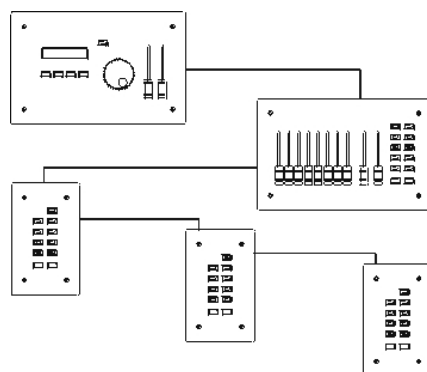


ARQ SYSTEM



Índice

1.- Descripción General	3
2.- Características	4
3.- Dimensiones	5
4.- Pre -Instalación	6
5.- Montaje y Conexionado	7-11
6.- Puesta en marcha	12
7.- Funcionamiento	13-28
8.- Mantenimiento	29
9.- Problemas más usuales	30
10.- Declaración de conformidad	31

1. Descripción general

El sistema ARQ está concebido para el control de la iluminación de las zonas comunes como halls, pasillos, zonas técnicas, etc., en edificios de pública concurrencia como, teatros, auditorios, hoteles, etc...

El sistema ARQ interconexióna varios elementos, de diferentes tipos, que se distribuyen por el edificio.

El único elemento que no puede duplicarse y que es requerido en cada instalación es el ARQ Master ya que es el encargado de gestionar el sistema y de proporcionar la señal DMX a las etapas de potencia. El resto de los elementos pueden combinarse y duplicarse varias veces hasta un máximo de 32 elementos remotos.

Con una única programación previa, del ARQ Master, y la asignación de la programación de las distintas iluminaciones, (presets), a los elementos del sistema, se puede controlar cada zona con una sola tecla.

La programación del equipo se puede modificar en cualquier momento. Esto permite tener una sistema de iluminación programado para ser controlado de forma rápida, sencilla y por otro lado, la flexibilidad de poder modificar la iluminación, en cuanto las necesidades lo requieran.

2. Características

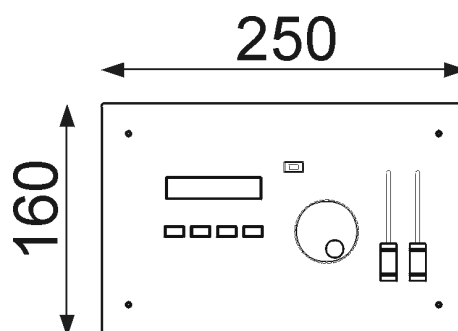
- Electrónica de control mediante microprocesador.
- Configuración del sistema mediante LCD, Encoder rotativo y 4 teclas de función.
- Direccionamiento individual de cada elemento
- Protocolo de comunicación CAN entre elementos del sistema.
- Protocolo DMX para la comunicación con equipos de regulación.
- Una única alimentación centralizada para todos los elementos.
- Asignación múltiple de un preset a varias teclas.
- Función de Bloqueo del sistema (desde el ARQ Master).
- Función Blackout en cada modulo. **BLK**
- Activación de presets a través de una tecla.
- Regulación directa de canales DMX a través de potenciómetros.
- Montaje de superficie o empotrado.
- Distintos acabados de los frontales.

Datos Técnicos

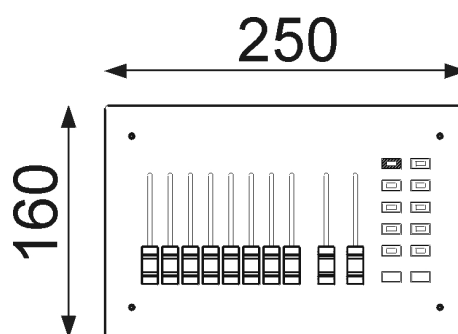
Alimentación	12v 1Amp DC
Tipo de conexionado	Mediante Bornes internas
Protocolo de comunicación	CAN
Señal de control de iluminación	DMX 512
Conector de señal DMX	XLR 5 pins
Direccionamiento	Mini Dips (und-dec)
Nº Max. de elementos total:	32 + 1 ARQ Master
Nº Max. de ARQ Master	1
Nº Max. de ARQ Faders	4
Nº Max. de ARQ Keys	32

3. Dimensiones

03200121 ARQ Master



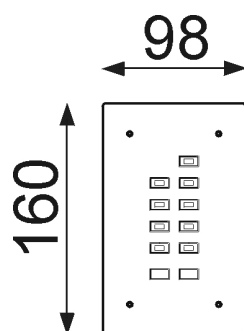
03200138 ARQ Faders



03200108 ARQ 8 Keys

03200104 ARQ 4 Keys

03200102 ARQ 2 Keys



Fondo de caja de superficie: 50mm

Fondo de caja de empotrar: 60mm

4. Pre - Instalación.

En la instalación de un sistema ARQ, resulta importante saber donde debe ir cada elemento remoto, antes de empezar la instalación, de esta manera podremos:

- Calcular la longitud del cableado que se necesita
- Optimizar el recorrido del cableado
- Encontrar la mejor ubicación para cada elemento respecto a la zona que debe controlar

Para plantear la instalación es recomendable aclarar las siguientes cuestiones:

Donde instalar el ARQ Master?

Desde el ARQ Master se programa y controla todo el sistema, desde él se tiene total control sobre el resto de los elemento remotos y desde él se genera la señal DMX necesaria para controlar los equipos de regulación.

Se recomienda instalar en una zona de acceso restringido para evitar manipulaciones indebidas.

Donde instalar un ARQ Key ?

Es el elemento remoto encargado de activar (mediante una tecla), los distintos presets que previamente se han programado desde el ARQ Master.

Su objetivo es facilitar un acceso rápido a una iluminación determinada.

Es recomendable que su ubicación permita un control visual de las distintas iluminaciones que se quieran controlar. (aunque no resulta imprescindible si será de gran ayuda para el usuario final, ver que se está activando)

Donde instalar un ARQ Fader ?

Es un elemento idéntico a una ARQ Key con el añadido de unos potenciómetros para el control y regulación directa de canales DMX. Desde el ARQ Fader también se puede grabar de forma local hasta 8 presets distintos.

Su ubicación puede ser valorada de la misma forma que un ARQ Keys.

5. Montaje y Conexión

El esquema general de conexionado del sistema se expresa en la figura 5.1.

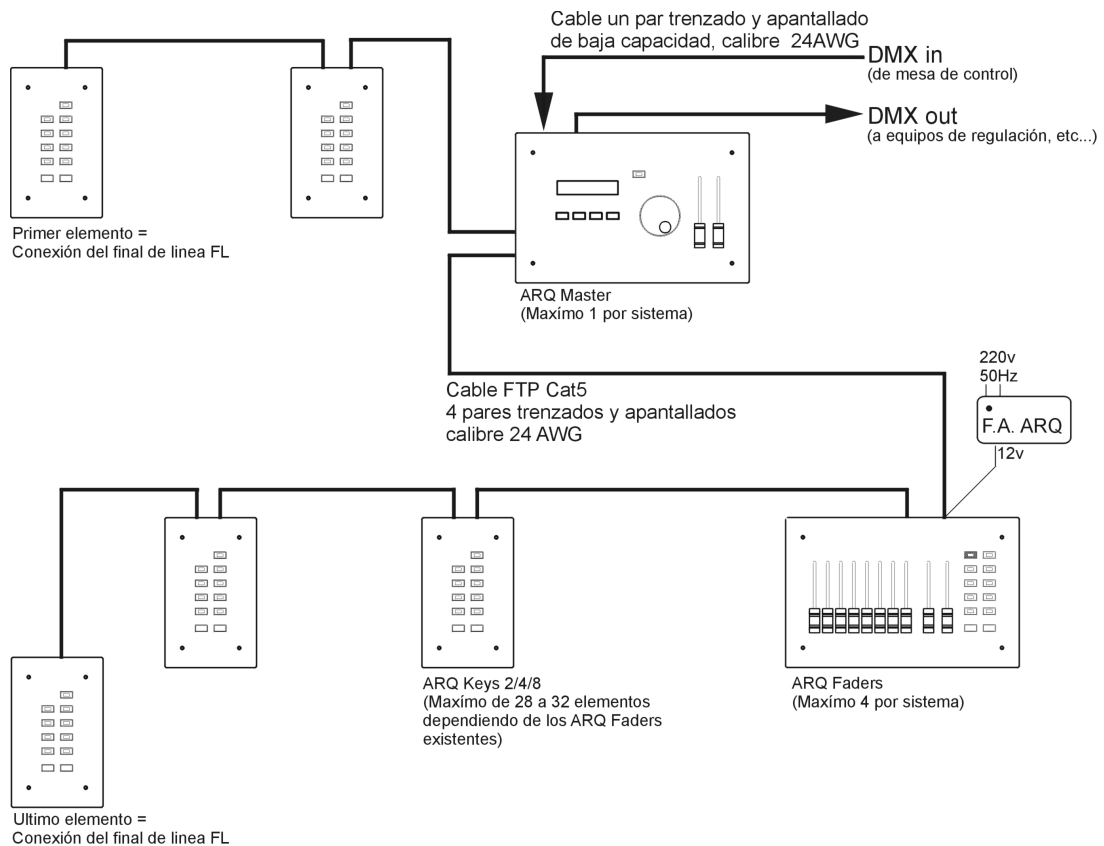
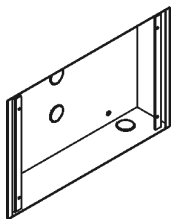


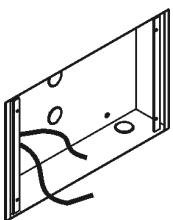
Fig. 5.1.

5.1 Montaje y preparación

El montaje de los elementos ARQ se puede hacer sobre cualquier superficie que permita la firme sujeción de la caja.



Según el formato elegido podemos montar los elementos en superficie sujetando la caja con tornillos o disponiendo del hueco necesario lo podremos empotrar en pared.



Una vez montada la caja debemos pasar los conductores necesarios para cada elemento. Normalmente tendremos una manguera de entrada y otra de salida, en el elemento al cual se vaya a conectar la F.A.A.RQ se necesario tener pasados los cables correspondientes.

Por ultimo en el ARQ Master también deberemos tener la manguera de entrada y/o salida de la señal DMX. En la tabla 1 se muestra el tipo de cable requerido en cada caso.

Tipo de conductor	
Señal CAN	Cable FTP CAT-5 4 pares trenzados y apantallados, calibre 24AWG
Señal DMX	Cable un par trenzado y apantallado de baja capacidad, calibre 24 AWG.
Alimentación	Cable 3 x 1mm

Tabla 1

5.2 Conexión de la F.A. ARQ

Es recomendable conectar la F.A. ARQ en el elemento que esté aproximadamente, a mitad de recorrido de la línea. Su conexión se indica en la figura 5.2 y 5.3.

La F.A. ARQ, debe conectarse a una línea de red 230v 50Hz, proporcionando la alimentación suficiente para todo un sistema ARQ.

Nota:

En caso de tener una distancia de cableado extremadamente larga y en función del numero de elementos de la instalación, podría ser necesario la instalación de una segunda F.A. ARQ para garantizar la buena alimentación del sistema.

Esta segunda F.A. ARQ, se podrá conectar en cualquier punto del bus de unión entre todos los elementos, siendo conveniente colorarla lo más alejada de la primera fuente y en paralelo con ella.

5.3 Conexionado de los elementos

El conexionado lo haremos desde un elemento, al siguiente y así sucesivamente hasta llegar a completar toda la instalación.

La única manguera a conectar debe ser del tipo FTP Cat-5 de 4 pares trenzados (un par sobra) y la conexión debe hacerse en la parte posterior del panel, tal y como indica la figura 5.2. y 5.3.

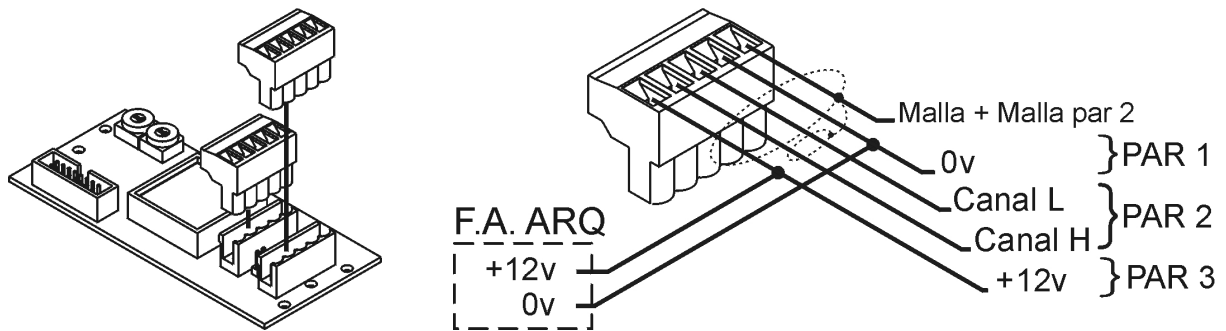


Figura 5.2. Conexionado ARQ Keys y ARQ Fader

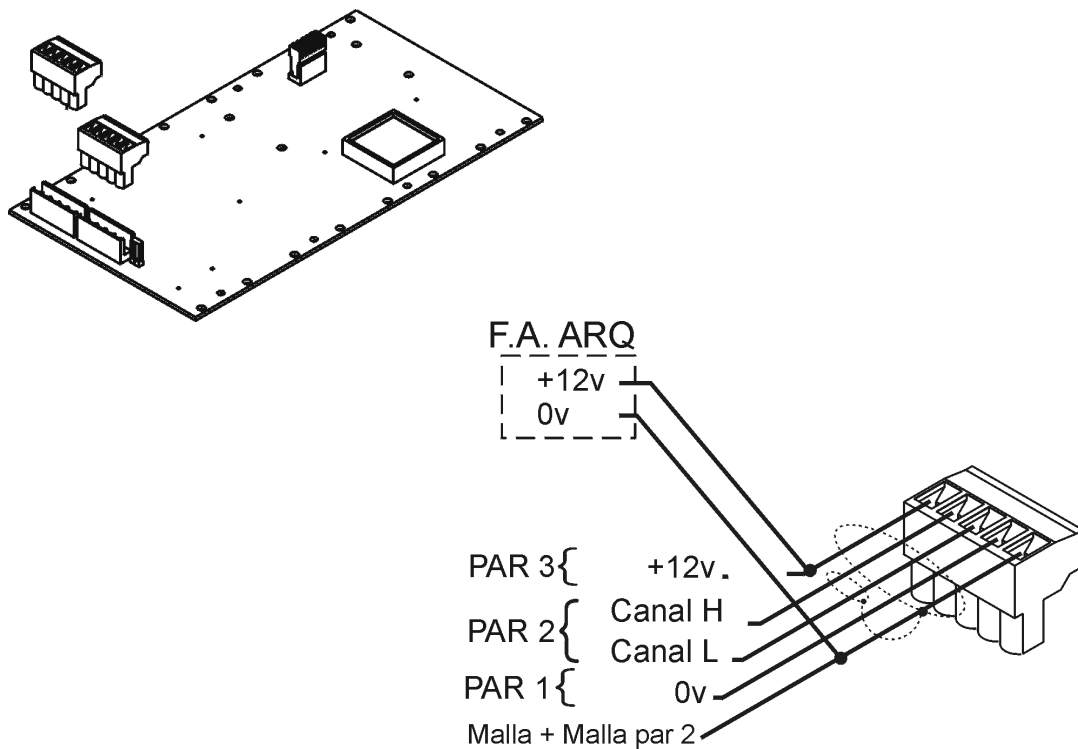


Figura 5.3. Conexionado ARQ Master

5.4 Final de línea FL

En el primer y último elemento de la línea, (los elementos que solo tienen una regleta de conexión) se debe implementar el Final de línea **FL** conectando el jumper indicado. Ver figura 5.4.

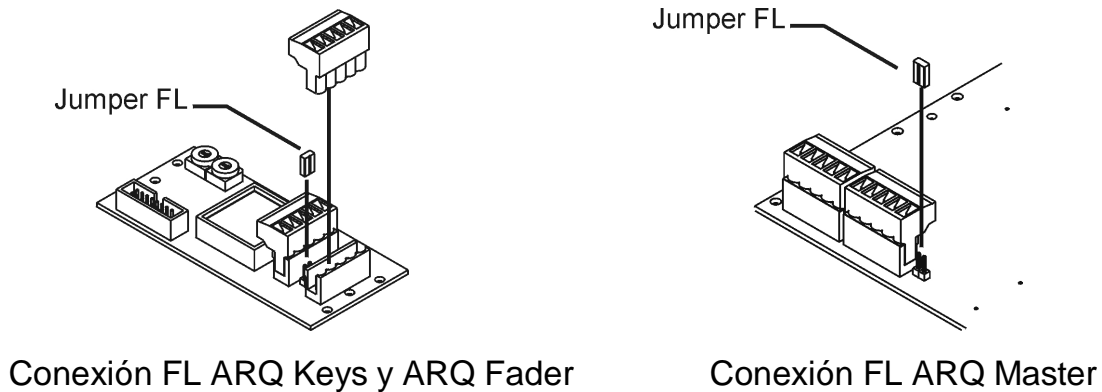


Figura 5.4.

5.5 Direccionamiento de los elementos remotos

A todos los elementos remotos se les tiene que asignar un número de dirección, del 0 al 31 para poder identificar cada elemento de forma individual desde el ARQ Master.

Para ello en la parte posterior del frontal hay dos selectores rotativos los cuales corresponden a las unidades y decenas de la dirección asignada. Ver figura 5.5.

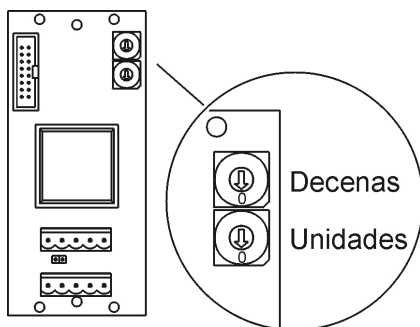


Figura 5.5.

En el caso de asignar la misma dirección a más de un elemento, estos se comportarán de forma idéntica y el sistema los tratará como un único elemento.

Si la dirección asignada a un ARQ Fader resulta duplicada, las funciones específicas del ARQ Fader quedarían anuladas y se comportaría como si fuera un ARQ Keys.

Atención:

Si la dirección asignada a un elemento es superior al valor 31, al conectar el sistema, las teclas del elemento empezarán a parpadear de forma continuada.

5.6 Conexión de la línea DMX

Por ultimo falta realizar la conexión de la línea DMX que va desde el ARQ Master hasta los equipos de regulación (etapas de potencia, etc..) y a la mesa de control.

La conexión de la señal DMX se realizara sobre un conector situado en la parte posterior del ARQ Master, tal y como se indica en la figura 5.6.

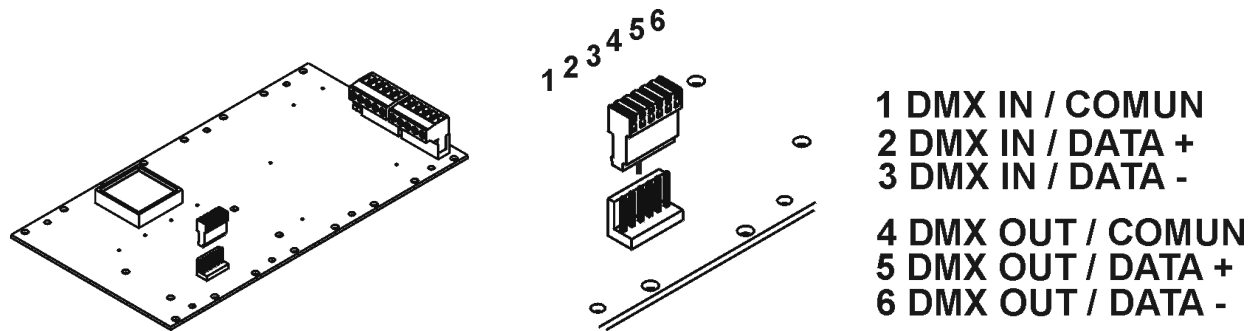
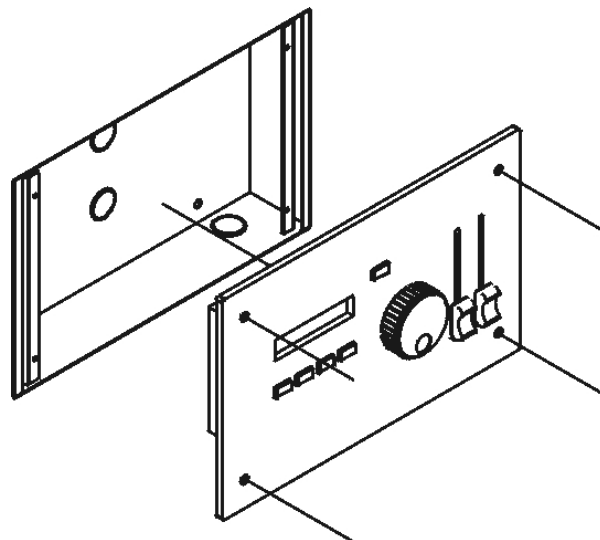


Figura 5.6.

Una vez realizado el conexionado del modulo, se procede al montaje del frontal sobre la caja mediante los 4 tornillos del frontal.



6. Puesta en marcha

Una vez realizada la instalación y el conexionado hay que proceder a la puesta en marcha inicial del sistema para la comprobación de las conexiones y comunicaciones del mismo. **¡¡Recordar que el conexionado de la señal DMX es:**

Pin1 : común, Pin2 : Data- , Pin 3: Data+ ,Pin 4: Libre, Pin5: Libre¡¡

6.1 Comprobación de la alimentación y señal CAN.

Conectar la F.A. ARQ a 230v 50Hz. Al conectar el sistema todos los pulsadores de cada elemento parpadearan durante unos segundos luego se apagaran quedándose únicamente el pulsador **BLK** parpadeando.

Con ello sabremos que el elemento está bien conectado, pero:

- Si el elemento no hace nada, hay que comprobar la conexión de la alimentación. Ver apartado 5.2.

Atención:

La alimentación es de 12v DC, por lo que el cableado tiene polaridad y es necesario respetar el orden de conexionado.

- Si el elemento mantiene permanentemente el parpadeo de sus teclas, hay que comprobar la dirección asignada, o el cableado de la señal CANAL L y CANAL H. Ver apartado 5.3.

Recomendación:

Si existe más de un elemento sin responder, empezar la verificación del conexionado por el elemento más cercano a la F.A. ARQ.

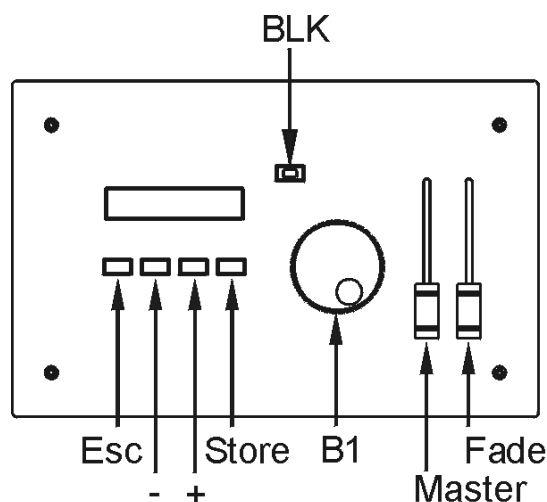
7. Funcionamiento

Una vez realizada la instalación y la puesta en marcha inicial comprobando que todo el sistema está bien conectado y direccionado podemos empezar a programar los distintos presets y la asignación de estos a los elementos remotos.

Para hacer la programación del sistema trabajaremos únicamente con el ARQ Master, el cual se encargará de dirigir la información a los distintos elementos.

7.1 ARQ MASTER

A continuación se describen los distintos elementos que componen el ARQ Master y las distintas pantallas que se dan en el display, para acceder a los menús y funciones del equipo.



Para navegar por las distintas pantallas y opciones se puede hacer mediante las teclas **+ / -** o mediante el botón rotativo de navegación **B1**.

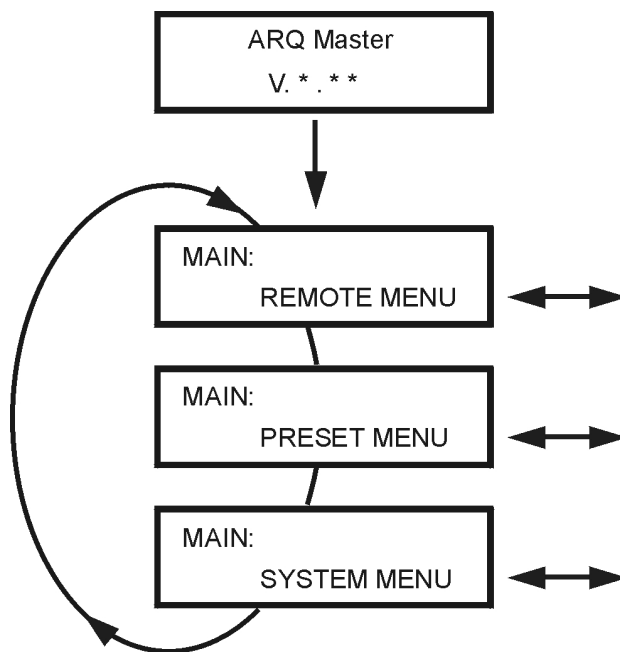
La confirmación de las distintas opciones se hará mediante la tecla **Store** y para salir de las funciones o menús, mediante la tecla **Esc**.

Función BLK

Al pulsar la función BLK desde el ARQ Master, las salidas de los canales DMX de todos los presets lanzados quedan a 0 de forma temporal hasta que se vuelve a pulsar la función BLK para restaurar el estado anterior.

7.2 Menús principales

En los menús principales encontramos una primera pantalla al inicializar el sistema que durante unos segundos no informa de la versión de software que tiene instalada, seguidamente activa los menús principales REMOTE MENU, PRESET MENU y SYSTEM MENU.

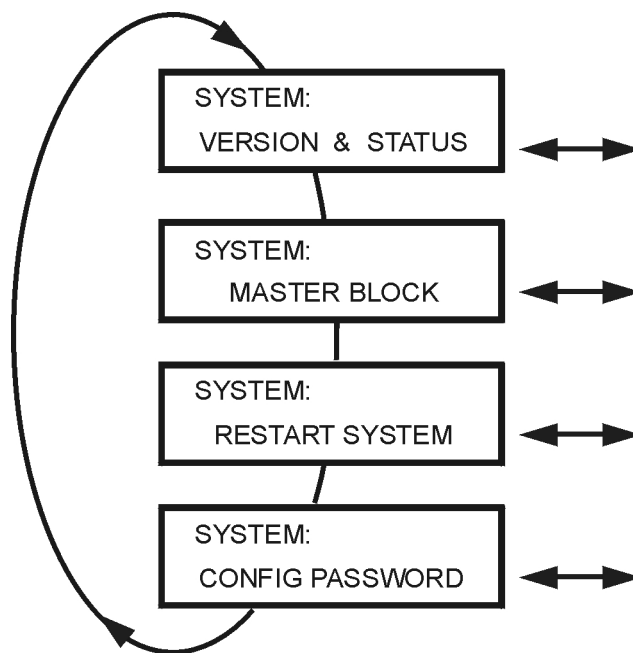


REMOTE MENU contiene la información y funciones para gestionar los elementos remotos que tiene el sistema conectado.

PRESET MENU gestiona la programación de los presets y la asignación de los estos a los elementos remotos.

SYSTEM MENU contiene la información general del sistema, funciones de control de acceso al sistema y de reinicialización.

7.3 SYSTEM MENU



Versión & Status

Visualiza la versión de software que hay instalada y el origen de la señal DMX.

Si la señal DMX es local (la genera el propio ARQ Master), la función **Bypass**: indicara **OFF**, si por lo contrario proviene de un control externo (mesa de programación), la función **Bypass** será : **ON**.

Cuando la función Bypass detecta una señal DMX externa, en la entrada de DMX, el sistema conmuta y cede el control a la mesa de programación externa. En cuanto la recepción de señal DMX desaparece, el ARQ Master vuelve a retomar el control sobre la línea DMX.

Master block

Activando esta función el ARQ Master queda bloqueado impidiendo manipulaciones indebidas del aparato.

Una vez indicada el display visualizara la siguiente pantalla de forma permanente:

ARQ MASTER
SYSTEM BLOCKED

Para desbloquear el aparato es necesario pulsar las teclas: **Esc, - , + y Store** simultáneamente.

Restart system

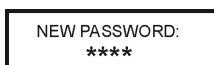
Activando esta función se reinicia todo el sistema (incluidos los elementos remotos).

Con esta función **NO** se pierde la información de los presets grabados pero sí se desactiva la ejecución de los que estuvieran lanzados.

Config password

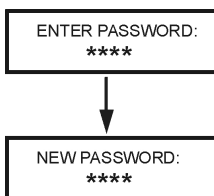
Configura el password de acceso a la edición y programación del sistema.

De fabrica el password está deshabilitado, la primera vez que introducimos un password nos lo solicitará desde la pantalla:

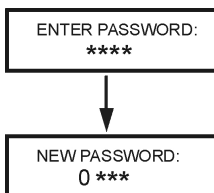


NEW PASSWORD:

A partir de aquí cada vez que queramos modificar el password deberemos primero entrar el password viejo y posteriormente se introduce el password nuevo.



Si se quiere deshabilitar el password, primero hay que entrar el password actual y posteriormente introducir el código: **0******.

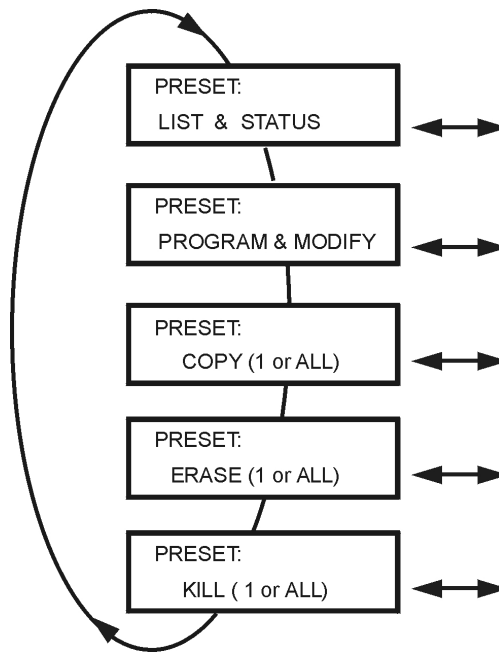


De esta forma la función password que deshabilitada y se podrá acceder a los menús sin que solicite identificación.

Password Master

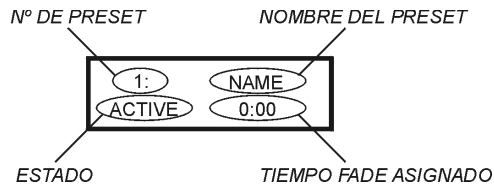
En caso de no recordar el password, el usuario podrá acceder a todas las funciones del ARQ Master introduciendo el código: **1111**

7.4 PRESET MENU

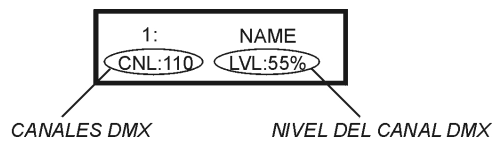


List & Status

Muestra la información y el estado de los presets con la pantalla:



Pulsando **Store** sobre cada preset se visualiza el contenido de cada preset . (canal y nivel DMX).



Pulsar **Esc**, para volver al menú anterior.

Program & Modify

Permite la programación o modificación de un preset. Se pueden llegar a programar hasta un máximo de 128 presets.

Si la función Password está activada, lo solicitará para poder acceder.

Seguidamente se muestra el primer preset y la información de este. Mediante las teclas + / - o el botón rotativo B1 se puede desplazar la lista hasta el preset 128, visualizando la información de cada uno de ellos.

Si el preset seleccionado no está editado, en el campo del nombre aparece: **(FREE)**, de lo contrario tendrá el nombre que se le haya asignado.

11:	(FREE)
FADE:	0:00

11:	LUZ SALA
FADE:	1:20

Para editar un preset se realiza en el siguiente orden:

- Buscar el preset a editar, y pulsar **Store**.
- Introducir el nombre del preset.
(Mediante el + /- se desplaza el cursor por los caracteres y con B1 se selecciona cada carácter)
- Introducir un tiempo de FADE o dejarlo a 0.
(Mediante el potenciómetro FADE)
- Pulsar Store para confirmar y entrar a la edición de los canales.

11:	LUZ SALA
CNL:110	LVL:55%

- Seleccionar los canales (uno a uno) que se quieran editar.
(Mediante el botón B1)
- Introducir el valor deseado para cada nivel.
(Mediante el potenciómetro Master)
- Una vez editados todos los canales, confirmar pulsando **Store** para grabar y volver al menú principal. Pulsar **Esc** para salir sin grabar.

Copy (1 – 1 or ALL)

Permite copiar un preset ya editado a otro libre.

PRESET:
COPY (1-1 or ALL)

Si la función Password está activada, lo solicitará, para poder acceder.

Mediante las teclas **+ / -** o el botón B1, seleccionar el preset a copiar, pulsar **Store** y seleccionar el preset destino. Si queremos hacer una copia a todos los presets, seleccionar la opción **ALL** con el botón B1.

FROM: 11 LUZ SALA
TO: 22 (FREE)

FROM: 11 LUZ SALA
TO: ALL

Erase (1 or ALL)

Permite borrar la edición de un preset o la de todos.

PRESET:
ERASE (1 or ALL)

Si la función Password está activada, lo solicitará, para poder acceder.

Mediante las teclas **+ / -** o el botón B1, seleccionar el preset a borrar, pulsar **Store**, aparecerá una segunda pantalla para la confirmación del borrado, pulsar Store o Esc según se desee.

Si queremos hacer un borrado de todos los presets, seleccionar la opción **ALL** con el botón B1.

PRESET ERASE: 11
LUZ SALA

PRESET ERASE: ALL

PRESET ERASE: 11
ESC:NO STORE:YES

PRESET ERASE: ALL
ESC:NO STORE:YES

Kill (1 or ALL)

Detiene la ejecución de uno o de todos los presets. Al contrario que la función Erase, solo detiene la ejecución pero no elimina la información del preset.

```
PRESET:
KILL (1 or ALL)
```

Mediante las teclas + / - o el botón B1, seleccionar el preset a detener, pulsar **Store**, aparecerá una segunda pantalla para la confirmación del, pulsar Store o Esc según se desee.

Si queremos hacer un borrado de todos los presets, seleccionar la opción **ALL** con el botón B1.

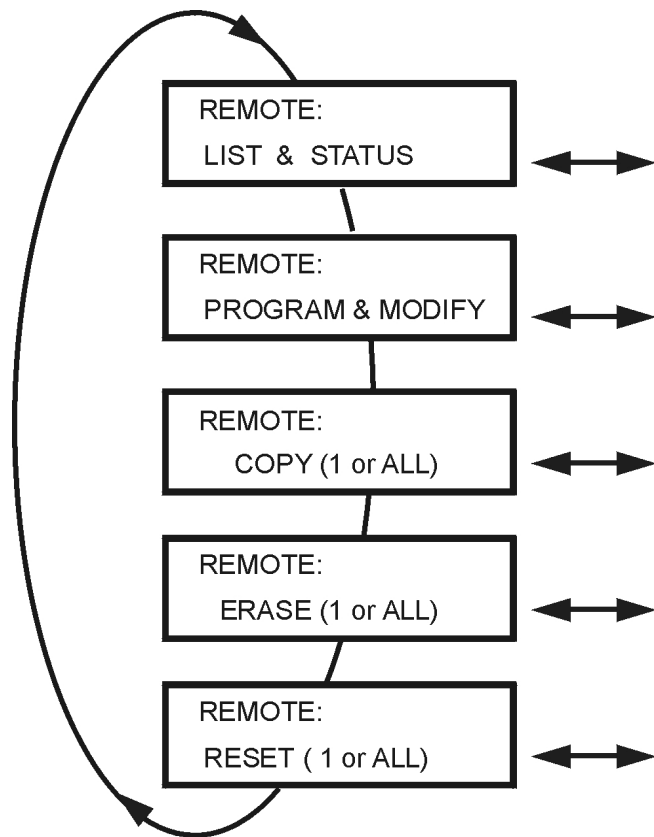
```
11:   LUZ SALA
ACTIVE 0:00
```

```
PRESET KILL: 11
ESC:NO  STORE:YES
```

```
ALL: -----
      -:-
```

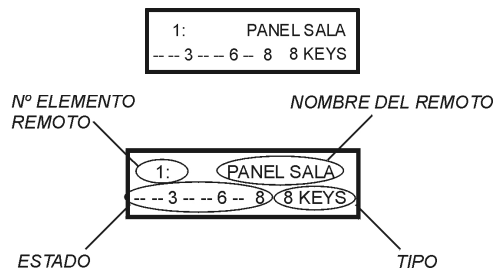
```
PRESET KILL: ALL
ESC:NO  STORE:YES
```

7.5 REMOTE MENU



List & Status

Visualiza uno a uno todos los elementos remotos del sistema y la información de su estado actual.



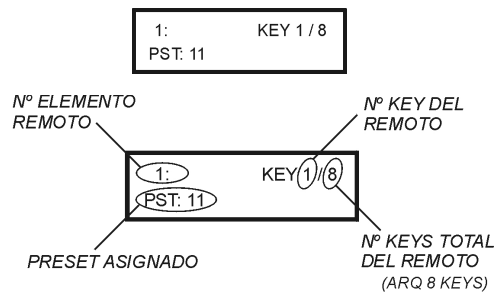
En el caso que una dirección no esté asignada se visualizará:



Los elementos remotos ARQ 2 Keys, tienen la particularidad de poder configurarse en dos modos distintos de funcionamiento, normal o emergencia. (ver apartado 7.6). En este caso se visualizará:



Una vez seleccionado el remoto sobre el cual se quiere consultar su estado, pulsamos **Store** para visualizar el estado de sus Keys.



Mediante las teclas + / - o el botón rotativo B1 se puede desplazar por todas las Keys del remoto.

Program & Modify

Permite la programación o modificación de un elemento remoto.

Si la función Password está activada, lo solicitará, para poder acceder.

Seguidamente se muestra el primer remoto y la información de este. Mediante las teclas + / - o el botón rotativo B1 se puede desplazar la lista hasta el remoto 31, visualizando la información de cada uno de ellos.

Si el remoto seleccionado no está editado, en el campo del nombre aparece: **(FREE)**, de lo contrario tendrá el nombre que se le haya asignado.

6: PASILLO
4 KEYS

5: (FREE)
-FREE-

Para editar un remoto, se realiza en el siguiente orden:

- Buscar el preset a editar, y pulsar **Store**.
- Si el remoto es un ARQ 2 Key, hay que determinar el modo de trabajo, [], modo normal, [E], modo Emergencia.
- Si el remoto es un ARQ 8 Key, hay que determinar el modo de trabajo, [], modo normal, [P], modo Prioritario.
- Introducir el nombre del remoto.

(Mediante el + /- se desplaza el cursor por los caracteres y con B1 se selecciona cada carácter)

- Pulsar **Store** para confirmar y entrar a la edición de los Keys. Aparecerá la pantalla:

1: KEY 1 / 8
PST: 11

- Mediante las teclas + / -, seleccionar cada una de las keys del remoto y con el botón rotativo B1 asignar el preset (PST) deseado, a cada key.

En el caso del ARQ Fader, después del listado de keys hay que asignar canales DMX a los potenciómetros, para ello la pantalla pasará a ser:

```
1:          POT 1 / 8
CHN: 102
```

- Pulsar **Store** para confirmar y salir del menú.

Copy (1 – 1 or ALL)

Permite copiar la configuración de un remoto ya predefinido a otro por definir.

```
REMOTE:
COPY (1-1 or ALL)
```

Si la función Password está activada, lo solicitará, para poder acceder.

Mediante las teclas + / - o el botón B1, seleccionar el remoto a copiar, pulsar **Store** y seleccionar el remoto destino. Si queremos hacer una copia a todos los presets, seleccionar la opción **ALL** con el botón B1.

```
FROM: 6 PASILLO
TO:   7 (FREE)
```

```
FROM: 6 PASILLO
TO:   ALL
```

Erase (1 or ALL)

Permite borrar la configuración de un remoto o la de todos

```
REMOTE:
ERASE (1 or ALL)
```

Si la función Password está activada, lo solicitará, para poder acceder.

Mediante las teclas + / - o el botón B1, seleccionar el remoto a borrar, pulsar **Store**, aparecerá una segunda pantalla para la confirmación del borrado, pulsar Store o Esc según se desee.

Si queremos hacer un borrado de todos los remotos, seleccionar la opción **ALL** con el botón B1.

```
REMOTE ERASE: 6
PASILLO
```

```
REMOTE ERASE: ALL
```

```
REMOTE ERASE: 6
ESC:NO STORE:YES
```

```
REMOTE ERASE: ALL
ESC:NO STORE:YES
```

Reset

Inicializa uno o todos los elementos remotos del sistema.

REMOTE :
RESET (1 or ALL)

Mediante las teclas **+** / **-** o el botón B1, seleccionar el remoto a resetear, pulsar **Store**, aparecerá una segunda pantalla para la confirmación, pulsar Store o Esc según se desee.

Si queremos hacer un reset de todos los remotos, seleccionar la opción **ALL** con el botón B1.

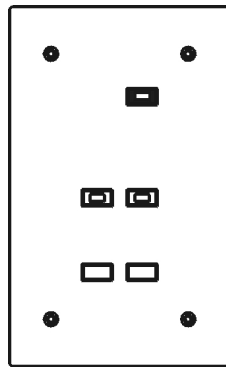
6: PASILLO
8 KEYS

REMOTE RESET: ALL

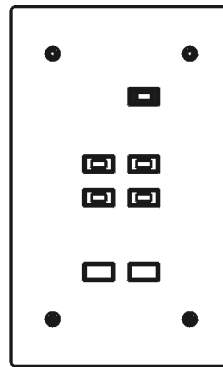
REMOTE RESET: 6
ESC:NO STORE:YES

REMOTE RESET: ALL
ESC:NO STORE:YES

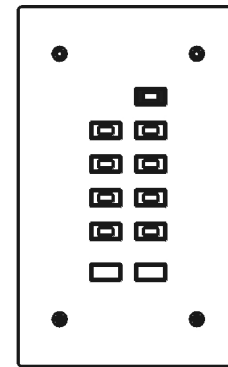
7.6 ARQ KEYS



ARQ 2 Keys



ARQ 4 Keys



ARQ 8 Keys

Al conectar o resetear el sistema todas las teclas de cada elemento se encienden y pasados unos segundos se apagan. (Si permanecen encendidos indican un error en el conexionado y recepción de señal, ver apartado 6.1).

Cuando un elemento no tiene ningún preset activado, el indicador de **BLK** está encendido de forma intermitente, para facilitar la localización visual del elemento.

Para seleccionar un preset basta con pulsar el key al cual está asignado, de esta forma el indicador azul de este quedará encendido y el indicador de **BLK** se apagará.

Si tenemos más de un key activado, el ultimo lanzado queda en intermitencia.

Para apagar un preset lanzado a través de un key, hay que pulsar el botón correspondiente para seleccionarlo (en intermitencia) y pulsarlo una segunda vez para apagarlo.

Función BLK

Al pulsar la función BLK, los keys (o presets) lanzados se desactivan completamente. Para volver a lanzar los presets hay que seleccionarlos nuevamente.

Modificar niveles de salida

Para modificar el nivel de un preset lanzado, hay que seleccionar el preset en cuestión (indicador en intermitencia), y mediante las teclas ▲ ▼, subir o bajar el nivel.

Esta variación de nivel no queda grabado y solo afecta a la sesión actual.

Modo Emergencia en el ARQ 2 Keys

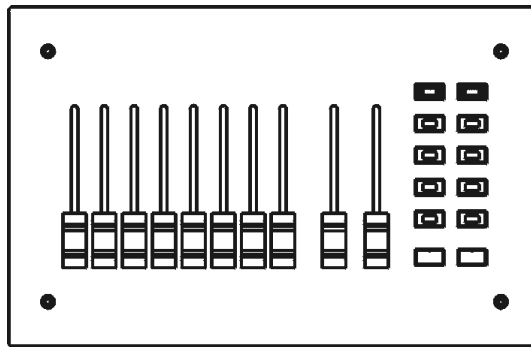
Si al configurar un ARQ 2 Keys desde el ARQ Master, se selecciona el modo Emergencia, en este modo el preset asignado a los keys del elemento pueden ser lanzados pulsando la tecla correspondiente, pero **NO** se puede apagar por la misma tecla.

Para apagar el preset lanzado desde un ARQ 2 Keys en modo emergencia se debe hacer desde la función **BLK** del elemento, desde el ARQ Master o desde un key de otro elemento con el mismo preset asignado.

Modo Prioritario en el ARQ 8 Keys

Si se configura un ARQ 8 Keys como prioritario desde el ARQ Master, al lanzar un preset desde dicho elemento se apagan el resto de presets que se hayan lanzado previamente desde los otros elementos y estos quedan bloqueados hasta que en el ARQ 8 Keys prioritario no haya ningún preset lanzado.

7.7 ARQ FADER



El ARQ Fader, consta de dos partes, una corresponde a la botonera, que equivale a un ARQ 8 KEYS y su funcionamiento es idéntico. La otra parte corresponde a los potenciómetros.

Tiene 8 potenciómetros lineales para regular de forma directa 8 canales DMX, que previamente hemos asignado desde el ARQ Master.

El nivel máximo de todos los canales quedan limitados al nivel del potenciómetro Master. Se recomienda mantener este a nivel máximo a no ser que se requiera un control de un nivel específico.

La programación de un ARQ Fader se realiza normalmente desde el ARQ Master, pero también permite la grabación de presets de forma local. La asignación de estos presets queda limitada a los propios keys del mismo elemento.

Grabación de presets en modo Local

Se pueden grabar hasta 8 presets locales y asignarlos de forma directa sobre los 8 keys del equipo.

Se pueden grabar nuevos presets combinando los niveles de los potenciómetros y/o activando los presets previamente asignados desde el ARQ Master. Para ello seguir los siguientes pasos:

- Activar y desactivar la función **BLK** para quitar posibles presets activos.
- Pulsar la tecla **ManRec**
- Hacer la preparación con los potenciómetros de deseados
- Ajustar el nivel máximo del potenciómetro Master
- Ajustar el tiempo de subida de la preparación mediante el potenciómetro **Fade**
- Activar los keys con los presets grabados desde el ARQ Master, que se quieran añadir al nuevo preset local.
- Pulsar de nuevo la tecla **ManRec** (se pone en intermitencia) para acabar la preparación del preset y pasar a la asignación.
- Pulsar la tecla key sobre la cual se quiere asignar el nuevo preset (esta queda en intermitencia)
- Pulsar una tecla ▲ ▼ indistintamente para validar la asignación y terminar con la grabación

Comprobar que activando el key asignado se activa la grabación del nuevo preset.

8. Mantenimiento

8.1 Limpieza periódica

Para evitar acumulaciones de polvo y suciedad, que podrían perjudicar el buen funcionamiento del aparato, es conveniente limpiarlo periódicamente,

Para ello utilizar un paño suave, ligeramente humedecido (si la suciedad acumulada es considerable, aplicar al paño, un poco de líquido detergente)

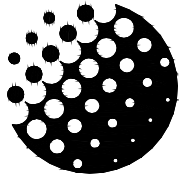
¡ATENCIÓN! No deben utilizarse disolventes ni productos que contengan alcohol. Evitar que cualquier líquido penetre en el interior del aparato.

9. Problemas más usuales

Problemas	Causas	Soluciones
El sistema no responde	Fallo en la alimentación.	Revisar el conexionado. Ver apartado 5.3
	Fallo en las comunicaciones	
Un elemento no responde .	Conexionado erróneo	Comprobar el conexionado. Ver apartado 5.3
	Conflicto de direccionamiento	Comprobar la codificación del equipo. Ver apartado 5.5
El sistema funciona aparentemente, pero la iluminación no se enciende	Los presets asignados no están lanzados.	Pulsar los keys que tienen asignados los presets grabados.
	Los presets no están asignados.	Asignar presets a los keys. Ver apartado 7.5.
	La función BLK del ARQ Master está activa.	Desactivar la función BLK. Ver apartado 7.1.
	Niveles de señal DMX de entrada presentes.	El control de los canales es de una control externo. Comprobar el estado de este, poniendo sus niveles de salida a cero. Ver apartado 7.3
	Conexionado DMX erróneo.	Verificar el conexionado de la señal DMX. Ver apartado 5.6.
	Direccionamiento DMX erróneo de los equipos	Verificar el buen direccionamiento de los equipos receptores. (Etapas de potencia)
El ARQ Fader no muestra niveles de salida de los potenciómetros	El potenciómetro Master está a cero.	Subir el Master al nivel máximo deseado.

Si el problema del aparato no se resuelve con alguna de estas medidas, póngase en contacto con el Servicio de Asistencia Técnica de FRESNEL S.A.

Telf 34 93 274 54 28
Telf 34 93 360 02 30
Fax 34 93 274 47 47



FRESNEL S.A.

DC-01

**DECLARACIÓN DE
CONFORMIDAD**

FECHA: 01/10/02

Declaramos bajo nuestra única responsabilidad que el producto:

Marca: **STRONG STAGE**

Modelo: **ARQ System**

Año de construcción: **2006**

Se adapta a la directiva 73/23 relativa a las exigencias de seguridad del material eléctrico, destinado a ser utilizado en determinados límites de tensión y a la directiva 89/336 relativa a la compatibilidad electromagnética de equipos, sistemas e instalaciones.

Administrador único

Ángel Torrecillas Redón

Barcelona, 1 de Enero de 2006

Fresnel S.A.

Potosí 40
08030 Barcelona

Tel: 34 (93) 360 02 30
Fax: 34 (93) 274 47 47
E-mail: strong@strong.es
Internet: <http://www.strong.es>