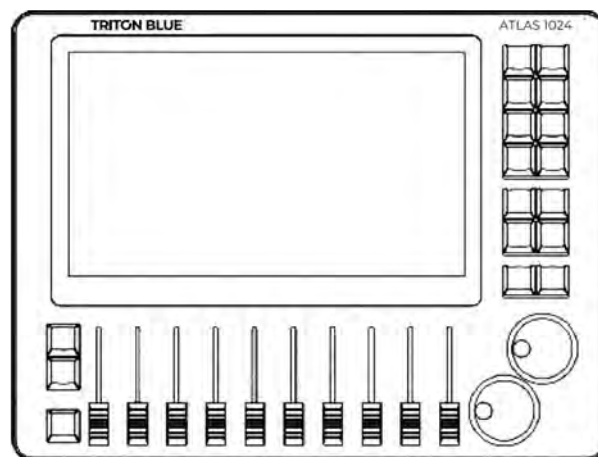
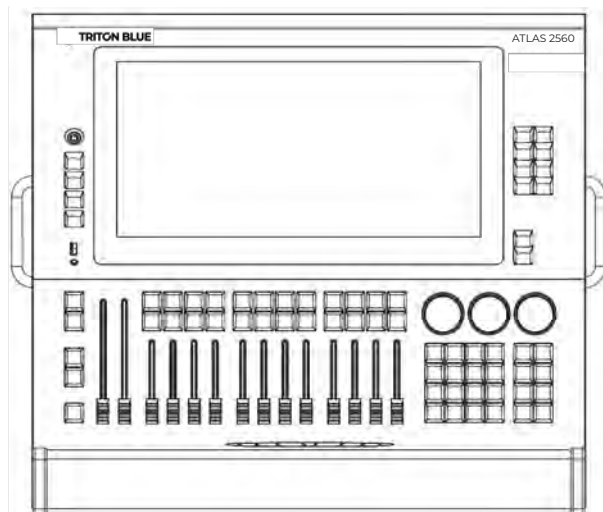




TRITON BLUE

ATLAS SERIES

DMX CONSOLE



QUICK START GUIDE GUÍA DE INICIO RÁPIDO



MADE IN PRC

Digital Audimagen BQ S.L. C/Río Almanzora, 1C, Getafe, 28906, Madrid, Spain

www.triton-blue.com

VERSIÓN 1 - FEB 2026

CONTENTS

ENGLISH

STARTUP, SHOW & INTERFACE

1 - Console Parts	02
2 - Quick Interface Map	02
3 - Users and Shows	03

LIBRARIES, PATCH & FIXTURE ORDER

4 - Fixture Library	03
5 - Patch	03
6 - Create & Edit Library	03
7 - Arrange Fixture Icons	04
8 - Quick Actions (Softkeys)	04

BASIC PROGRAMMING

9 - Locate vs Full	05
10 - Clear vs Exit	05
11 - Groups	05
12 - Palettes and Presets	05
13 - Highlight	06
14 - Shapes (Dynamic Effects)	06
15 - Fan (Static Modeling)	06
16 - Align.....	06

CUES, CHASES & PLAYBACK

17 - Record Cues	07
18 - Record Chases	07
19 - Unfold Chase	07
20 - Include	07
21 - Play	07
22 - Edit Cues & Chases	08
23 - Playlist (Super List)	08

TOOLS

24 - Quick Tools	08
------------------------	----

ESPAÑOL

ARRANQUE, SHOW E INTERFAZ

1 - Partes de la consola	10
2 - Mapa rápido de la interfaz	10
3 - Usuarios y Shows	11

LIBRERÍAS, PATCH Y ORDEN DE FIXTURES

4 - Librería de luminarias	11
5 - Patch (Parcheo)	11
6 - Crear y editar librería	11
7 - Ordenar iconos	12
8 - Acciones rápidas	12

PROGRAMACIÓN BÁSICA

9 - Locate vs Full	13
10 - Clear vs Exit	13
11 - Grupos	13
12 - Paletas y Presets	13
13 - Highlight	14
14 - Shapes (Efectos dinámicos)	14
15 - Fan (Modelado estático)	14
16 - Alineación	14

CUES, CHASES Y PLAYBACK

17 - Grabar Cues	15
18 - Grabar Chases	15
19 - Unfold (Desplegar Chase)	15
20 - Include (Traer al programador)	15
21 - Reproducir	15
22 - Editar Cues y Chases	16
23 - Playlist (Super List)	16

HERRAMIENTAS

24 - Herramientas rápidas	16
---------------------------------	----

Welcome to the Atlas family. This guide is designed to take you from power-up to your first show in minutes. Here you will find the essential tools to master the interface, manage your libraries, and execute dynamic effects with fluidity and precision.

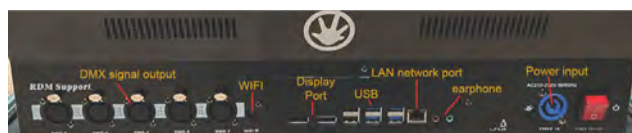
STARTUP, SHOWS, AND INTERFACE

1) Console Parts

Touch Zone

- Key Panel: function keys (left/right), playback control, wheels/encoders.
- Rear Panel (Outputs): power, USB, LAN, audio/mic, DMX OUT (isolated), Display Port (Atlas 2560)

Atlas 2560

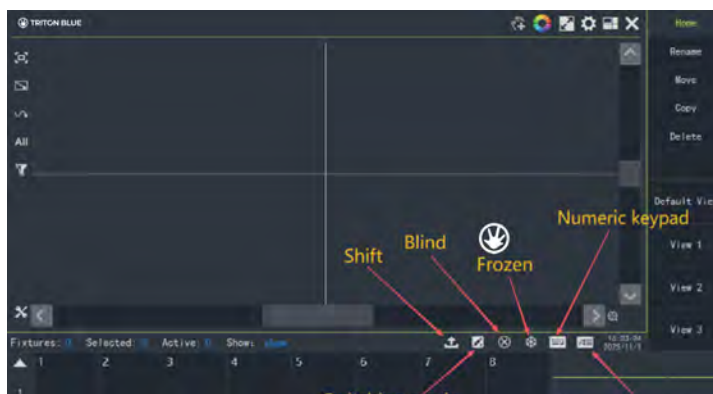
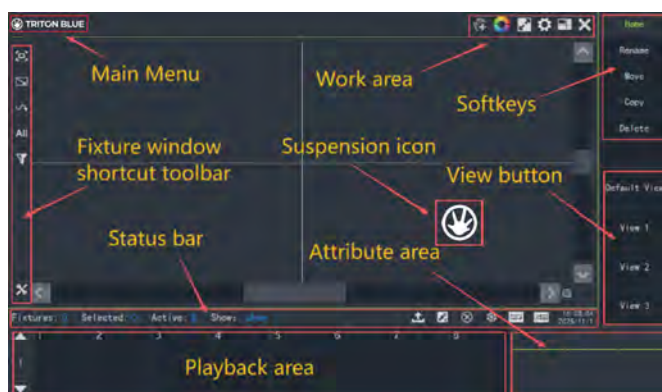


Atlas 1024



2) Quick Interface Map

- Main Menu (top left): Show, Patch, Tools, Settings...
- Softkeys (top right): context-dependent actions (Rename / Move / Copy / Delete / Patch...).
- Work Area: save or change window layout.
- Attribute Area (bottom right): adjustable parameters linked to encoders.
- Playback Area: store and execute Cues / Chases / Playlist using faders or keys.
- Status Bar: show status + numeric keypad access (Blind/Flash, etc.).



3) Users and Shows

- Login: enter account/password (you can add/remove accounts in login).
- New Show: Main Menu → New Show → Name
- Open Show: Main Menu → Open Show
- Save Show: Main Menu → Save Show (and save to USB if needed)

LIBRARIES, PATCH, AND FIXTURE ORDER

4) Fixture Library

The library contains the “definition” the console needs to control a fixture.

Compatibility:

- Native DK format
- Supports: .d4, .r20, .xml, and GDTF

5) Patch

Open: Main Menu → Patch

Steps:

1. Select Fixture Library (Local or USB). If already created: Refresh.
2. Choose Mode.
3. Fill in:
 - Quantity
 - Output Line
 - Starting Channel (DMX start address)
4. Keep Patch open and click fixtures in Fixture Window to patch.
5. Exit to finish patching.

6) Create/Edit Library (Fixt-Lib Builder)

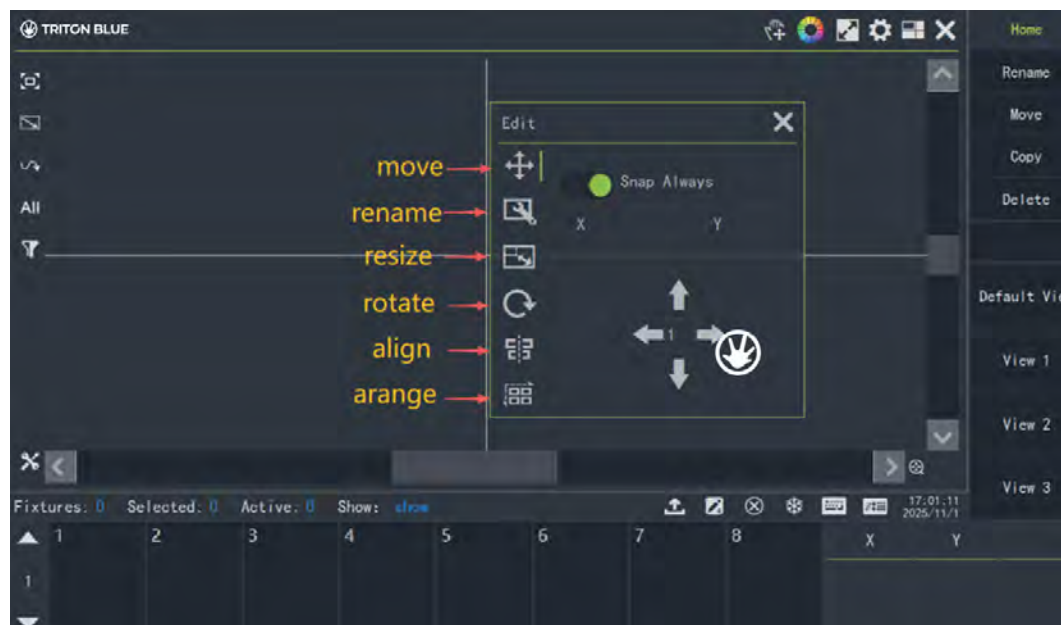
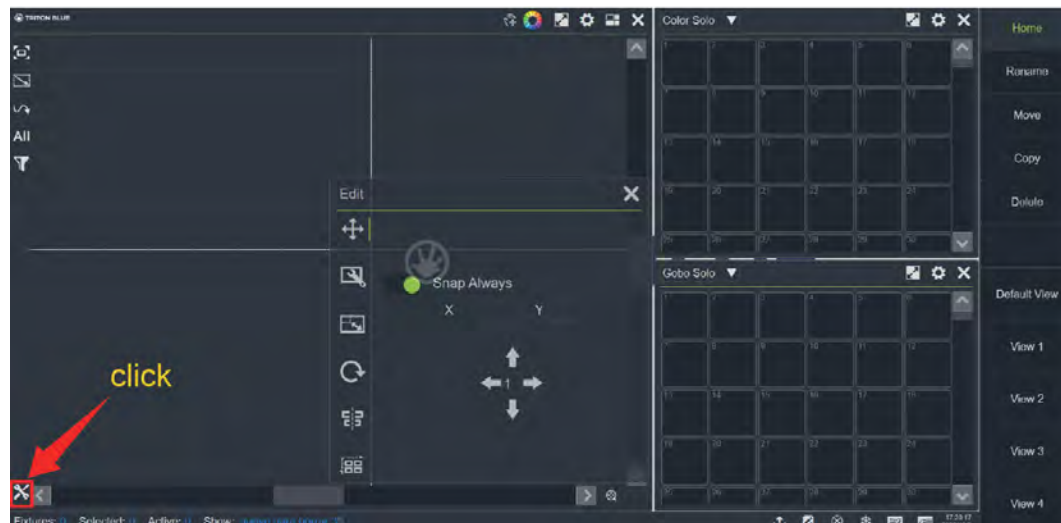
Open: Main Menu → Fixt-Lib Builder

Steps:

1. Select Fixture Library (Local or USB). If already created: Refresh.
1. Basic Info: manufacturer + name (required), optional image
2. Channels Info: add channels in order, select attributes, close attributes window, modify channel values as needed (includes locate/clear)
3. Channel Mode: select mode and add channels by expanding mode
4. Fine Adjustment: hold channel number to open fine menu
5. Channel Conflict: warning → confirm to auto-renumber (+1)
6. Advanced Item: functions 0-255, macros (reset/lamp), materials
7. Save

7) Arrange Fixture Icons

In Fixture Window, editing tools (quick bar): move, scale, rotate, align, distribute, order. Close editing mode when done.



8) Quick Actions (Softkeys)

- Rename: double-click object → text/drawing/image
- Move presets, cues, or palettes: click source → double-click destination (to move a fixture, use menu in previous step)
- Copy: click source → double-click destination
- Delete: double-click to remove

BASIC PROGRAMMING (GROUPS, PALETTES, SHAPES, FAN, ALIGN)

9) Locate vs Full



- Select fixtures first
- Locate: loads "Locate" values of multiple attributes (defined in library)
- Full: acts only on dimmer/intensity (max/min)

If Locate/Full doesn't work: check channels that may "block" (strobe/shutter, RGB, etc.)



10) Clear vs Exit

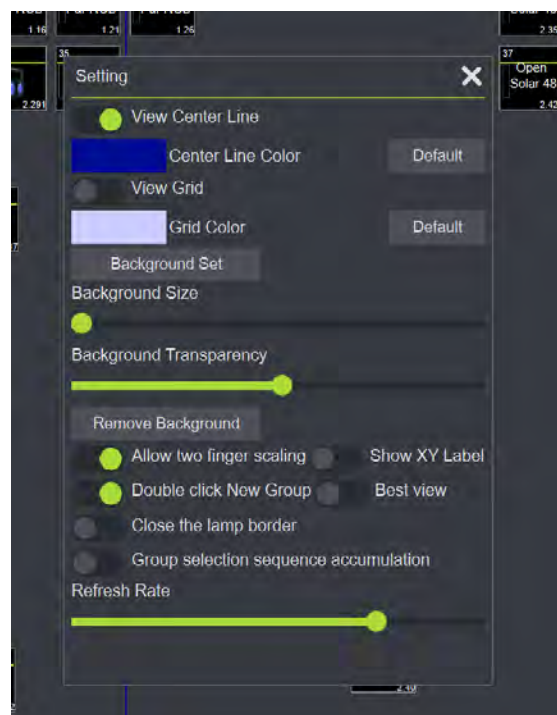
- Clear: clears programmer data/effects (single click: clear selection, double click: clear effects)
- Exit: exit a mode/function (Rename, Patch, Highlight, Chase recording, etc.)

11) Groups

Our Atlas series includes a feature that, once activated, allows you to quickly save groups by simply double-clicking on an empty space. To access this feature, go to the Fixture Window settings;

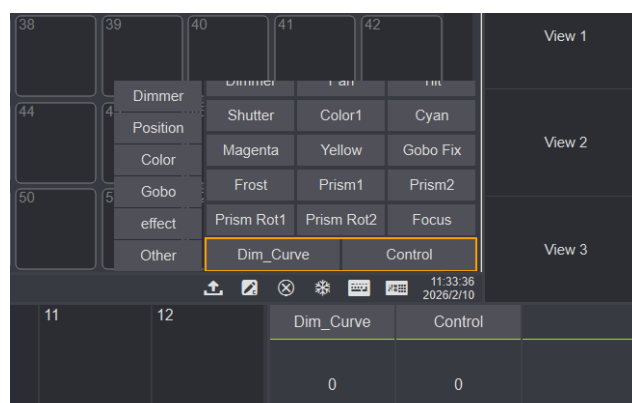
Open Windows Group: Suspension Icon → Group

- Select fixtures → double-click empty cell to save
- Groups save selection and order.



12) Palettes and Presets

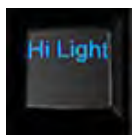
Open Palette Window: Suspension Icon → Palette (Shared Palette) Select fixtures → adjust desired values using keys (Up/Down arrows) → double-click empty space in palette to save.



13) Highlight

Helps identify selection (not stored as effect).

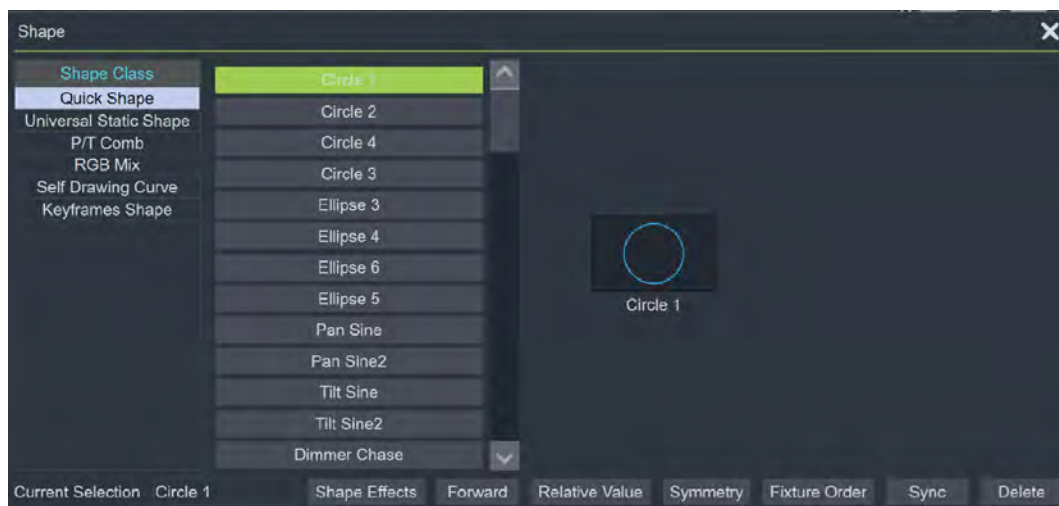
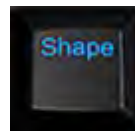
- Select → Highlight → change selection
- Exit to finish.



14) Shapes (Dynamic Effects)

Start: Select fixtures → Shapes → choose preset → adjust parameters

Types: Quick Shape

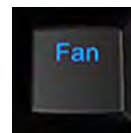


- Universal Modeling
- P/T Comb (requires XY)
- RGB Mix (requires RGB/CMY)
- Self-Drawing Curve
- Keyframes Shape

Typical Parameters: Direction, Expand Preview, Symmetry (1 row recommended), Time, Phase Difference, Height Ratio, Offset, Amplitude.

15) Fan (Static Modeling)

- Select fixtures → Fan (blinks = fan mode) → choose curve → adjust with wheels.
 - XY "natural": clockwise vertical = up / clockwise horizontal = right
- If incorrect: use Channel Reversal in Patch (invert pan/tilt).



16) Align

The console features various alignment functions—including common, cross, fan (ladder), and multi-fixture alignment—allowing you to achieve a variety of effects. To choose the appropriate alignment, simply confirm the number of selected fixtures.

Operation: First, select the target fixtures, then click 'Align,' and finally, select your desired alignment method.



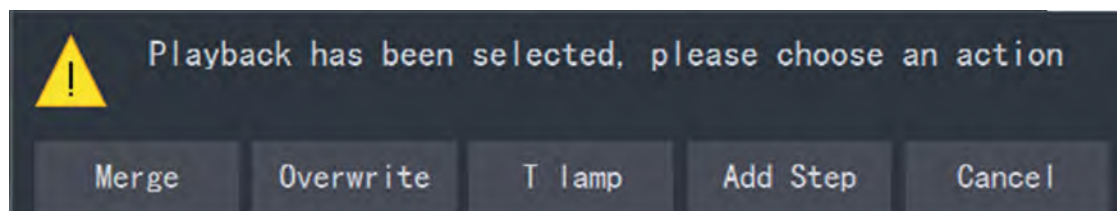
CUES/CHASES, PLAYBACK, EDITING, PLAYLIST + TOOLS

17) Record Cues

Create scene → Cue button → click empty space in Playback to save.

On existing cue:

- Merge: update info
- Overwrite: replace
- Add Step: convert to chase



18) Record Chases (Multi-Step)

1. Create Scene 1 → Press the Chase key → and tap on an empty playback

2. 2+. Create Scene 2 → click Chase icon to add step

Repeat → Exit to finish



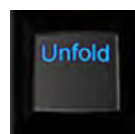
19) Unfold Chase

Press the Unfold key → click Chase → expands into steps (each step occupies a fader).

Preview by raising step fader.

Edit Steps:

- Delete: soft menu → click step
- Insert: create look → insert before/after → click position



20) Include (Bring to Programmer)

Press the Include key → click Cue/Chase

For Chase: usually Unfold first, then include step



21) Play

Important: clear programmer before play (high priority)

Play: click icon or raise fader

Conflict: last playback launched prevails

Chase: can pause, use prev/next step manually

Page Shortcuts:

- Shift + Page Up: shows current playback
- Shift + Page Down: quick jump to page number



22) Edit Cues/Chases

Shift + click chase



Timing Cue: Wait / Fade In / Stay / Fade Out

Overlap (%):

- 0% together
- 100% sequential
- 150% extra wait before next (per manual)

Other Parameters:

- Priority
- Fader Function: direct / intensity / position / gradient
- Shapes follow fader: speed/amplitude
- Record Mode: Fixture / Channel (green only) / Stage (if intensity ≠ 0 saves all)
- Play Mode: Single / Loop
- Auto Release: returns to previous state

Exit to save

23) Playlist (Super List)

Cue → Softkeys: Super List → save to Playback

Edit: Shift + click Playlist → Add Line

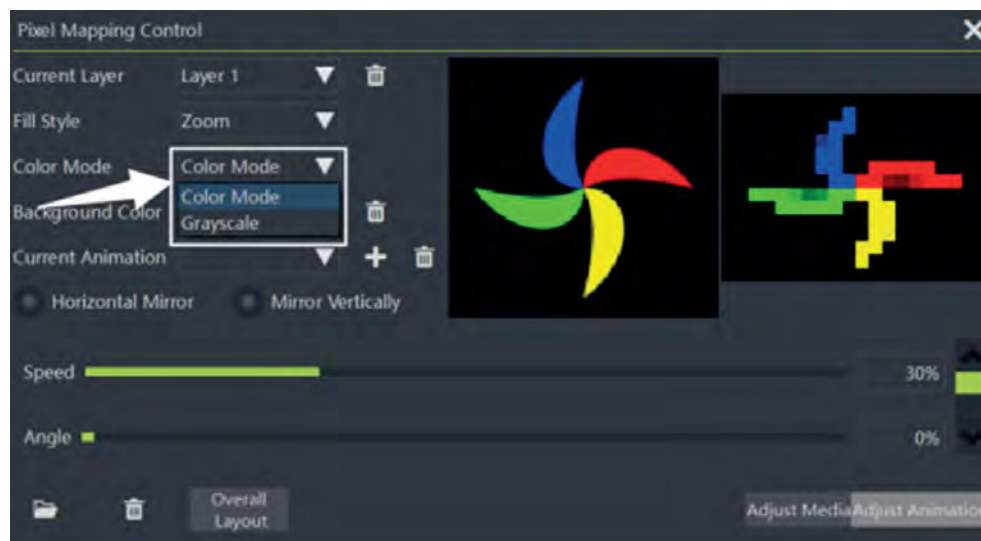
Each line: up to 3 cues/chases + start/end info

Order: move up/down or loop

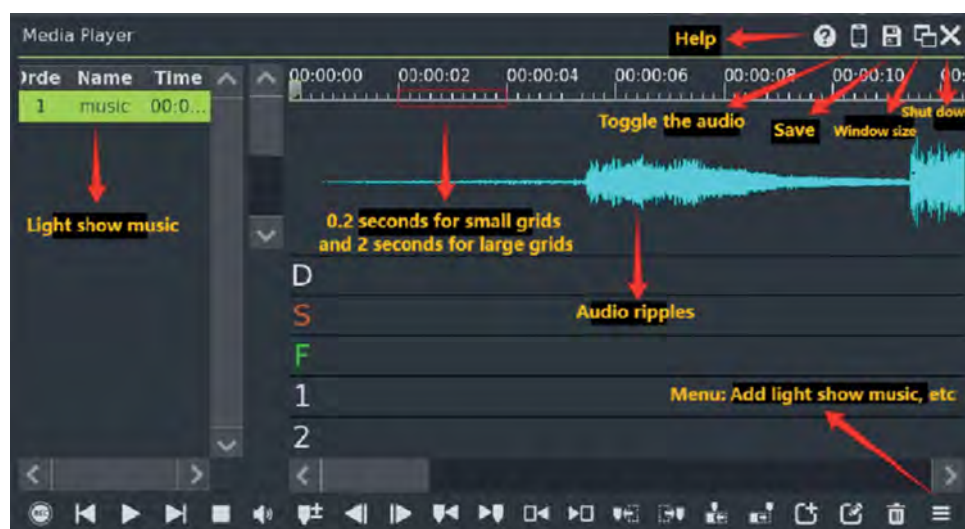
Play: click or fader (manual prev/next)

24) Quick Tools

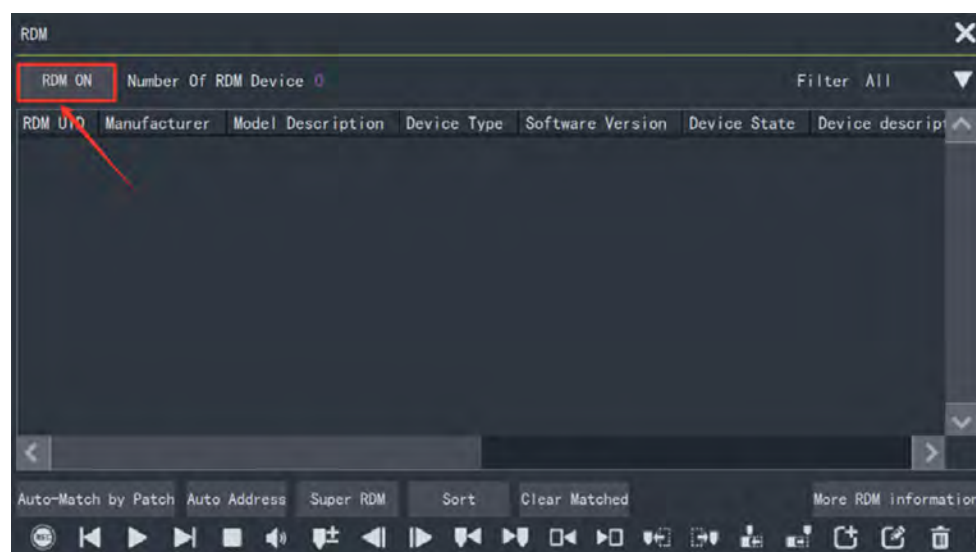
- Pixel Map: Main Menu → Pixel Map → Layout / New Layout → Layers + image/GIF + motion



- Media Player: add music via Replace Audio → record playbacks in timeline → Save
- Blind: Status Bar → numeric keypad → Blind ON/OFF (configurable)
- Flash: Status Bar → numeric keypad → Flash (freq/random/exclusions in User Settings)
- RDM: Main Menu → RDM → Open RDM Scan → view info → change address/mode if supported



- View Output: 512 channels per line
- Line Option: unlock → assign lines to DMX ports or Art-Net domains
- Software Update: online or USB (do not cut power or remove USB during update)



You are now in control. With the basics mastered, your creativity is the only limit. Explore, experiment, and take your lighting show to the next level with Atlas.

Bienvenido a la familia Atlas. Este manual ha sido diseñado para guiarte desde el encendido hasta tu primer show en cuestión de minutos. Aquí encontrarás las herramientas esenciales para dominar la interfaz, gestionar tus librerías y ejecutar efectos dinámicos con fluidez y precisión

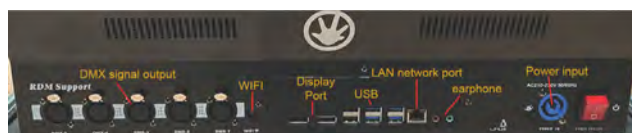
ARRANQUE, SHOW E INTERFAZ

1) Partes de la consola

Zona táctil

- Panel de teclas: teclas función (izquierda/derecha), control de playback, ruedas/encoders.
- Panel trasero (salidas): power, USB, LAN, audio/mic, DMX OUT (aislado), Display Port (Solo en Atlas 2560)

Atlas 2560

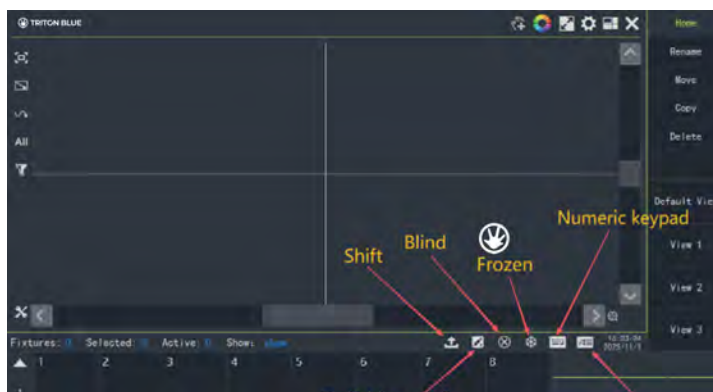
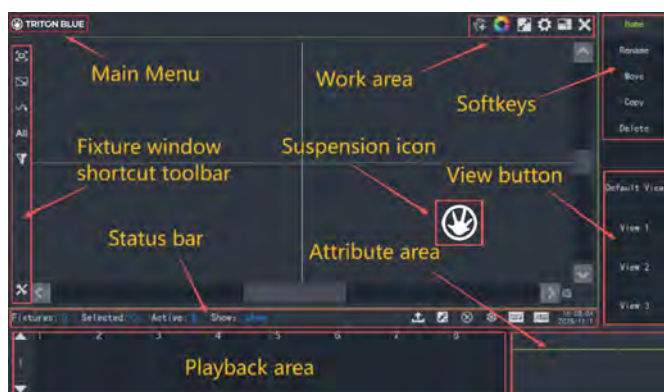


Atlas 1024



2) Mapa rápido de la interfaz

- Main Menu (arriba izquierda): Show, Patch, Tools, Settings...
- Softkeys (arriba derecha): acciones según contexto (Rename/Move/Copy/Delete/Patch...).
- Area de trabajo: guardar/cambiar distribución de ventanas.
- Attribute area (abajo der): parámetros operables (ligados a encoders).
- Playback area: guarda y ejecuta Cues / Chases / Playlist con faders o teclas.
- Status bar: estado del show + acceso a teclado numérico (Blind/Flash, etc.).



3) Usuarios y Shows

- Login: entrar con cuenta/contraseña (en login puedes añadir/eliminar cuentas).
- Nuevo show: Main Menu → New Show → nombre
- Abrir show: Main Menu → Open Show
- Guardar show: Main Menu → Save Show (y guardar a USB si se requiere)

LIBRERÍAS, PATCH Y ORDEN DE FIXTURES

4) Fixture Library

La librería es la "definición" que necesita la consola para controlar una luminaria.

Compatibilidad indicada:

- Formato propio DK
- Compatible con: .d4, .r2, .xml y GDTF

5) Patch

Abrir: Main Menu → Patch

Pasos:

1. Selecciona Fixture Library (Local o USB). Si se ha creado: Refresh.
2. Elige Mode.
3. Rellena:
 - Quantity (cantidad)
 - Output line (línea de salida)
 - Starting channel (dirección DMX inicial)
4. Mantén Patch abierto y clic en Fixture window para parchear.
5. Exit para terminar de Patchear

6) Crear/Editar librería (Fixt-Lib Builder)

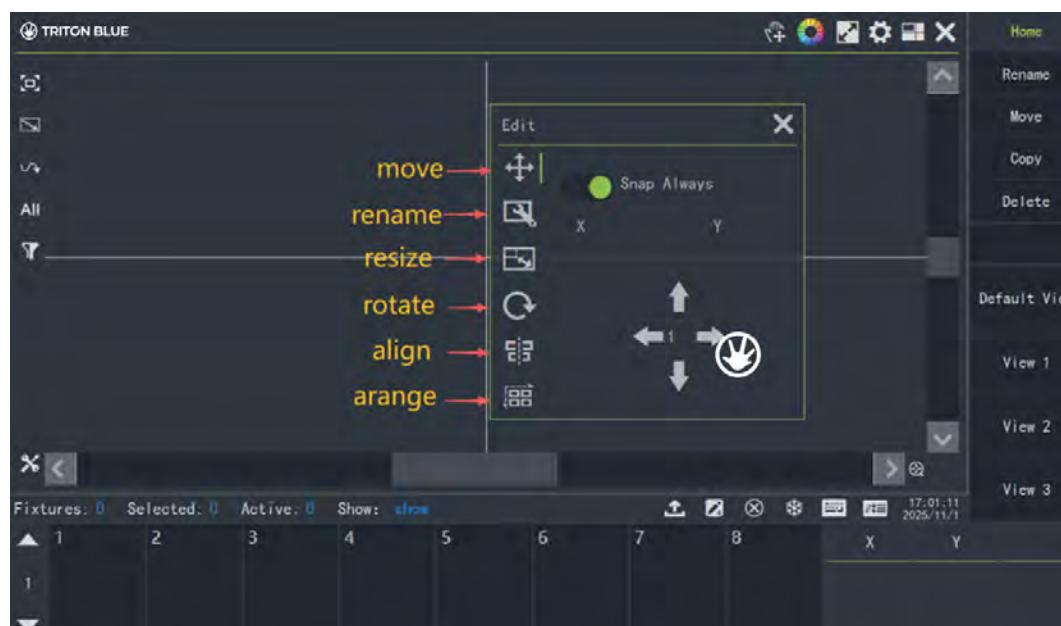
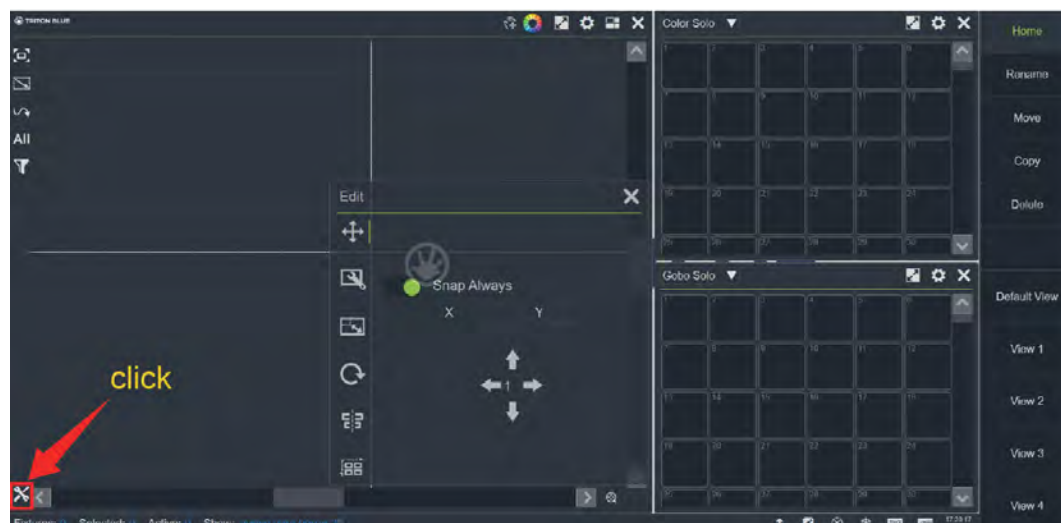
Abrir: Main Menu → Fixt-Lib Builder

Pasos:

1. Basic info: fabricante + nombre (obligatorio), opcional imagen.
2. Channels info: Insert canales en orden, seleccionar atributos, cerrar ventana atributos y modificar valores de canales necesarios (incluye locate/clear).
3. Channels mode: selecciona el modo y añade los canales desplegando el modo
4. Fine: deja pulsado el número del canal para abrir menú fine
5. Si hay conflicto de canal: aviso ⚠ confirmar para auto-reenumerar (+1).
6. Advanced Item: funciones 0-255, macros (reset/lamp), materiales.
7. Save

7) Ordenar iconos (Fixture Icons Arrange)

En Fixture window, herramienta de edición (barra rápida): mover, escalar, rotar, alinear, distribuir, ordenar. Cerrar el modo edición al terminar.



8) Acciones rápidas (Softkeys)

- Rename: doble click objeto → texto/dibujo/imagen
- Move presets, cues o paletes: click origen → doble click destino
(para mover una fixture se hace desde el menú explicado en el punto anterior)
- Copy: click origen → doble click destino
- Delete: doble click para borrar

PROGRAMACIÓN BÁSICA (GROUPS, PALETTES, SHAPES, FAN, ALIGN)

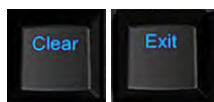
9) Locate vs Full



- Selecciona primero las luminarias
- Locate: carga valores "Locate" de varios atributos (definidos en la librería).
- Full: actúa solo sobre dimmer/intensidad (máximo/mínimo).
- Si Locate/Full no enciende:

Revisar canales que "bloquean" (strobe/shutter, RGB, etc.)

10) Clear vs Exit



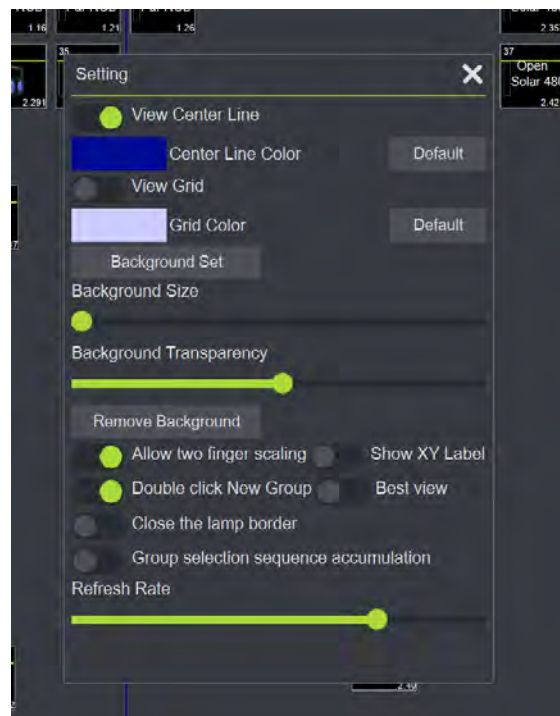
- Clear: limpia datos/efectos del programador (un click: selección, doble clear efectos)
- Exit: sale de un modo/función (Rename, Patch, Highlight, grabación de Chase, etc.)

11) Groups

Nuestra serie Atlas incluye una función que, una vez activada, te permite guardar grupos rápidamente con solo hacer doble click en un espacio vacío. Para acceder a esta función ve a ajustes de la ventana de fixture;

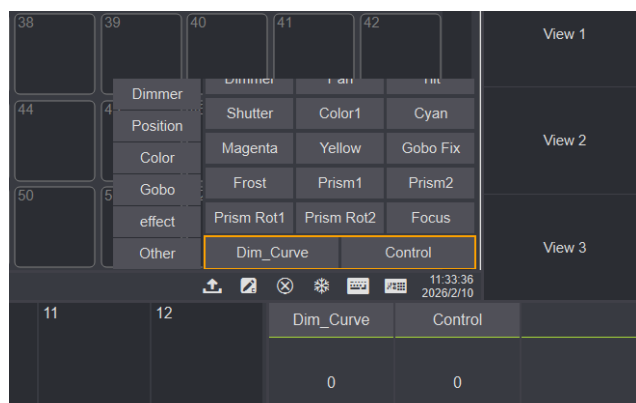
Abrir ventana de grupo: Suspension Icon → Group

- Seleccionar fixtures → doble click en celda vacía para guardar.
- Esta acción guarda selección y orden.



12) Paletas y Presets

Para abrir la ventana de paletas pulsa:
Suspension icon → Palette (shared Pallet)
Selecciona fixtures → ajusta valores deseados ayudandote de las teclas → doble click en un espacio vacío de tu paleta para guardar.



13) Highlight

Ayuda a identificar la selección (no se graba como efecto).

- Selecciona → pulsa Highlight → cambia selección → Exit para salir.

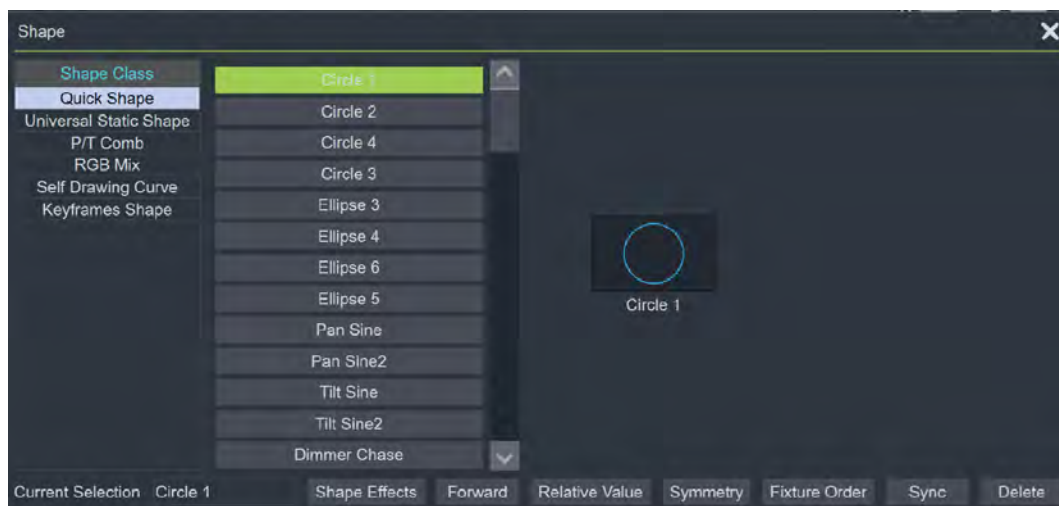


14) Shapes (efectos dinámicos)



Inicio: Selecciona fixtures → Pulsa Shapes → elige tu efecto predeterminado → ajusta parámetros

Tipos: Quick Shape

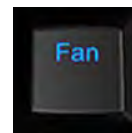


- Universal Modeling
- P/T Comb (requiere XY)
- RGB Mix (requiere RGB/CMY)
- Self-Drawing Curve
- Keyframes Shape

Parámetros típicos: Direction, Expand preview (reparte fase), Symmetry (mejor 1 fila), Time, Phase difference, Height ratio, Offset, Amplitude.

15) Fan (modelado estático)

- Selecciona fixtures → pulsa Fan (parpadea = modo fan) → elige curva → ajusta con ruedas.
- XY "natural": clockwise vertical = sube / clockwise horizontal = derecha.
- Si no coincide: en Patch usar Channel Reversal (invertir pan/tilt)



16) Align

La consola cuenta con diversas funciones de alineación, incluyendo alineación común, alineación cruzada, alineación en escalera y alineación de múltiples luces, que permiten lograr diferentes efectos. Para elegir la alineación adecuada, solo necesita confirmar la cantidad de luces seleccionadas.



Operación: Primero seleccione la luminaria objetivo, luego haga clic en "Alinear" y, finalmente, seleccione el método de alineación.

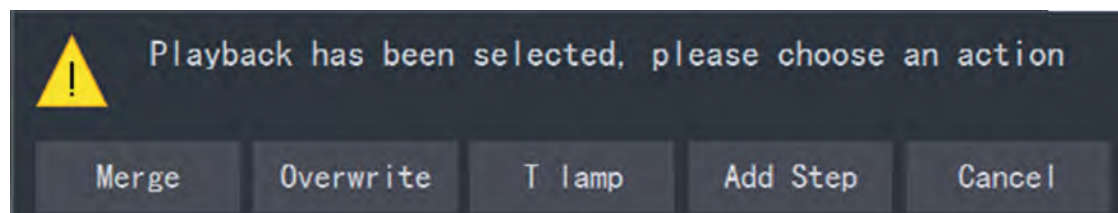
CUES/CHASES, PLAYBACK, EDITING, PLAYLIST + HERRAMIENTAS

17) Grabar Cues

Crea la escena → Pulsa tecla Cue → click hueco en Playback para guardar.

Sobre un cue existente:

- Merge: actualizar información
- Overwrite (sobrescribir): reemplaza
- Add step: convertir en chase



18) Grabar Chases (multi-step)

Paso 1: crea escena 1 → Pulsa la tecla Chase → y pulsa sobre un playback vacío

Paso 2+: crea escena 2 → click icono chase para añadir paso

Repite → Exit para terminar



19) Unfold (desplegar chase)

Pulsa Tecla Unfold → click chase → se expande en pasos (cada paso ocupa un fader).

Previsualiza subiendo el fader del paso

Editar pasos:

- Borrar: opción borrar paso (soft menu) → click paso
- Insertar: crea look → insertar before/after → click posición



20) Include (traer a programador)

- Pulsa Include → click Cue/Chase

- Chase: normalmente Unfold primero y luego incluir un paso



21) Reproducir (Play)

Importante: antes de play, limpia el programador (tiene prioridad alta).

Play: click icono o subir fader.

Conflicto: el último playback lanzado prevalece.

Chase: se puede pausar y usar prev/next step manual.

Atajos de páginas:

- Mantén Shift + Page Up: muestra lo que se está reproduciendo
- Mantén Shift + Page Down: salto rápido a nº de página



22) Editar Cues/Chases

Shift + click en el chase

Timing Cue: Wait / Fade In / Stay / Fade Out

Overlap (%):

- 0%: juntos
- 100%: secuencial
- 150%: espera extra antes del siguiente (según regla del manual)

Other parámetros:

- Priority
- Función del fader: directo / brillo / posición / gradiente
- Shapes follow fader: speed/amplitude
- Record mode: Fixture / Channel (solo verdes) / Stage (si intensidad ≠ 0 guarda todo)
- Play mode: Single / Loop
- Auto release (si vuelve al estado previo al parar)

Exit para guardar.



23) Playlist (Super List)

Cue → Softkeys: super list → guardar en playback

Editor: Shift + click playlist → Add Line

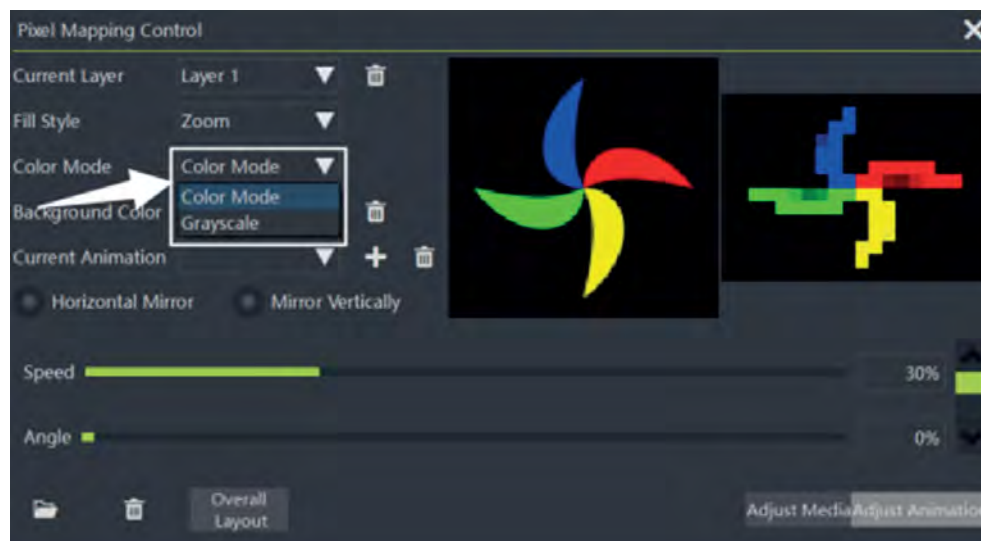
Cada línea: hasta 3 cues/chases + start/end info

Ordenar: move up/down o loop

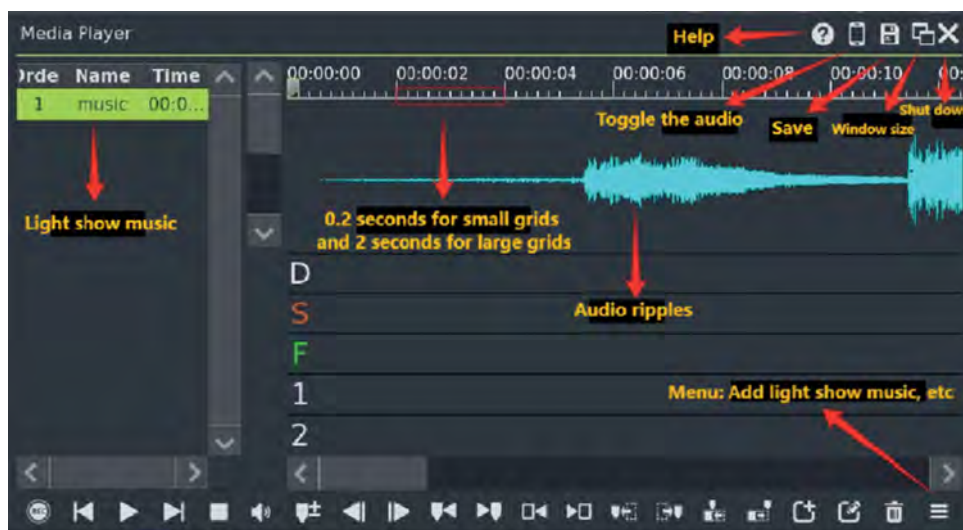
Reproducir: click o fader (manual: prev/next)

24) Herramientas rápidas

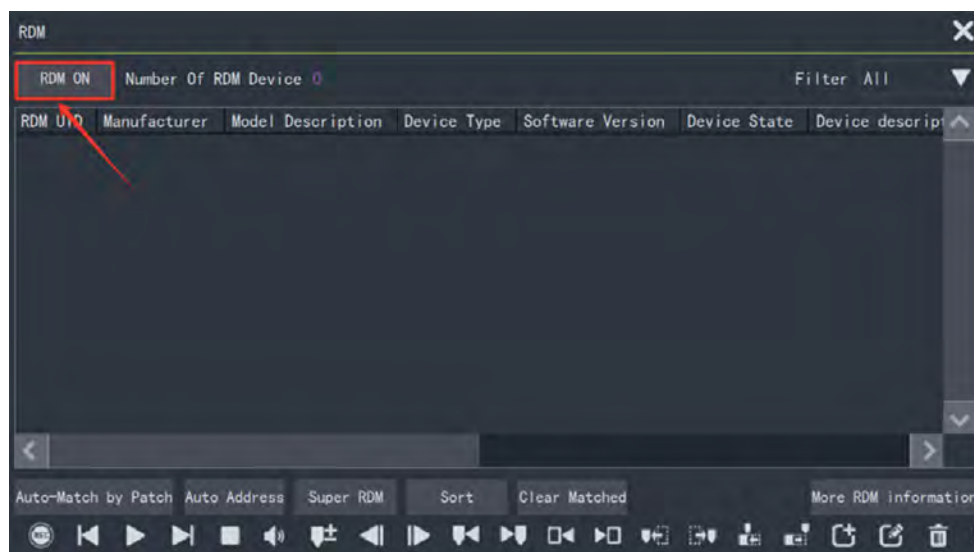
- Pixel Map: Main Menu → Pixel Map → Layout / New Layout → Layers + image/GIF + motion



- Main Menu Media Player: añade música con replace audio → graba playbacks en timeline → Save.
- Blind: status bar → teclado numérico → Blind ON/OFF (configurable).
- Flash: status bar → teclado numérico → Flash (freq/random/exclusiones en User settings).
- RDM: Main Menu → RDM → Open RDM scan → ver info → cambiar address/mode si soporta.



- View Output: 512 canales por línea.
- Line Option: desbloquear → asignar líneas a DMX ports o Art-Net domains.
- Software Update: online o USB (no cortar corriente ni retirar USB durante update).



Ahora tienes el control. Con los conceptos básicos dominados, tu creatividad es el único límite. Explora, experimenta y lleva tu espectáculo de iluminación al siguiente nivel con Atlas.





TRITON BLUE

Más Información | More info at
www.triton-blue.com