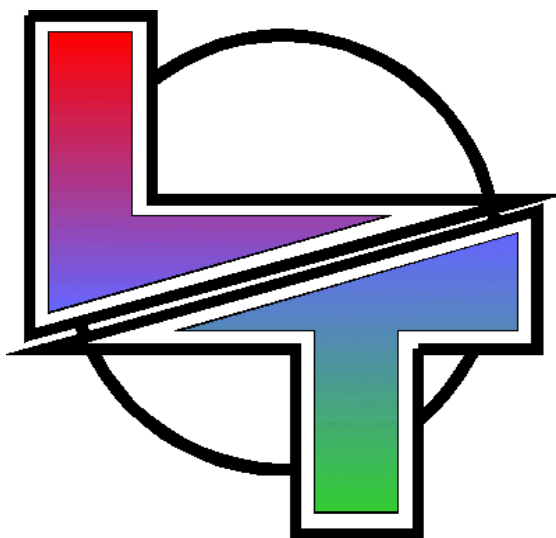

REMOTE TITAN

www.lt-light.com

MANDO A DISTANCIA PARA TITAN VIA RADIO / VIA CABLE



MANUAL DE USUARIO

Versión 1.1 n (revisión 1)

INDICE

PRESENTACION	3
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	4
ELECTRICAS	4
HARDWARE.....	4
CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN VIA RADIO	4
El emisor:	5
El receptor:.....	5
LA BATERIA Y SU CARGADOR	5
La batería:.....	5
El cargador:.....	5
CONEXIONES	7
MANDO A DISTANCIA	7
REMOTE (out).....	7
CARGADOR DE BATERÍA	7
RECEPTOR RF	7
REMOTE (out).....	7
CONSOLA TITAN.....	7
REMOTE (in).....	7
FUNCIONAMIENTO	8
PUESTA EN MARCHA	8
BASES DE UTILIZACIÓN DEL MANDO A DISTANCIA	8
COMPORTAMIENTO DE LOS DIFERENTES MODOS DE LA CRUCETA	9
LA PANTALLA PRINCIPAL.....	11
TOMA DE CONTROL Y CORRESPONDENCIA DE FUNCIONES	12
EL MENU.....	13
Opciones de Configuración	13
Opciones de Test.....	14
Comandos especiales – Playbacks Zero	15
MODOS BÁSICOS DE FUNCIONAMIENTO	15
TEST DE CANALES y GRABACIÓN BÁSICA	15
REPRODUCCION DE CROSSFADES	16
REPRODUCCION EN MASTERS	16
APAGADO DEL MANDO Y ESTADOS DE ACTIVACIÓN.....	17
RESET y ACTUALIZACION DE SOFTWARE EN EL MANDO.....	17
RESET	17
ACTUALIZACION DE SOFTWARE.....	18
CONFIGURACIÓN EN TITAN	19
ENABLE/DISABLE.....	19
ID.....0 a 8	19
DMX....101,1	19
TEST DE COMUNICACIÓN EN TITAN	19
MANTENIMIENTO y SERVICIO TÉCNICO.....	20

PRESENTACION

¡El control al alcance de su mano! Seguro, ergonómico y sencillo.

Con posibilidad de comunicación mediante cable o vía radio.

Especialmente pensado y diseñado para la consola TITAN, el MDT nos permite:

Testear canales, seleccionar canales y asignarles niveles, etc.
Acceder al control del campo manual, desde el teclado numérico y desde los potenciómetros y teclas de flash del propio campo manual.

Grabar memorias y grupos.

Modificar memorias y grupos.

Cargar cualquier master o el chaser. Programar tiempos de fundido para los masters. Cargar páginas de master...

Ejecutar cualquier asignación en un master o el chaser.

Utilizar sus páginas.

Ejecutar macros.

Control completo de la secuencia de TITAN.

Control completo del chaser de TITAN.

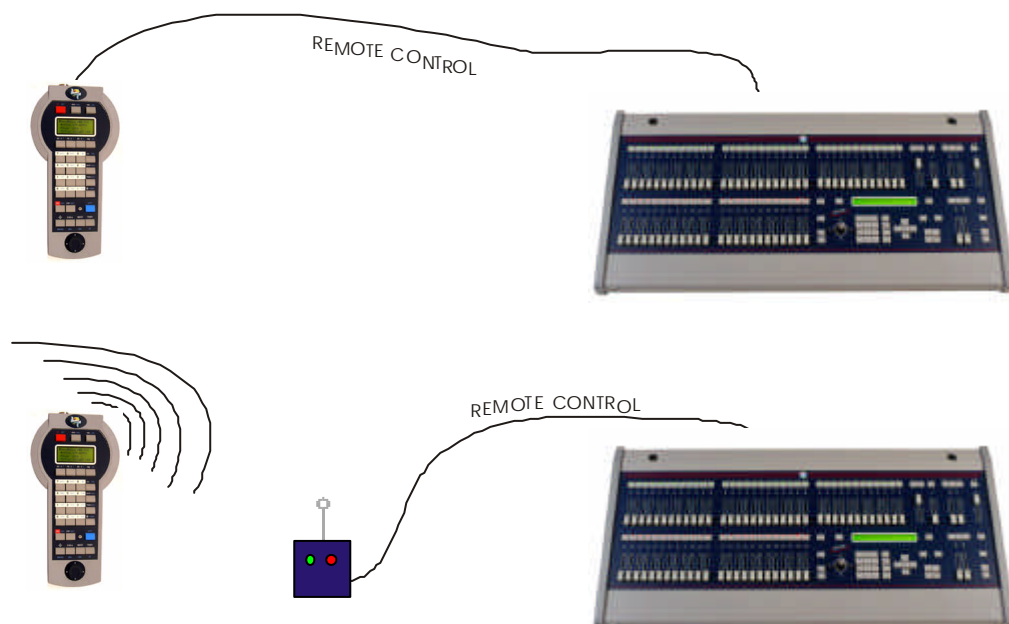
Además dispone de herramientas de ayuda especiales, como un cronómetro.

En otras palabras, nos permite acceder a la mayoría de las funciones de TITAN, incluyendo el acceso al Joystick.

Funcional y ligero, de fácil manejo en cualquier condición de trabajo.

Cuando el emisor se conecta vía cable, recibe la alimentación desde su conexión REMOTE a la consola.
Cuando el emisor se utiliza vía radio, se alimenta mediante su batería de litio, de alta capacidad, con gran autonomía de uso.

Modos de utilización:



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El MDT está compuesto por:

1. **Emisor portátil** cable / radio.
2. **Receptor** (opcional) y necesario para trabajar vía radio.

ELECTRICAS

MDT(cable) - Emisor	MDT(radio+cable) – Emisor RF	Receptor RF
Alimentación: 12 Vdc	Alimentación: 12 Vdc	Alimentación: 12 Vdc
Consumo máximo: 80mA	Consumo máximo: 90mA	Consumo máximo: 20mA
Consumo en OFF: 425µA	Consumo en OFF: 425µA	
Temperatura: -20°C a 60°C	Temperatura: -20°C a +55°C	Temperatura: -10°C a +55°C
Humedad: 80% sin condensación	Humedad: 80% sin condensación	Humedad: 80% sin condensación

Autonomía de trabajo: En las peores condiciones, superará las 24 horas.

Tiempo de almacenamiento: Superior a 6 meses.

HARDWARE

Emisor:

Display de LEDs de 4 x 20 caracteres alfanuméricos.

30 teclas de función.

1 tecla en cuadratura de alta precisión con 5 puntos de conexión, con funcionalidad de:

Joystick

Control de canales, masters y macros.

1 LED tricolor de estado del mando.

1 Batería de LITIO-ION

1 Transmisor RF compacto a 433.92 MHz (Emisor RF).

1 Antena emisora interna (Emisor RF).

Medidas

Largo: 233 mm (incluido conector REMOTE)

Ancho: 71 mm – 115 mm

Alto: 31 mm – 50 mm

Peso: 0.800 Kg. (incluida batería)

Receptor RF:

1 LED tricolor de estado del receptor (SIGNAL).

1 LED verde, testigo de alimentación (POWER).

1 Receptor RF compacto a 433.92 MHz.

1 Antena receptora.

Medidas

Largo: 100 mm

Ancho: 100 mm (incluido conector)

Alto: 44 mm

Peso: 0.200 Kg

CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN VIA RADIO

Para los mandos vía radio, con emisor de radio, es necesario disponer del receptor opcional. Estos mandos también pueden funcionar con la conexión del cable REMOTE.

El emisor y el receptor RF, de modulación UHF, incluidos en el mando a distancia son:

- Elementos de fabricación compacta y totalmente protegidos.
- Especialmente pensados para equipos portátiles, debido a su bajo consumo y pequeño tamaño.

El emisor:

No tiene partes ajustables, aumentando así su fiabilidad y proporcionando una buena resistencia a golpes ocasionales.

Su salida de RF (radiofrecuencia) tiene temperatura compensada.

Margen de temperatura de correcto funcionamiento: -20°C a +55°C

Frecuencia de emisión: 433.92MHz.

Potencia de emisión RF: +12dBm

El receptor:

Receptor de alta sensibilidad, con doble filtrado RF. Puede recibir información de uno o varios receptores de forma simultánea. El receptor no incluye partes ajustables.

Margen de temperatura de correcto funcionamiento: -10°C a +55°C

Frecuencia de recepción: 433.92MHz.

Sensibilidad RF: -107dBm.

LA BATERIA Y SU CARGADOR

El MDT vía radio, se proporciona con una batería de Litio-Ion y un cargador específico para este tipo de baterías. Lea atentamente las siguientes especificaciones e instrucciones de uso:

La batería:

La batería incluida en el MDT es una batería de **LITIO-ION**.

Tensión nominal: 7,2 V

Tensión de carga: 8.2V ± 1%

Corriente de carga recomendada: 1.1 A

Máxima corriente de carga permitida: 2.2 A

Capacidad nominal la batería: 2.2 Ah

Temperatura de trabajo: -20°C a 60°C

Advertencias de seguridad :

No romper la batería

No calentar o quemar

No cortocircuitar

No desmontar la batería

No sumergir en ningún medio líquido.

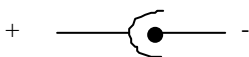
Cargue siempre la batería desde el cargador suministrado por LT (**T. 9641**). En caso contrario la batería puede sufrir daños irreparables.

El cargador:

El cargador suministrado por LT (T. 9641) es especial para cargar baterías de **LITIO-ION**.

Se alimenta a 230VAC, 50-60Hz y tiene un consumo de 0,5 A.

Su salida de carga de batería, de tensión nominal 8,2 V



La temperatura ambiente durante el proceso de carga debe estar entre 0°C y 40°C.

Advertencias de seguridad :

No exponer el cargador al agua o el polvo.

Para impedir el sobrecalentamiento, no cubrir el cargador cuando está en uso.

Utilizar el cargador sólo para baterías de **LITIO-ION**, de un mínimo de 1,5 Ah.

La clavija es el elemento de desconexión del equipo, la base de toma de corriente deberá estar instalada cerca del equipo y ser fácilmente accesible.

No abrir el cargador bajo ningún concepto.

Instrucciones de uso:

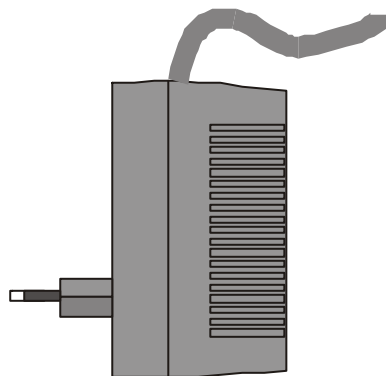
- 1.- Conectar primero el cargador al mando a distancia de TITAN.
- 2.- Asegurarse, al conectar este al mando a distancia, de respetar la polaridad.
- 3.- Conectar el cargador a la toma de red.
- 4.- Cuando la carga se ha completado, desconectar el cargador de su toma de red, y después desconectar el mando a distancia.

En el cargador existe un LED que nos indica el estado del proceso de carga. El proceso de carga se divide en 3 pasos básicos:

PASO	LED	ESTADO
1	Naranja	El proceso de carga se está realizando con máxima corriente, y baja tensión.
2	Amarillo	La batería se ha cargado a un 95%, y ahora comienza un proceso de carga lenta, que dura 4 horas, y nos asegura una carga completa. Corriente de carga menor que la máxima.
3	Verde	Batería cargada. Operación completa. Corriente de carga 0 A



Para respetar las normas de seguridad, conectar el cargador siempre en esta posición.

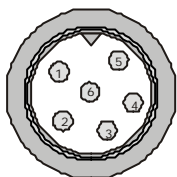


CONEXIONES

MANDO A DISTANCIA

REMOTE (out)

Conector RC miniatura de 6 pines (macho). Utilizado para comunicar el mando a distancia con la propia consola vía cable, y obtener al mismo tiempo por esta conexión la tensión de alimentación necesaria para su funcionamiento. Código de conexión:



Pin 1.- GND
Pin 2.- RXTX-
Pin 3.- RXTX +
Pin 4.- Vdc
Pin 5.- N.C.
Pin 6.- N.C.

No conectar para trabajar vía radio.

CARGADOR DE BATERÍA

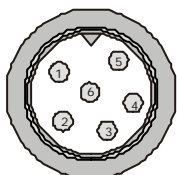
Mediante mini-jack hembra, para la entrada de carga de batería, de tensión nominal 8,2 V. La polaridad de esta entrada es:



RECEPTOR RF

REMOTE (out)

Conector RC miniatura de 6 pines, macho. Utilizado para comunicar el receptor RF a la consola, y obtener al mismo tiempo por esta conexión la tensión de alimentación necesaria para su funcionamiento. Código de conexión:

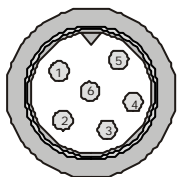


Pin 1.- GND
Pin 2.- RXTX-
Pin 3.- RXTX +
Pin 4.- Vdc
Pin 5.- N.C.
Pin 6.- N.C.

CONSOLA TITAN

REMOTE (in)

Conector RC miniatura de 6 pines, hembra. Utilizado para conectar a TITAN el mando a distancia, o el receptor RF. Desde este conector se obtiene la alimentación necesaria, Vdc, para el equipo conectado. Código de conexión:



Pin 1.- GND
Pin 2.- RXTX-
Pin 3.- RXTX +
Pin 4.- Vdc
Pin 5.- N.C.
Pin 6.- N.C.

FUNCIONAMIENTO

PUESTA EN MARCHA

Mando a distancia vía cable:

Conectar el cable de control desde el conector REMOTE de TITAN hasta el conector REMOTE del mando a distancia.

En TITAN: Acceder a su menú SETUP/REMOTE, y activar esta opción ENABLE. En la línea de estado de la consola, aparece el testigo *RMT* para indicarnos que el mando está habilitado.

Nota: Sólo las consolas TITAN con versión de software 1.40 ó superior, soportan el mando a distancia.

Mando a distancia vía radio:

Conectar el cable de control desde el conector REMOTE de TITAN hasta el conector REMOTE del receptor RF.

En el receptor RF:

Su LED verde, **POWER**, debe estar encendido, indicándonos que está correctamente alimentado.

Su LED tricolor, **SIGNAL**, aparecerá en rojo cuando no recibe señal, y parpadeará en verde cada vez que recibe un comando desde el mando a distancia.

En TITAN: Acceder a su menú SETUP/REMOTE, y activar esta opción ENABLE. En la línea de estado de la consola, aparece el testigo *RMT* para indicarnos que el mando está habilitado.

Nota: Sólo las consolas TITAN con versión de software 1.40 ó superior, soportan el mando a distancia.

General:

Encender el mando a distancia pulsando, durante 1 segundo, su tecla **ON**, cuando el display se encienda, soltar **ON**. (Si la tecla **ON** sigue pulsada el mando volverá a apagarse).

Volver a pulsar **ON ON**, doble clic, para llevar a TITAN a una situación “conocida”, y tomar el control de la consola.

Ahora, el control de TITAN está en el mando a distancia, y el testigo de la línea de estado de la consola aparece como: **RMT**

El mando está totalmente operativo.

Consultar la página 19, para obtener más información sobre las posibles configuraciones de TITAN en lo referente al mando a distancia.

Lea atentamente este manual, y si es necesario, el manual de TITAN. La operación en el mando a distancia es exactamente igual al de su consola.

BASES DE UTILIZACIÓN DEL MANDO A DISTANCIA

Las teclas del mando a distancia tienen asociadas 2 funciones, una directa y otra secundaria. Accedemos a las funciones secundarias, mediante la tecla azul **SHIFT**.

8 DIR



A una función directa, en el ejemplo **8**, accedemos pulsando la tecla asociada.

A una función secundaria, en el ejemplo **DIR**, accedemos pulsando **SHIFT** y después, su tecla asociada. Es decir, a **DIR** se accede pulsando **SHIFT 8**.

En cada tecla, la función directa es la que se encuentra serigrafiada en primer lugar, en color blanco (o azul oscuro para el teclado numérico), y la función secundaria es la que se encuentra serigrafiada en segundo lugar, en color azul claro. Normalmente las funciones secundarias tienen menor importancia, o menor frecuencia de uso que las directas.

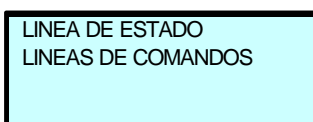
Para acceder a una función secundaria no es necesario mantener pulsada la tecla **SHIFT**.

Un “doble clic” de una función directa, son 2 pulsaciones consecutivas y rápidas de su tecla asociada.
 Un “doble clic” de una función secundaria, son 2 pulsaciones de la tecla **SHIFT** consecutivas y rápidas, y después una pulsación de su tecla asociada. Es decir, a **DIR DIR**, se accede pulsando **SHIFT SHIF 8**. Evidentemente podemos pulsar también **SHIFT 8 SHIFT 8**, pero si no somos demasiado rápidos con el teclado, el método anterior, nos resultará mucho más cómodo y eficaz.

Cada vez que pulsamos **SHIFT** en el display aparecerá: *SH*, indicándonos que vamos a acceder a una función secundaria.

Cada vez que pulsamos **SHIFT SHIFT** en el display aparecerá: *SHx2*, indicándonos que vamos a acceder a un doble clic de una función secundaria.

Los mensajes e información, que aparecen en el display alfanumérico del mando se representan siempre en cursiva y en mayúsculas: *LINEA DE ESTADO*, *LINEAS DE COMANDOS*:

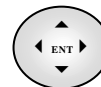


La línea 1, línea de estado, contiene los indicadores de estado: modo de la cruceta, estado de la batería, indicador de **SHIFT**, tiempo del cronómetro, etc.

Las líneas 2, 3 y 4, líneas de comandos, van mostrándonos todas las pulsaciones enviadas del mando a la consola.

Los datos numéricos se introducen desde el teclado numérico, en este manual se representan cómo **#n**. Pueden ser números de uno o más dígitos. Ejemplo: **#1**, **#2**.

La tecla en cuadratura, “cruceta”, tiene varios modos de funcionamiento:



Por defecto, simula un Joystick de 2 direcciones, en la línea 1 del display vemos: *JS*

Si pulsamos **GOM**, trabaja en modo masters, en la línea 1 del display vemos: *M#n*

Si pulsamos **GOC**, trabaja en modo canales, en la línea 1 del display vemos: *C#n*

Si pulsamos **MACRO**, puede trabajar en modo macros, en la línea 1 del display vemos: *m#n*

Si pulsamos **MENU**, simula cursores, en el display tenemos presente el menú del mando.

La cruceta está formada por 5 funciones básicas:

ENT, a la que accedemos pulsando en la parte central de la cruceta

▲, a la que accedemos pulsando en la parte superior de la cruceta

▼, a la que accedemos pulsando en la parte inferior de la cruceta

◀, a la que accedemos pulsando en la parte izquierda de la cruceta

▶, a la que accedemos pulsando en la parte derecha de la cruceta

COMPORTAMIENTO DE LOS DIFERENTES MODOS DE LA CRUCETA

Modo Joystick, *JS*:

Este es el modo de funcionamiento por defecto. Nos permite dar un nivel de dimmer, continuo, a los canales seleccionados y asignar un color a los scrollers seleccionados. Así:

▲ incrementa nivel de dimmer, ▼ decrementa nivel de dimmer,

◀ baja color-scroller, ▶ sube color-scroller.

CRUCETA	Modo: <i>JS</i>
▲	Joystick ↑
▼	Joystick ↓
◀	Joystick ←
▶	Joystick →

Modo Master, $M\#n$:

Donde $\#n$ es el número del master sobre el que estamos trabajando.

A este modo accedemos pulsando **GOM**. Nos permite seleccionar un master concreto, y controlar su nivel desde su potenciómetro, o acceder a su tecla GO.

Al pulsar **GOM** accedemos al master 1, por defecto, pero podemos seleccionar cualquiera de ellos, indicando su número. Ejemplo: Para acceder al control del master 24, pulsar **GOM 2 4**. Así:

- ▲ equivale a subir el potenciómetro del master seleccionado,
- ▼ equivale a bajar el potenciómetro del master seleccionado,
- ◀ Nos permite acceder al master anterior, $M(\#n-1)$,
- ▶ Nos permite acceder al master siguiente, $M(\#n+1)$.

ENT es la tecla GO del Master seleccionado, y su respuesta dependerá del modo seleccionado en la consola para estas teclas: GO / FLASH / FLASH-SOLO.

CRUCETA	Modo: $M2$	Modo: $M3$	Modo: $M4$
▲	Fader del master 2 ↑	Fader del master 3 ↑	Fader del master 4 ↑
▼	Fader del master 2 ↓	Fader del master 3 ↓	Fader del master 4 ↓
◀	A master anterior. $M1$	A master anterior. $M2$	A master anterior. $M3$
▶	A master siguiente. $M3$	A master siguiente. $M4$	A master siguiente. $M5$
ENT	GO del master 2	GO del master 3	GO del master 4

En general, cada vez que deseamos acceder a la tecla de asignación de un master, por ejemplo, a la tecla de asignación del master 23: $M23$, en el mando debemos pulsar: **GOM 2 3 ENT**

Modo Canales, $C\#n$:

Donde $\#n$ es el número del canal sobre el que estamos trabajando.

A este modo accedemos pulsando **GOC**. Nos permite seleccionar un canal, y darle un nivel simulando el acceso a su potenciómetro, o realizar un flash sobre el mismo, simulando el acceso a su tecla de flash. Para acceder un canal concreto, debemos introducir su número. Ejemplo: Acceder al canal 12 pulsar **GOC 1 2**.

En el display vemos $C12$. Así:

- ▲ incrementa el valor del canal activo,
 - ▼ decrementa el valor del canal activo,
 - ◀ Acceso al canal anterior, $C(\#n-1)$,
 - ▶ Acceso al siguiente canal, $C(\#n+1)$,
- ENT**, es la tecla FLASH del canal seleccionado.

CRUCETA	Modo: $C\#n$
▲	Incrementa nivel del canal
▼	Decrementa el nivel del canal
◀	Acceso al canal anterior
▶	Acceso al siguiente canal
ENT	Flash del canal

Modo Macros, $m\#n$:

Donde $\#n$ es el número de la macro preseleccionada.

A este modo accedemos pulsando (esta función debe estar configurada en modo macro, para la macro 0, = $m00$). Nos permite seleccionar una macro y activarla. Para acceder a una macro concreta, podemos introducir su número. Ejemplo: Acceder a la macro 12 pulsar **1 2**. En el display vemos $m12$. Así:

- ▲ No tiene función,
- ▼ No tiene función,
- ◀ Acceso a la macro anterior, $m(\#n-1)$,
- ▶ Acceso a la siguiente macro, $m(\#n+1)$,

ENT, ejecuta la macro preseleccionada.

CRUCETA	Modo: $m\#n$
◀	Acceso a la macro anterior
▶	Acceso a la siguiente macro
ENT	Ejecuta la macro preseleccionada

Modo Menú:

A este modo de funcionamiento accedemos pulsando **MENU**. Dentro de los menús podemos configurar el mando a distancia, y acceder a algunas funciones especiales. La cruceta nos ayuda a movernos por las diferentes opciones, a seleccionarlas y a salir de este modo menú, de forma similar a como funcionan las teclas de flecha de TITAN. Así:

- ▲ flecha arriba, mueve el cursor a la línea superior.
 - ▼ flecha abajo, mueve el cursor a la línea inferior.
 - ◀ flecha izquierda, mueve el cursor a la siguiente opción.
 - ▶ flecha derecha, mueve el cursor a la opción anterior.
- ENT** es la tecla ENTER para aceptar selección y salir de los menús.

CRUCETA	Modo: <i>Menus</i>
▲	↑
▼	↓
◀	←
▶	→
ENT	ENTER

De cualquier modo de la cruceta, excepto del modo menú, se sale cuando realizamos cualquier pulsación externa a la propia cruceta.

En cada nueva selección, volvemos a tener la cruceta en modo *JS*.

LA PANTALLA PRINCIPAL

El mando a distancia dispone de 2 pantallas, la pantalla principal, y la pantalla de menús.

Al encender el mando siempre nos encontramos situados en la pantalla principal.

En la línea de estado, línea 1 del display, encontramos todos los testigos necesarios para el correcto funcionamiento del mando.

En las líneas de comandos, líneas 2-4, se van mostrando las funciones enviadas a TITAN desde el mando a distancia:

JS	SHx2	99%	0.0
CHANNEL	2	5	@ 5 0
TEXT			

En la línea de comandos, de izquierda a derecha, disponemos de los siguientes testigos:

TESTIGO	ESTADOS	SIGNIFICADO
CRUCETA	<i>JS</i>	La cruceta está simulando en Joystick de TITAN en sus 2 direcciones.
	<i>M#n</i>	La cruceta está en modo masters, con acceso al master previo/siguiente.
	<i>C#n</i>	La cruceta está en modo canales, con acceso al canal previo/siguiente.
	<i>m#n</i>	La cruceta está en modo macros, con acceso a la macro previa/siguiente.
FUNCIÓN SHIFT	<i>SH</i>	Hemos pulsado SHIFT y la siguiente tecla pulsada nos devolverá su función secundaria.
	<i>SH*2</i>	Hemos pulsado un doble clic de SHIFT y la siguiente tecla pulsada nos devolverá un doble clic de su función secundaria.
		No existe una pulsación previa SHIFT , y la siguiente tecla pulsada nos devolverá su función principal.

ESTADO DE BATERÍA	99%	Nos muestra el nivel de carga de la batería interna. Cuando este valor baja del 30% <u>el LED del mando parpadea en rojo.</u> Cuando este valor baja del 20% el mando se apaga de forma automática.
CRONÓMETRO MACRO ■	0.0	La tecla ■ está configurada como cronómetro. Y siempre se muestra el valor actual del mismo (en el rango de 0,0 a 99,9 con precisión de décimas de segundos, y de 100 a 999 segundos con precisión de segundos). Cuando el cronómetro está activo, el <u>LED del mando parpadea en color naranja.</u> (Más información sobre el cronómetro en la página 13)
	m##	La tecla ■ está configurada como acceso directo a la macro número ##.
	mac	La tecla ■ está configurada como acceso directo a macros, y nos permite acceder a cualquier número de macro. (Más información sobre macros en la página 13)

TOMA DE CONTROL Y CORRESPONDENCIA DE FUNCIONES

- Encender el mando pulsando **ON**.
- Para tomar el control de la consola desde el MDT: doble clic de la tecla ON.

En TITAN si procede:

- Se desactiva el modo Blind.
- Se abandona cualquier modificación en proceso. Salimos del modo MODIFY.
- Las teclas de Master se fijan en modo GO
- Se abandona cualquier pantalla de examen o edición.
- Se retorna al menú principal.
- Las funciones de blackout del master general (GM) y del el master de masters se desactivan.
- Se cancela la macro en grabación.
- Se cancela la función LN.TM en curso.
- Se cancela la función activa de RATE.
- Salimos de modo Double y volvemos al banco 1 de canales en modo canales.

Estas situaciones anteriores se consideran “no naturales” para el trabajo desde el mando a distancia, y existe un control adicional para impedirnos llegar a las mismas desde el propio mando a distancia.

- Para retomar el control desde TITAN: doble clic en la tecla EXAM (de la consola).

Las teclas de función que encontramos en el mando a distancia tienen el mismo comportamiento que las teclas de la consola. Solo existen algunas excepciones, que iremos comentando a lo largo de este manual.

La siguiente lista nos muestra esta correspondencia:

MANDO	TITAN
■	Programable en menu *
ESC	ESC
GO	GO
PAUSE	PAUSE
BACK	BACK
TO.PR	TO.PR
CH	CHANNEL
EXCEPT	EXCEPT
THR	THRU
@	@
REC	REC
LOAD	LOAD
GOM	Acceso a masters*
GOC	Acceso a canales*
TEST	TEST

MANDO	TITAN
ST	TO.ST
MDF	MDFY (MODIFY)

MANDO	TITAN
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0
C	C
.	.

MANDO	TITAN
STEP	STEP del chaser
DIR	DIR del chaser
GOPS	GOPS del chaser
FLM	FL.MT
TIME	TIME

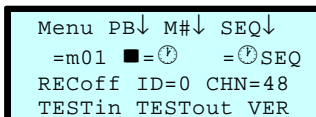
A la que debemos añadir las teclas del mando que solo tienen función internamente:

MANDO	FUNCION
ON	Nos permite encender el mando, y mediante un doble clic tomar el control de TITAN.
OFF	Nos permite apagar el mando a distancia.
MENU	Acceso al menú del mando a distancia.
SHIFT	Nos permite acceder a la segunda función de cualquiera de las teclas. Recordar que un doble clic en esta tecla nos permite enviar el doble clic de la segunda función de la siguiente tecla pulsada. No es necesario mantener pulsada esta tecla! En el display aparecerá <i>SH</i> cada vez que pulsamos esta tecla u aún no está usada, ó <i>SHx2</i> cuando hemos realizado un doble clic de la misma.

Nota: Si el usuario nota la falta de alguna función, siempre puede “acceder” a la misma grabando previamente una Macro en TITAN que contenga la tecla o secuencia de teclas necesitadas.

EL MENU

Accedemos al menú pulsando **MENU**. En el display visualizamos todas las opciones:



La opción seleccionada es la opción encerrada entre los cursores: *Menu*
Los cursores se mueven con las funciones de la cruceta: *Menu*, y su posición **ENT** nos permite activar la opción seleccionada.

Para salir de los menús, podemos:

- a) Volver a pulsar la tecla **MENU**.
- b) Acceder a la opción *Menu* con los cursores, y pulsar **ENT**.

Opciones de Configuración







•=*m01* ■ = ? • = ? *SEQ*

El mando a distancia dispone de una función programable, ■. Esta función siempre tiene asignada 1 de las 3 opciones mostradas en la línea 2 del menú, y sólo 1 de ellas. La opción actualmente asignada queda remarcada con el símbolo ■ =

Para asignar una nueva opción a ■, acceder con lo cursores a la opción deseada y pulsar **ENT**.

Las opciones son:

- a) •=*m01* Esta opción nos permite ejecutar una macro de forma directa al pulsar ■. Por defecto la macro 1. Seleccionando •=*m01* con los cursores, podemos editar el número de la macro a ejecutar. Si en esta opción, fijamos como número de macro, la macro 00, dejamos la tecla ■ para acceso a cualquier macro. En este modo, al pulsar ■ activamos la cruceta en modo macro, y también podemos acceder a una macro concreta, ejemplo, para ejecutar la macro 12, pulsar ■ 1 2 **ENT**

- b)  Opción por defecto, que nos permite utilizar el cronómetro del mando, controlado desde la tecla . Pulsar  para iniciar y activar el cronómetro, y volver a pulsar  para detener el cronómetro. Cualquier tiempo comienza a medirse desde 0.0 segundos.
- c)  *SEQ* Esta opción nos permite utilizar el cronómetro del mando para medir el tiempo transcurrido entre dos pulsaciones consecutivas de la tecla **GO** (de la secuencia). El cronómetro siempre está activo, y se reinicia cada vez que pulsamos , **ó** **GO**.

Los tiempos actuales del cronómetro se visualizan en la esquina superior derecha del display, y si el cronómetro está activo, el LED del mando parpadea en color naranja.

RECoN

Es posible deshabilitar el funcionamiento de las funciones **REC** y **MDF**, de tal forma, que podemos impedir la grabación o modificación de presets, por error, cuando estamos trabajando desde el mando a distancia.

Para conmutar entre ambas posibilidades, pulsar **ENT** situados sobre esta opción.

Si en el display vemos *RECoN*, las funciones **REC** y **MDF** están activas.

Si en el display vemos *RECoFF*, las funciones **REC** y **MDF** están desactivadas.

Cuando **REC** y **MDF** están desactivadas (*RECoFF*) el LED del mando a distancia está encendido en rojo.

ID=0

El mando a distancia tiene un identificador, **ID**, que le permite diferenciarse de otros mandos. El ID es un número del 0 al 7, que debe coincidir con el ID indicado en TITAN (en el la opción SETUP/RMT/ID) para que la comunicación sea posible. Sólo cuando el ID indicado en TITAN es 8:All (ID por defecto) la consola “atenderá” a todos los mandos posibles, sea cual sea su ID. En caso contrario, TITAN solo atenderá al mando a distancia cuyo ID coincida con el indicado en la propia consola.

Utilizar la cruceta para llevar el cursor a la opción: *ID=0*. Una vez situados en este punto, podemos teclear el número de ID deseado para el mando, desde su teclado numérico.

CHN=72

En esta opción seleccionamos el modelo de TITAN (48, 72 ó 96) a la cual tenemos conectado el mando a distancia, para ajustar la respuesta del mando a las características de la consola.

Opciones de Test

TESTin *TESTout* *VER*

El mando a distancia dispone de unas menús de entradas (in) y salidas (out) para testear el correcto funcionamiento de sus teclas, el LED y el Display.

Además de un Test de Versión, donde podemos consultar el número de versión de software del mando.

Para acceder a cualquiera de los TEST disponibles, seleccionarlos con el cursor, y pulsar **ENT**.

TESTin, al entrar en este TEST, podemos ver la lectura del nivel de carga de la batería, y comprobar el funcionamiento de cualquier tecla del mando, pulsándola, su nombre aparecerá en el display.

TESTout, al entrar en este TEST, podemos comprobar el funcionamiento del LED, en verde, *GREEN*, en rojo, *RED*, y del display, que parpadearán mientras estén seleccionados. Para pasar de una selección a otra, pulsar ►

VER

Al seleccionar esta opción, en el display, podemos leer el número de versión de software, *REMOTE V1.00*.

Comandos especiales – Playbacks Zero

PB *M#* *SEQ*

3 comandos especiales, que nos permiten, “limpiar” la información de escena procedente de los playbacks de la consola. Así, podemos llevar todos los masters a su nivel 0% (*M#*), llevar sólo la salida de la secuencia a 0% (*SEQ*) o llevar tanto las salidas de los masters como de la secuencia al 0% (*PB*).

Estos comandos tienen su correspondencia en TITAN con los comandos de menú MENU/PB-ZERO

Menu.Pb-Zero STATUS MASTERS SEQ ALL-PB

Para ejecutar uno de estos comandos, acceder a ellos con el cursor y pulsar **ENT**. El comando se ejecuta, y el sistema nos lleva a la pantalla principal de forma automática.

MODOS BÁSICOS DE FUNCIONAMIENTO

La mayor parte de las funciones de su consola TITAN, se pueden realizar desde el mando a distancia. Pero debido a la forma de trabajo desde un mando a distancia, en este manual, queremos destacar algunas de las formas más habituales de uso.

Por otra parte podemos acceder a cualquier función que necesitemos vía macro, aunque no esté específicamente pensada en el mando a distancia. Debemos tener en cuenta que:

- TITAN no nos permitirá acceder a pantallas de edición. Consideramos pantallas de edición, las pantallas tipo “tabla” donde vamos introduciendo valores. Algunos ejemplos son: La pantalla SEQ, la pantalla de edición de chases, etc.
- TITAN no permitirá activar funciones como LN.TM ó RATE, cuando estas se accionan desde el mando a distancia.
- TITAN no permitirá el acceso a los menús del sistema.
- TITAN no nos permitirá la grabación de macros desde el mando.
- En resumen, TITAN no permitirá que accedamos a estas situaciones “no naturales” para un mando a distancia.

Por otra parte, es importante recordar que la “inteligencia” del sistema se encuentra en la propia consola, y el acceso a la información desde el mando a distancia no es posible.

Si aún así, alguna vez deseamos devolver a TITAN a un estado conocido, podemos volver a pulsar, en el mando a distancia **ON ON** (consultar página 12), o enviar el comando **C C** (doble clic).

Nota:

Debido a que el mando a distancia es un periférico dedicado a TITAN, y que los comandos realizados son los propios de la consola, en este manual no se hace hincapié en el funcionamiento o enumeración de los mismos, si en algún momento se necesita consultar algún comando, puede encontrarlos en el manual de TITAN.

TEST DE CANALES y GRABACIÓN BÁSICA

Durante el montaje, y en las primeras horas de un proyecto, básicamente el mando se utiliza para “probar” canales, con el fin de poder dirigir, de forma sencilla, estos elementos. Veamos algunos ejemplos:

Test de canales consecutivos, comenzando desde el 1:

CH 1 TEST, TEST, TEST..

Test de canales de manera aleatoria:

CH 1 TEST, 45 TEST, 67 TEST..

Por defecto la cruceta nos proporciona el control de intensidad de los canales seleccionados (JS).

Nota: El uso consecutivo, en el mando, de **TEST** (sin indicar previamente el número de canal) nos puede llevar a perder la referencia numérica del elemento que estamos controlando, sobre todo en las primeras horas. Esto no es ningún problema, en cualquier momento podemos volver a fijar esta referencia, indicando el canal deseado: **CH 38 TEST**

Si no disponemos de grupos o presets en la consola, y deseamos grabarlos desde el mando a distancia, podemos crearlos, de forma sencilla. Veamos unos ejemplos:

Agrupar los canales del 10 al 15 más el 37 en un grupo sobre el master 2.

CH 10 THRU 15 CH 37 @ @ LOAD GOM ▶ ENT REC

Grabar el siguiente preset libre con los canales del 1 al 3 a 100%.

CH 1 THRU 3 @ @ REC

Si intentamos grabar un preset concreto (# REC) y el preset está ocupado, la consola nos pedirá confirmación (nueva pulsación de **REC**), pero desde el mando a distancia no disponemos de esta información. Para evitar este tipo de situaciones, se recomienda grabar siempre en el siguiente preset libre. Por otro lado, existe una forma de “ver” si la consola ha mostrado un mensaje de error, consultar para más detalles la página 19 de este manual.

REPRODUCCION DE CROSSFADES

Posteriormente, en los primeros ensayos, podemos utilizar el mando a distancia para repasar las diferentes escenas desde el propio escenario. Podemos reproducir la secuencia.

Podemos controlar la secuencia con sus funciones GO, PAUSE y GO-BACK.

Ejemplos:

GO, activa el siguiente crossfade, **GO**.

PS, detiene el crossfade en curso, **PAUSE**

BK, invierte la dirección del crossfade en curso, o activa el crossfade anterior, **GO-BACK**.

#1 TO .PR, lleva el preset #1 a X2

#2 ST (SHIFT TO .PR), lleva el paso #1 a X2.

Recordar que disponemos de la función especial de menú: **SEQ↓**, que nos permite llevar la secuencia a 0%. Comando que además nos sitúa el último preset lanzado en X2, preparado para comenzar su salida a escena en el siguiente comando de **GO**.

REPRODUCCION EN MASTERS

Si necesitamos reproducir los contenidos de los masters, ya sean presets, grupos o chases, el mando a distancia nos proporciona un modo sencillo para acceder a su control.

Si los masters no tiene contenidos, o los contenidos no son los deseados, podemos:

Realizar la carga de los mismos desde una página ya grabada, o de forma manual, indicando que elemento deseamos cargar y donde. Veamos unos ejemplos:

Cargar la página 901 en los masters: **9 0 1 LD**
 Cargar las memorias 1 en adelante en los masters: **1 LD LD**
 Cargar el chase 801 en el master 11-12: **8 0 1 LD GOM 1 1 ENT**

Una vez que los masters tienen los contenidos deseados, y siguiendo los ejemplos anteriores, podemos:

Disparar el master 1: **GOM ENT**
 Disparar los masters 1, 3 y 4: **GOM ENT, ▶ ▶ ENT, ▶ ENT**
 ó GOM ENT, GOM 3 ENT, GOM 4 ENT
 Disparar el chase 801, en el master 11: **GOM 11 ENT**
 Subir el master 3 hasta el nivel deseado: **GOM 03 ▲▲▲▲**

Recordar que disponemos de la función especial de menú: **M#↓**, que nos permite llevar todas las salidas de los masters a 0%, y retornar a un punto conocido del estado de todos los masters.

APAGADO DEL MANDO Y ESTADOS DE ACTIVACIÓN

Apagar siempre el mando utilizando su función **OFF**.

De esta forma el mando a distancia podrá guardar sus parámetros de configuración: Su número de ID, la configuración de **■**, y el estado de **REC**.

Estos parámetros no se conservarán cuando:

En los mandos vía cable, desconectamos el cable antes de apagar el equipo.

En los mandos vía radio, dejamos el mando inactivo hasta que se apague solo.

Los mandos vía radio, se pueden apagar de forma automática por 2 motivos:

1. Cuando la carga de la batería está a un nivel inferior al 20%
2. Cuando en el mando no hemos pulsado ninguna tecla en 10 minutos. Cuando el mando lleva 1 minuto sin recibir ninguna pulsación de tecla, apaga el display, con el fin de preservar las batería del mismo.

Los estados de activación del mando, controlados de forma automática por software, se reflejan en el LED tricolor del mismo. Estos son diferentes para los mandos vía radio (batería) o vía cable (sin batería).

Veamos ahora una tabla resumen de estos estados de activación y los estados del LED tricolor, ordenada según prioridad:

Función / Estado	LED tricolor en mando vía radio	LED tricolor en mando vía cable
Carga de batería inferior al 30%	ROJO PARPADEANDO	-- --
Display apagado	VERDE PARPADEANDO	-- --
Cronómetro activo	NARANJA PARPADEANDO	NARANJA PARPADEANDO
Tecla REC inhabilitada	ROJO ENCENDIDO FIJO	ROJO ENCENDIDO FIJO
Mando activo en modo normal	APAGADO	APAGADO

El LED tricolor, siempre nos mostrará el estado de mayor prioridad, es decir, si en algún caso el mando coinciden 2 estados o funciones, se nos mostrará solo la más prioritario.

Ejemplo: Suponer que tenemos el cronómetro activo, y el display del mando se ha desactivado, en este caso la información que nos mostrará el LED será la de display desactivado.

RESET y ACTUALIZACION DE SOFTWARE EN EL MANDO

RESET

Mandos a distancia con batería:

Existe un pequeño botón de Reset interno, PL31, al cual se accede retirando la tapa trasera del mando a distancia, para realizar un Reset será suficiente pulsar este botón de Reset.

Mandos a distancia vía cable que no llevan batería:

Para realizar un Reset de este tipo de mandos a distancia, será suficiente retirar el conector REMOTE unos segundos.

¿Cuándo es necesario un Reset?

Ante una descarga electrostática fuerte, o un ruido electromagnético de energía superior a la permitida, el microcontrolador del mando puede sufrir un bloqueo. En este caso será suficiente realizar un Reset.

ACTUALIZACION DE SOFTWARE

El mando a distancia podrá actualizarse en cualquier momento a una versión superior. Su distribuidor LT podrá informarle de las nuevas versiones, o directamente, se puede consultar este dato en la página web www.lt-light.com, donde además puede obtener el software, las aplicaciones e instrucciones necesarias para actualizar su mando a distancia.

El software del mando a distancia se podrá actualizar siguiendo cualquiera de estos caminos:

1. Enviando el mando a distancia a su distribuidor LT más cercano.
2. Mediante la aplicación de PC, TITANRMTUPDT###.EXE, y el cable especial de actualización serie.

Para esta última opción, se necesitará:

Un ordenador personal, PC, con el puerto serie COM 1 ó COM2, libre.

La aplicación TITANRMTUPDT###.EXE que podrá obtener en la web o mediante su distribuidor.

El cable de actualización.

(Las instrucciones para el proceso de instalación y ejecución lo podrá encontrar en la propia aplicación)

CONFIGURACIÓN EN TITAN

TITAN tiene un menú dedicado a configurar la comunicación con el mando a distancia, SETUP/RMT.

```
Setup.Rmt ENABLE DISABLE ID DMX  
Enable Id=0 Dmx=101.1
```

ENABLE/DISABLE

Cuando esta opción está en DISABLE (opción por defecto) TITAN no atenderá al mando a distancia. Para trabajar desde el mando a distancia es necesario poner esta opción en **ENABLE**.

ID.....0 a 8

El ID es un valor numérico desde 0 a 7, más el valor 8 como ID genérico. Recordar que los mandos a distancia pueden tener un ID de valor 0 a 7.

Cuando el ID de TITAN está a valor 0, solo atenderá a los mandos de ID=0, si está a 1, solo atenderá a mandos de ID=1, etc. Sólo cuando este valor está a 8, que es el valor por defecto de esta opción, TITAN atenderá a todos los mandos a distancia, sea cual sea su ID.

DMX....101,1

Cuando se trabaja desde el mando a distancia, el operador no tiene acceso a la información de TITAN.

Cuando, por ejemplo, grabamos un preset desde el mando, si este ya existe, TITAN mostrará un mensaje de confirmación para completar la operación, pero el operador no puede verlo. Para solucionar esta problemática, TITAN nos permite utilizar un canal de dimmer libre, por defecto el 101.1, que hará parpadear cuando aparezca en el sistema uno de estos mensajes de confirmación o error. Así, si en este canal de dimmer colocamos una lámpara visible, podemos “ver” la aparición de uno de estos mensajes reflejada en la lámpara.

TEST DE COMUNICACIÓN EN TITAN

Desde la consola TITAN, podemos testear que la comunicación es correcta, acceder al menú de TITAN **TEST/HARD/INPUTS**, y observar que todas las teclas pulsadas aparecen en esta pantalla de test.

Donde, ID es el número de identificación del mando a distancia que envía, FUNC es el código de la función recibida y ST es el estado de esta función (1 cuando la tecla se pulsa, y 0 cuando la tecla se suelta). Algunas teclas del mando no son enviadas (por ejemplo la tecla **MENU** o la tecla **SHIFT**, estas son de utilización y configuración del propio mando).

MANTENIMIENTO y SERVICIO TÉCNICO

Limpieza

Externa: Anual. Se debe realizar con un paño suave humedecido con agua y con el equipo totalmente desconectado y apagado. En ambientes especialmente "sucios" se puede realizar cada 6 meses.

Interna: Recomendable cada 5 años. Se debe realizar por el servicio técnico autorizado.

Elementos consumibles

Batería de alimentación. Recordar que las baterías suelen tener una vida útil de 3-5 años, dependiendo del cuidado y manejo de la misma.

Se recomiendan cargas lentas de batería siempre que sea posible.

No someter el equipo a altas temperaturas o humedad.

Cargar la batería con su cargador, no utilizar otros "métodos" de carga no especificados en este manual.

Garantía

Cubre cualquier defecto de fabricación o mal funcionamiento del equipo. No contempla los casos de errores producidos por un mal uso, fallos de elementos de protección o fallos de elementos consumibles.

La garantía no cubre los equipos manipulados por el usuario.

La garantía no cubre los costes de transporte de los equipos hasta los puntos de servicio técnico.

La garantía cubre los costes de mano obra y repuestos.

Puntos de servicio técnico en España

Madrid

C/ Matilde Hernández 31, 3ºC.

Edificio Jaén.

28019.

Tlf. 91 472 06 66

Zaragoza:

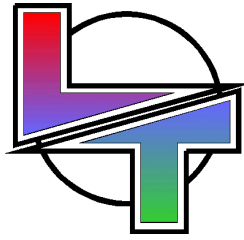
Pol. Ind. Malpica-Alfinden.

C/ Los Almendros 61.

50171 La Puebla de Alfinden.

Tlf: 976 10 89 59

Existe una lista completa y actualizada de los puntos de venta y servicio técnico, en www.lt-light.com.



*Porque tus
éxitos son los
nuestros*

www.lt-light.com



Especificaciones sujetas a posibles cambios sin previo aviso.