FIXTURE
```

## ESCOGER DISPOSITIVOS (continuación)

(3) Gire la rueda de DATOS nº 2 de abajo "Type- NO FIXTURE" (Tipo- NINGÚN DISPOSITIVO) en sentido horario o antihorario y seleccione el dispositivo de la librería que vaya a controlar como Dispositivo 1. Pulse luego el botón "ENTER". Por ejemplo, si deseara escoger "Focus Spot-250" como dispositivo nº 1, aparecería lo siguiente en pantalla y usted pulsaría "ENTER" para seleccionarlo.

```
Fixture      Type  
  01         Focus Spot-250
```

(3) Recibiría un aviso momentáneo de 3 segundos en la LCD como el siguiente:

```
THIS FIXTURE DOES NOT MATCH  
RECORD & PATCH MEMORY ?
```

Seguido de:

```
DO YOU WISH TO CONTINUE?  
YES          NO
```

La razón de este mensaje es que la memoria interna no reconoce el dispositivo recién seleccionado como parte de ninguna Escena o Show almacenado actualmente en la consola.

Este aviso aparece cada vez que un dispositivo se cambia en la opción de menú "Escoger dispositivos". Solamente debe pulsar la rueda de DATOS nº 2 para NO si ha cambiado por accidente la configuración del dispositivo. Al seleccionar "NO" se anularía el cambio y el dispositivo previamente seleccionado no cambiaría.

(4) Pulse la rueda nº 1 de DATOS para seleccionar "YES". En la pantalla aparecerá momentáneamente DONE (Terminado) para confirmar que el dispositivo seleccionado se ha configurado.

(5) Para escoger el siguiente dispositivo, gire la rueda de DATOS nº 1 bajo "FIXTURE 01" (Dispositivo 01) para acceder al Dispositivo nº 2. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
Fixture      Type
  02         NO FIXTURE
```

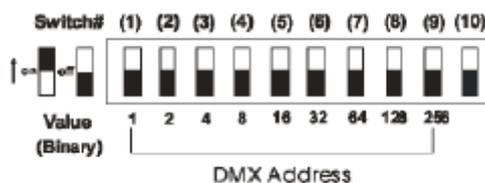
(6) Repita los pasos 3, 4 y 5 para escoger el resto de sus dispositivos. Cuando acabe, pulse el botón "MENU" dos veces para salir. La pantalla del Magic 260 volverá a la pantalla de inicio.

## CONECTAR DISPOSITIVOS

La opción de menú de Conectar dispositivo le permite ver y hacer cambios a la conexión de dirección de su dispositivo si lo desea. Como el Magic 260 utiliza perfiles de dispositivo, pueden configurarse las direcciones DMX a partir de la configuración del canal en la opción Conectar dispositivo. El Magic 260 sabe el número exacto de canales DMX que ocupa un dispositivo porque esta información queda configurada cuando se crea el perfil. Con la Autoconexión configurada en "ON" en la opción Conectar dispositivos, el Magic 260 hará los cálculos automáticamente para usted y le dará la configuración de la dirección de inicio para cada dispositivo seleccionado en la opción Escoger dispositivo. Para dispositivos que incorporen una pantalla digital, simplemente configure la dirección del canal DMX para que coincida con la que aparece bajo "Canal" para el dispositivo correspondiente (consulte el manual del dispositivo para más información sobre cómo configurar la dirección DMX). Si sus dispositivos incorporan conmutadores DIP, tendrá que utilizar el sistema binario para ajustar la configuración correcta de los conmutadores DIP para cada dispositivo. Consulte el gráfico de abajo, que muestra una configuración habitual de 10 conmutadores DIP y el valor binario asociado a cada conmutador

## CONECTAR DISPOSITIVOS (continuación)

DIP. Para conseguir el canal DMX deseado, busque la forma más simple de sumar los valores binarios que den el número de canal requerido y mueva dichos conmutadores DIP a la posición ON.



(1) Pulse el botón "MENU" una vez. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.
-Choose Fixtures -
```

(2) Gire la rueda de DATOS nº 1 un clic en sentido horario. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.
-Patch Fixture -
```

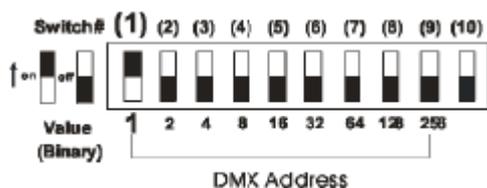
(3) Pulse el botón "ENTER". En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

|         |         |           |
|---------|---------|-----------|
| Fixture | Channel | Autopatch |
| 01      | 001     | 0N        |

La configuración por defecto de fábrica para la función de Autoconexión es "ON". Recomendamos dejar esta opción configurada en "ON" y seguir con el paso (4). Con esta configuración en "ON", la dirección de cada dispositivo se conecta automáticamente. Si decide configurar usted mismo las direcciones de conexión, cambie primero de "ON" a "OFF" girando la rueda de DATOS nº 4 en sentido horario o antihorario, pulse el botón "ENTER", gire la rueda de datos nº 2 a la dirección de canal deseada y pulse el botón "ENTER". Gire la rueda de DATOS nº 1 para seleccionar el siguiente dispositivo para el que desea configurar su propia dirección y repita los pasos anteriores.

(4) Si su dispositivo incorpora una pantalla digital, configure la dirección DMX para el dispositivo nº 1 en 001. Si su dispositivo incorpora conmutadores DIP, configure el conmutador DIP nº 1 en la posición ON.

### Configuración de conmutadores DIP: 1 ON



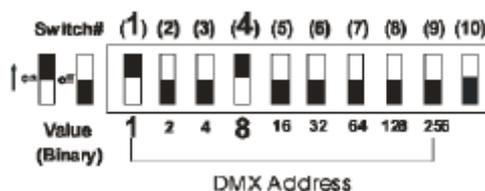
(5) Gire la rueda de DATOS nº 1 en sentido horario para que el Dispositivo 02 salga en la pantalla. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

|         |         |           |
|---------|---------|-----------|
| Fixture | Channel | Autopatch |
| 02      | xxx     | 0N        |

### CONECTAR DISPOSITIVOS (continuación)

(6) Si su dispositivo incorpora una pantalla digital, configure la dirección DMX para el dispositivo nº 2 con el número que aparezca bajo "Canal" en la pantalla. Si su dispositivo incorpora conmutadores DIP, tendrá que utilizar el sistema binario para calcular la forma más simple de sumar los valores binarios para que resulte el número deseado. Por ejemplo, si el número de canal es "009", entonces añada valores binarios 1 + 8 para que dé 9. Para ello, mueva los conmutadores DIP 1 y 4 a la posición ON, con lo que el valor del conmutador DIP 1 es 1 y el valor del conmutador DIP 4 es 8.

### Configuración de conmutadores DIP: 1 y 4 ON = canal 009



(7) Repita los pasos 5 y 6 para configurar el resto de direcciones de sus dispositivos. Utilice el gráfico binario al principio de esta sección si lo necesita. Pulse el botón "MENU" dos veces para salir.

### BOTONES AUXILIARES (1-4)

Los botones AUXILIARES le permitirán APAGAR/ENCENDER dispositivos no DMX a través de un pack DMX universal. Esto le permite controlar hasta 4 efectos de bailar por sonido y luces inteligentes desde el Magic 260. Es como tener dos controladores en uno. Simplemente conecte el pack DMX a su enlace DMX y asígnele una dirección 264 de canal DMX. Si su pack incorpora conmutadores DIP, configure los conmutadores DIP 1, 3 y 9 en la posición ON. Los cuatro botones AUXILIARES controlarán entonces los canales del pack 1-4. Estos canales auxiliares no están conectados al resto del controlador.

Por tanto, la función BLACKOUT no afectará a estos cuatro canales. Estos se deben ENCENDER/APAGAR desde los correspondientes botones AUXILIARES 1-4.

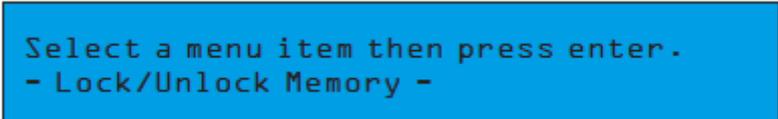
## BOTÓN DE AYUDA

El botón HELP contiene instrucciones paso a paso para grabar escenas y shows, en inglés y español. Estas instrucciones son archivos de solo lectura que se deben usar para consulta después de haber leído este manual. Este manual contiene información más detallada acerca de grabar escenas y shows, así que recomendamos encarecidamente que conserve este manual para usarlo en el futuro. Cuando el botón de AYUDA está activado, todas las funciones del Magic 260 se deshabilitan. Siga las instrucciones de la pantalla para ver el archivo de ayuda que corresponda. Gire la rueda de datos nº 4 para navegar por cada paso. Cuando llegue al último paso, el LED de la AYUDA se APAGARÁ. Pulse el botón MENU para salir.

## BLOQUEAR/DESBLOQUEAR MEMORIA

Una vez haya programado todas las preconfiguraciones, escenas y shows, puede bloquear el controlador para que ninguna persona sin autorización bloquee su configuración.

(1) Desde la pantalla principal, pulse y mantenga pulsado el botón "DEL", y luego pulse el botón "ENTER" una vez. En la pantalla aparecerá o siguiente:



```
Select a menu item then press enter.
- Lock/Unlock Memory -
```

(2) Pulse el botón ENTER para comprobar y cambiar el estado si lo desea.



```
Memory Status
Unlocked
```

## BLOQUEAR/DESBLOQUEAR MEMORIA (continuación)

**El estado actual aparecerá en pantalla después de pulsar ENTER. Para cambiar la configuración, gire la rueda de DATOS nº 1 y luego pulse "ENTER". En la pantalla aparecerá momentáneamente "DONE" (Terminado) para confirmar que se ha cambiado el estado. Repita los pasos 1 y 2 para cambiar el estado como dese.**

## GRABAR ESCENAS

La próxima sección le conducirá por los pasos necesarios para grabar escenas. Las 1.152 escenas se pueden almacenar en la memoria del Magic 260 por medio de sus 48 páginas. Los 24 botones de Función se usan para almacenar y reproducir escenas cuando el botón "ESCENA" está activo o seleccionado. Las escenas contienen movimientos de fábrica o puntos preconfigurados y se pueden nombrar individualmente. Se puede reproducir una escena al mismo tiempo. Esto quiere decir que cada vez que se selecciona una escena, la antigua escena se APAGA automáticamente.

(1) Pulse el botón de DISPOSITIVO de modo que el LED verde se quede iluminado de forma continua.

(2) Pulse el botón o botones de FUNCIÓN que correspondan al dispositivo o dispositivos que desea incluir en su escena. Los botones de FUNCIÓN correspondientes parpadearán en rojo y en la LCD aparecerán los atributos del dispositivo. **Nota: todos los dispositivos seleccionados deben ser del mismo tipo. Si se**

**seleccionan distintos tipos de dispositivo, los atributos del último dispositivo seleccionado aparecerán en la LCD y la configuración del canal no coincidirá.**

(3) Ajuste el deslizador MASTER a 10. Esto pone todos los canales de atenuador de los dispositivos seleccionados a un 100%. Si su dispositivo incorpora un canal de Obturador (Shutter), configúrelo en Abierto o al valor 255 girando la rueda de DATOS correspondiente en sentido horario. Los dispositivos seleccionados deben tener luz visible emitiendo desde la lente frontal en este punto. Si es así, salte al paso nº 4. Si no, gire la rueda de datos nº 5 en sentido horario para buscar el Obturador (Shutter). Si no hay canal de Obturador, gire la rueda de datos nº 5 para buscar el canal de Gobo, ya que este canal se puede usar como canal de obturador, y gire o pulse la rueda de DATOS correspondiente para Abrir, Foco o Gobo 1. Si no, consulte el manual de usuario de su dispositivo para más información.

(4) Use las ruedas de DATOS y el joystick para configurar el aspecto deseado, es decir, desplazamiento lateral/inclinación, color, gobo, etc. Gire la rueda de DATOS nº 5 para ver los cuatro canales de dispositivo siguientes. Una vez haya configurado la escena deseada, siga con el paso (5).

(5) Pulse el botón RECORD. Su LED verde tiene que estar parpadeando.

(6) Pulse el botón ESCENA. Su LED verde tiene que estar parpadeando también.

(7) Si no quiere poner nombre a su escena, salte al paso 8. Si quiere poner nombre a su escena, gire la rueda de datos nº 1 en sentido horario o antihorario para localizar el carácter deseado y gire la rueda de DATOS nº 5 para mover el cursor por encima. De nuevo, use la rueda de datos nº 1 en sentido horario o antihorario para localizar el carácter deseado y gire la rueda de DATOS nº 5 para mover el cursor por encima.

Repita este paso hasta haber puesto nombre a la escena.

(8) Gire la rueda de DATOS nº 3 para incorporar un tiempo de fade a su escena. Los tiempos de fade se ajustarán en incrementos de 1 segundo. Si desea una resolución de décimas de segundo, pulse el botón FINE de modo que su LED se ilumine en verde continuo. Ahora, al girar la rueda de DATOS nº 3 se ajustará en incrementos de una décima.

(9) Gire la rueda de DATOS nº 3 hasta la página en la que desea guardar la escena. **Nota: si hay un LED de FUNCIÓN ENCENDIDO de forma continua, significa que ya hay una escena almacenada ahí.**

**A no ser que desee grabar sobre la escena existente, se recomienda almacenarla en un botón que tenga el LED APAGADO.**

(10) Pulse un botón de FUNCIÓN 1-24 para almacenar su escena. Por la pantalla aparecerá momentáneamente "La escena se ha grabado".

(11) Repita los pasos 1-10 para grabar escenas adicionales.

## PRECONFIGURACIONES

Lleva integrados 6 movimientos preconfigurados y 18 puntos de preconfiguración grabables. Las 6 preconfiguraciones integradas incluyen un movimiento en círculo, un movimiento de figura en 8, un movimiento de desplazamiento panorámico y un movimiento de inclinación. El punto de partida de radio y centro de cada uno se puede ajustar al área y tamaño deseado. Los tiempos de fade se pueden ajustar manualmente para obtener un movimiento x/y más suave si se desea. Además, los movimientos panorámico y de inclinación permiten un retardo de onda. Esta característica asignará automáticamente el tiempo de retardo configurado a las luces móviles para crear un efecto de onda. Todos los movimientos preconfigurados se pueden guardar como escenas para una sencilla reproducción. Los 18 puntos de preconfiguración grabables le permiten grabar los dispositivos seleccionados a puntos usados a menudo en la pista de baile o escenario. Por ejemplo, al grabar escenas para un grupo o

## PRECONFIGURACIONES (continuación)

escenario, etc., se puede grabar para que alcance unas zonas determinadas del escenario, como el cantante principal, el guitarrista, MC, etc. Estos puntos preconfigurados se pueden usar luego para grabar escenas que harán la programación más rápida y más cómoda. Además, un punto de preconfiguración se puede editar para que alcance distintas zonas del escenario, de modo que cada escena que incluya ese punto preconfigurado alcance la misma zona.

### Reproducir el movimiento preconfigurado y grabar el movimiento como escena

(1) Pulse el botón de DISPOSITIVO de modo que el LED verde se quede iluminado de forma continua.

(2) Pulse el botón o botones de FUNCIÓN que correspondan al dispositivo o dispositivos que desea incluir en su preconfiguración. Los botones de FUNCIÓN correspondientes parpadearán en rojo y en la LCD aparecerán los atributos del dispositivo. **Nota: todos los dispositivos seleccionados deben ser del mismo tipo. Si se seleccionan distintos tipos de dispositivo, los atributos del último dispositivo seleccionado aparecerán en la LCD y la configuración del canal no coincidirá.**

(3) Ajuste el deslizador MASTER a 10 y abra el obturador de los dispositivos, de modo que la luz se emita desde la lente frontal.

(4) Pulse el botón ENTER. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:



Please select preset (1-24)

(5) Los botones de FUNCIÓN 1-6 contienen los movimientos preconfigurados. 1 = Círculo horario; 2 = Círculo antihorario; 3 = Figura 8 horario; 4 = Figura 8 antihorario; 5 = Movimiento panorámico; y 6 = Movimiento de inclinación. Pulse el botón de FUNCIÓN que contenga el movimiento preconfigurado que desee reproducir. Los dispositivos seleccionados tienen que empezar a reproducir el movimiento seleccionado. Puede ajustar la rueda de DATOS nº 1 para aumentar o disminuir momentáneamente el tiempo de fade configurado sobre la marcha.

(6) Si desea almacenar el movimiento actual como una escena para tener fácil acceso durante la reproducción, pulse el botón RECORD. Su LED verde tiene que estar parpadeando.

(7) Pulse el botón ESCENA. Su LED verde tiene que estar parpadeando también.

(8) Si no quiere poner nombre a su escena, salte al paso 9. Si quiere poner nombre a su escena, gire la rueda de datos nº 1 en sentido horario o antihorario para localizar el carácter deseado y gire la rueda de DATOS nº 5 para mover el cursor por encima. De nuevo, use la rueda de datos nº 1 en sentido horario o antihorario para localizar el carácter deseado y gire la rueda de DATOS nº 5 para mover el cursor por encima.

Repita este paso hasta haber puesto nombre a la escena.

(9) Gire la rueda de DATOS nº 3 para incorporar un tiempo de fade a su escena. Los tiempos de fade se ajustarán en incrementos de 1 segundo. Si desea una resolución de décimas de segundo, pulse el botón FINE de modo que su LED se ilumine en verde continuo. Ahora, al girar la rueda de DATOS nº 3 se ajustará en incrementos de una décima.

(10) Gire la rueda de DATOS nº 3 hasta la página en la que desea guardar la escena. **Nota: si hay un LED de FUNCIÓN ENCENDIDO de forma continua, significa que ya hay una escena almacenada ahí.**

**A no ser que desee grabar sobre la escena existente, se recomienda almacenarla en un botón que tenga el LED APAGADO.**

(11) Pulse un botón de FUNCIÓN 1-24 para almacenar su escena. Por la pantalla aparecerá momentáneamente "La escena se ha grabado".

(12) Repita los pasos 1-11 para grabar movimientos adicionales como escenas.

### **Editar el punto de partida y el radio del movimiento preconfigurado**

(1) Pulse el botón de DISPOSITIVO de modo que el LED verde se quede iluminado de forma continua.

(2) Pulse el botón o botones de FUNCIÓN que correspondan al dispositivo o dispositivos que desea incluir en su preconfiguración. Los botones de FUNCIÓN correspondientes parpadearán en rojo y en la LCD aparecerán los atributos del dispositivo. **Nota: todos los dispositivos seleccionados deben ser del mismo tipo. Si se seleccionan distintos tipos de dispositivo, los atributos del último dispositivo seleccionado aparecerán en la LCD y la configuración del canal no coincidirá.**

(3) Ajuste el deslizador MASTER a 10 y abra el obturador de los dispositivos, de modo que la luz se emita desde la lente frontal.

(4) Pulse el botón RECORD de modo que el LED verde parpadee.

(5) Pulse el botón ENTER de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

RECORD FIGURE MENU  
1. Record Circle

(6) 1 = Movimiento en círculo; 2 = Movimiento figura en 8; 3 = Movimiento panorámico; 4 = Movimiento de inclinación; y 5 = Punto de preconfiguración. Gire la rueda de DATOS nº 1 en sentido horario para editar el movimiento deseado. **Nota: La opción nº 5, punto de preconfiguración, no permitirá cambio del radio.**

(7) Pulse el botón ENTER para confirmar. Por ejemplo, si selecciona la opción nº 2, figura en 8, en la pantalla aparecerá lo siguiente:

2. Record Figure 8  
Pan:000 Tilt:000 Fade:02.0 Radius=20

(8) Para los movimientos preconfigurados 1 y 2, gire las ruedas de DATOS 1 y 2 para ajustar los puntos de partida (punto central). Gire la rueda de DATOS nº 3 para ajustar la configuración de fábrica de fade y la rueda de DATOS nº 4 para ajustar el radio (tamaño del movimiento). Para los movimientos preconfigurados 3 y 4, gire la rueda de DATOS nº 1 para ajustar los puntos de partida correspondientes (punto central de desplazamiento panorámico o inclinación). Gire la rueda de datos nº 2 para añadir un retardo entre dispositivos. Añadir un retardo creará un efecto de onda de dispositivo a dispositivo. Gire la rueda de DATOS nº 3 para ajustar la configuración de fábrica de fade y la rueda de DATOS nº 4 para ajustar el radio (tamaño del movimiento).

(9) Pulse el botón ENTER para confirmar la nueva configuración. **La nueva configuración afectará a todas las escenas que incluían previamente el movimiento preconfigurado correspondiente.**

(10) Repita los pasos 6-8 para ajustar la configuración de movimiento adicional para los dispositivos seleccionados.

(11) Pulse el botón RECORD para salir.

## GRABAR SHOWS

Un show es una secuencia de escenas grabadas en las que cada paso puede incorporar distintos tiempos de mantenimiento del paso. Se pueden almacenar hasta 288 shows de hasta 255 pasos en la memoria del Magic 260 a través de las 12 páginas de show. Cuando se reproduce un show en modo automático, hay un reloj interno que lleva registro de cada punto de acceso (cue) del show. Esto le permite lanzar el show y dejar que se ejecute por sí mismo. También puede apagar el modo de disparo automático, con lo que puede lanzar manualmente los puntos de acceso del show con el botón GO. ANTES DE GRABAR UN SHOW HAY QUE GRABAR PRIMERO LAS ESCENAS. De modo que, si aún no lo ha hecho, hágalo ahora.

(1) Pulse el botón RECORD de modo que su LED verde parpadee.

(2) Pulse el botón SHOW de modo que su LED verde parpadee. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

| Step | Scene | Hold    | Page |
|------|-------|---------|------|
| 000  | Start | 00:00:0 | 01   |

(3) Gire la rueda de DATOS nº 3 para configurar e incorporar un tiempo de retardo para su show si lo desea. Si añade un tiempo de retardo, el show no se lanzará instantáneamente durante la reproducción. El show se retrasará la cantidad de tiempo que se haya configurado en el tiempo de espera de "Step 000" (Paso 000). Por ejemplo, si se ha configurado el tiempo de espera a 00:06:0, cuando se lance este show para la reproducción habrá un retardo de 6 segundos hasta que el show empiece a reproducirse. Deje el tiempo de espera en 0:00:0 si quiere que el show se inicie inmediatamente al lanzarlo.

(4) Pulse el botón ENTER para almacenar su configuración de inicio. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

## GRABAR SHOWS (continuación)

| Step | Scene | Hold    | Page |
|------|-------|---------|------|
| 001  | Empty | 00:05:0 | 01   |

**Hay un tiempo de espera de 5 segundos configurado automáticamente para cada paso.**

(5) Pulse el botón de ESCENA de modo que el LED verde se ENCIENDA de forma continua.

(6) La escena de la página actual debe ser 1, como se indica en el extremo derecho de su pantalla. Si desea cambiar la página de la escena, gire la rueda de DATOS nº 4 hasta que haya alcanzado la página de la escena que contiene la escena que desee mostrar en el paso 1.

(7) Pulse el botón de FUNCIÓN (1-24) que corresponda a la escena que desee para el paso del show actual. El LED de FUNCIÓN correspondiente tiene que ENCENDERSE en rojo fijo. En la pantalla figurarán también el nº de página y nº de escena bajo "Escena".

(8) Como veíamos antes, hay un tiempo de espera de 5 segundos configurado automáticamente para cada paso del show. Si desea cambiar este tiempo de espera, gire la rueda de DATOS nº 3 para establecer el nuevo tiempo de espera para el paso.

(9) Pulse el botón ENTER para almacenar el paso del show y la configuración. El paso del show en pantalla debe avanzar 1 escena, aparece "Vacía" y el tiempo de espera se habrá colocado de nuevo por defecto en 5 segundos.

(10) Repita los pasos 5-9 para almacenar pasos de show adicionales. Si este era el último paso del show, NO PULSE ENTER. Si lo hace, introducirá un paso de show vacío que no desea. Siga con el paso 11.

(11) Deseleccione el botón de ESCENA de modo que el LED verde se APAGUE. Si desea poner nombre a su show o APAGAR la función "Manual", continúe siguiendo en orden las instrucciones. Si no, siga con el paso (16).

(12) Para poner nombre a su show, gire la rueda de datos pequeña en sentido antihorario hasta que en aparezca lo siguiente en pantalla:

| Show Name    | Manual | Loop |
|--------------|--------|------|
| UNNAMED SHOW | OFF    | ON   |

(13) Gire la rueda de DATOS nº 1 para cambiar el carácter bajo el que está el cursor.

(14) Gire la rueda de DATOS nº 5 para mover el cursor a la siguiente letra.

(15) Repita los pasos 13 y 14 hasta que su show tenga nombre.

(16) Para APAGAR la función MANUAL, gire la rueda de DATOS nº 3. Al APAGAR esta función, tendrá que pulsar el botón GO durante la reproducción del show para lanzar los pasos del show.

(17) La página de show por defecto será la página 1. Si desea guardar la página 1, siga con el paso 13. Si desea cambiar la página del show, gire la rueda de DATOS nº 4 hasta que alcance la página a la que quiera guardar su show.

(18) Si hay algún LED de FUNCIÓN ENCENDIDO en rojo permanente, significa que ya hay un show guardado en el botón que le corresponda. Puede seleccionar un botón que no tenga un LED iluminado o bien sobrescribir uno de los shows existentes pulsando un botón que tenga su LED correspondiente iluminado. Si escoge sobrescribir un show existente, en la pantalla se leerá "¿Desea sobrescribir el show antiguo?" Pulse la rueda de DATOS nº 1 para confirmar "Sí" o la rueda de DATOS nº 2 para "No". Si pulse un botón de

FUNCIÓN vacío, con el LED sin iluminar, en la pantalla aparecerá momentáneamente "El show se ha grabado" para confirmar que el show se ha guardado.

(19) Pulse el botón RECORD para salir.

## REPRODUCIR ESCENAS

(1) Pulse el botón de ESCENA de modo que el LED verde se ENCIENDA de forma continua.

(2) Gire la rueda de DATOS nº 1 para seleccionar la página de escena que contiene la(s) escena(s) que desea reproducir.

(3) Pulse el botón de FUNCIÓN (1-24) que corresponda a la escena que desee reproducir. El LED de FUNCIÓN correspondiente se ilumina y la escena se lanza.

(4) Se pueden lanzar escenas adicionales pulsando los botones de FUNCIÓN correspondientes a las escenas programadas. Gire la rueda de DATOS nº 1 cuando desee acceder a escenas desde una página diferente.

Este

## REPRODUCIR ESCENAS (continuación)

controlador usa LTP ("Last Takes Precedence", el último tiene prioridad), con lo que la última escena seleccionada es la escena que permanece activa. Todas las escenas previamente seleccionadas se APAGAN. Al pulsar el mismo botón de FUNCIÓN de la escena, la escena activa se APAGARÁ. Al pulsar el botón BLACKOUT se APAGARÁN todas las escenas. Sin embargo, si el botón de la escena activa no se APAGÓ antes, entonces seguirá activo durante el estado de blackout. Pulse el botón BLACKOUT para reanudar la reproducción de la escena activa. Pulse y mantenga pulsado el botón BLACKOUT durante dos segundos para poner todos los valores DMX a cero. Todas las escenas y shows activos se APAGARÁN también. **Nota: la función de BLACKOUT no APAGARÁ los canales auxiliares. Los canales auxiliares se deben APAGAR manualmente pulsando los botones AUXILIARES (1-4) correspondientes.**

## REPRODUCIR SHOWS

(1) Pulse el botón SHOW de modo que el LED verde se ILUMINE de forma continua.

(2) Gire la rueda de DATOS nº 4 para seleccionar la página de show que contiene el show que desea reproducir.

(3) Pulse el botón de FUNCIÓN (1-24) que corresponda al show que desee reproducir. El LED de FUNCIÓN correspondiente se ilumina y la el show se lanza.

(4) Se pueden lanzar shows adicionales pulsando los botones de FUNCIÓN correspondientes a los shows programados. Gire la rueda de DATOS nº 4 cuando desee acceder a shows desde una página diferente. Este controlador usa LTP ("Last Takes Precedence" -el último tiene prioridad-), con lo que el último show seleccionado es el show que permanece activo. Todos los shows previamente seleccionados se APAGAN.

(5) Mientras un show se reproduce automáticamente (FUNCIÓN MANUAL ACTIVADA), se puede pausar un show pulsando la rueda de DATOS nº 4 en cualquier momento. Luego puede girar la rueda de DATOS nº 3 en sentido horario para avanzar manualmente el paso del show o en sentido antihorario para retroceder al paso de show que desee. Pulse la rueda de DATOS nº 4 cuando quiera que el show continúe con la reproducción automática. Un show se puede reproducir también por audio pulsando el botón AUDIO en cualquier momento, después de que se haya seleccionado el show para su reproducción. Dependiendo de si ha conectado una entrada de nivel de línea desde una consola de mezclas o no, esto determinará cómo afecta el audio a la reproducción del show. Si el Magic 260 no detecta una entrada de línea, el micrófono interno se activará y lanzará los pasos del show según vaya detectando sonido. Si se detecta una entrada de línea, se activa el circuito de entrada de nivel de línea y lanza los pasos del show según detecte sonido.

Al pulsar el mismo botón de FUNCIÓN de la escena, el show activo se APAGA y ya no habrá emisión de luz.

Al pulsar el botón BLACKOUT se APAGARÁ la emisión de todos los shows. Sin embargo, si el botón del show activo no se APAGÓ antes, entonces los pasos del show seguirán activos durante el estado de blackout. Pulse el botón BLACKOUT para reanudar la reproducción del show activo. Pulse y mantenga pulsado el botón BLACKOUT durante dos segundos para poner todos los valores DMX a cero: todas las escenas y shows activos se APAGARÁN. **Nota: la función de BLACKOUT no APAGARÁ los canales auxiliares. Los canales auxiliares se deben APAGAR manualmente pulsando los botones AUXILIARES**

**(1-4) correspondientes.** Si APAGÓ la FUNCIÓN MANUAL al grabar el show, solo puede reproducir manualmente pulsando el botón GO. Cada vez que pulse el botón GO, se lanzará el siguiente show.

## EDITAR ESCENA

- (1) Pulse el botón de ESCENA de modo que el LED verde se ENCIENDA de forma continua.
- (2) Gire la rueda de DATOS nº 1 para seleccionar la página de escena que contenga la escena que desea editar.
- (3) Pulse el botón de FUNCIÓN que contenga la escena que quiere editar. La escena pasará a estar activa.
- (4) Pulse el botón de DISPOSITIVO de modo que el LED verde se ENCIENDA de forma continua.
- (5) Pulse el botón o botones de FUNCIÓN que correspondan al dispositivo o dispositivos que desee editar.
- (6) Haga sus cambios usando las ruedas de DATOS correspondientes y el joystick.
- (7) Pulse el botón RECORD de modo que el LED verde parpadee.
- (8) Pulse el botón de ESCENA de forma que su LED verde parpadee y haga cambios en el nombre de la escena y configuración del fade si lo desea (**si es necesario, consulte la sección Grabar escenas**).
- (9) Pulse el mismo botón de FUNCIÓN que pulsó en el paso 3. El Magic 260 le preguntará: "¿Quiere sobrescribir la antigua escena?"

## EDITAR ESCENA (continuación)

- (10) Pulse la rueda de DATOS nº 3 para confirmar "Sí" o la rueda de DATOS nº 4 para "No".
- (11) Repita los pasos 1-10 para editar escenas adicionales.

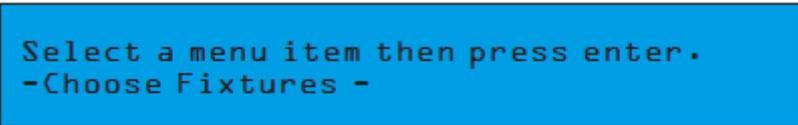
## EDITAR SHOW

- (1) Pulse el botón SHOW de modo que su LED verde se ENCIENDA de forma continua.
- (2) Gire la rueda de DATOS nº 4 para seleccionar la página de show que contenga el show que desea editar.
- (3) Pulse el botón RECORD de modo que el LED verde parpadee.
- (4) Pulse el botón SHOW de modo que su LED verde parpadee.
- (5) Pulse el botón de FUNCIÓN que contenga el show que quiere editar. El Magic 260 le preguntará: "¿Editar el Show existente?"
- (6) Pulse la rueda de DATOS nº 1 para confirmar "Sí" o la rueda de DATOS nº 2 para "No".
- (7) Si quiere editar los tiempos de espera de los pasos del show, gire la rueda de DATOS nº 1 para el paso o pasos correspondientes y gire la rueda de DATOS nº 3 para cambiar el tiempo de espera.
- (8) Si quiere editar el nombre del show o la función Manual, gire la rueda de DATOS nº 5 en sentido antihorario hasta que aparezca en pantalla el nombre del show. Gire la rueda de DATOS nº 1 para cambiar caracteres y gire la rueda de DATOS nº 5 en sentido horario para mover el cursor al siguiente carácter (**si es necesario, consulte la sección Grabar shows**).
- (9) Pulse el mismo botón de FUNCIÓN que pulsó en el paso 5. El Magic 260 le preguntará: "¿Quiere sobrescribir el antiguo show?"
- (10) Pulse la rueda de DATOS nº 1 para confirmar "Sí" o la rueda de DATOS nº 2 para "No".
- (11) Repita los pasos 1-10 para editar shows adicionales.

## ULINK (GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA)

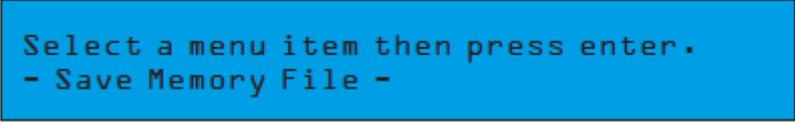
Esta operación le permitirá transferir datos desde su controlador a un PC o portátil estándar. Primero tiene que instalar la aplicación de software del Magic 260 y el driver USB que se suministra con su cable ULink. También puede descargar estos archivos de la página web del Magic 260 en nuestra web [www.adj.com](http://www.adj.com). Si no lo ha hecho todavía, hágalo y luego continúe con el paso 1 de más abajo.

- (1) Conecte el extremo del enlace, el extremo con el indicador LED, en un puerto USB de su ordenador y con el extremo opuesto al puerto USB de su Magic 260.
- (2) En el Magic 260, pulse el botón MENU de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:



```
Select a menu item then press enter .
-Choose Fixtures -
```

(3) En el Magic 260, rueda de DATOS nº 1 hasta que en la pantalla aparezca lo siguiente:



```
Select a menu item then press enter.
- Save Memory File -
```

(4) En su ordenador, abra el programa del Magic 260 haciendo clic en INICIO de la barra de tareas de Windows, luego haga clic en

Programas o Todos los programas, mueva el ratón sobre Magic260 y haga clic sobre "Magic260Save1.01".

(5) En su ordenador, haga clic en "Seleccionar ULink" en la esquina superior derecha del programa Magic260.

(6) En su ordenador, haga clic en "Recibir archivo". Aparecerá una ventana de Enviar. Seleccione un destino en el que guardar sus datos y escriba el nombre con el que quiera guardar sus datos. (Aparecerá un mensaje en la esquina inferior derecha en el que pone "Esperando recibir datos").

(7) En el Magic 260, pulse el botón ENTER de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

### ULINK (GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA) (continuación)



```
Please select save to USB or PC.
EXIT          USB          PC
```

(8) En el Magic 260, pulse la rueda de DATOS nº 3 para empezar la transferencia de memoria. En la pantalla debe leerse lo siguiente durante la transferencia:



```
WRITE FILE (PC)          (XX%)
.....
```

**Las XX del paréntesis indican el porcentaje del progreso y los puntos de la parte inferior representan una barra de progreso. Según progresa la transferencia, el número del porcentaje y de la barra se incrementan. Cuando la transferencia está completa, en la pantalla se leerá "Archivo enviado". Repita los pasos 1-8 para guardar más archivos de memoria.**

### ULINK (CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA)

Esta operación le permitirá transferir datos almacenados previamente en su ordenador otra vez al Magic 260.

Primero tiene que instalar la aplicación de software del Magic 260 y el driver USB que se suministra con su cable ULink.

También puede descargar estos archivos de la página web del Magic 260 en nuestra web [www.adj.com](http://www.adj.com) si ha traspapelado o perdido su disco de software. Si está usando el mismo ordenador que utilizó originalmente para almacenar los datos en el ordenador, entonces ya debe de tener instalado el programa del Magic 260. Si está usando un ordenador diferente o desinstaló el programa del Magic 260, entonces tendrá que instalarlo ahora. Siga con el paso 1 de más abajo cuando haya confirmado que el programa del Magic 260 está instalado y listo para usarse.

(1) Conecte el extremo del enlace, el extremo con el indicador LED, en un puerto USB de su ordenador y con el extremo opuesto al puerto USB de su Magic 260.

(2) En el Magic 260, pulse el botón MENU de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
-Choose Fixtures -
```

(3) En el Magic 260, rueda de DATOS nº 1 hasta que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
- Load Memory File -
```

(4) En el Magic 260, pulse el botón ENTER de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Please select save to USB or PC.  
EXIT          USB          PC
```

(5) En el Magic 260, pulse la rueda de DATOS nº 3. El controlador estará entonces en modo de espera, aguardando a que el archivo se envíe desde el ordenador. En la pantalla se leerá lo siguiente mientras esté en modo espera:

**ULINK (CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA) (continuación)**

```
READ FILE (PC)          (00%)
```

(6) En su ordenador, abra el programa Magic 260 haciendo clic sobre INICIO en la barra de tareas de Windows, luego haciendo clic sobre Programas o Todos los programas, ponga el ratón sobre Magic260 y haga clic en "Magic260Save1.01".

(7) En su ordenador, haga clic en "Seleccionar ULink" en la esquina superior derecha del programa Magic260.

(8) En su ordenador, haga clic en "Enviar archivo". Aparecerá una ventana de Enviar. Seleccione el destino y el archivo de memoria que quiera cargar en el Magic 260 y haga clic en "Abrir". (Aparecerá un mensaje en la esquina inferior derecha en el que pone "Enviando"). Durante la transferencia, en la pantalla del controlador aparecerá lo siguiente:

```
READ FILE (PC)          (XX%)  
.....
```

**Las XX del paréntesis indican el porcentaje del progreso y los puntos de la parte inferior representan una barra de progreso. Según progresa la transferencia, el número del porcentaje y de la barra se incrementan. Cuando la transferencia esté completa, en la pantalla se leerá: "Por favor, APAGUE y vuelva a ENCENDER". Una vez haya APAGADO y vuelto a ENCENDER habrá cargado con éxito su archivo.**

#### **USB MEM STICK (GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA)**

Esta operación le permitirá transferir datos desde el Magic 260 hasta nuestra unidad de memoria USB propietaria. El espacio de memoria total disponible en la unidad de memoria USB es 128 MB, espacio más que suficiente para guardar todos sus programas. Primero tiene que instalar la aplicación de software del Magic 260 y el driver USB que se suministra con el USB MEM Stick. Si no lo ha hecho todavía, hágalo y luego continúe con el paso 1 de más abajo.

(1) Instale el USB MEM Stick en el puerto USB de su Magic 260.

(2) Mueva el interruptor del Magic 260 para APAGARLO y volverlo a ENCENDER.

(3) En el Magic 260, pulse el botón MENU de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
-Choose Fixtures -
```

(4) En el Magic 260, rueda de DATOS nº 1 hasta que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
- Save Memory File -
```

(5) En el Magic 260, pulse el botón ENTER de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Please select save to USB or PC.  
EXIT          USB          PC
```

En el Magic 260, pulse la rueda de DATOS nº 2 para seleccionar USB. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

## USB MEM STICK (GUARDAR ARCHIVO DE MEMORIA) (continuación)

```
Please set this file name, then (enter)  
UNNAME00
```

(6) Si desea dar nombre al archivo, gire la rueda de DATOS nº 1 para cambiar el carácter y gire la rueda de DATOS nº 5 para mover el cursor al siguiente carácter. Una vez haya nombrado el archivo, pulse el botón ENTER para almacenar el archivo en la unidad de memoria. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
WRITE FILE (USB)          (XX%)  
.....
```

Las XX del paréntesis indican el porcentaje del progreso y los puntos de la parte inferior representan una barra de progreso. Según progresa la transferencia, el número del porcentaje y de la barra se incrementan. Cuando la transferencia está completa, en la pantalla se leerá "Archivo enviado". Repita los pasos 1-8 para guardar más archivos de memoria.

## USB MEM STICK (ALMACENAR ARCHIVO DE MEMORIA USB EN EL ORDENADOR)

Esta operación le permite almacenar archivos de memoria desde su unidad de memoria USB a su ordenador. Primero tiene que instalar la aplicación de software del Magic 260 y el driver USB que se suministra con el USB MEM Stick. Si no lo ha hecho todavía, hágalo y luego continúe con el paso 1 de más abajo.

(1) Instale el USB MEM Stick en un puerto USB de su ordenador.

(2) En su ordenador, abra el programa Magic 260 haciendo clic sobre INICIO en la barra de tareas de Windows, luego haciendo clic sobre Programas o Todos los programas, ponga el ratón sobre Magic260 y haga clic en "Magic260Save1.01".

(3) En su ordenador, haga clic en "Dirtory". Una lista de los archivos que se encuentran actualmente en la unidad de memoria aparecerá en el cuadro de opción del UStick.

(4) En su ordenador, resalte el archivo que desea almacenar en el ordenador haciendo clic una vez sobre él.

(5) Haga clic sobre "Leer". Aparecerá una pantalla de Enviar archivo y su archivo se renombrará añadiendo "MAGIC111" al nombre original del archivo. **NOTA: NO CAMBIE NI BORRE "MAGIC111", YA QUE EL ARCHIVO DEBE TENER ESTA ASOCIACIÓN PARA VOLVER A CARGARSE DESPUÉS EN EL MAGIC 260.**

(6) En su ordenador, seleccione un destino para su archivo, como el escritorio, y haga clic en "Abrir". La transferencia empezará de inmediato y solo tardará uno segundos.

#### **USB MEM STICK (VOLVER A CARGAR EL ARCHIVO AL USB MEM STICK DESDE EL ORDENADOR)**

Esta operación le permitirá cargar sus archivos de memoria Magic 260 desde su ordenador a su USB MEM Stick. Primero tiene que instalar la aplicación de software del Magic 260 y el driver USB que se suministra con el USB MEM Stick. Si no lo ha hecho todavía, hágalo y luego continúe con el paso 1 de más abajo.

(1) Instale el USB MEM Stick en un puerto USB de su ordenador.

(2) En su ordenador, abra el programa Magic 260 haciendo clic sobre INICIO en la barra de tareas de Windows, luego haciendo clic sobre Programas o Todos los programas, ponga el ratón sobre Magic260 y haga clic en "Magic260Save1.01".

(3) Haga clic en "Seleccionar UStick" en la esquina superior izquierda del programa Magic 260.

(4) Haga clic sobre "Escribir". Aparecerá una ventana de Enviar archivo.

(5) Seleccione el destino y haga clic sobre el archivo que desee cargar en la unidad de memoria.

(6) Repita los pasos 4 y 5 para cargar archivos de memoria adicionales en su unidad de memoria.

#### **USB MEM STICK (BORRAR Y DAR FORMATO A ARCHIVOS EN LA UNIDAD DE MEMORIA)**

Esta operación le permitirá borrar archivos individuales de su unidad de memoria y dar formato a la unidad de memoria completa, lo cual borra todos los archivos de golpe. Primero tiene que instalar la aplicación de software del Magic 260

#### **USB MEM STICK (BORRAR Y DAR FORMATO A ARCHIVOS EN LA UNIDAD DE MEMORIA) (continuación)**

y el driver USB que se suministró con su USB MEM Stick. Si no lo ha hecho todavía, hágalo y luego continúe con el paso 1 de más abajo.

(1) Instale el USB MEM Stick en un puerto USB de su ordenador.

(2) En su ordenador, abra el programa Magic 260 haciendo clic sobre INICIO en la barra de tareas de Windows, luego haciendo clic sobre Programas o Todos los programas, ponga el ratón sobre Magic260 y haga clic en "Magic260Save1.01".

(3) Haga clic en "Seleccionar UStick" en la esquina superior izquierda del programa Magic 260.

(4) Haga clic sobre "Dirtory". Una lista de los archivos que se encuentran actualmente en la unidad de memoria aparecerá en el cuadro de opción del UStick.

**¡Precaución! El siguiente procedimiento dará formato a la unidad de memoria completa. Si desea borrar los archivos de uno en uno, salte al paso 5. Para dar formato (borrar) todos los archivos de golpe, haga clic en "Dar formato" ahora. Todos los archivos se borrarán inmediatamente de la unidad de memoria.**

(5) Resalte el archivo que desea borrar haciendo clic una vez sobre él.

(6) Haga clic sobre "DEL". El archivo se borrará inmediatamente. Para borrar más archivos, repita los pasos 5 y 6.

#### **USB MEM STICK (CARGAR ARCHIVO DE MEMORIA)**

Esta operación le permitirá transferir datos almacenados desde su unidad de memoria USB otra vez al Magic 260.

(1) Instale el USB MEM Stick en el puerto USB de su Magic 260.

(2) Mueva el interruptor para APAGARLO y volverlo a ENCENDER.

(3) En el Magic 260, pulse el botón MENU de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
- Choose Fixtures -
```

(4) En el Magic 260, rueda de DATOS nº 1 hasta que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
- Load Memory File -
```

(5) En el Magic 260, pulse el botón ENTER de modo que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Please select save to USB or PC.  
EXIT          USB          PC
```

(6) En el Magic 260, pulse la rueda de DATOS nº 2 para seleccionar USB. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:

```
                Please select file  
XX/XX:XXXXXXXX
```

**Los nombres de los archivos aparecen en el orden que se almacenaron o se cargaron en la unidad de memoria. En la esquina inferior izquierda aparece el número del archivo / número total de archivos actualmente en la unidad de memoria, seguido por el nombre del archivo correspondiente.**

(7) Gire la rueda de DATOS nº 1 para localizar el archivo que desee cargar.

(8) Pulse el botón ENTER para cargar el archivo seleccionado. El archivo empezará a cargarse de inmediato. Una vez terminado, en la pantalla se leerá: "Por favor, APAGUE y vuelva a ENCENDER". Después de eso, su archivo se habrá cargado con éxito en el Magic 260.

## ELIMINAR TODA LA MEMORIA

El siguiente conjunto de instrucciones le permitirá eliminar de golpe TODA la memoria programada, incluyendo preconfiguraciones, escenas y shows.

(1) Desde la pantalla principal, pulse y mantenga pulsado el botón "DEL", y luego pulse el botón "ENTER" una vez. En la pantalla aparecerá lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
- Lock/Unlock Memory -
```

(2) Gire la rueda de DATOS nº 1 en sentido horario de forma que en la pantalla aparezca lo siguiente:

```
Select a menu item then press enter.  
- Erase All Memory -
```

(3) Pulse el botón ENTER. En la pantalla debe aparecer lo siguiente:



(4) Pulse la rueda de DATOS nº 1 para confirmar "Sí" o la rueda de DATOS nº 2 para "No". **Nota: Todos los datos programados se borrarán si selecciona "Sí". Asegúrese de guardar una copia de sus programas antes de eliminarlos. Véase la sección Guardar memoria.**

## Gráfico Midi

| Canal Midi | Valor               | Valor           |
|------------|---------------------|-----------------|
| 1          | 0-72 (Escena 1-3)   | 73-95 (Show 1)  |
| 2          | 0-72 (Escena 4-6)   | 73-95 (Show 2)  |
| 3          | 0-72 (Escena 7-9)   | 73-95 (Show 3)  |
| 4          | 0-72 (Escena 10-12) | 73-95 (Show 4)  |
| 5          | 0-72 (Escena 13-15) | 73-95 (Show 5)  |
| 6          | 0-72 (Escena 16-18) | 73-95 (Show 6)  |
| 7          | 0-72 (Escena 19-21) | 73-95 (Show 7)  |
| 8          | 0-72 (Escena 22-24) | 73-95 (Show 8)  |
| 9          | 0-72 (Escena 25-27) | 73-95 (Show 9)  |
| 10         | 0-72 (Escena 28-29) | 73-95 (Show 10) |
| 11         | 0-72 (Escena 30-32) | 73-95 (Show 11) |
| 12         | 0-72 (Escena 33-35) | 73-95 (Show 12) |
| 13         | 0-72 (Escena 36-38) |                 |
| 14         | 0-72 (Escena 39-41) |                 |
| 15         | 0-72 (Escena 42-45) |                 |
| 16         | 0-72 (Escena 46-48) |                 |

## ESPECIFICACIONES

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>MODELO:</b>          | <b>MEGA 260</b>   |
| Entrada de alimentación | DC 9~1 5V, 600 mA mín.  |
| LCD                     | Retroiluminada en azul de 80 caracteres                             |
| Salida DMX              | Conector DMX hembra de 3 pines.                                     |
| Dimensiones             | 9.5" (L) x 4" (Al) x 20 7/8" (An) *incluyendo molduras de plástico. |
| Peso                    | 4,6 lb  |

Estimado cliente,

La Unión Europea ha adoptado una directiva sobre la restricción / prohibición del uso de sustancias peligrosas. Esta directiva, conocida como RoHS, es un tema de debate frecuente en la industria electrónica.

Restringe, entre otras cosas, seis materiales: Plomo (Pb), Mercurio (Hg), cromo hexavalente (CR VI), cadmio (Cd), bifenilo polibromado como retardante de llama (PBB), difenilo polibromado, también como retardante de llama (PBDE). La directiva se aplica a casi todos los dispositivos eléctricos y electrónicos cuyo modo de funcionamiento implique campos eléctricos o electromagnéticos - para abreviar: toda clase de aparatos electrónicos que nos rodean en casa y en el trabajo.

Como fabricantes de los productos de las marcas AMERICAN AUDIO, AMERICAN DJ, ELATION Professional y ACCLAIM Lighting, estamos obligados a acatar la directiva RoHS. Así pues, tan tempranamente como dos años antes de que la directiva estuviera en vigor, comenzamos nuestra búsqueda de materiales y procesos de producción alternativos, respetuosos con el medio ambiente.

Mucho antes de que la directiva RoHS tuviera efecto, todos nuestros productos ya se fabricaban cumpliendo las normas de la Unión Europea. Con auditorías regulares y pruebas de materiales, podemos seguir asegurando que los componentes que usamos cumplen con la RoHS y que el proceso de fabricación, hasta donde el avance de la tecnología nos permite, es respetuoso con el medio ambiente.

La directiva RoHS es un paso importante para la protección de nuestro entorno. Nosotros, como fabricantes, nos sentimos obligados a hacer nuestra contribución al respecto.

Cada año, miles de toneladas de componentes electrónicos, que son perjudiciales para el medio ambiente, terminan en los vertederos de basura de todo el mundo. Para asegurar la mejor eliminación o recuperación posible de componentes electrónicos, la Unión Europea ha adoptado la directiva RAEE.

El sistema RAEE (Residuos de Aparatos Eléctricos y Electrónicos) se puede comparar con el sistema de "Punto limpio" que se ha venido usando durante varios años. Los fabricantes tienen que hacer su contribución para el tratamiento de residuos en el momento que lanzan el producto. Los recursos monetarios que se obtienen así se aplicarán al desarrollo de un sistema común de gestión de los residuos. De ese modo podemos asegurar un programa de limpieza y reciclaje respetuoso con la profesión y con el medio ambiente.

Como fabricantes, formamos parte del sistema alemán de EAR, y a él aportamos nuestra contribución.

(Registro en Alemania: DE41027552)

Esto significa que todos los productos de AMERICAN DJ y AMERICAN AUDIO se pueden dejar en los puntos de recogida sin coste, y que se usarán en el programa de reciclaje. De los productos de ELATION Professional, que son usados solo por profesionales, dispondremos nosotros. Por favor, mándenlos directamente a nosotros al final de su vida útil para que podamos eliminarlos profesionalmente.

Como la RoHS de más arriba, la directiva RAEE supone una importante contribución para la protección del medio ambiente y nos alegra ayudar a limpiar nuestro entorno con este sistema de eliminación.

Estaremos encantados de responder cualquiera de sus preguntas y recibiremos sus sugerencias en: [info@americandj.eu](mailto:info@americandj.eu)



A.D.J. Supply Europe B.V.  
Junostraat 2  
6468 EW Kerkrade  
Países Bajos  
[www.americandj.eu](http://www.americandj.eu)