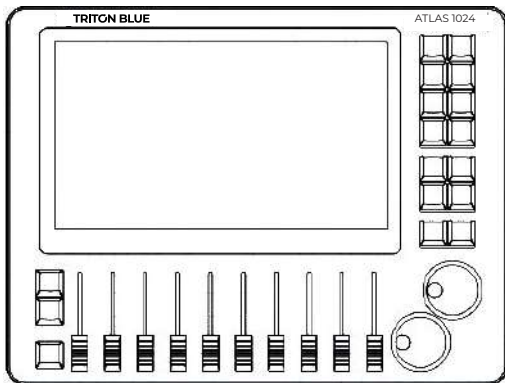




TRITON BLUE

ATLAS 1024

DMX CONSOLE



MANUAL DE USUARIO USER'S MANUAL

Este manual contiene información importante: léalo antes de poner el dispositivo en funcionamiento.

This manual contains important information: read it before operating the device.



MADE IN PRC

Digital Audimagen BQ S.L. C/Rio Almazora, 1C, Getafe, 28906, Madrid, Spain
www.triton-blue.com

VERSION 1 - NOV 2025

INDEX / ÍNDICE

ENGLISH

WELCOME TO TRITON BLUE.....	1
SAFETY INSTRUCTIONS.....	1
IMPORTANT INFORMATION.....	2
PACKAGE CONTENT.....	3
DATA SHEET.....	4
GET TO KNOW THE CONSOLE.....	5
INTERFACE INTRODUCTION.....	6
USERS AND SHOWS.....	8
FIXTURE LIBRARY.....	9
PATCH.....	13
FIXTURE ICONS ARRANGE.....	15
RENAME, MOVE, COPY, DELETE.....	16
LOCATE AND FULL.....	18
EMPTYING AND EXITING.....	18
GROUPS AND PALLETS.....	19
SHAPES.....	21
FAN.....	26
ALING.....	28
CUES.....	30
CHASES.....	31
UNFOLD CHASES.....	32
INCLUDE CUES/CHASES.....	33
PLAY CUES/CHASES.....	34
MODIFY CUES/CHASES.....	34
PLAYLIST.....	38
PLAY PLAYLIST.....	39
PIXEL MAP.....	40
MEDIA PLAYER.....	44
BLIND.....	48
FLASH.....	49
RDM.....	50
QUICK FADER.....	51
VIEW FIXTURES.....	51
VIEW OUTPUT.....	52
REPLACE FIXTURE.....	54
FIXTURE CALIBRATION.....	54
NETWORK OPTION.....	55
LINE OPTION.....	56
USER OPTION.....	57
ABOUT CONSOLE.....	59
SOFTWARE UPDATE.....	60
EFFECT TEMPLATE.....	61
DISPOSAL.....	63

ESPAÑOL

BIENVENIDOS A TRITON BLUE.....	64
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD.....	64

INFORMACIÓN IMPORTANTE.....	65
CONTENIDO DEL PAQUETE.....	66
DATA SHEET.....	67
CONOZCA LA CONSOLA.....	68
INTRODUCCIÓN A LA INTERFAZ.....	69
USUARIOS Y SHOWS.....	71
LIBRERÍAS DE LUMINARIAS.....	72
PATCH.....	73
ORGANIZACIÓN DE LOS ICONOS DE LAS FIXTURES.....	78
CAMBIAR NOMBRE, MOVER, COPIAR, ELIMINAR.....	79
FUNCIÓN LOCATE Y FULL.....	81
FUNCIÓN CLEAR Y EXIT.....	81
GRUPOS Y PALETAS.....	82
FORMAS.....	84
FUNCIÓN FAN.....	89
ALING.....	91
CHASE.....	94
DESPLEGAR CHASE.....	95
INCLUIR CUES/CHASE.....	96
REPRODUCIR CUES/CHASE.....	97
MODIFICAR CUES/CHASE.....	97
LISTA DE REPRODUCCIÓN.....	101
REPRODUCIR LISTA DE REPRODUCCIÓN.....	102
PIXELMAP.....	103
REPRODUCTOR MULTIMEDIA.....	107
FUNCIÓN BLIND.....	111
FLASH.....	112
RDM.....	113
FADER RÁPIDO.....	114
VER DISPOSITIVOS.....	114
VISUALIZACIÓN DE LA SALIDA.....	115
REEMPLAZAR LUMINARIA.....	117
CALIBRACIÓN DE DISPOSITIVOS.....	117
OPCIÓN DE RED.....	118
OPCIÓN DE LÍNEA DE SALIDA.....	119
OPCIONES DE USUARIO.....	120
ACERCA DE LA CONSOLA.....	122
ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE.....	123
PLANTILLA DE EFECTOS.....	124
RECICLAJE.....	126

WELCOME TO TRITON BLUE

Thank you very much for choosing Triton Blue. We hope you enjoy your new product.

It has been developed and designed paying attention to the smallest details, with quality control with European standards supervised by our great team of professional technicians, who work every day to offer our customers the best quality.

We make sure that every Triton Blue product is built to last long. All our references are made with long lasting materials and our specialists are dedicated to constantly doing quality controls to guarantee the best result.

Please read carefully this manual in order to use your Triton Blue product in the best way. Do not hesitate to visit our website for further information: www.triton-blue.com

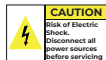
SAFETY INSTRUCTIONS

GENERAL INFORMATION

- It is important to read and follow the instructions carefully.
- Keep all information and instructions in a secure location.
- Always follow the instructions provided.
- Take note of all safety warnings and never remove them from the equipment.
- Use the equipment only as intended and for its intended purpose.
- Ensure that the stands and/or mounts used are sufficiently stable and compatible for fixed installations. Wall mounts should be properly installed and secured, and the equipment should be installed securely to prevent falls.
- When installing the equipment, be sure to observe the relevant safety regulations in your country.
- Do not install or operate the equipment near sources of heat, such as radiators, heat registers, or ovens, and ensure that it is always cooled sufficiently and cannot overheat.
- Do not place sources of ignition, such as burning candles, on the equipment.
- Keep ventilation slits unobstructed.
- Ensure that no dripping or splashed water can enter the equipment and do not place containers filled with liquids on the equipment.
- Prevent objects from falling into the equipment.
- Use the equipment only with recommended accessories intended by the manufacturer.
- Do not attempt to open or modify the equipment.
- Check all cables after connecting the equipment to prevent accidents or damage due to tripping hazards.
- During transport, take steps to prevent the equipment from falling and causing damage or injury.
- If the equipment is not functioning properly, fluids or objects have gotten inside, or is otherwise damaged, switch it off immediately and unplug it from the power outlet (if applicable). Only authorized, qualified personnel should repair the equipment.
- Clean the equipment with a dry cloth.
- Comply with all applicable disposal laws and separate plastic and paper/cardboard during packaging disposal.
- Keep plastic bags out of the reach of children.

FOR DEVICES DESIGNED TO BE CONNECTED TO THE MAIN POWER SUPPLY:

- **ATTENTION:** If your equipment has a power cord with a grounding plug, it must be connected to a wall outlet with a ground connection. Never remove the grounding plug from the power cord.
 - If your equipment has been exposed to extreme temperature changes, allow it to reach room temperature before turning it on. Otherwise, moisture and condensation may damage the equipment.
 - Before plugging in the equipment, make sure that the voltage and frequency of the power outlet match the specifications of the equipment. If the equipment has a voltage selector, only connect it to the power outlet if the values match. If the power cord or adapter does not fit your outlet, contact an electrician.
 - Do not step on the power cord. Make sure it is not pinched at the outlet, adapter, or equipment connection.
 - Keep the power cord or adapter within reach and disconnect the equipment from the power supply when not in use or when cleaning it. Always unplug the cord or adapter by pulling the plug or adapter, not the cord. Never touch the cord or adapter with wet hands.
 - Avoid frequently turning the equipment on and off, as this can reduce its useful life.
 - **IMPORTANT:** Only replace fuses with those of the same type and rating. If a fuse repeatedly blows, contact an authorized service center.
 - To completely disconnect the equipment from the power mains, unplug the power cord or adapter from the outlet.
 - If your device has a Volex power connector, the mating PowerCon connector must be unlocked before it can be removed. Be careful when laying cables, as the equipment can slide or fall if the power cord is pulled.
 - Unplug the power cord or adapter before an extended period of disuse or in case of lightning strike risk.
 - Only install the equipment when it is disconnected from the power source.
 - To prevent damage and overheating, qualified personnel should regularly clean and service the equipment depending on ambient conditions like dust, nicotine, and fog.
- If the product contains the following symbols, please, read carefully:



CAUTION: To reduce the risk of electric shock, do not remove cover (or back). There are no user serviceable parts inside. Maintenance and repairs should be exclusively carried out by qualified service personnel.



The warning triangle with lightning symbol indicates dangerous uninsulated voltage inside the unit, which may cause an electrical shock.



The warning triangle with exclamation mark indicates important operating and maintenance instructions.

IMPORTANT INFORMATION**WARNING! IMPORTANT INFORMATION REGARDING LIGHTING PRODUCTS**

1. This product is specifically designed for use in event technology and is not intended to be used as household lighting.
2. It is important to avoid looking directly at the light beam, even for a short period of time.
3. Optical instruments, such as magnifiers, should not be used to look directly at the beam.
4. If you are sensitive to strobe effects, it is possible that they could cause an epileptic seizure. If you have epilepsy, it is important to avoid places where strobe lights are being used.

PACKAGE CONTENT

- 1 x Atlas 1024
- 1 x Power supply
- 1 x Soft Case
- 1 x Qualification certificate
- 1 x Pen
- 1 x Pendrive USB
- 1 x Lanyard
- 1 x Screen Protector

DATA SHEET

ENGLISH

ESPAÑOL



GENERAL INFO

Brand	Triton Blue
Model Name	Atlas 1024
Code Number	10302676
EAN Number	3666964069056

CONTROL

Type of Control	DMX
DMX Channel	4 × 512
Universes	4 Universes (2 DMX + 2 LAN)
Fixture Attribute	300
Protocols Supported	DMX RDM Art-Net sACN
Chase Step	Max 100 steps
Playback	10 faders 60 pages Max 20 playbacks
Hardware Parameters	CPU: Intel, 2GB RAM, 8GB SSD
Advanced Controls	Super RDM Super list App control OTA

FIXTURES & LAYOUT

Fixture Positions	300
Pallets	1000
Groups	300
Shapes	Pixel mapping Keyframe Homemade Superposition

POWER & ELECTRICAL

Power Input	AC100-240V 50-60Hz
-------------	--------------------

SOFTWARE & INTERFACE

Software System	Linux
Graphical Interface	Touch screen 10.1 RGB programmable
Monitor	10.1"
Control Panel	Touch screen Programmable RGB Backlight 2 Encoder 10 Fader
Advanced Function	Pixel mapping Keyframe Superposition
Encoder	Programmable Rotary Quantity: 2

CONNECTIVITY

Connectivity	2x 5-pin DMX Output, optical isolation LAN Port 2x USB Port 3.5mm Jack Audio Output
--------------	---

PHYSICAL

Product Dimensions	34"8"26 cm
Net Weight	2.7 KG
Inner Carton Dimensions	37,5"13"30 cm
Net Weight	5 KG
Master Carton Dimensions	40"20"32 cm
Net Weight	5.5 KG
QTY Master Carton	1

CERTIFICATIONS / APPROVALS

Certifications	CE, RoHS
----------------	----------

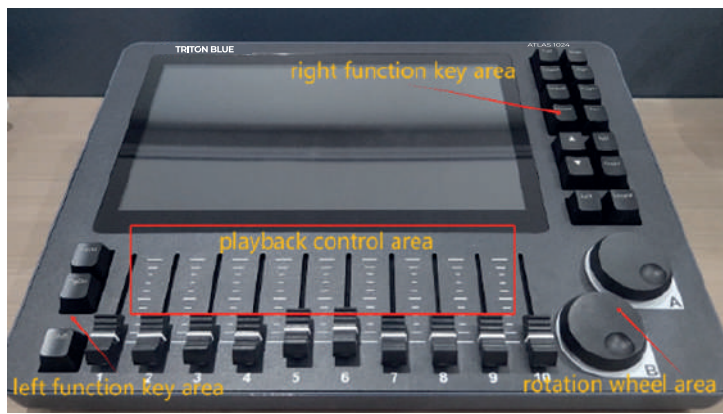
GET TO KNOW THE CONSOLE

The console is divided into three areas: touch area, key panel and output panel.

Touch area: composed of a 10.1-inch IPS full view high brightness capacitive touch screen with a resolution of 1024 * 600.



Key panel: it can be divided into left function key area, playback control area, right function key area and rotation wheel area.



The left and right function keys can be used to control different functions, such as: Shapes program, Fan effect.

The playback control area can be used to control playback, such as playing Cue through the faders.

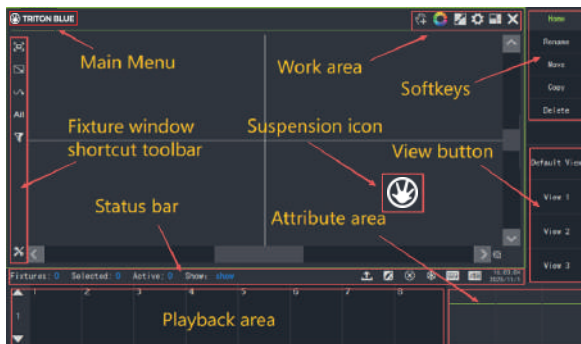
The rotary wheel can be used to adjust parameters, such as Fixture channel attributes, Fan parameters, Shapes parameters, etc.

Output panel: The output panel behind the console is equipped with a power switch, various output ports of the industrial control computer motherboard, such as USB, network port, audio interface and microphone interface, and DMX signal output port with photoelectric isolation.



INTERFACE INTRODUCTION

Main Menu: The main menu is in the upper left corner of the screen. Open it to see the options related to Console; For example, open or create a Show.



Work area: In the function of the whole area above the right side of the console, the first is the color console; the second one is to set the window size; the third one is the lock, which can lock the window dragging; the fourth one is the console settings, which can set the background of the console interface; the fifth one can set the window size and position, and the fifth one is the close window button

Suspension icon: the suspension icon can be freely dragged and placed. Click it to enter the open window and view management page, where you can open the window and manage the view layout;

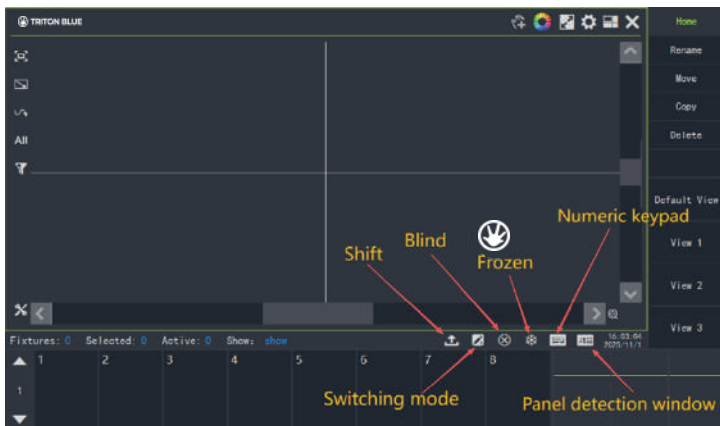
Softkeys: in the upper right corner of the interface, the available functions in the current status will be displayed here; Display, rename, move, copy, delete, patch by default;

View button: Below Softkeys is the workspace view management button, which can be used to save the current view and switch views;

Attribute area: in the lower right corner of the interface, various parameters that can be operated currently are displayed, such as the channel value of the light, the Shapes parameter, etc. The attribute area corresponds to the rotation wheel of the panel;

Playback area: it can store the current program of the console and play it through faders or F keys to play;

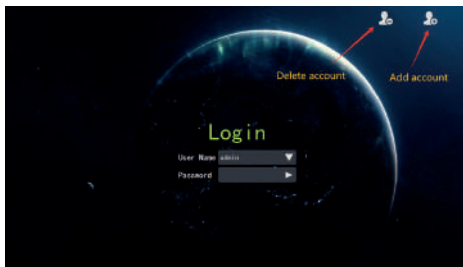
Status bar: the status of the current Show and Console is displayed here, such as the total number of fixtures in the current Show and the number of fixtures selected, the active fixtures, and the date and time of the Console system; You can also open the numeric keypad and panel detection window here.



Fixture window shortcut toolbar: You can switch light selection mode, quickly select all filters, and adjust the layout of fixture icons.

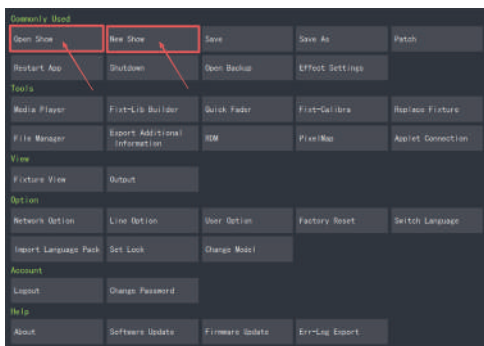
USERS AND SHOWS

Account: After the console is turned on, it will enter the login interface, where you can enter the account password to log in, or add or delete accounts in the upper right corner.

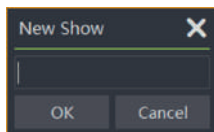


Show: After logging in, you need to open or create a new Show,

Open Show: first open the main menu, then click Open Show, and select the Show file to open Show,

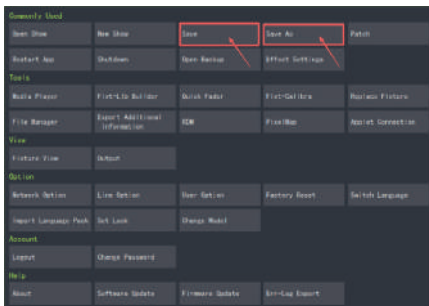


New Show: first open the main menu, click New Show, and enter the file name to create a new Show;



Show indicates a specific lighting site. We can control the Fixture in this Show; Because Cue and Fixture are different, each account can create multiple show independently.

When we have finished the Show, we need to save the Show to the console. You can open the main menu and click Save Show, or you can save the Show as a USB flash drive.

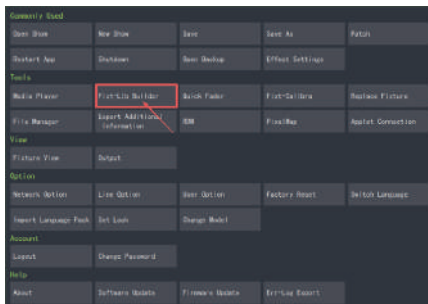


FIXTURE LIBRARY

Explicate: The Fixture Library is equivalent to the instructions provided by the Fixture to the console. The console controls the Fixture. First, you need to find the Fixture Library of the Fixture, and then patch it to the console to control the Fixture.

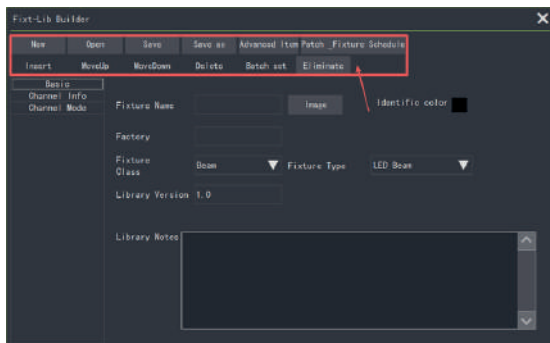
The console is used by oneself DK format light library, compatible with common tiger light library (.d4) format, pearl light library (.r20 format), and MA light library (.xml) format on the market. These three types of Fixture Library lighting manufacturers generally provide. These Fixture Libraries can be patched directly on the console.

Fixture Library builder: Open the main menu and click "Fixt Lib Builder" to enter Fixture Library builder.



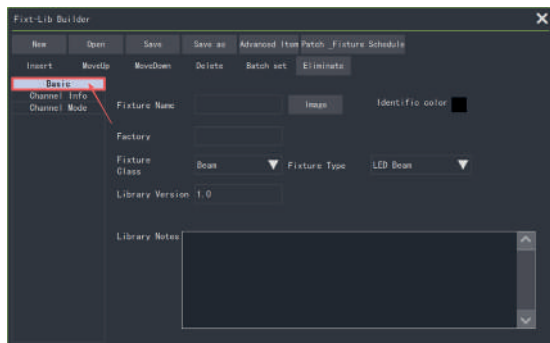
The upper part of the Fixture Library builder interface is the menu bar; You can choose to create and open a Fixture Library. The written Fixture Library can be saved locally or saved to a USB flash drive.

The remaining options are commonly used functions when writing Fixture Library, such as channel insert, move Up, and move Down.

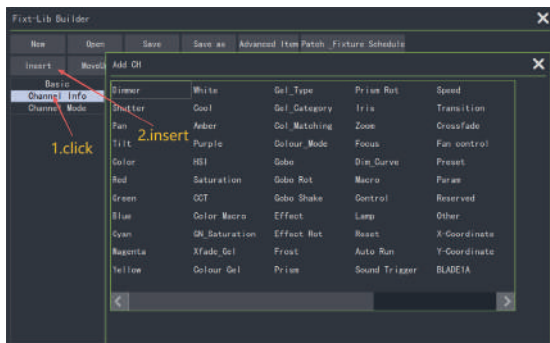


After understanding the above information, we can start to write the Fixture Library.

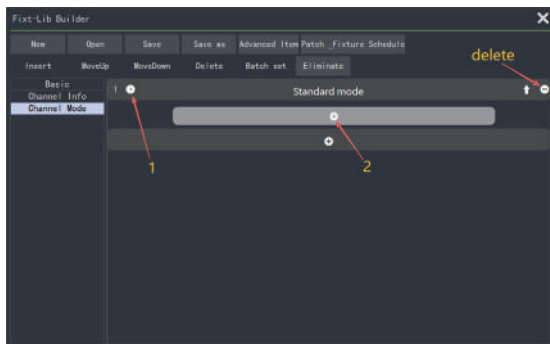
First of all, the basic information is required information, you need to fill in the name of the fixture and the name of the manufacturer, and others can be optional; For example, can add pictures to the Fixture.



The next step is the channel information: click the "insert" button to filter the insert channel and modify the attribute name in the channel info. You can also modify other parameters, such as the positioning value and the clearing value.

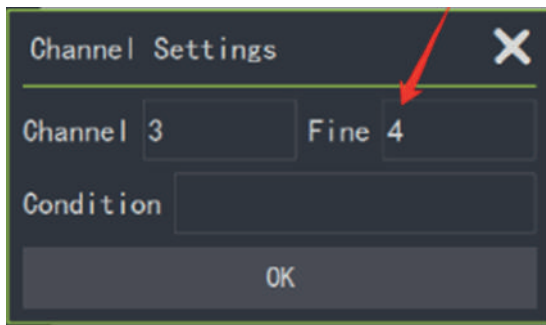
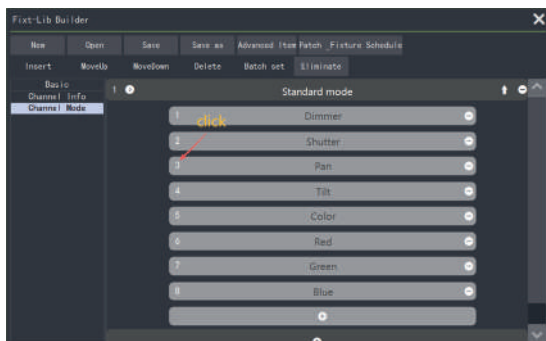


Complete After that, add attributes in the channel mode in order.

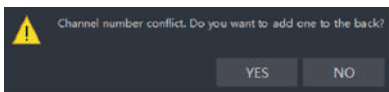


The fine-tuning channel of the light library is behind the serial number of the attribute. Click it, and the fine-tuning of the attribute will pop up. Enter the corresponding channel serial number.

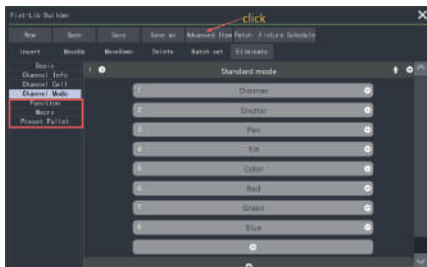
The next step is the channel information: click the "insert" button to filter the insert channel and modify the attribute name in the channel info. You can also modify other parameters, such as the positioning value and the clearing value.



If the channel number is repeated, it will prompt the channel number conflict. Click Yes, and the following channel number will be increased by one.



Finally, click Advanced Item as required to display advanced information; For example, you can add function definitions, macro functions, preset materials, etc. to the Fixture Library.



Function definition: according to different channels, you can select a type and add a function description in the 0-255 digital field. After that, you can display the function definition of the channel in the attribute area.

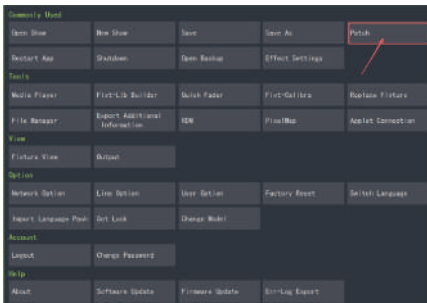
Macro function: You can input macro functions of lights, such as switch bubble and reset of lights. The channel number here is subject to the ID of channel information.

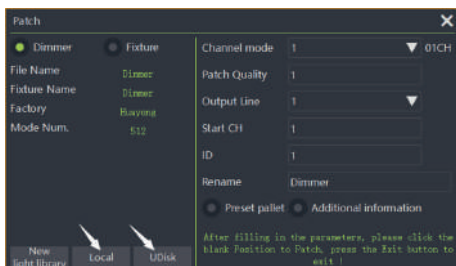
Preset material: the material parameters can be written here and displayed in the material window after matching.

Click Save after checking that there are no errors.

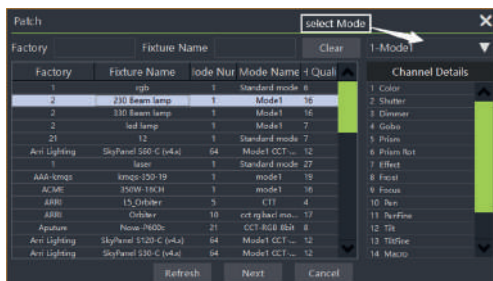
PATCH

Operation: Click on Mating Functions in the main menu In the pop-up matching window, you need to first select the Patch's Fixture Library, which can be found in the local list or USB flash drive. Clicking the local list will display the Fixture Library of the local list. If it is a newly written Fixture Library, you need to click Refresh the list.

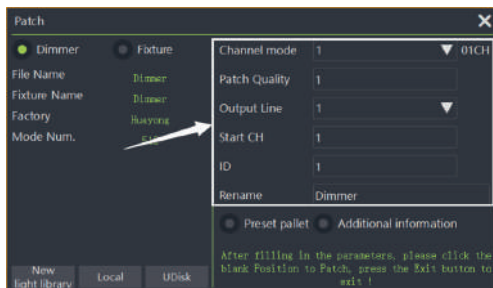




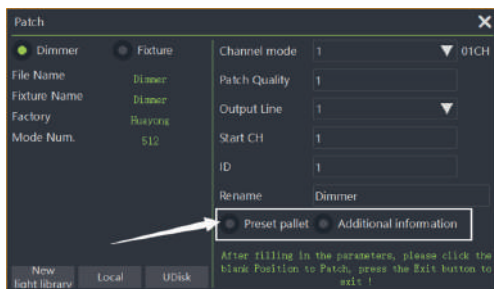
Then select Fixture Library, and the channel details of the current Fixture Library can be displayed on the left; The channel mode can be selected according to the channel details; Click Next again.



After selecting the Fixture Library, you need to input patch information, such as: mating quantity (number of lamps), output line (DMX output port), starting channel (address code).



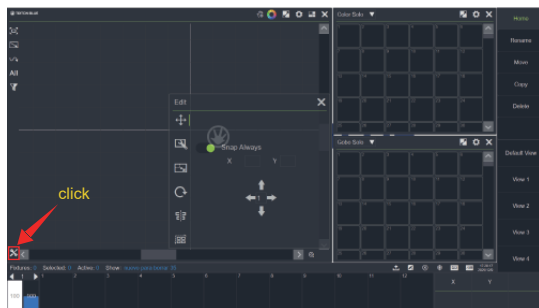
If there are built-in materials or exported additional information in the Fixture Library, you can select these two options to display them in the material window.



After completing the information, keep the Patch window open, and click the Fixture window directly to patch.

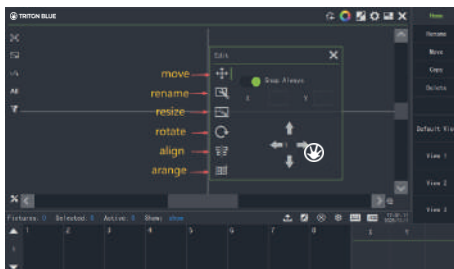
FIXTURE ICONS ARRANGE

Explicate: After patching the fixture, some sorting should be done, such as adjusting the layout of the fixture icon, adding pictures or graffiti to the fixture icon, etc. This will make it easier for us to select lights or find fixtures.



Operation: The editing tool of light position adjustment is in the shortcut toolbar of light window.

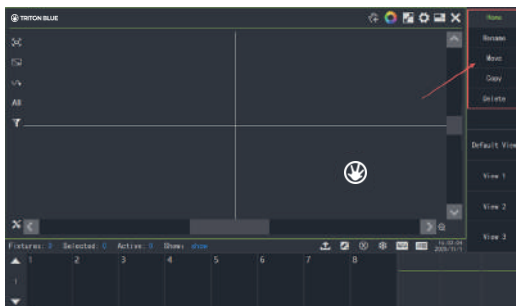
Click the editing tool, and an editing window will pop up. Select the light to be adjusted, and then drag, move, resize, rotate, align, arrange, etc.



Close the editing tool after the Fixture Icons Arrange is completed

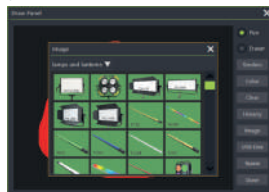
RENAME, MOVE, COPY, DELETE

Explicite: In the upper right soft menu, you can select Rename, Move, Copy, and Delete to perform corresponding operations



Rename: Can give Fixture icon, Cue, Chase, Palette Add text, graffiti, pictures.

Operation: Select Rename, double-click the object to be renamed, and a drawing board will pop up, which supports adding text, graffiti, pictures.



When you need to rename multiple objects, you can select multiple objects at the same time, and then click the last selected object.

Move: move the positions of Cue, Chase and Palette.

Operation: Select Move, and then click the object to be moved to display the selected status. Double click the position to be placed to complete the move.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0		
▲ 1	2	1	3	4
1	New Cue			
▼	M		V	
	0%			

Also, multiple can be moved together.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0					
▲ 1	2	2	1	3	4	5	6
1	New Cue	New Cue	New Cue				
▼	M	M	M	V	V	V	
	0%	0%	0%				

Copy: can copy Cue, Chase, Palette.

Operation: Select Copy, click the object you want to copy, and double-click the location you can place to complete the copy.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0			
▲ 1	2	2	1	3	4
1	New Cue	New Cue	New Cue		
▼	C			V	
	0%	0%	0%		

It can also be copied together.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0					
▲ 1	2	2	1	3	4	5	6
1	New Cue	New Cue	New Cue				
▼	C	C	C	V	V	V	
	0%	0%	0%				

Delete: Fixture, Group, Cue, Chase, Palette, etc. can be deleted.

Operation: Select Delete and double-click the object you want to delete,

Fixture 1	Picked 0	Activated 0	
▲ 1	2 2	1 3	4
1	New Cue	New Cue	New Cue
▼	0%	0%	0%

You can also delete multiple at the same time.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0	
▲ 1	2 2	1 3	4
1	New Cue	New Cue	New Cue
▼	0%	0%	0%

LOCATE AND FULL

Difference between "Locate" key and "Full" key:



Locate and Full: Locate can load the Locate values of multiple attributes at one time, and you can view or modify the location values in the channel information of the Fixture Library editor.

Full only controls the highest and lowest values of dimming attributes; For example, dimming is on or off.

Experience: When "Locate" or "Full" does not emit light, it is necessary to check the values of these channels, such as stroboscopic channel of beam light and RGB arbitrary channel of LED light, because sometimes these channels emit light only when they need the highest value.

EMPTYING AND EXITING

The difference between clear and exiting:

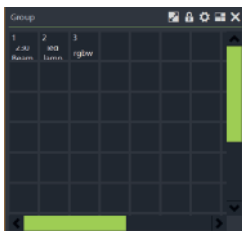


Emptying means clear the data or effect. The console has two functions: one is to clear the selected light, the other is to clear the effect. The two functions are in order. When the current light is selected, the light is selected first and then the effect is cleared.

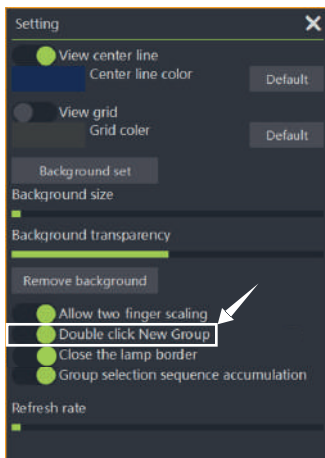
Exit means to exit a state or function. For example, after entering renaming, press "Exit" to exit the renaming state. After entering the matching function, use "Exit" to exit the Patch function.

GROUPS AND PALETTES

Create Group: first open the hover icon, and then click Group to open the Group window. After selecting the light, double-click the blank form in the Group window to save it.



You can also save it to the Fixture window. You need to check whether double clicking Group in the settings at the upper right corner of the Fixture window is enabled.

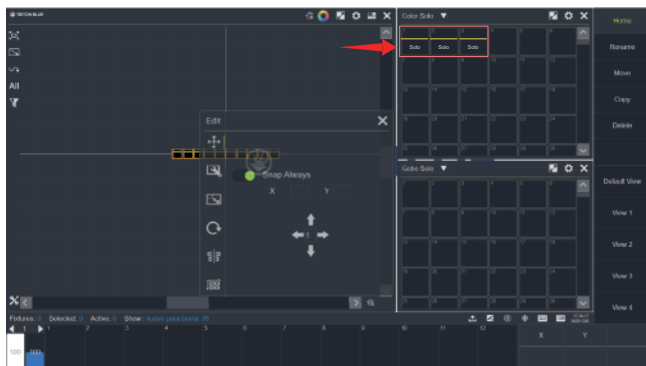


Group will save the status and order of light selection, click the saved Group to call it, which can improve the efficiency of light selection.

Palette window: The Palette is located inside the hover icon, there are two categories of shared material and mixed material, click on the material button to open the material page window.



Operation: select Fixture, adjust the value of Palette, open the corresponding Palette window, and double-click the blank table to save it.



Explicate: Hi Light that allows quickly distinguish which Fixture you currently select, so as to quickly help you make effects.

Operation: Select and position the lamp, let the lamp light up first, then press the "Highlight" key to enter the highlight function, switch the selection of lamps to see the effect of highlighting. Then press the "Exit" button to exit the highlighting function.

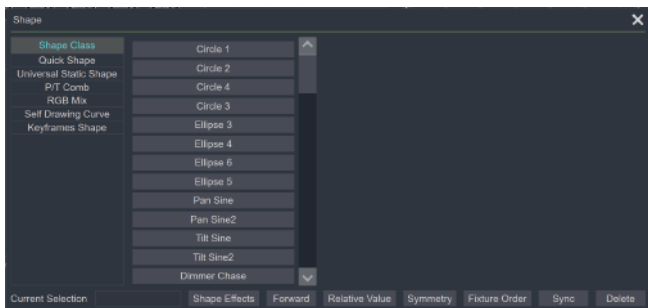
Experience: Hi light with quick selection can quickly find fixtures; Hi Light is a function to assist in making effects. The effects embodied by Hi Light itself will not be saved.

SHAPES

Explicate: Shapes is one of the most commonly used functions for making dynamic effects. It realizes the dynamic running effect of Fixture through various dynamic operations.

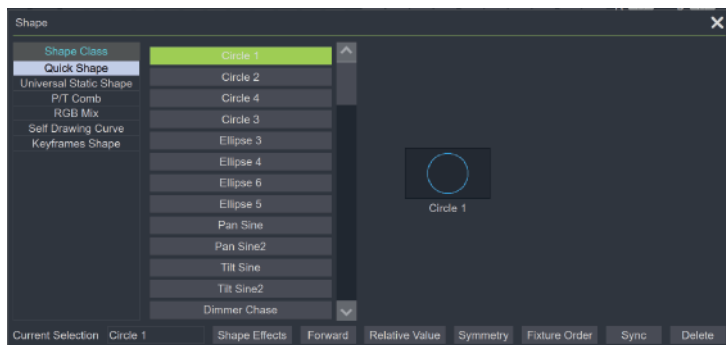


Shape class: The shapes of Console are divided into five categories: quick shape, universal modeling, P/T comb, RGB mix, self-drawing curve, keyframes shape. The characteristics and use methods of each type of graphics are different.

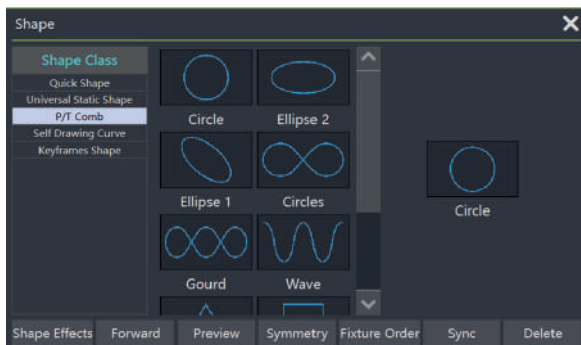


Operation: First, we need to select the light, make a basic position, and then press the "Shapes" key to open the Shapes window;

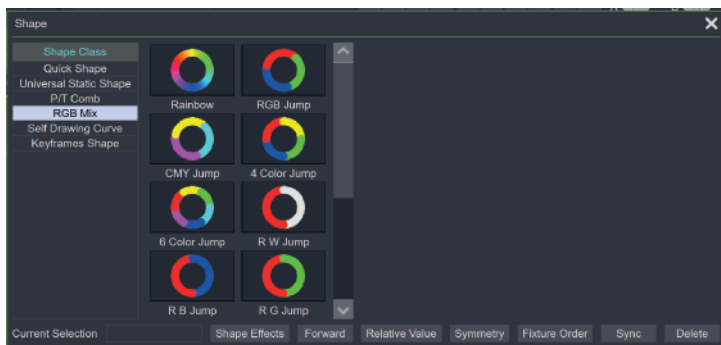
Quick shape: it is a graph with specific parameters. It can be called directly according to the name of the quick shape. Only a few parameters need to be adjusted.



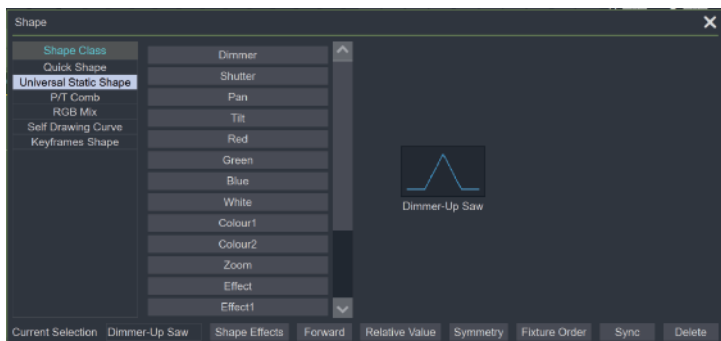
P/T comb: this kind of graph can only be used on the light with X-Y axis (horizontal and vertical). If there is no X-Y axis channel, this category will not be displayed. It's all action effects, such as drawing circles, drawing 8, horizontal and vertical waves, etc. You need to adjust the graphic parameters to get a more beautiful effect.



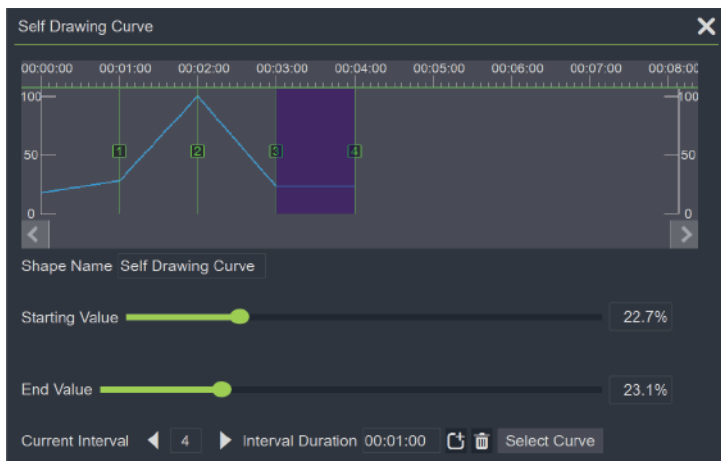
RGB color mixing graphics: such graphics can only be used on lights with RGB or CMY color mixing. If there is no RGB or CMY channel, the classification will not be displayed. There are various color mixing related graphics, such as rainbow gradient, jump, etc., which can get a beautiful effect by adjusting the graphics parameters.



Universal modeling: These graphics contain some commonly used change curves, such as waves, sawtooth, square waves, etc. They can be loaded into any channel to make effects. This type of graphics is universal and flexible, not limited by the channel type, and can be combined to create a variety of built-in effects;



Self drawing curve: Self drawing curve is actually a kind of universal modeling. The difference is that self-drawing curve can create a curve to run. You can draw a unique curve to run any channel according to your own creation requirements.



Keyframes shape: keyframes are used to create shapes in a way similar to Chase (multi step). You can start from the effect of each node to design, what shape you want at first, and then what shape you want to get... What shape you want to create at last, step by step, and finally add a running curve between each step to create a complex shapes effect through parameter adjustment.

Shape

Shape Class

- Quick Shape
- Universal modelling
- P/T Comb
- RGB Mix
- Self Drawing Curve
- Keyframes Shape**

Select A Chase

New Keyframes

Shape Effects

Forward

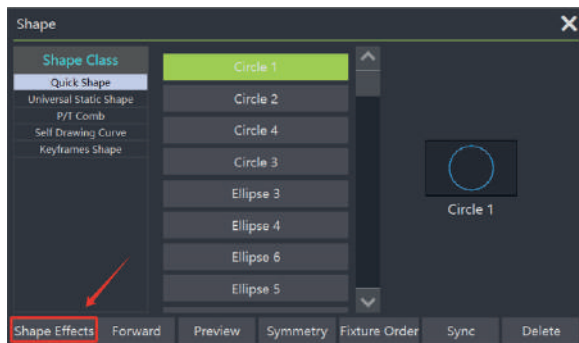
Preview

Symmetry

Fixture Order

Sync

Delete



Direction: After selecting or making a shape, you can use this button to change the running direction. By default, it is the forward direction, that is, it runs from small to large according to the serial number, and the reverse direction, that is, it runs from large to small according to the serial number;

Expand Preview: This button can change whether all the lights act the same or all the lights act differently. In fact, expand is to set the phase value to the number of lights selected with one key;

Symmetry: The symmetry function can only work on the shapes combined with the XY axis, and can only work on the lights arranged in a single row. If there are multiple rows, the Console can't distinguish them, so it can't make a true symmetrical effect.

Fixture order: lights need to set the running order of each light completely freely. If you want to do the built-in symmetry of both sides of the XY combination, you can basically use fixture order or shape effects.

Shapes Time: you can modify the speed of shapes effects. The smaller the time, the faster the speed.

Phase difference: a quick memory method. The number of lights in a cycle depends on the number of phase difference values. Start the cycle from the next light. After understanding this sentence, it is not difficult to determine the phase difference parameters.

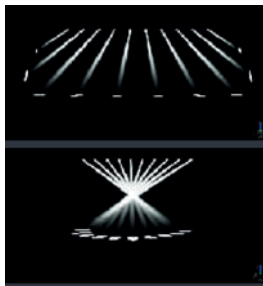
Height ratio: it is a very common graphic parameter. For example, when a light is running at brightness, the ratio of time between light and extinction is height ratio.

Offset: offset can modify the starting position of the effect.

Amplitude: Amplitude can adjust the motion amplitude of the curve. The modified amplitude will vary according to the selected attributes. For example, when horizontal or vertical motion is selected, the greater the amplitude, the greater the motion amplitude; When dimming is selected, the greater the amplitude, the brighter the brightness.

FAN

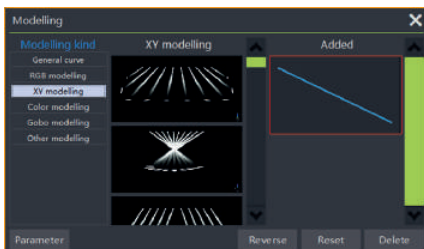
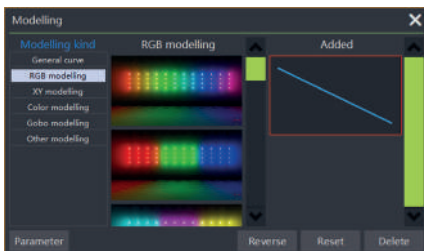
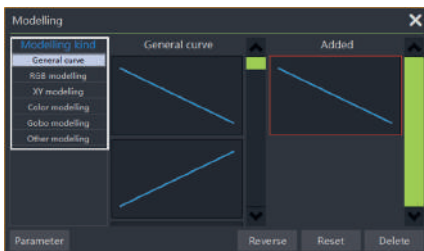
Explicate: Fan is the most commonly used function for static modeling. Using specific algorithms to adjust channel values can quickly make modeling such as expansion or gathering.

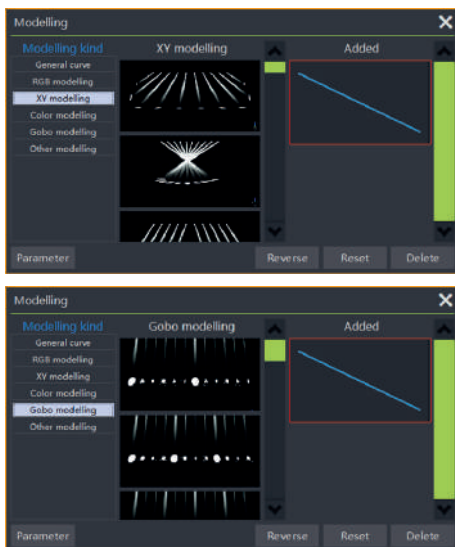


Operation: The modeling operation is very simple. After selecting light Locate, press the "Fan" key. At this time, the modeling window will pop up. At the same time, the "Fan" key light starts flashing, which means that the divergent state is entered. After selecting a modeling curve, turn the runner, and the channel will be calculated according to the divergent state.



Fan function also has many modeling effects that can be called directly, such as: XY modeling, RGB modeling, color disk modeling, and map disk modeling.





When using XY modeling directly, the horizontal and vertical must meet this requirement: take the front of the stage as the standard. When turning clockwise vertically, the light beam moves up, and when turning clockwise horizontally, the light beam moves right.

If the above requirements are not met, you can find the "Channel Reversal" handle in the Patch function to reverse horizontally or vertically.

Modeling parameters: after a certain modeling is selected and loaded, the modeling parameters can also be adjusted to achieve more complex effects, such as adjusting the modeling center point, modeling grouping and blocking, or grouping modeling.

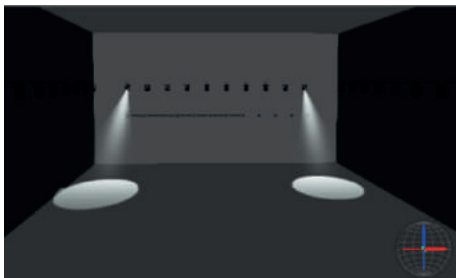
ALING

Classification: The console has a variety of different alignment functions, including common alignment, cross alignment, ladder alignment and multi light alignment, which can be used to achieve different effects. Which alignment to use only needs to confirm the number of selected lights.

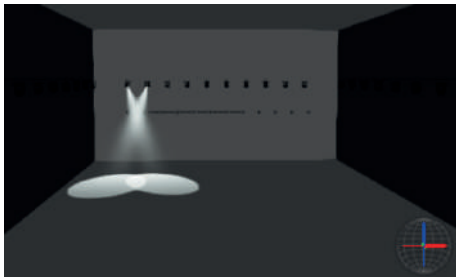
Operation: First select the target fixture, then click "Align", and then select the method to align.



Common alignment: 1 target light, 1 aligned light and multiple lights of the same type. The effect of the target light is copied to other lights, and their channel values are exactly the same. Of course, you can also select some attributes to align.



Cross alignment: two lights of the same type shall be used for target lights, and two or more lights of the same type shall be aligned. That is, all lights are divided into single and double groups. Singular lights are aligned with target a, and dual lights are aligned with target b. Cross alignment can also be selected attribute.



Step align: 2 lights of the same type are targeted, and 2/more lights of the same type are aligned. It refers to the step arrangement between the attribute values of all lights and the target ab values



Multiple light alignment: multiple lights of the same type/different types of target lights, multiple lights of the same type/different types of aligned lights, and the number and type of aligned lights and target lights must correspond. It can select all lights on the left to align with all lights on the right one by one. In addition to normal alignment, all lights must be selected in order.



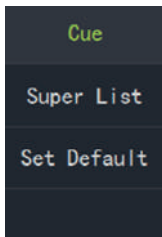
Dynamic alignment: dynamic alignment is the function of binding and linkage of light channels to achieve the same action effect of aligning lights and target lights.

CUES

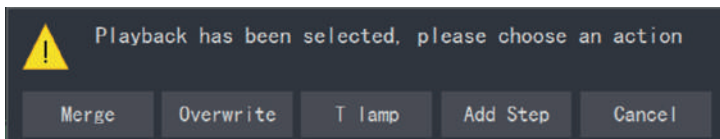
Cue: The cue can save static modeling, and save dynamic effects with built-in graphics



Operation: After the effect is completed, press the "Cue" key, and the Softkeys will display the Cue status and prompt the saved position. At this time, click the blank position in the playback area.



Superimposing and covered: If you want to add Fixture or replace effect to the saved Cue, you can press the "Cue" key, and then click the Cue you want to operate. At this time, a prompt box for overlay and overlay will pop up. Overlay will add Fixture or effect on the original basis, and overwrite will replace the original effect.

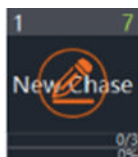
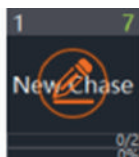
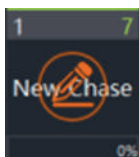


CHASES

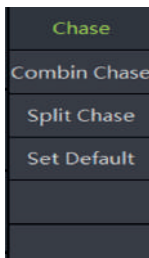
Explicate: Chases has multiple groups of parameter combinations, which need to be

Operation: First make the first step effect, press the "Chase" key, the soft menu will display the Chase status and prompt the saved position, then select a blank position to save, after selecting the position, 1/1 will be displayed below the Chase icon, currently in the first step, select the light to complete the second step, then click the Chase icon, after that, click the Chase icon if you want to continue to do the next step; If you don't want to continue, press the "Exit" key directly to exit the running light state



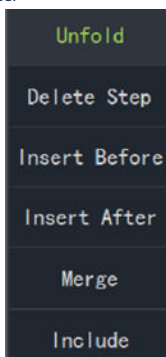


Combination and splitting of running lights: When you want to combine Cue or Chase into a Chase, you can click Chase, select the combined Chase in the Softkeys Chase status, select the Cue or Chase to be combined, and then double-click the blank position in the playback area to combine; Select the Chase to split, and then select the Chase to split. Double click the blank position in the playback area to split.

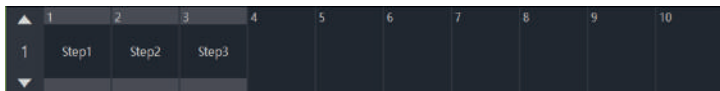


UNFOLD CHASES

Description: Unfold the Chase is a function of Unfold a multistep Chase into multiple single steps and arranging them in the playback area. After Unfold the Chase, you can easily add, delete, and modify steps.



Operation: press the "Unfold" key, and then click the running light to be Unfolded, and the running light will be expanded into multiple steps, each step occupies a putter position, when you need to check the effect of a step, you can directly push up the putter corresponding to that step to preview.



Deletion step: to delete a step, you can select the deletion step from the soft menu, and click the step to be deleted on the screen;

Insertion step: If the insertion step needs to be before or after, you can first select the light to make the effect of this step, and then select the single option to insert the soft dish before/after the insertion step, and then click the specific position to insert the step.

INCLUDE CUES/CHASES

Include Cues and Chases description: Include Playback refers to copying a step effect of Cues and Chases to the current programmer, so if we want to use the effect that has been done before, we don't need to do it again

Operation: The steps of Include Cue and Include Chase are basically the same. Press the "Include" key first, and then click the Cue and Chase that need to include. If it is Cue, Include it directly. If it is Chase, unfold it first, and then Include one step before including it.



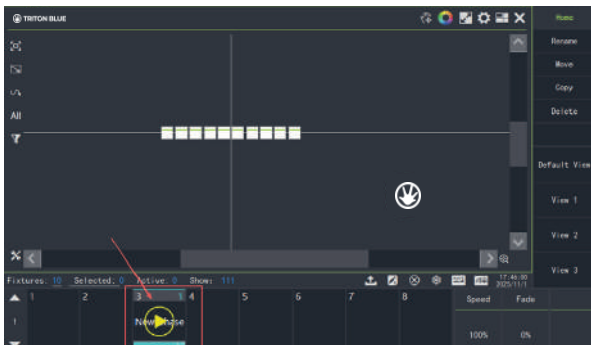
PLAY CUES/CHASES

Explicite: When we save a Cue or Chase to the playback area, we need to clear the value of the programmer before playback, because the programmer has a high priority.

Operation: method of Play Cue and Chases, You can directly click the icon of Cue or Chase to click and play, or push the corresponding faders to play.

At this time, if you play a Cue and then continue to play another Cue, as long as the fixtures of the two Cues conflict, the latter plays first.

When playing Chase, you can pause it manually, and then use the previous step and the next step to manually control its playback.



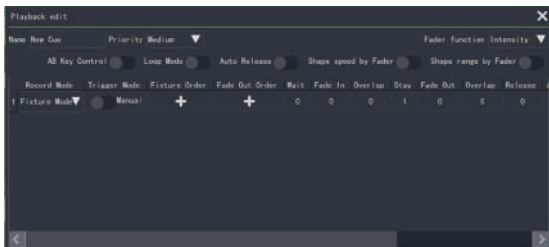
Tip: Press and hold the "Shift" key and the "previous page" key. The playback area will show up the Cue or chase played, and when it is need closed, just release it to exit automatically.

Press and hold the "shift" key plus "next page" key to pop up a window for fast page turning, enter the number of pages to jump, and click OK;

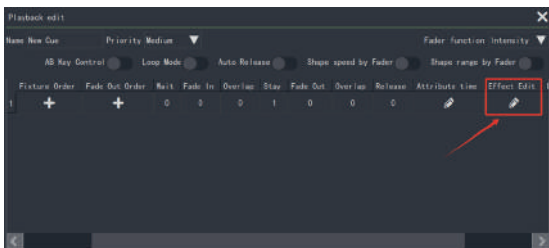
MODIFY CUES/CHASES

Explicite: We can modify the Cue and Chase already made, for example, modify its specific effect, adjust its time parameters, or use the Cue to make some special effects (such as overlapping effect, light chasing effect, and the function of modifying the putter).

Operation: To modify a Cue or Chase, press and hold the "Shift" key, and directly click the Cue icon to be modified on the screen to enter the Cue editing status



If you want to modify the Fixture effect, find the effect in the editing window to edit, click to modify it, and then press the "Exit" key to exit to save.



Time parameters of cue

Wait: refers to the time to wait before entering the scene;

Fade In: refers to the time required for the change process from the initial value to the scene value

Stay: refers to how long to stay after arriving at the scene state;

Fade out: refers to the time required for the change process from the scene value to the initial value

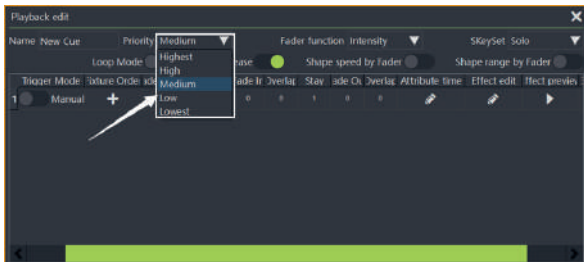
Explicate: The fade in and fade out have their own overlap. When the fade in and fade out time is 0, the overlap has no effect.

Overlap: a percentage, which refers to how much the front light has gone before the rear light starts to go. When the overlap is equal to 0%, all lights go together; When the overlap is equal to 100%, the second light starts to run after the first light runs; When the overlap is equal to 150%, wait half the time after the first light is gone before the second light starts to go. The time when all the lights are gone is equal to the time when they faded in or out.

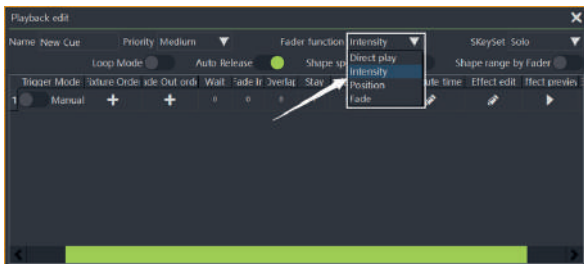
Other parameters

Explicate: The Cue parameter can also set the priority, faders function, recording mode, automatic release, playing mode and other parameters.

Priority: it is used to process which playback takes priority in case of conflict between multiple playback fixtures and channels. When the playback channels of peer playback conflict, the playback of the later playback will overwrite the previous playback. When different levels of playback play channel conflicts at the same time, the playback with higher priority overrides the playback with lower priority.



Common functions of faders playing: direct operation, brightness control, position control and gradual change control etc.

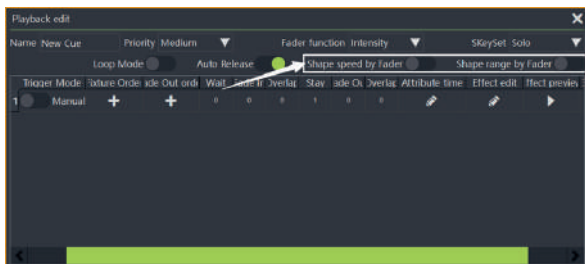


Direct operation: as long as the faders is triggered, the scene will be played, and the operation will be triggered when the faders is lifted.

Control brightness: the brightness of the scene will become brighter as the faders increases.

Control position: the process of controlling the horizontal and vertical starting position to the final position.

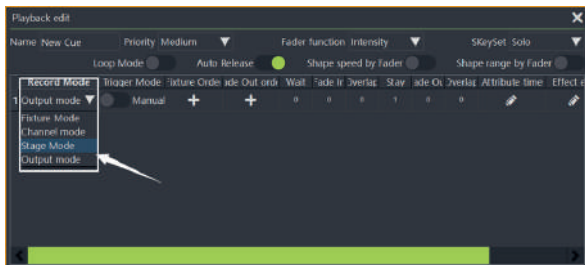
Control gradient: the process of increasing and decreasing all attribute values.



Shapes program speed follows the faders: you can let Cue, which has saved the Shapes program, follow the faders when playing.

Shapes program amplitude follows the faders: you can let Cue, which has saved the Shapes program, amplitude follow the faders when playing.

The record mode is divided into three types: Fixture mode (default), channel mode and stage mode.



Fixture mode: if any channel of this light has been changed, all channels of this fixture will be saved, including the channel with zero value;

Channel mode: only the activated channel is saved, that is, the channel turns green.

Stage mode: when the brightness channel of a light is not zero, save all channels of the light.

Output mode: the fixture being output will be saved;

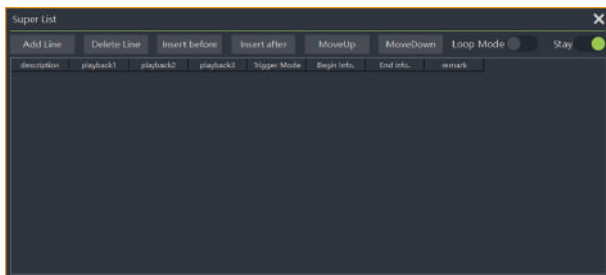
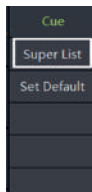
Play mode: There are two kinds: 1. Single play, that is, Cue stops playing after playing once; 2. Loop playback, that is, the Cue will play repeatedly until the Cue is released.

Automatic release is used to set whether the Cue parameter is automatically released to the state before playback when playback stops.

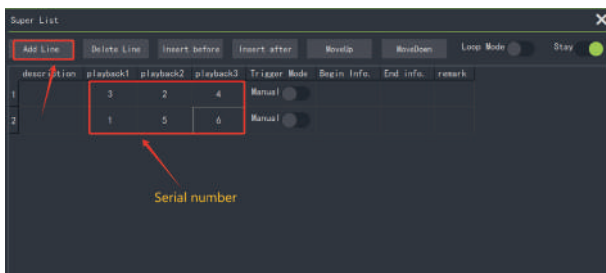
PLAYLIST

Playlist: used to play multiple cups and Chases at the same time

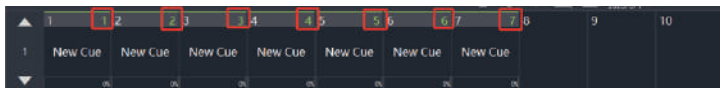
Operation: click the "Cue" key, select the super list in Softkeys, click the saved position in the blank of the playback area, press and hold the "Shift " key, and then click the saved super list to enter the super list editing



When you want to add a Cue or Chase to the super list, you need to click "Add Line". Each line can add 3 Cue or Chase, and you can also add basic information, such as start information, end information.



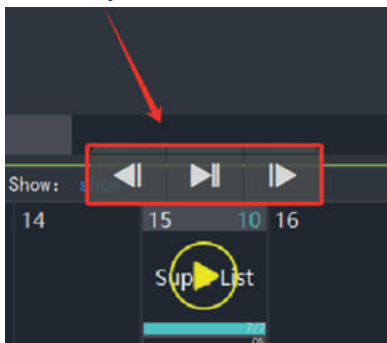
Explicate: the serial number of Cue or Chase should be entered in the playback of each line.



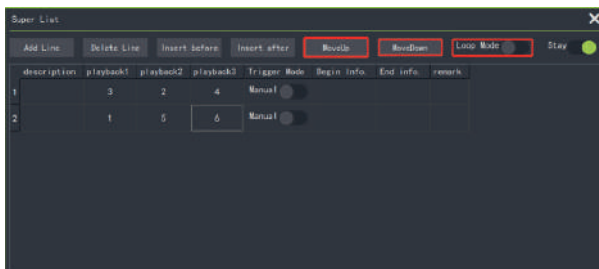
PLAY PLAYLIST

Operation: Playlist can be played by directly clicking Playlist or pushing the bar.

At this time, if the trigger mode is manual, you can control the previous and next play through the button above the Playlist.



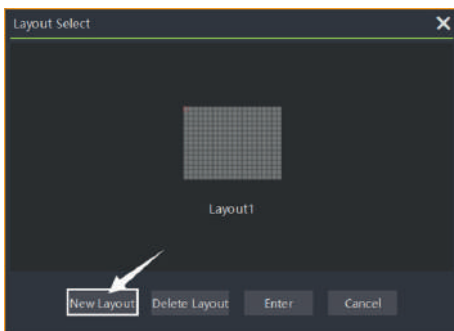
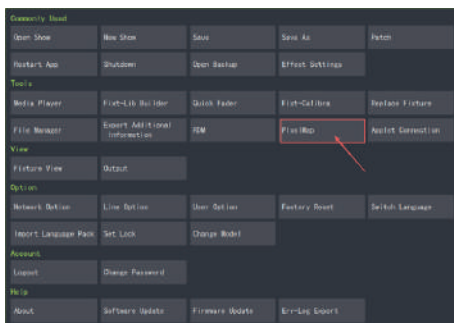
If you want to modify the playback order of Playlist, you can click "move up" and "move down", or turn on the looping mode.

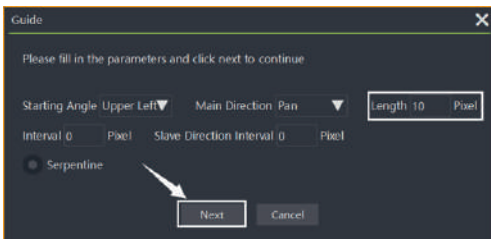
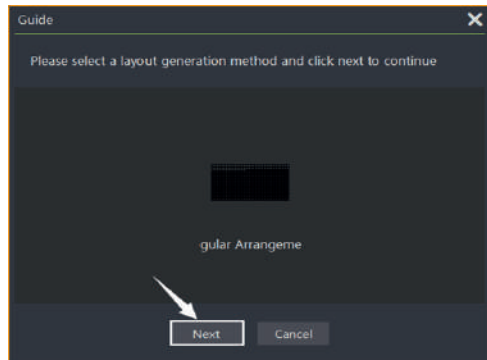
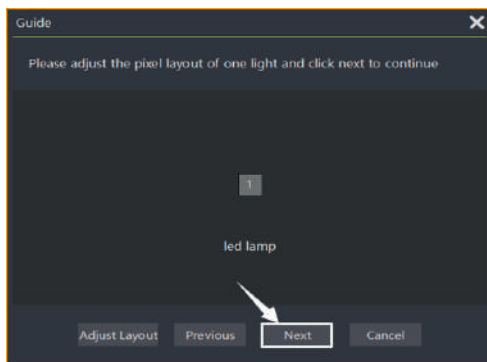


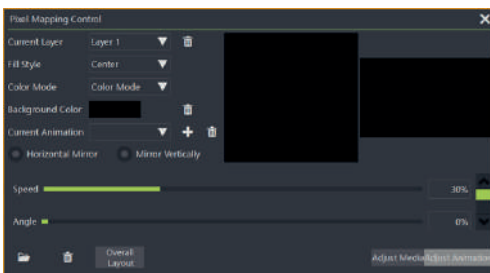
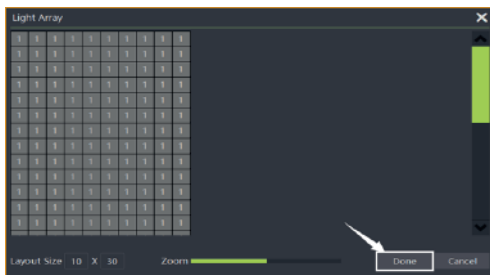
PIXEL MAP

Explain: Pixel Map is dedicated to control matrix, dot matrix, pixel light or many lights arranged into a specific shape. Pixel mapping can use pictures, graffiti and GIF moving pictures to map to lights, which is similar to the control screen;

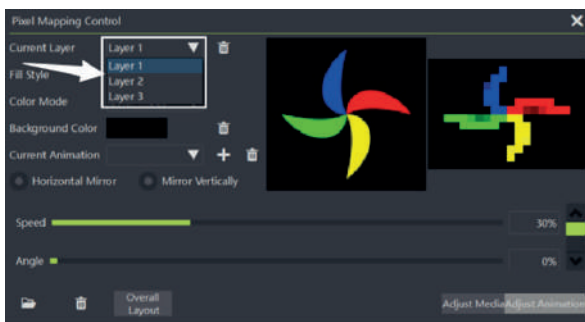
Operation: Open the pixel mapping window in the main menu. If the layout has been saved before, you can directly select a layout to make the effect. If the layout has not been saved before, click New Layout to enter the New Layout Wizard. First adjust and confirm the layout of a single light, then click Next to fill in the layout parameters according to the light placement direction and wiring method. After completing the overall layout, click Next to enter the console, where you can achieve specific pixel effects by adding layers, adding pictures, adding motion, and adjusting parameters.



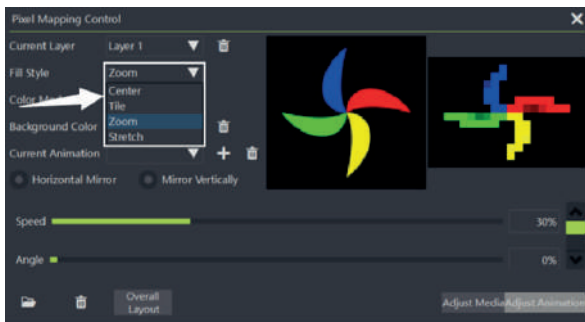




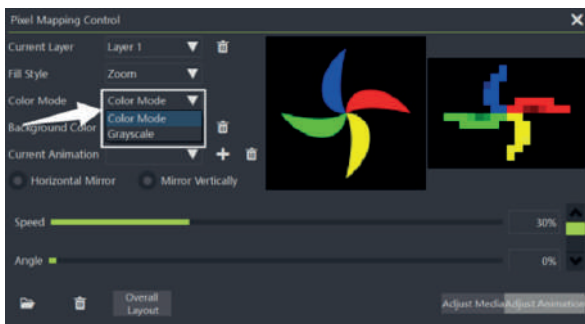
Layer: multiple layers can be added to pixel mapping for effect, and each layer can have independent pictures and independent animations.



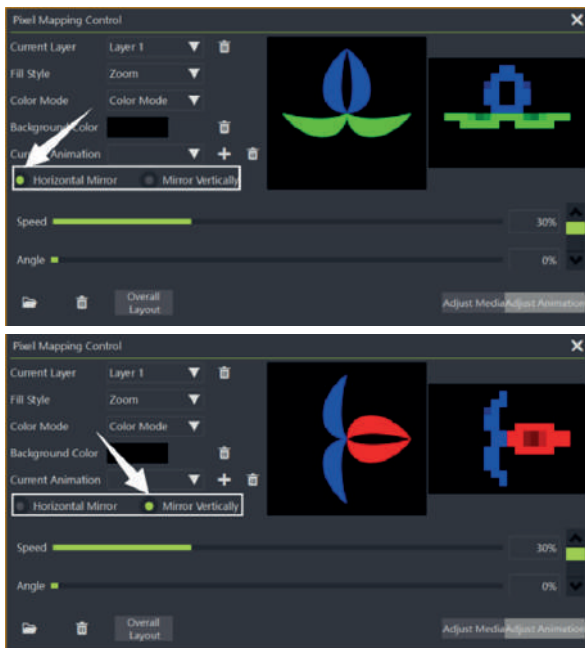
Filling method: centering, tiling, scaling, stretching. It has the same effect as the computer wallpaper.



Color mode: color mode. Only the light with RGB channel has the effect of displaying the color of the picture. Gray mode, only black and white gray is displayed.



Mirror image: You can turn on vertical symmetry and horizontal symmetry, that is to say, make the graphic picture symmetrical. If there is an action, the action effect will also be symmetrical.

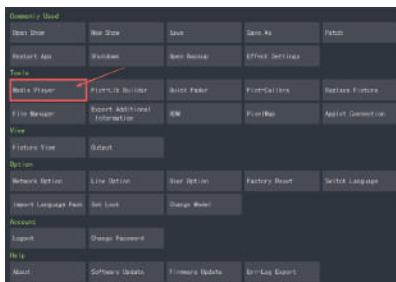


MEDIA PLAYER

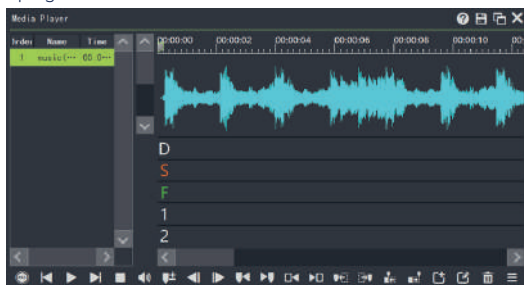
Explain: The console comes with a multi format audio player and also a Windows player. Through these two players, we can bind the light effect and audio to record. After recording, when we play the audio, the lighting effect will automatically synchronize with the audio.

Media player interface:

Operation: Open the media player in the menu. On the left is the playlist, where all the added music is placed

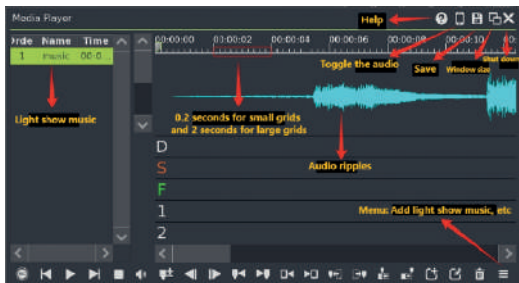


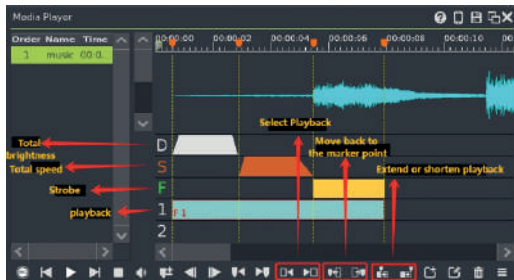
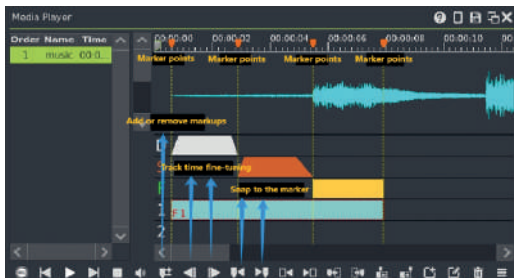
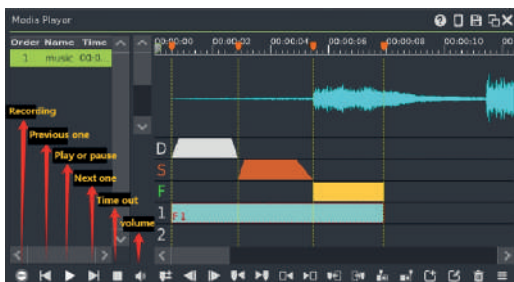
The right side is the timeline, which will display the waveform after music analysis and the recorded program.

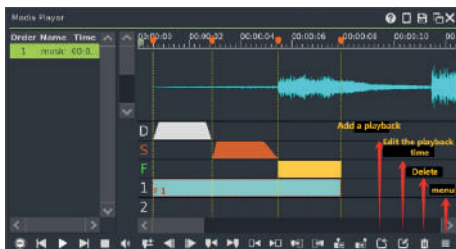


The buttons at the bottom are used when recording. Before recording, you need to add music. First click the menu at the bottom right corner, select New Audio, and then Select Music in the pop-up audio window.

Tip: You can open the help in the upper right corner, there will be function tips







Start recording: After adding music, you can start recording. You can click the first recording button to record by pushing the faders or clicking playback.



Play button: can switch music, play or pause.



Stop button: recording can be stopped



Volume button: it can adjust the sound



Card Point Button: you can punch a card point on the time track. If you want to delete a card point, click the card point button again to delete it



Forward/backward button: it can control the forward and backward of music playing



Adsorption button: it can quickly adsorb the stuck point



Switch button: you can select the playback recorded or click it directly Select



Align button: enables the playback start time to align with the checkpoint



Fill button: the end time of playback can be filled with card points



Add button: you can directly select Cue or Chase in the playback area to add



Edit button: you can modify the start time and end time for playback



Delete button: you can delete the recorded playback

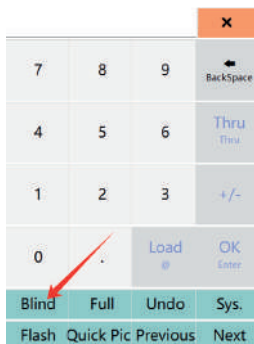


Menu button: You can create, copy, delete audio, select playback mode, export and import card points.

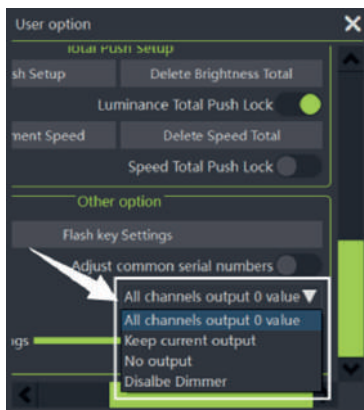
When we finish recording, click the Save button in the upper right corner to save; After saving, click the Close button to close the acousto-optic synchronization;

BLIND

Operation: First open the numeric keypad in the status bar, click the "Blind" button to open Blind, and click again to close Blind

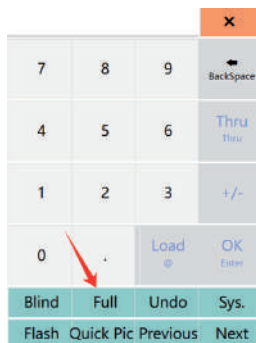


Blind setting: function setting of "Blind" button, the default is 0 output for all channels, which can be set to output unchanged and no signal output, no dimming output in the user setting

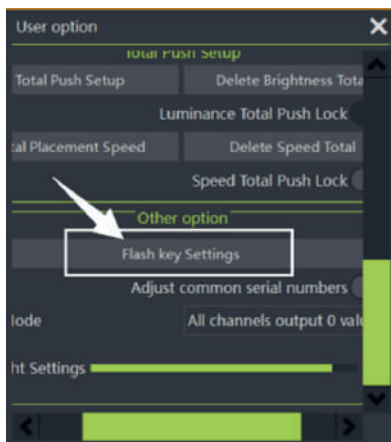


FLASH

Operation: First open the numeric keypad in the status bar and click the "Flash" button to achieve the strobe effect.

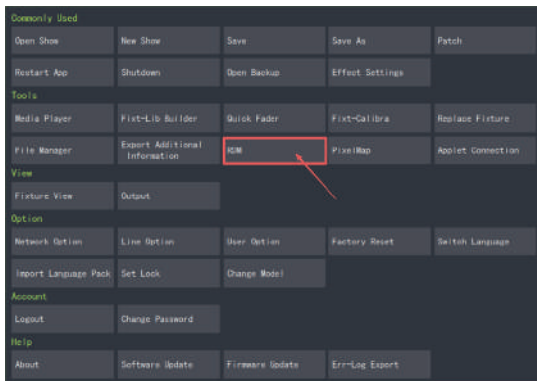


Flash setting: select the Fixture not controlled by the Flash button, open the user setting in the menu, and then find the Flash setting to set the flash frequency and random flashing light.

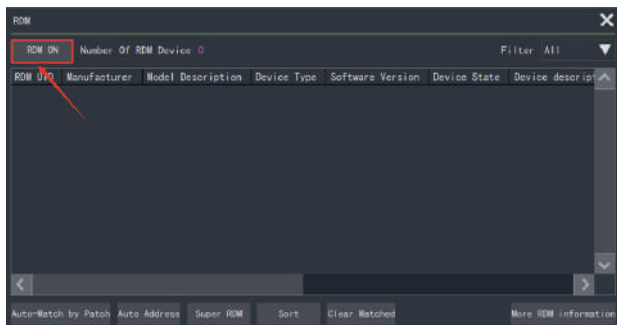


RDM

Explicite: two-way communication protocol requires RDM for console and light at the same time



Operation: Open the RDM window in the menu. At this time, click the "Open RDM" button again, and the console will start scanning Fixture

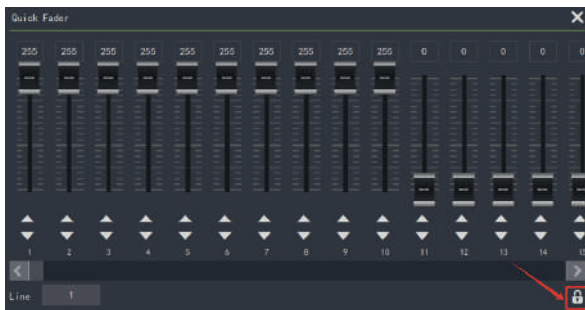
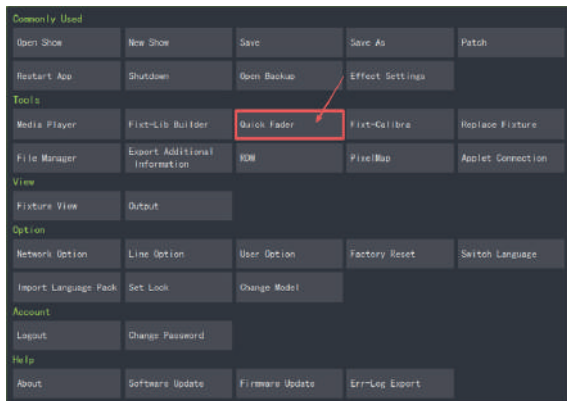


After scanning, Fixture information will be displayed, such as device name, device status, mode and address code.

Modify the address code: scan the address code of the Fixture of the connected RDM on the console, and modify the address code and mode of the Fixture directly on the console.

QUICK FADER

Quick fader: to test the channel function of the line, it needs to be unlocked when using (small lock in the lower right corner), which can generally be used to test the channel of a second-hand light and to use it without knowing the channel of the light.



VIEW FIXTURES

Fixture view: After the Fixture are patched, they must correspond to the address code of the physical lights to control. The line and address code will be displayed on the icon of the patched light. You can also view or modify the address code of the equipped Fixture through the Fixture view.



Operation: Open Fixture in the menu to view the patched Fixture information, such as Fixture name, address code, channel information, etc; You can also reverse and freeze channels here and delete patches.

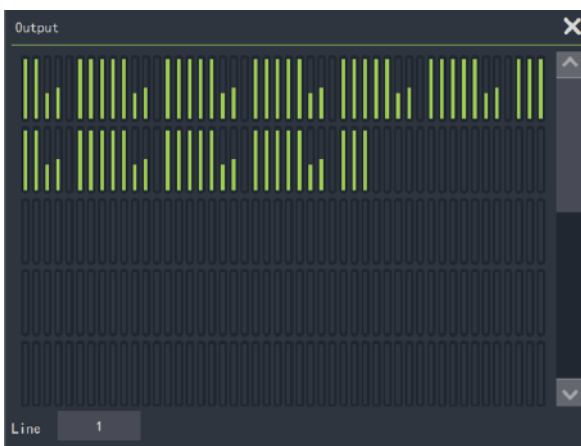
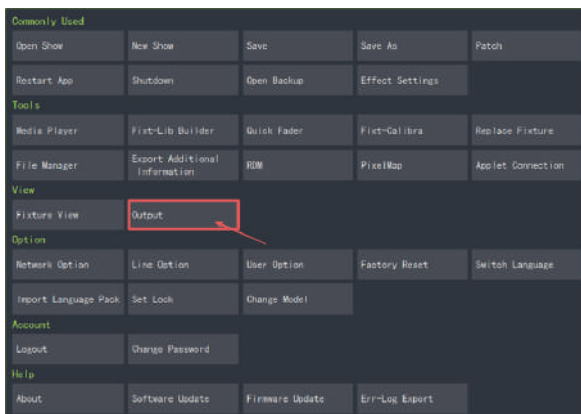
Fixture view

Set val... Reverse frozen Delete Line ▼ Type ▼

Address	CH1	CH2	CH3	CH4	CH5	CH6	CH7	CH8	CH9	CH10	CH11	CH12
1 230.1.1	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
2 230.1.17	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
3 230.1.33	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
4 230.1.49	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
5 230.1.65	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
6 230.1.81	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
7 230.1.97	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0
8 230.1.113	Color 0	Shutter 0	Dimmer 0	Gobo 0	Prism 0	Prism Rot... 0	Effect 0	Frost 0	Focus 0	Pan 0	Tilt 0	Max 0

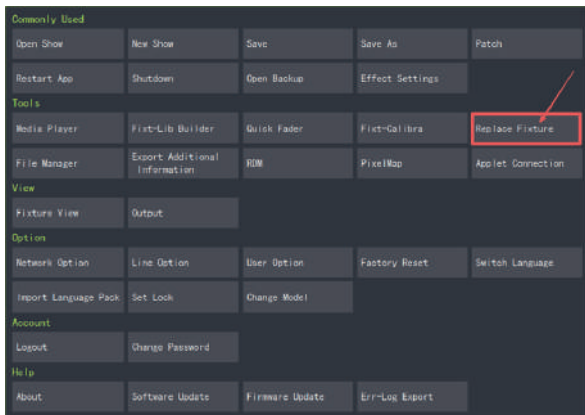
VIEW OUTPUT

Operation: Open the output in the menu, and the output window will display 512 channels of each line and the signal output status of the Fixture. You can click each channel, and then the channel number, value and attribute will be displayed below.



REPLACE FIXTURE

Operation: First select the Fixture to replace the Fixture Library in the Fixture window, then open the Replacement Fixture Library in the menu, select the Fixture Library and mode to replace, and confirm that the replacement is successful.



Temporarily replacing the Fixture Library will not affect the currently edited playback. When using, you need to select the same light. Secondly, the number of channels of the Fixture Library to be replaced cannot exceed that of the replaced Fixture Library. Otherwise, a warning will pop up, because exceeding the previous number of channels will affect the address code of the light.

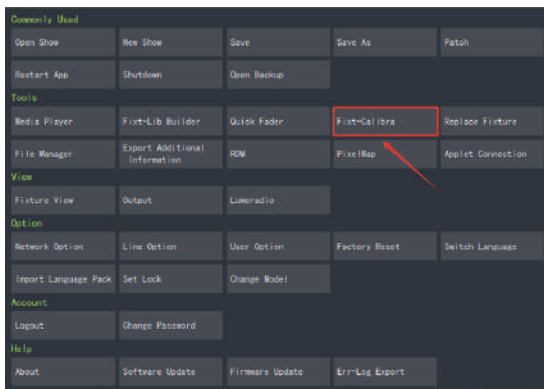
FIXTURE CALIBRATION

Explicate: The calibration of lights is specifically aimed at the irregular placement of lights on site. The calibration of lights is effective for the data of the whole console, and all saved replays will be calibrated uniformly.



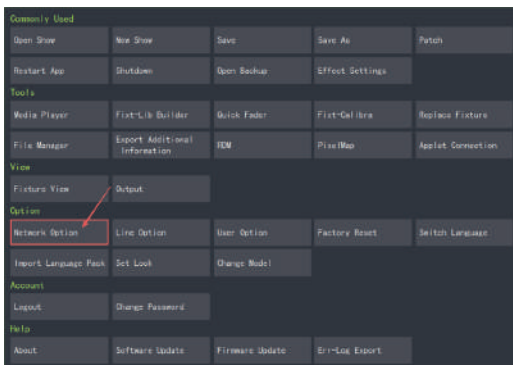


Operation: Open the console main menu - Tools - Fixt-Calibra. After entering the calibration, there will be corresponding buttons in the soft menu to clear the calibration and exit the calibration. After entering the calibration, directly select the light runner to be calibrated. After calibration, remember to press Back or click the soft menu to exit calibration.



NETWORK OPTION

Network setting: you need to choose to use the following IP address in order to set manually, otherwise it is automatically obtained. Mostly used to connect 3D simulation software, console assistant APP, Win version player, Art-net expansion box and other network devices.



LINE OPTION

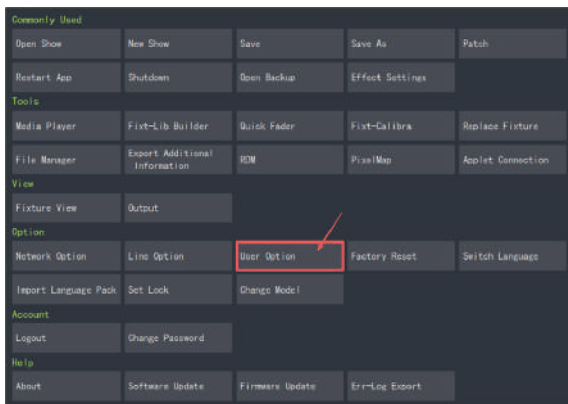
Explicative: It is used for the allocation of output lines. The lines matched in the console show can be allocated to any DMX port or Art net domain. For example, we can output the signal of a line in the show through the third DMX port. If the output port fails at the performance site, we can switch the line to other normal output ports for output;

Operation: The line settings can only be used after being unlocked. DMX is the DMX output port behind the command console. Art-Net is the Art-Net output domain (starting from 0). You can select the lines to be added in+. the lines that have been occupied cannot be selected; you need to clear the lines before you can select them. Finally, click Finish in the middle.

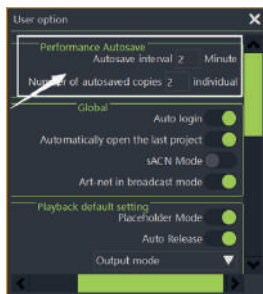


USER OPTION

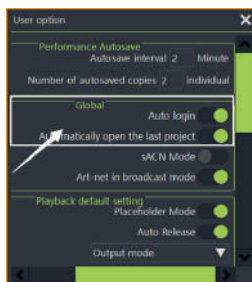
Explicite: User settings are the global default settings of the console, such as: show automatic saving, login settings, playback settings.



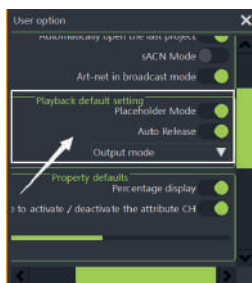
Operation: Open the user settings in the menu. First, Show Auto Save allows you to set the time range of auto save from 2 to 30 minutes and the number of auto-save copies from 2 to 10; if there is no specific modification, the new copy will not be saved this time, but the previous copy will be retained.



Login settings: It can be set to automatically log in the account when the machine is turned on, and automatically open the last Show.

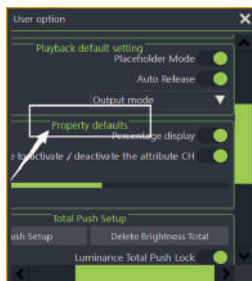


Playback default setting



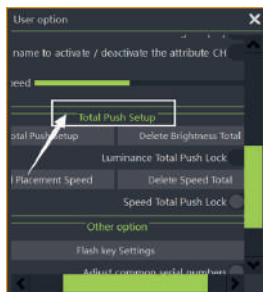
Space occupying mode: When playing back, the playback icon will occupy the current position after turning the page.

Automatic release and playback mode can set playback saved settings by default; Default setting of attribute area.



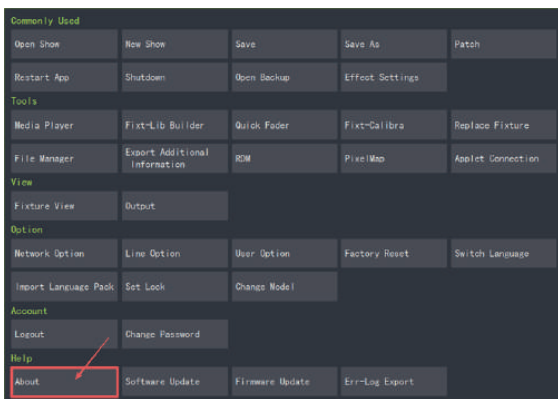
You can set the attribute display mode, click to activate and deactivate the attribute, and the speed of the programmer runner.

Total Push Setup: the general putter can be placed in the playback area, for example, the general brightness putter and the general speed putter can respectively control the overall brightness and speed of the scene or running lights.



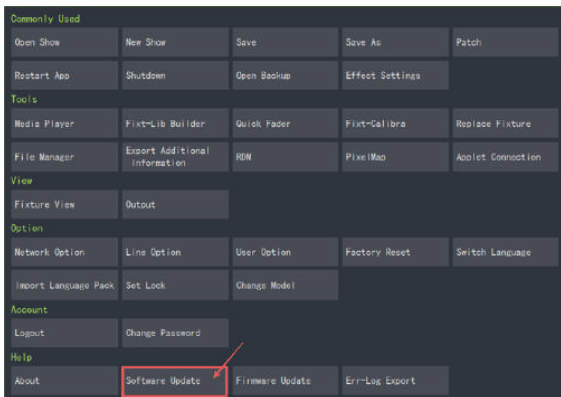
ABOUT CONSOLE

About the console: view the version number, serial number, activation date and update date of the current system.



SOFTWARE UPDATE

Software update: The 4.0 system has been widely used for online update. Click the software update menu after connecting to the Internet through WIFI or network cable, and the system will automatically connect to the cloud to check whether there is a new version. You can select a new version to download and update. Under special circumstances, you can also download the update package to the USB flash disk. The U disk connected to console, the console is disconnected from the network, and then click the software update. Wait a moment, and then select the local update. Select the files to be updated. Wait a moment after confirmation. Click OK when prompted, and then restart the console.



CAUTION

Do not disconnect the device from the power supply during the update process.

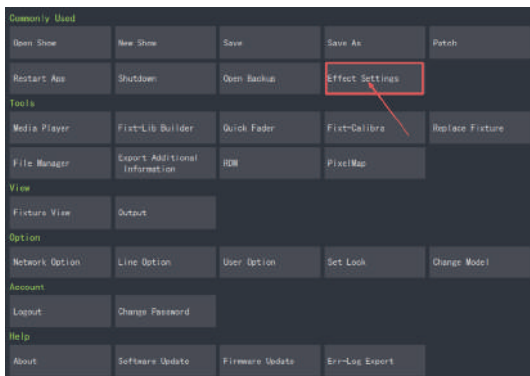
Do not remove the USB drive or disconnect the data cable while the update is in progress.

Do not turn off the device or computer during the update.

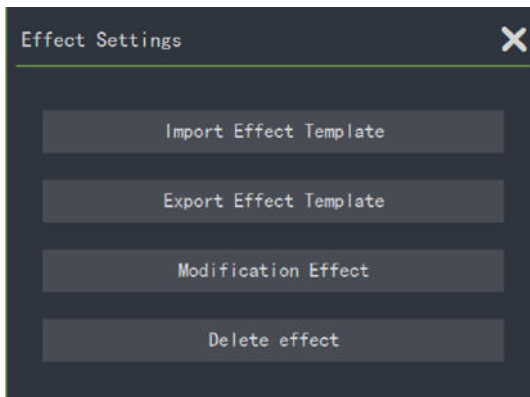
Interrupting the update process may cause a serious system failure and render the device unusable.

EFFECT TEMPLATE

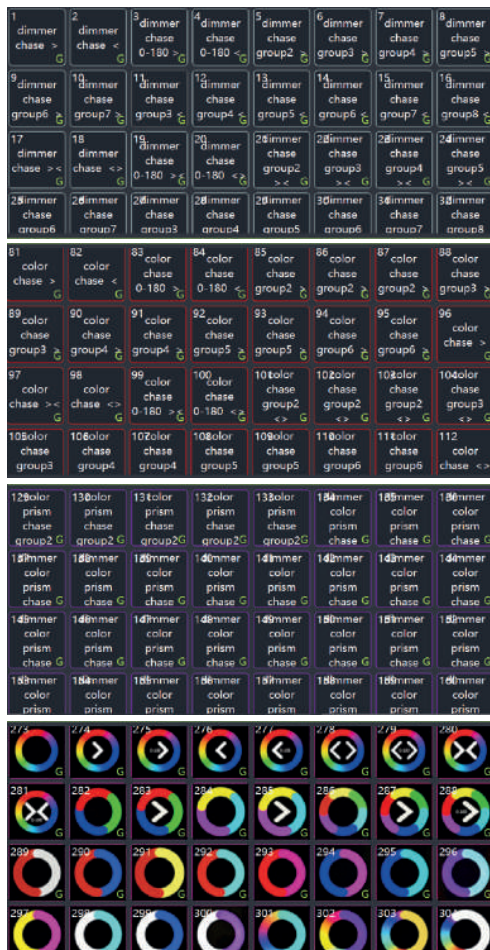
Explicite: The effect template is an optimized upgrade of built-in functional effects. By selecting lights, you can directly utilize existing lighting effects, which are simple and convenient, and also allows access to built-in parameter adjustments.



Click on the effect template in the main menu, which has functions for importing, exporting, modifying, and deleting effect templates.



In the effect template, there are different effects to choose from, such as brightness, color palette, prism, horizontal and vertical, and circle drawing, which can also be combined and used.



DISPOSAL

ENGLISH

ESPAÑOL

Packaging:

1. The packaging can be recycled using standard disposal methods and reintroduced into the reusable material cycle.
2. Please follow the laws and regulations regarding disposal and recycling of packaging in your country.

Device:

1. This device is subject to the Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) Directive of the European Union. Used appliances should not be disposed of with household waste. Used device must be disposed of through an approved disposal company or a municipal disposal facility. Please comply with the applicable regulations in your country.
2. Please follow all the disposal laws and regulations in your country.
3. As a customer, you can obtain information on environmentally-friendly disposal options from the product seller or the appropriate regional authorities.

BIENVENIDO A TRITON BLUE

Muchas gracias por elegir Triton Blue. Esperamos que disfrute de su nuevo producto. Ha sido desarrollado y diseñado cuidando hasta el más mínimo detalle, con un control de calidad con estándares europeos supervisado por nuestro gran equipo de técnicos profesionales, que trabajan día a día para ofrecer a nuestros clientes la mejor calidad.

Nos aseguramos de que cada producto Triton Blue esté diseñado para durar mucho tiempo. Todas nuestras referencias están fabricadas con materiales de larga duración y nuestros especialistas se dedican a realizar constantemente controles de calidad para garantizar el mejor resultado.

Lea atentamente este manual para utilizar su producto Triton Blue de la mejor manera. No dude en visitar nuestra web para más información: www.triton-blue.com

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

INFORMACIÓN GENERAL

- Es importante leer y seguir las instrucciones cuidadosamente.
- Guarde toda la información y las instrucciones en un lugar seguro.
- Siga siempre las instrucciones de este manual antes de cualquier operación con el aparato.
- Tome nota de todas las advertencias de seguridad y nunca las elimine del equipo.
- Utilice el equipo únicamente según lo previsto y para el fin previsto.
- Asegúrese de que los soportes y/o soportes utilizados sean lo suficientemente estables y compatibles para instalaciones fijas. Los soportes de pared deben asegurarse correctamente, y el equipo debe instalarse de forma segura para evitar caídas.
- Al instalar el equipo, asegúrese de observar las normas de seguridad pertinentes de su entorno legal (CE, nación, comunidad).
- No instale ni utilice el equipo cerca de fuentes de calor, como radiadores, rejillas de calor u hornos, y asegúrese de que siempre se enfríe lo suficiente y no se sobrecaliente.
- No coloque fuentes de ignición sobre el equipo, como velas encendidas y mantenga las ranuras de ventilación despejadas.
- Asegúrese de que no entren gotas o salpicaduras de agua en el equipo y no coloque recipientes llenos de líquidos sobre el equipo.
- Evite que caigan objetos dentro del equipo.
- Utilice el equipo únicamente con los accesorios recomendados por el fabricante.
- No intente abrir o modificar el equipo.
- Verifique que todos los cables estén perfectamente colocados después de conectar el equipo, para evitar accidentes o daños debido a riesgo de tropiezos.
- Durante el transporte, tome medidas para evitar que el equipo se caiga y cause daños o lesiones.
- Si el equipo no funciona correctamente, han caído líquidos u objetos en su interior o está dañado, apáguelo inmediatamente y desenchúfelo de la toma de corriente (si corresponde). Solo personal autorizado y cualificado debe reparar el equipo.
- Limpie el equipo con un paño seco.
- Cumpla con las leyes y recomendaciones de eliminación de residuos aplicables, separe el plástico y el papel/cartón para desechar el embalaje.
- Mantenga las bolsas de plástico fuera del alcance de los niños.

PARA DISPOSITIVOS DISEÑADOS PARA SER CONECTADOS A LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN PRINCIPAL:

- ATENCIÓN: Si su equipo tiene un cable de alimentación con un enchufe con conexión a tierra, debe conectarse a la red eléctrica con conexión a tierra. Nunca retire la conexión a tierra del cable de alimentación.
- Si su equipo ha estado expuesto a cambios extremos de temperatura, permita que alcance la temperatura ambiente antes de encenderlo. De lo contrario, la humedad y la condensación pueden dañar el equipo.
- Antes de enchufar el equipo, asegúrese de que el voltaje y la frecuencia coincidan con las especificaciones del equipo. Si el equipo dispone de selector de tensión, sólo conéctelo a la toma de corriente si los valores coinciden. Si el cable de alimentación o el adaptador no se ajustan a su toma de corriente, comuníquese con un electricista.
- No pise el cable de alimentación. Asegúrese de que no esté doblado en la toma de corriente, el adaptador o la conexión del equipo.
- Mantenga el cable de alimentación o el adaptador al alcance de la mano y desconecte el equipo de la fuente de alimentación cuando no esté en uso o cuando lo esté limpiando. Desenchufe siempre el cable o el adaptador tirando del enchufe o del adaptador, no del cable. Nunca toque el cable o el adaptador con las manos mojadas.
- Evite encender y apagar el equipo con frecuencia, ya que esto puede reducir su vida útil.
- IMPORTANTE: Solo reemplace los fusibles con aquellos del mismo tipo y clasificación. Si un fusible se quema repetidamente, comuníquese con un centro de servicio autorizado.
- Para desconectar completamente el equipo de la red eléctrica, desenchufe el cable de alimentación o el adaptador de la toma de corriente.
- Si su dispositivo tiene un conector de alimentación PowerCon, el conector correspondiente debe desbloquearse antes de poder retirarlo. Tenga cuidado al tender los cables, ya que el equipo puede deslizarse o caerse si se tira del cable de alimentación.
- Desenchufe el cable de alimentación o el adaptador antes de un período prolongado de desuso o en caso de riesgo de tormenta eléctrica y/o caída de rayos.
- Instale el equipo únicamente cuando esté desconectado de la fuente de alimentación.
- Para evitar daños y sobrecalentamiento, personal cualificado debe limpiar el equipo con regularidad según las condiciones ambientales, como polvo, nicotina y niebla.

Si el producto contiene los siguientes símbolos, lea atentamente:



PRECAUCIÓN: Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no retire la tapa (o la parte trasera). No hay partes reparables por el usuario en el interior del aparato. El mantenimiento y las reparaciones deben ser realizados exclusivamente por personal de servicio cualificado.



El triángulo de advertencia con el símbolo de un rayo indica un voltaje no aislado peligroso dentro de la unidad, que puede causar una descarga eléctrica.



El triángulo de advertencia con signo de exclamación indica instrucciones importantes de operación y mantenimiento.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

¡ADVERTENCIA! INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE PRODUCTOS DE ILUMINACIÓN

1. Este producto está diseñado específicamente para su uso profesional y no está diseñado para usarse como iluminación doméstica.
2. Es importante evitar mirar directamente al haz de luz, incluso durante un breve período de tiempo.
3. No se deben utilizar instrumentos ópticos, como lupas, para mirar directamente al haz.
4. Si es sensible a los efectos estroboscópicos, es posible que le provoquen un ataque epiléptico. Si tiene epilepsia, es importante evitar los lugares donde se usan luces estroboscópicas.

CONTENIDO DEL PAQUETE

ENGLISH

- 1 x Atlas1024
- 1 x Fuente de alimentación
- 1 x Estuche de Transporte
- 1 x Certificado de Calidad
- 1 x Bolígrafo
- 1 x Memoria USB
- 1 x Lanyard
- 1 x Protector de Pantalla

ESPAÑOL

DATA SHEET

ENGLISH

ESPAÑOL



GENERAL INFO

Brand	Triton Blue
Model Name	Atlas 1024
Code Number	10302676
EAN Number	3666964069056

CONTROL

Type of Control	DMX
DMX Channel	4 × 512
Universes	4 Universes (2 DMX + 2 LAN)
Fixture Attribute	300
Protocols Supported	DMX RDM Art-Net sACN
Chase Step	Max 100 steps
Playback	10 faders 60 pages Max 20 playbacks
Hardware Parameters	CPU: Intel, 2GB RAM, 8GB SSD
Advanced Controls	Super RDM Super list App control OTA

FIXTURES & LAYOUT

Fixture Positions	300
Pallets	1000
Groups	300
Shapes	Pixel mapping Keyframe Homemade Superposition

POWER & ELECTRICAL

Power Input	AC100-240V 50-60Hz
-------------	--------------------

SOFTWARE & INTERFACE

Software System	Linux
Graphical Interface	Touch screen 10.1 RGB programmable
Monitor	10.1"
Control Panel	Touch screen Programmable RGB Backlight 2 Encoder 10 Fader
Advanced Function	Pixel mapping Keyframe Superposition
Encoder	Programmable Rotary Quantity: 2

CONNECTIVITY

Connectivity	2x 5-pin DMX Output, optical isolation LAN Port 2x USB Port 3.5mm Jack Audio Output
--------------	---

PHYSICAL

Product Dimensions	34*8*26 cm
Net Weight	2.7 KG
Inner Carton Dimensions	37,5*13*30 cm
Net Weight	5 KG
Master Carton Dimensions	40*20*32 cm
Net Weight	5.5 KG
QTY Master Carton	1

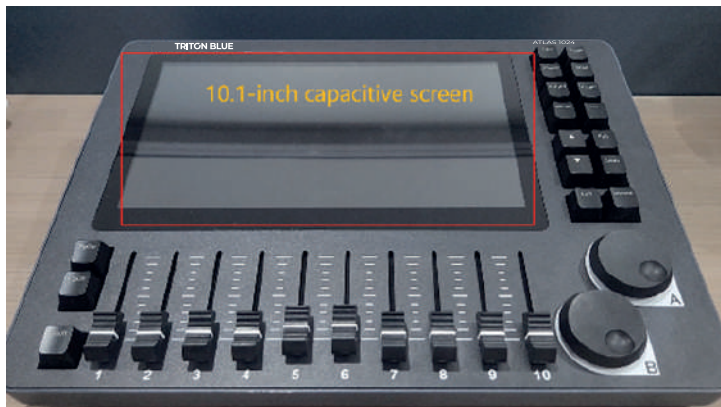
CERTIFICATIONS / APPROVALS

Certifications	CE, RoHS
----------------	----------

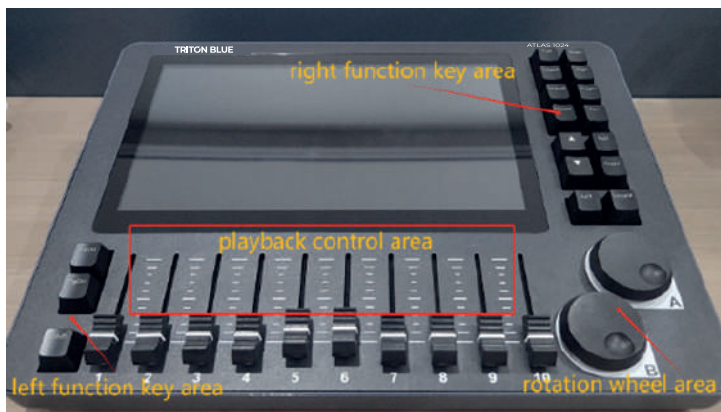
CONOZCA LA CONSOLA

La consola se divide en tres áreas: área táctil, panel de teclas y panel de salida.

Área táctil: compuesta por una pantalla táctil capacitiva IPS Full View de 10,1 pulgadas, de alto brillo y resolución de 1024 × 600.



Panel de teclas: se puede dividir en área de teclas de función izquierdas, área de control de reproducción, área de teclas de función derechas y área de rueda de rotación.



Las teclas de función izquierda y derecha permiten controlar diversas funciones, como el generador de formas y el efecto de abanico.

El área de control de reproducción permite controlar la reproducción de cues y secuencias mediante los faders de reproducción.

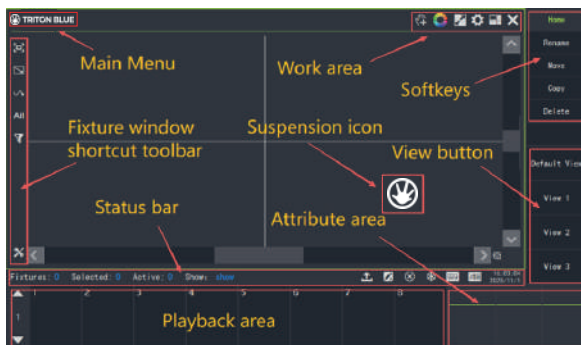
La rueda giratoria permite ajustar parámetros como los atributos del canal de la luminaria, los parámetros del abanico y los parámetros de las formas, entre otros.

Panel de salida: El panel de salida situado detrás de la consola está equipado con un interruptor de encendido, varios puertos de salida de la placa base del ordenador de control industrial (USB, puerto de red, interfaz de audio e interfaz de micrófono) y puertos de salida de señal DMX con aislamiento fotoeléctrico.



INTRODUCCIÓN A LA INTERFAZ

Menú principal: El menú principal se encuentra en la esquina superior izquierda de la pantalla. Ábrelo para ver las opciones relacionadas con la consola; por ejemplo, abrir o crear un programa.



Área de trabajo: En la zona superior derecha las ventanas podemos encontrar opciones como mover, colorpicker, tamaño de ventana; la cuarta, la de configuración de la ventana; la quinta, la de tamaño y posición predeterminado de la ventana; y la quinta, la de cerrar la ventana.

Icono de suspensión: El icono de suspensión se puede arrastrar y colocar libremente. Haga clic en él para acceder a la página de gestión de ventanas y vistas, donde podrá abrir la ventana y gestionar la disposición de la vista.

Teclas programables: En la esquina superior derecha de la interfaz, se muestran las funciones disponibles en el estado actual: Mostrar, renombrar, mover, copiar, y eliminar.

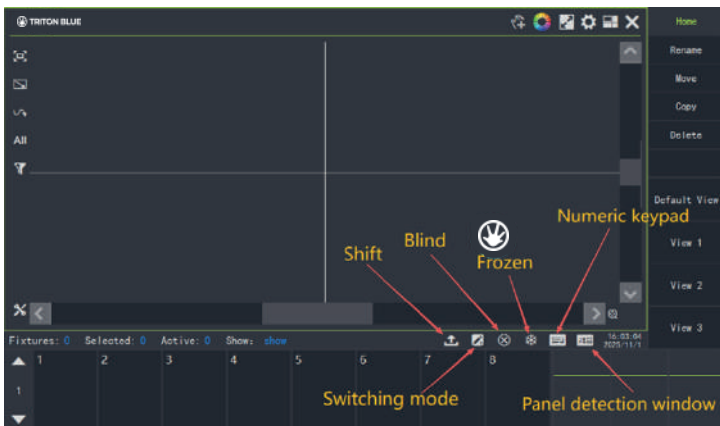
Botón de vista: Debajo de las teclas programables se encuentra el botón de gestión de la vista del espacio de trabajo, que permite guardar la vista actual y cambiar de vista.

Área de atributos: En la esquina inferior derecha de la interfaz, se muestran varios parámetros que se pueden modificar, como el valor del canal de la luz, el parámetro de formas, etc. El área de atributos corresponden a las ruedas de rotación del panel.

Área de reproducción: Permite almacenar el programa actual de la consola y reproducirlo mediante faders o teclas de función (F1-F2).

Barra de estado: En esta barra se muestra el estado del Show y de la consola, como el número total de luminarias del Show actual, el número de luminarias seleccionadas, las luminarias activas y la fecha y hora del sistema de la consola.

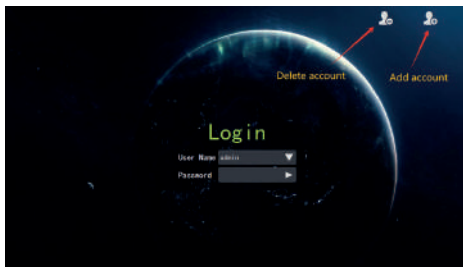
Desde aquí también se puede abrir el teclado numérico y teclado en pantalla de las teclas de funciones. También tenemos en la barra de estado funciones como Shift, Blind o Frozen.



Barra de herramientas de acceso directo de la ventana de luminarias: Puede cambiar el modo de selección de luz, seleccionar rápidamente todos los filtros y ajustar la disposición de los iconos de las luminarias.

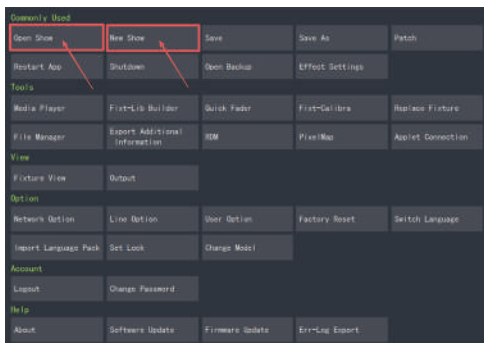
USUARIOS Y SHOWS

Cuenta: Tras encender la consola, accederá a la interfaz de inicio de sesión, donde podrá introducir la contraseña para iniciar sesión o añadir o eliminar cuentas en la esquina superior derecha.

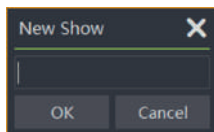


Tras iniciar sesión, debes abrir o crear un nuevo programa.

Abrir programa: Primero, abre el menú principal, luego haz clic en «Abrir programa» y selecciona el archivo del programa que deseas abrir.



Nuevo programa: primero abra el menú principal, haga clic en Nuevo programa e ingrese el nombre del nuevo show para crear un nuevo programa;



Un Show representa un proyecto de iluminación para una ubicación o evento específico. Dentro de un Show se pueden configurar y controlar los fixtures.

Dado que los cues y los fixtures son elementos independientes, cada cuenta de usuario puede crear y gestionar múltiples shows de forma independiente.

Una vez finalizado el show, debemos guardarlo en la consola. Puede abrir el menú principal y hacer clic en «Guardar show», o bien guardarlo como una unidad flash USB.

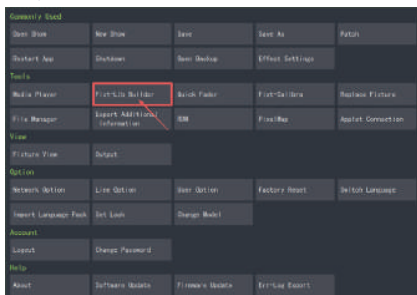


LIBRERÍAS DE LUMINARIAS

Explicación: La librería de luminarias equivale a las instrucciones que la luminaria proporciona a la consola. La consola controla la luminaria. Primero, debe encontrar la biblioteca de la luminaria y luego asignarla a la consola para controlarla.

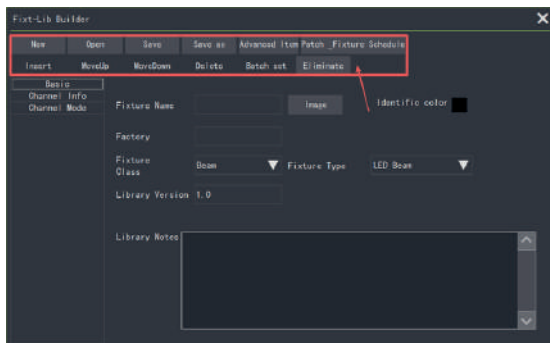
La consola utiliza librerías de iluminación en formato DK, compatibles con los formatos Tiger (.d4), Pearl (.r20) y MA (.xml) más comunes en el mercado. Estos tres tipos de librerías son los que suelen proporcionar los fabricantes de iluminación. Estas librerías se pueden asignar directamente a la consola.

Creador de librerías de luminarias: Abra el menú principal y haga clic en "Creador de librerías de luminarias" para acceder al creador.



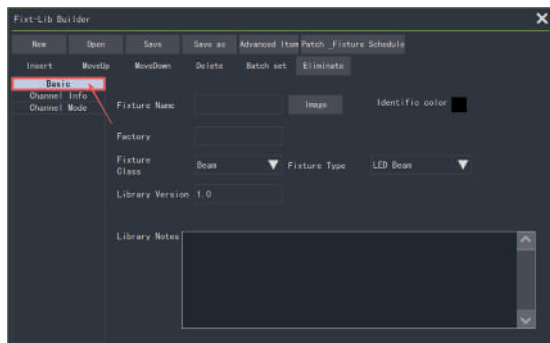
La parte superior de la interfaz del creador de librerías tenemos la barra de menú; desde aquí puede crear y abrir una librería. La librería creada se puede guardar localmente o en una unidad flash USB.

Las demás opciones son funciones de uso común al crear una librería de dispositivos, como insertar canal, subir y bajar.

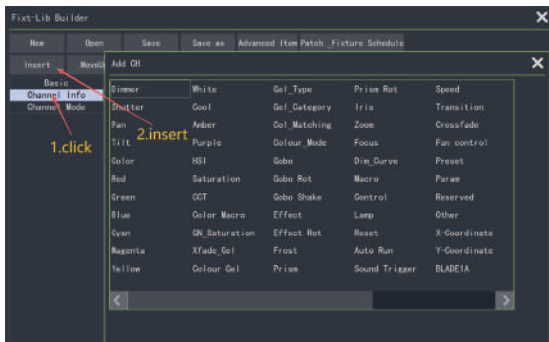


Tras comprender la información anterior, podemos comenzar a crear la librería de Dispositivos.

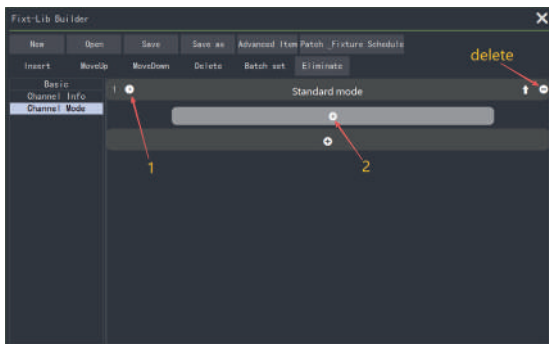
En primer lugar, la información básica es obligatoria: debe indicar el nombre del dispositivo y el nombre del fabricante. Otros datos son opcionales; por ejemplo, puede añadir imágenes al dispositivo.



El siguiente paso es la información del canal: haga clic en el botón "Insertar" para filtrar el canal a insertar y modificar el nombre del atributo en la información del canal. También puede modificar otros parámetros, como el valor de posicionamiento y el valor de borrado.

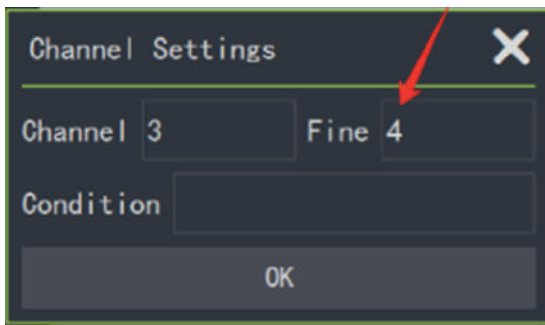
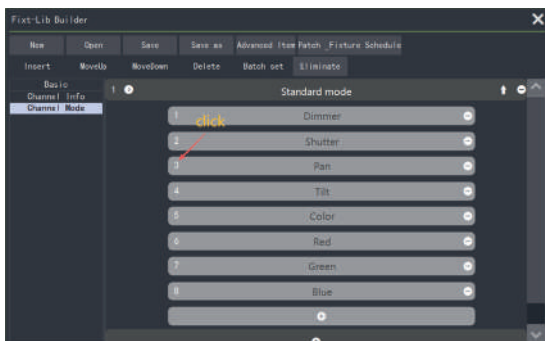


Después, añada los atributos en el modo de canal en orden.

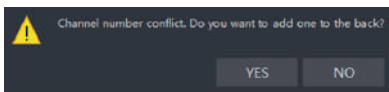


El canal de ajuste fino de la librería de luces se encuentra en el número de canal del atributo. Haga clic en él y aparecerá la opción de ajuste fino del atributo. Introduzca el número de canal correspondiente.

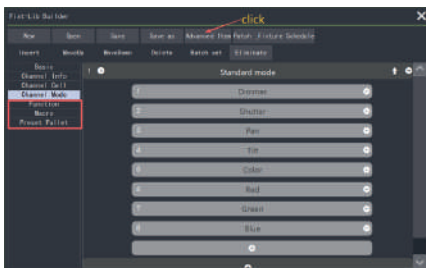
El siguiente paso es la información del canal: haga clic en el botón "Insertar" para filtrar el canal a insertar y modificar el nombre del atributo en la información del canal. También puede modificar otros parámetros, como el valor de posicionamiento y el valor de borrado.



Si el número de canal se repite, aparecerá un mensaje de conflicto de números de canal. Haga clic en Sí y el siguiente número de canal se incrementará en uno.



Finalmente, haga clic en Elemento avanzado según sea necesario para mostrar información avanzada; por ejemplo, puede agregar definiciones de funciones, funciones macro, materiales preestablecidos, etc.



Definición de función: según los diferentes canales, puede seleccionar un tipo y añadir una descripción de la función en el campo digital 0-255. A continuación, podrá visualizar la definición de la función del canal en el área de atributos.

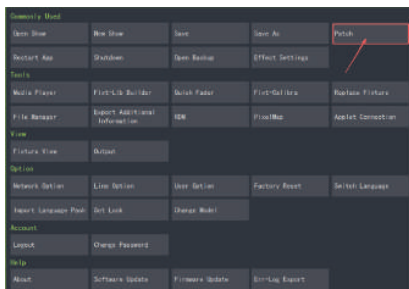
Función macro: puede introducir funciones macro de las luces, como el encendido/apagado y el reinicio. El número de canal aquí depende de la información de ID del canal.

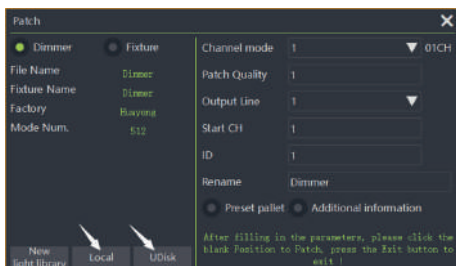
Material predefinido: los parámetros del material se pueden escribir aquí y se mostrarán en la ventana de materiales tras la asignación.

Haga clic en Guardar tras comprobar que no hay errores.

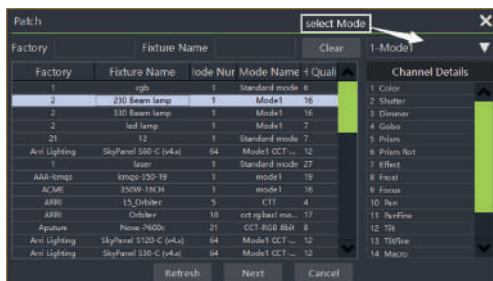
PATCH

Haga clic en Patch en el menú principal. En la ventana emergente de asignación, primero debe seleccionar la biblioteca de dispositivos de la patch, que puede encontrarse en la lista local o en una unidad flash USB. Al hacer clic en la lista local, se mostrará la librería. Si se trata de una librería recién creada, debe hacer clic en Actualizar lista.

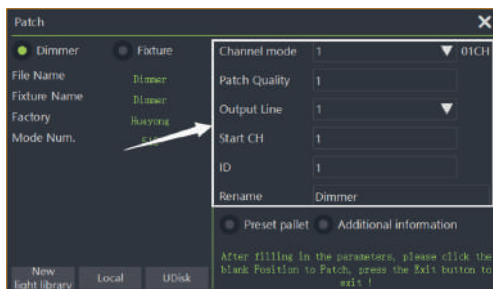




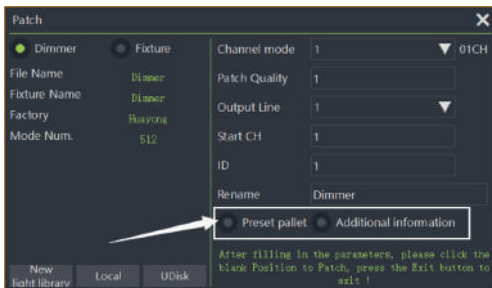
Luego, seleccione librería de dispositivos y los detalles del canal de la librería de dispositivos actual se mostrarán a la izquierda; el modo del canal se puede seleccionar de acuerdo con los detalles del canal; haga clic en Siguiente nuevamente.



Después de seleccionar la librería, debe ingresar información de conexión, como: cantidad de luminarias del mismo modelo, línea de salida (puerto de salida DMX), canal de inicio.



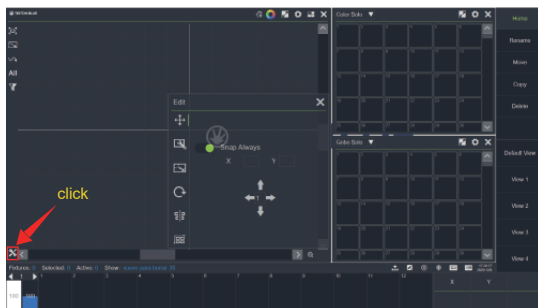
Si la librería de Accesorios contiene materiales integrados o información adicional exportada, puede seleccionar estas dos opciones para visualizarlos en la ventana de Patch.



Tras completar la información, mantenga abierta la ventana de patch y haga clic directamente en la ventana de fixtures para insertarlos.

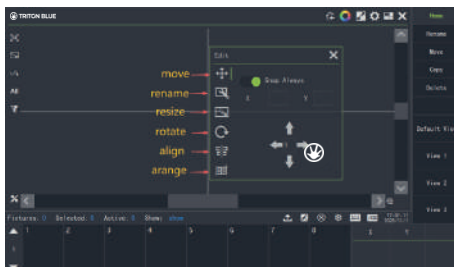
ORGANIZACIÓN DE LOS ICONOS DE LAS FIXTURES

Explicación: Después de configurar el dispositivo, conviene organizarlo, por ejemplo, ajustando la disposición de los iconos, añadiendo imágenes o dibujos, etc. Esto facilitará la selección de luces y la búsqueda de dispositivos.



Funcionamiento: La herramienta de edición para ajustar la posición de la luminaria en nuestro layout se encuentra, abajo a la izquierda, en la barra de herramientas de la ventana de fixtures.

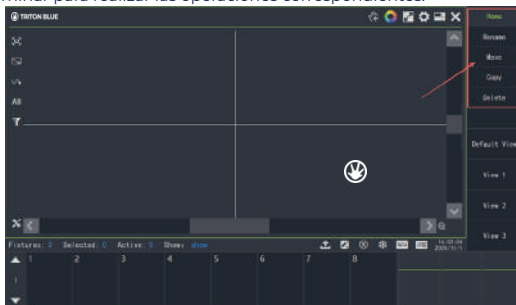
Haga clic en la herramienta de edición y se abrirá una ventana emergente. Seleccione la luz que desea ajustar y, a continuación, arrastre, mueva, cambie el tamaño, rote, alinee, organice, etc.



Cierre la herramienta de edición una vez finalizada la organización de los iconos de los dispositivos.

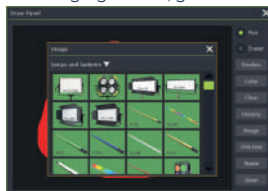
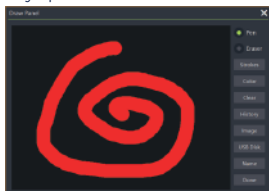
CAMBIAR NOMBRE, MOVER, COPIAR, ELIMINAR

Explicación: En el menú superior derecho, puede seleccionar Cambiar nombre, Mover, Copiar y Eliminar para realizar las operaciones correspondientes.



Renombrar: permite cambiar el nombre a iconos, cues, chases, paletas y grupos entre otros. también permite agregar imágenes, garabatos o texto.

Funcionamiento: Seleccione "renombrar", haga doble clic en el objeto que desea renombrar y aparecerá un editor de texto que permite agregar texto, grafitis e imágenes.



Cuando necesites renombrar varios objetos, puedes seleccionarlos a la vez y, a continuación, hacer clic en el último objeto seleccionado.

Mover: cambia la posición de Cue, Chase y Paletas entre otros.

Operación: selecciona Mover y, a continuación, haz clic en el objeto que deseas mover para ver el estado de la selección. Haz doble clic en la posición donde deseas colocarlo para completar el movimiento.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0			
▲ 1	2	1 3	4	5	
1	New Cue				
▼	M	V			
	0%				

Además, se pueden mover varios juntos.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0					
▲ 1	2	1 3	4	5	6	7	
1	New Cue	New Cue	New Cue				
▼	M	M	M	V	V	V	
	0%	0%	0%				

Copiar: puede copiar Cue, Chase y Paletas.

Funcionamiento: seleccione Copiar, haga clic en el objeto que desea copiar y, a continuación, haga doble clic en la ubicación donde desea colocarlo para completar la copia.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0			
▲ 1	2	1 3	4	5	
1	New Cue	New Cue	New Cue		
▼	C	C	C	V	
	0%	0%	0%		

También se puede copiar junto con el otro.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0					
▲ 1	2	1 3	4	5	6	7	
1	New Cue	New Cue	New Cue				
▼	C	C	C	V	V	V	
	0%	0%	0%				

Eliminar: Se pueden eliminar dispositivos, grupos, señales, secuencias, paletas, etc.

Operación: Seleccione Eliminar y haga doble clic en el objeto que desea eliminar.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0	
▲ 1	2 2	1 3	3 4
1	New Cue	New Cue	New Cue
▼	0%	0%	0%

También puedes eliminar varios al mismo tiempo.

Fixture 1	Picked 0	Activated 0	
▲ 1	2 2	1 3	3 4
1	New Cue	New Cue	New Cue
▼	0%	0%	0%

FUNCIÓN LOCATE Y FULL

Diferencia entre la tecla "Locate" y la tecla "Full":



Locate permite cargar los valores de localización de varios atributos a la vez, y puede ver o modificar dichos valores en la información del canal del editor de la librería de Dispositivos.

Full solo controla los valores máximo y mínimo de los atributos de dimmer; por ejemplo, la intensidad puede estar activada o desactivada.

Experiencia: Si Locate o Full no emiten luz, es necesario comprobar los valores de canales como el shutter y el RGB de la luz LED, ya que a veces estos canales solo emiten luz cuando tienen el valor máximo.

FUNCIÓN CLEAR Y EXIT

Diferencia entre clear y exit:

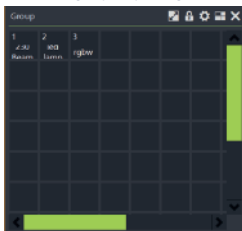


Clear significa borrar los datos o el efecto. La consola tiene dos funciones: una para borrar la luz seleccionada y otra para borrar el efecto. Ambas funciones se ejecutan en orden. Cuando se selecciona una luz, primero se borra la luz y luego el efecto.

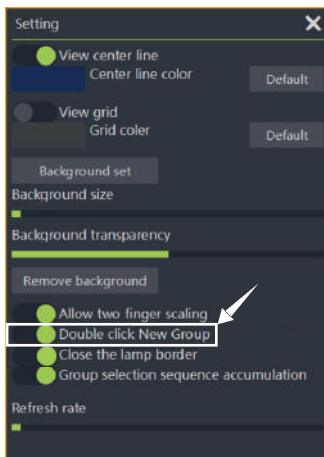
Exit significa salir de un estado o función. Por ejemplo, después de entrar en el modo de renombrado, pulse «Salir» para salir de este modo. Después de entrar en la función de Patch, utilice «Salir» para salir de la función de patch.

GRUPOS Y PALETAS

Crear grupo: primero, active el icono de selección y, a continuación, haga clic en «Grupo» para abrir la ventana de grupos. Después de seleccionar la luz, haga doble clic en el formulario en blanco de la ventana de grupos para guardarla.



También puedes guardarlo en la ventana de fixture view. Debes comprobar si está habilitada la opción de hacer doble clic en "Agrupar" en la configuración, situada en la esquina superior derecha de la ventana de fixture view.

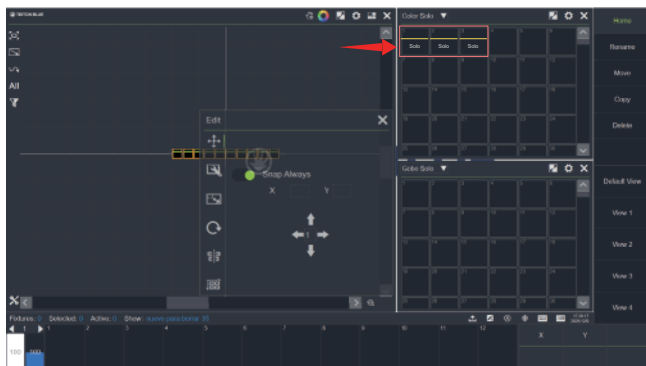


El grupo guardará el estado y el orden de selección de luces. Haga clic en el grupo guardado para recuperarlo, lo que agilizará la selección de luces.

Ventana de paleta: La paleta se encuentra al pasar el cursor sobre el icono. Hay dos categorías: paletas compartidas y paletas "solo". Haz clic sobre la paleta que quieras para abrir la ventana de la página de paletas.



Funcionamiento: seleccione el accesorio, ajuste el valor de la paleta, abra la ventana de paleta correspondiente y haga doble clic en la tabla en blanco para guardarla.



Explicación: Hi Light permite identificar rápidamente la luminaria seleccionada, facilitando así la creación de efectos.

Funcionamiento: Seleccione y posicione la lámpara. Espere a que se encienda y, a continuación, pulse la tecla HiLight para activar la función. Cambie la selección de lámparas para ver el efecto de resaltado. Pulse el botón «Salir» para desactivar la función.

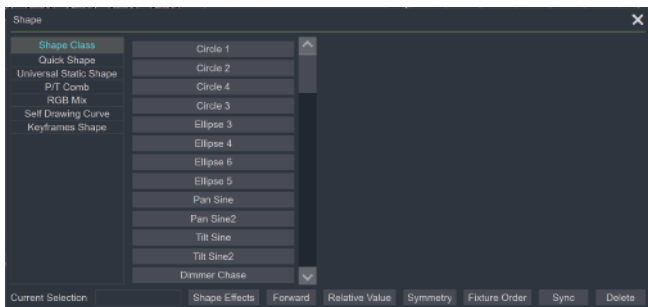
Experiencia: Hi Light, con su selección rápida, permite encontrar luminarias con facilidad. Hi Light es una función que ayuda a crear efectos. Los efectos aplicados con Hi Light no se guardan.

FORMAS

Explicación: Formas es una de las funciones más utilizadas para crear efectos dinámicos. Permite simular el movimiento de una luminaria mediante diversas operaciones dinámicas.

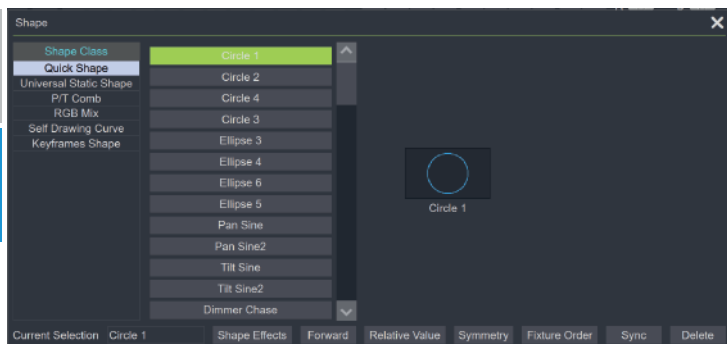


Clases de formas: Las formas de la consola se dividen en cinco categorías: formas rápidas, modelado universal, peine P/T, mezcla RGB, curvas de autodibujo y formas de fotogramas clave. Las características y los métodos de uso de cada tipo de gráfico son diferentes.

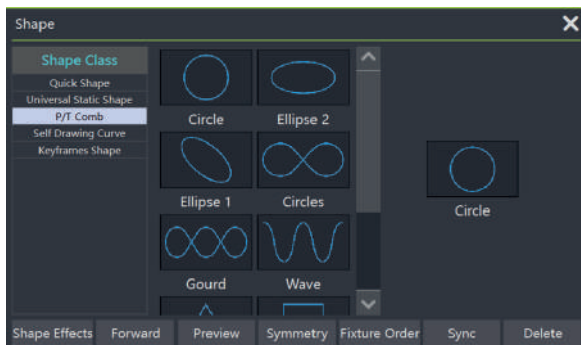


Funcionamiento: Primero, seleccione la luz, establezca una posición básica y, a continuación, pulse la tecla «Formas» para abrir la ventana de formas.

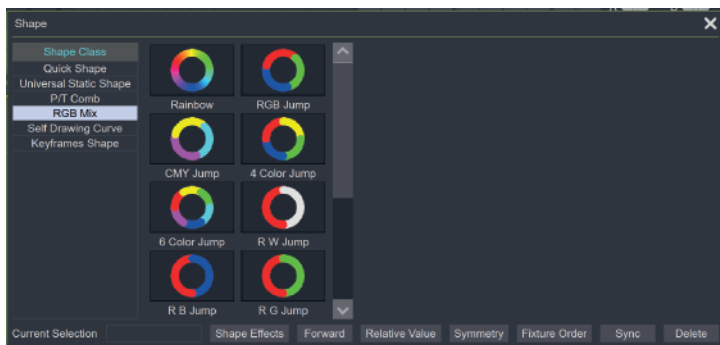
Forma rápida: es un gráfico con parámetros específicos. Se puede acceder a él directamente por su nombre. Solo es necesario ajustar algunos parámetros.



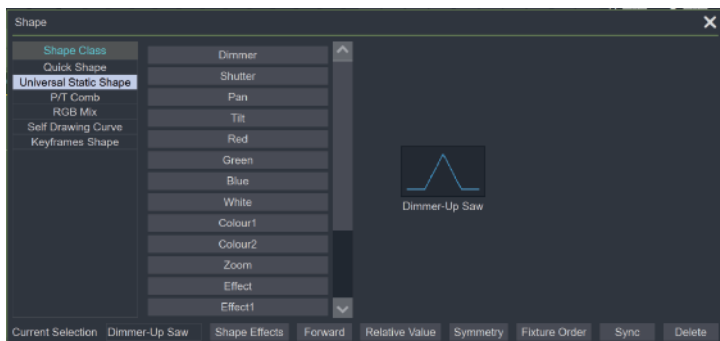
Combo P/T: este tipo de gráfico solo se puede usar con iluminación en los ejes X-Y (horizontal y vertical). Si no hay un canal en los ejes X-Y, esta categoría no se mostrará. Incluye efectos de acción, como dibujar círculos, ochos, ondas horizontales y verticales, etc. Debe ajustar los parámetros gráficos para obtener un efecto más atractivo.



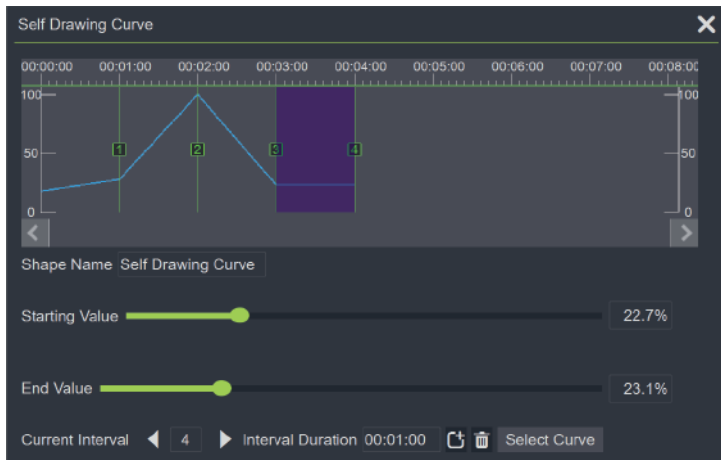
Gráficos de mezcla de color RGB: estos gráficos solo se pueden usar en luces con mezcla de color RGB o CMY. Si no hay un canal RGB o CMY, la clasificación no se mostrará. Existen varios gráficos relacionados con la mezcla de color, como degradado arcoíris, efecto de salto, etc., que permiten obtener un efecto visual atractivo ajustando los parámetros gráficos.



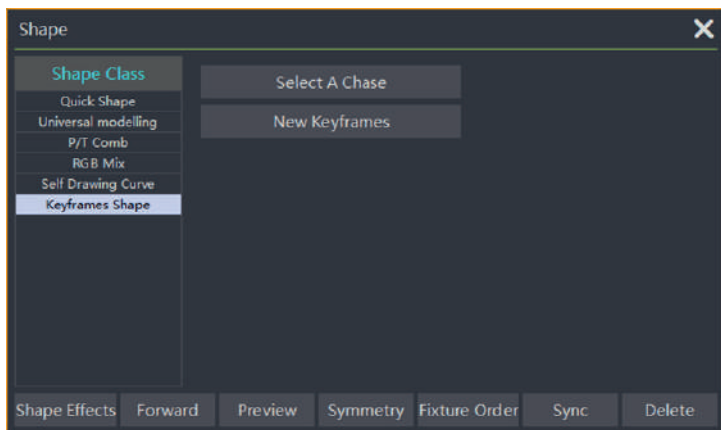
Modelado universal: Estos gráficos contienen algunas curvas de cambio de uso común, como ondas, dientes de sierra, ondas cuadradas, etc. Se pueden cargar en cualquier canal para crear efectos. Este tipo de gráficos es universal y flexible, no está limitado por el tipo de canal y se puede combinar para crear una variedad de efectos integrados;

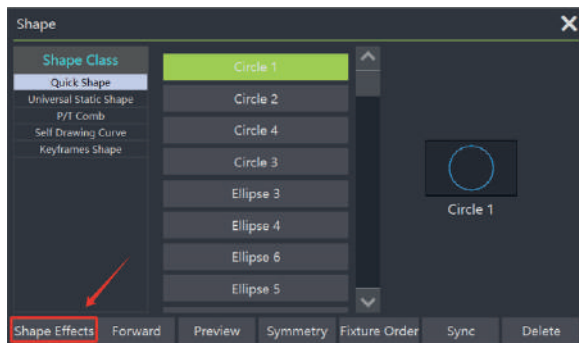


Curva autodibujable: La curva autodibujable es un tipo de modelado universal. La diferencia radica en que permite crear una curva a medida. Se puede dibujar una curva única para cualquier canal según las necesidades de diseño.



Formas con fotografías clave: Los fotogramas clave se utilizan para crear formas de manera similar a Chase (en varios pasos). Se puede comenzar diseñando el efecto de cada nodo, definiendo la forma inicial deseada, la forma final que se quiere obtener y la forma que se desea crear paso a paso. Finalmente, se añade una curva progresiva entre cada paso para crear efectos de formas complejas mediante el ajuste de parámetros.





Dirección: Tras seleccionar o crear una forma, puede usar este botón para cambiar la dirección de propagación. Por defecto, la propagación es hacia adelante (de menor a mayor según el número de serie) y hacia atrás (de mayor a menor según el número de serie).

Vista previa ampliada: Este botón permite alternar entre que todas las luces se comporten de la misma manera o de forma diferente. En realidad, ampliar la vista previa ajusta el valor de fase al número de luces seleccionadas con una sola tecla.

Simetría: La función de simetría solo funciona con formas combinadas con los ejes XY y con luces dispuestas en una sola fila. Si hay varias filas, la consola no puede distinguirlas, por lo que no se puede crear un efecto de simetría real.

Orden de las luminarias: es necesario configurar el orden de encendido de cada luz con total libertad. Si se desea lograr la simetría integrada en ambos lados de la combinación XY, se puede utilizar el orden de las luminarias o los efectos de forma.

Tiempo de las formas: se puede modificar la velocidad de los efectos de forma. Cuanto menor sea el tiempo, mayor será la velocidad.

Diferencia de fase: un método de memoria rápida. El número de luces en un ciclo depende del número de valores de diferencia de fase. El ciclo comienza con la siguiente luz. Tras comprender esto, resulta sencillo determinar los parámetros de diferencia de fase.

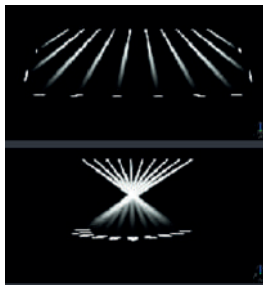
Relación de altura: es un parámetro gráfico muy común. Por ejemplo, cuando una luz está encendida con brillo máximo, la relación entre el tiempo de encendido y apagado es la relación de altura.

Desplazamiento: el desplazamiento permite modificar la posición inicial del efecto.

Amplitud: la amplitud permite ajustar la amplitud del movimiento de la curva. La amplitud modificada variará según los atributos seleccionados. Por ejemplo, al seleccionar movimiento horizontal o vertical, a mayor amplitud, mayor será la amplitud del movimiento. Al seleccionar la atenuación, a mayor amplitud, mayor brillo.

VENTILADOR

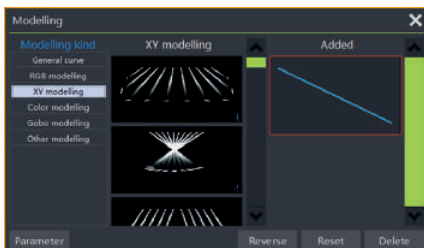
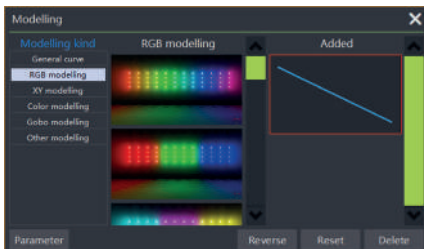
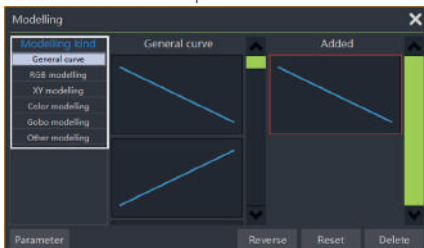
Explicación: El ventilador es la función más utilizada para el modelado estático. Mediante el uso de algoritmos específicos para ajustar los valores de los canales, se puede realizar rápidamente modelado como la expansión o la agrupación.

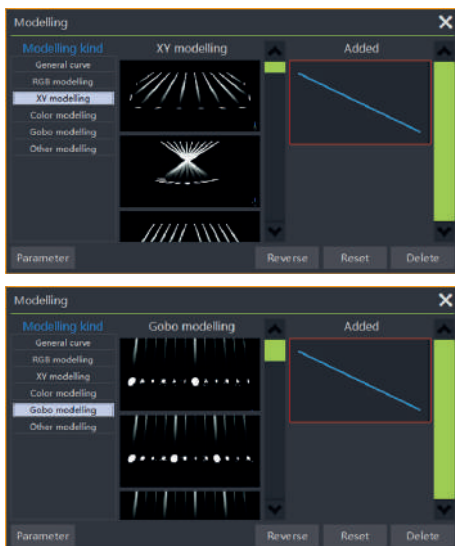


Funcionamiento: El modelado es muy sencillo. Tras seleccionar la opción "Ubicación de la luz", pulse la tecla fan. Aparecerá la ventana de modelado. Simultáneamente, el indicador de la tecla fan parpadeará, indicando que se ha entrado en el modo divergente. Tras seleccionar una curva de modelado, gire el cursor y el canal se calculará según el modo divergente.



La función de ventilador también cuenta con muchos efectos de modelado que se pueden invocar directamente, tales como: modelado XY, modelado RGB, modelado de disco de color y modelado de disco de mapa.





Al usar el modelado XY directamente, las orientaciones horizontal y vertical deben cumplir este requisito: tomar como referencia el frente del escenario. Al girar verticalmente en sentido horario, el haz de luz se mueve hacia arriba, y al girar horizontalmente en sentido horario, el haz de luz se mueve hacia la derecha.

Si no se cumplen los requisitos anteriores, puede encontrar el control "Inversión de canal" en la función Patch para invertir la orientación horizontal o vertical.

Parámetros de modelado: después de seleccionar y cargar un modelado, los parámetros de modelado se pueden ajustar para lograr efectos más complejos, como ajustar el punto central del modelado, agrupar y bloquear elementos del modelado, o realizar el agrupamiento de elementos.

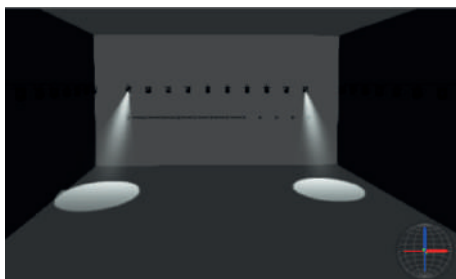
ALING

Clasificación: 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.

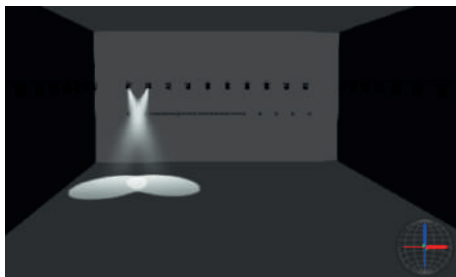
Operación: Primero seleccione la luminaria objetivo, luego haga clic en "Alinear" y, finalmente, seleccione el método de alineación.



Alineación común: 1 luz objetivo, 1 luz alineada y varias luces del mismo tipo. El efecto de la luz objetivo se replica en las demás luces, y sus valores de canal son idénticos. También es posible seleccionar atributos para la alineación.



Alineación cruzada: se utilizarán dos luces del mismo tipo como luces objetivo, y dos o más luces del mismo tipo se alinearán. Es decir, todas las luces se dividen en grupos simples y dobles. Las luces simples se alinean con el objetivo a, y las luces dobles se alinean con el objetivo b. La alineación cruzada también puede ser un atributo seleccionable.



Alineación por pasos: se seleccionan dos luces del mismo tipo y se alinean dos o más luces del mismo tipo. Esto se refiere a la relación entre los valores de los atributos de todas las luces y los valores AB objetivo.



Alineación de múltiples luces: varias luces del mismo tipo o diferentes tipos de luces objetivo, y el número y tipo de luces alineadas y luces objetivo deben coincidir. Se pueden seleccionar todas las luces de la izquierda para alinearlas una a una con todas las de la derecha. Además de la alineación normal, todas las luces deben seleccionarse en orden.

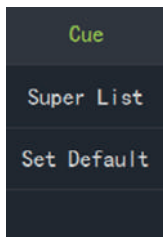


Alineación dinámica: La alineación dinámica es la función de vinculación y enlace de canales de luz para lograr el mismo efecto de alineación entre luces y luces objetivo.

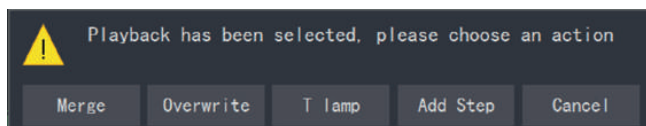
Indicador: El indicador permite guardar el modelado estático y los efectos dinámicos con gráficos integrados.



Funcionamiento: Una vez finalizado el efecto, pulse la tecla «Cue». Las teclas programables mostrarán el estado de la señal de inicio y la posición guardada. A continuación, haga clic en una posición vacía del área de reproducción.



Superposición y cobertura: Si desea añadir un elemento o reemplazar un efecto a una secuencia guardada, pulse la tecla cue y, a continuación, haga clic en la secuencia que desea modificar. Aparecerá un cuadro de diálogo con las opciones "Superponer" y "Reemplazar". "Superponer" añadirá el elemento o efecto a la secuencia original, mientras que "Reemplazar" sustituirá el efecto original.

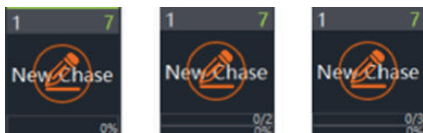


CHASE

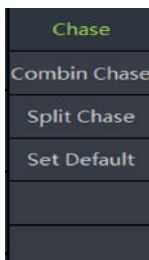
Explicación: Las secuencias tienen múltiples combinaciones de parámetros que deben configurarse.

Funcionamiento: Para realizar el efecto del primer paso, pulse la tecla chase. El menú mostrará el estado de la secuencia y la posición guardada. Seleccione una posición vacía para guardar. Tras seleccionar la posición, aparecerá "1/1" debajo de la tecla de chase. Actualmente se encuentra en el primer paso. Seleccione la luz para completar el segundo paso y, a continuación, pulse la tecla de chase. Si desea continuar con el siguiente paso, pulse de nuevo la tecla de chase. Si no desea continuar, pulse la tecla "Salir" para salir del modo de chase.



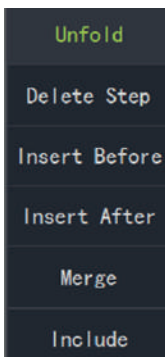


Combinación y división de chases: Para combinar un cue o un chase existente dentro de otro chase, haga clic en «Chase», seleccione el chase de destino en los slots de reproducción, luego seleccione el cue o chase que desea combinar y haga doble clic en un espacio vacío del área de reproducción para completarlo. Para dividir un chase, seleccione el chase que desea separar y haga doble clic en un espacio vacío del área de reproducción.

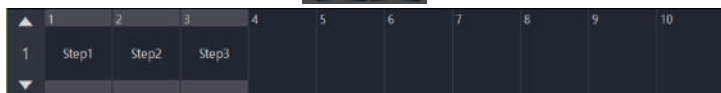


DESPLEGAR CHASE

Descripción: Desplegar secuencias es una función que divide una secuencia de varios pasos en varios pasos individuales y los organiza en el área de reproducción. Tras desplegar la secuencia, puedes añadir, eliminar y modificar pasos fácilmente.



Funcionamiento: pulse la tecla "Unfold" y, a continuación, haga clic en el chase que desea desplegar. El chase se expandirá en varios pasos, cada uno de los cuales ocupa una posición en el área de reproducción. Cuando necesite comprobar el efecto de un paso, puede levantar directamente el fader correspondiente a ese paso para obtener una vista previa.



Paso de eliminación: Para eliminar un paso, selecciónelo en el menú y haga clic en él.

Paso de inserción: Si necesita insertar un paso antes o después, seleccione primero la luz que generará el efecto y luego la opción para insertar el efecto antes o después. Finalmente, haga clic en la posición deseada.

INCLUIR CUES/CHASE

Descripción de "Incluir secuencias y chase": "Incluir reproducción" permite copiar el efecto de una secuencia o chase al programador actual. De esta forma, si desea reutilizar un efecto ya creado, no tendrá que repetirlo.

Funcionamiento: Los pasos para "Incluir secuencia" e "Incluir chase" son prácticamente iguales. Pulse la tecla "Incluir" y, a continuación, seleccione la secuencia o persecución que desee incluir. Si se trata de una secuencia, inclúyala directamente. Si se trata de un chase, despliéguela primero y, a continuación, seleccione el paso anterior.



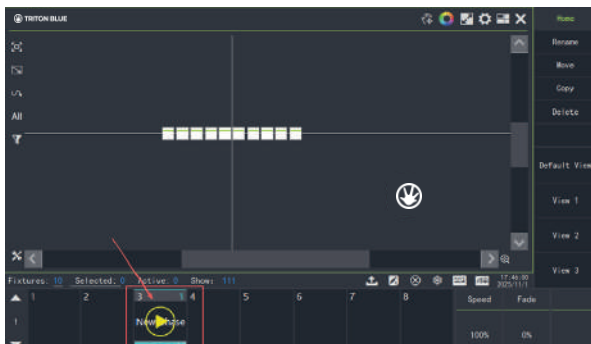
REPRODUCIR CUES/CHASE

Explicación: Al guardar un Cue o Chase en el área de reproducción, es necesario borrar el valor del programador antes de reproducirlo, ya que el programador tiene alta prioridad.

Funcionamiento: Para reproducir Cues y Chases, puede hacer clic directamente en el icono del Cue o Chase para reproducirlo, o bien, mover los faders correspondientes.

Si reproduce un Cue y luego otro, y los tiempos de reproducción de ambos entran en conflicto, el último se reproducirá primero.

Al reproducir un Chase, puede pausarlo manualmente y luego controlar su reproducción manualmente mediante los controles "Anterior" y "Siguiente".



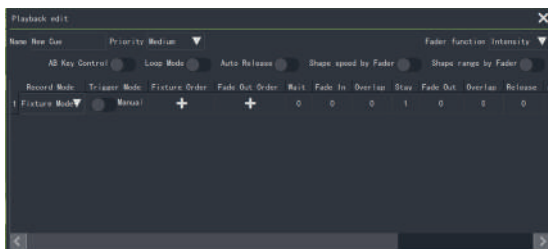
Consejo: Mantén presionadas las teclas "Shift" y "Página anterior". El área de reproducción mostrará la secuencia o el movimiento reproducido. Para cerrarlo, suéltalas y saldrá automáticamente.

Mantén presionadas las teclas "Shift" y "Página siguiente" para abrir una ventana de cambio rápido de página. Introduce el número de páginas que deseas saltar y haz clic en Aceptar.

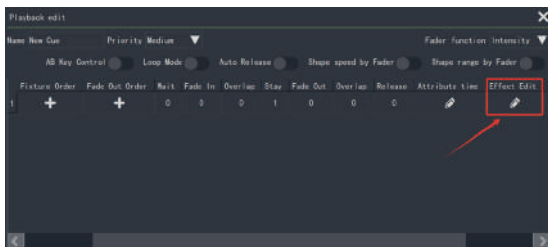
MODIFICAR CUES/CHASE

Descripción: Podemos modificar las secuencias y movimientos ya creados. Por ejemplo, podemos modificar su efecto específico, ajustar sus parámetros de tiempo o usar la secuencia para crear efectos especiales (como superposición, persecución de luz y la función de modificar el efecto de retroceso).

Funcionamiento: Para modificar un chase, mantén presionada la tecla "Shift" y haz clic directamente en el icono de la secuencia que deseas modificar en la pantalla para acceder al modo de edición.



Si desea modificar el efecto Fixture, busque el efecto en la ventana de edición que desea editar, haga clic para modificarlo y, a continuación, pulse la tecla "Salir" para guardar los cambios.



Parámetros de tiempo para el Cue

Wait: tiempo de espera antes de entrar en la escena.

Fade In: tiempo necesario para la transición del valor inicial al valor de la escena.

Stay: tiempo de permanencia tras alcanzar el estado de la escena.

Fade Out: tiempo necesario para la transición del valor de la escena al valor inicial.

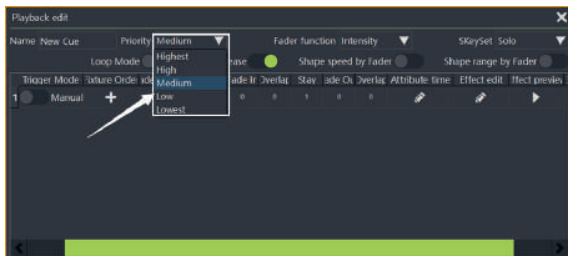
Nota: La transición de entrada y salida se superpone. Si el tiempo de transición es 0, la superposición no tiene efecto.

Over lap: El solapamiento indica el momento relativo en que las luces se activan dentro de un cue o chase. Con un solapamiento del 0%, todas las luces se encienden simultáneamente; con un solapamiento del 100%, la siguiente luz comienza a encenderse justo cuando la anterior se apaga; y con un solapamiento del 150%, la siguiente luz comienza a encenderse antes de que la anterior se haya apagado por completo. El tiempo total de apagado de todas las luces coincide con la duración de la transición de entrada o salida.

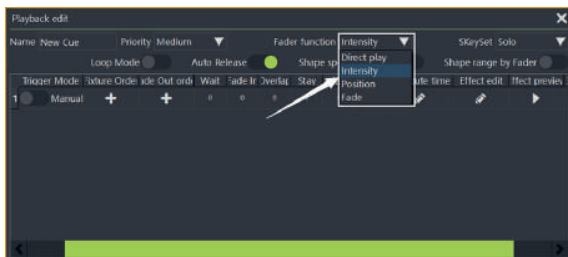
Otros parámetros

Explicación: El parámetro Cue también permite configurar la prioridad, la función de los faders, el modo de grabación, la liberación automática, el modo de reproducción y otros parámetros.

Prioridad: Se utiliza para determinar qué reproducción tiene prioridad en caso de conflicto entre múltiples dispositivos y canales de reproducción. Cuando los canales de reproducción de dispositivos coinciden en conflicto, la reproducción posterior sobrescribe la anterior. Si los canales de reproducción de diferentes niveles entran en conflicto simultáneamente, la reproducción con mayor prioridad prevalece sobre la de menor prioridad.



Funciones comunes de los faders: operación directa, control de brillo, control de posición y control de cambio gradual, etc.

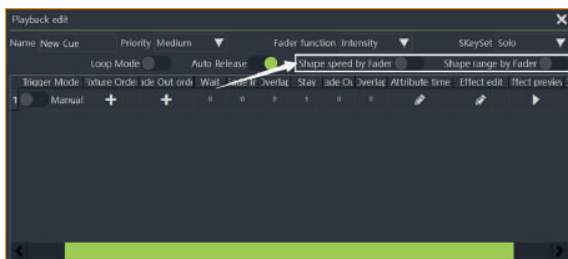


Operación directa: mientras los faders estén activados, la escena se reproducirá; la operación se activará al soltarlos.

Control de brillo: el brillo de la escena aumentará al subir los faders.

Control de posición: permite controlar la posición inicial y final, tanto horizontal como verticalmente.

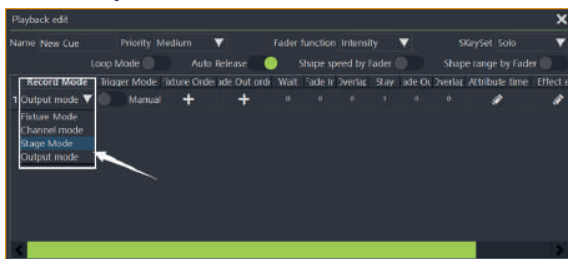
Control de gradiente: permite aumentar o disminuir los valores de todos los atributos.



La velocidad del programa Shapes se ajusta a los faders: puedes configurar Cue, que tiene guardado el programa Shapes, para que siga los faders durante la reproducción.

La amplitud del programa Shapes se ajusta a los faders: puedes configurar Cue, que tiene guardado el programa Shapes, para que su amplitud se ajuste a los faders durante la reproducción.

El modo de grabación se divide en cuatro tipos: modo Fixture (predeterminado), modo canal, modo escenario y modo salida.



Modo Fixture: si se modifica algún canal de esta luz, se guardarán todos los canales, incluso el que tenga valor cero.

Modo de canal: solo se guarda el canal activado (el que se muestra en verde).

Modo de escenario: cuando el brillo de un canal de luz no es cero, se guardan todos sus canales.

Modo de salida: se guarda la luminaria que emite la señal.

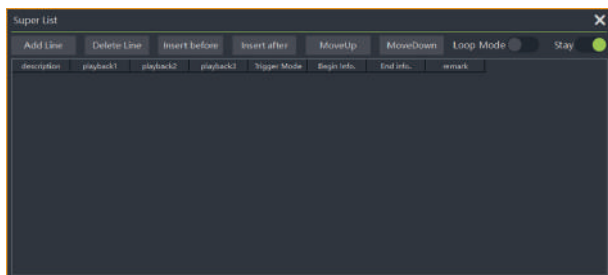
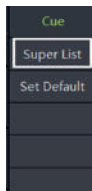
Modo de reproducción: existen dos tipos: 1. Reproducción única: la señal se detiene tras reproducirse una vez. 2. Reproducción en bucle: la señal se reproduce repetidamente hasta que se suelta.

Liberación automática: permite configurar si la señal vuelve automáticamente al estado anterior a la reproducción al detenerse esta.

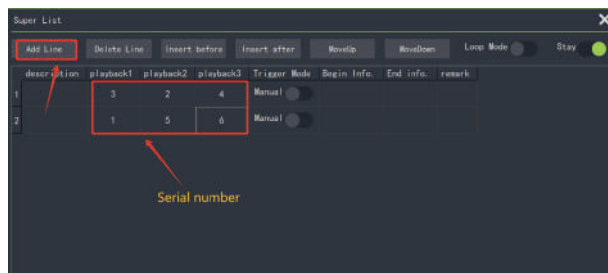
LISTA DE REPRODUCCIÓN

Lista de reproducción: se utiliza para jugar varias cues y Chases simultáneamente.

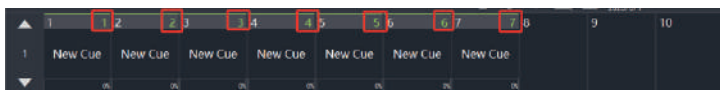
Funcionamiento: pulse la tecla "Cue", seleccione la superlista en las teclas programables, haga clic en la posición guardada en el espacio en blanco del área de reproducción, mantenga pulsada la tecla "Shift" y, a continuación, haga clic en la superlista guardada para editarla.



Para añadir una cue o chase a la lista principal, haga clic en "Añadir línea". Cada línea admite hasta 3 cues o chase, además de información básica como el inicio y el final.



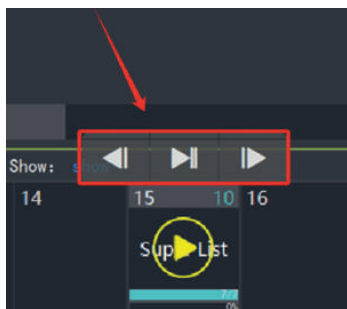
Explicación: el número de serie de Cue o Chase debe introducirse en la reproducción de cada línea.



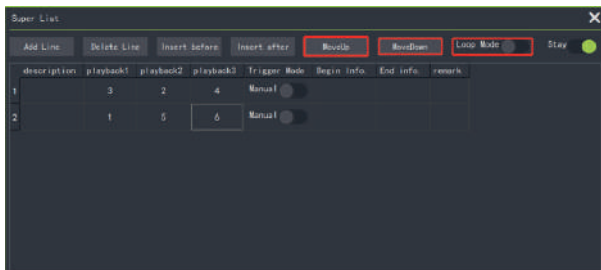
REPRODUCIR LISTA DE REPRODUCCIÓN

Funcionamiento: La lista de reproducción se puede reproducir haciendo clic directamente en ella o pulsando la barra.

Si el modo de reproducción es manual, puede controlar la reproducción anterior y siguiente con el botón situado encima de la lista.



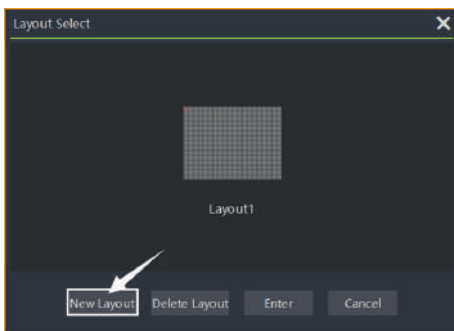
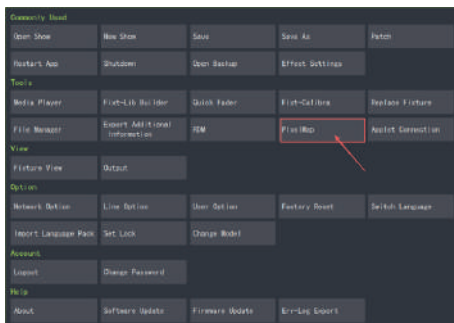
Si quieres modificar el orden de reproducción de la lista de reproducción, puedes hacer clic en "subir" y "bajar", o activar el modo de bucle.

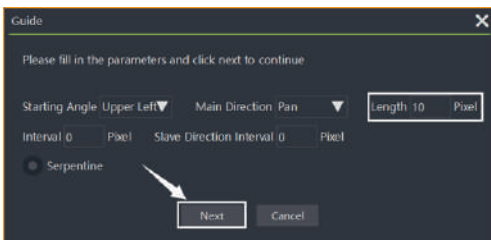
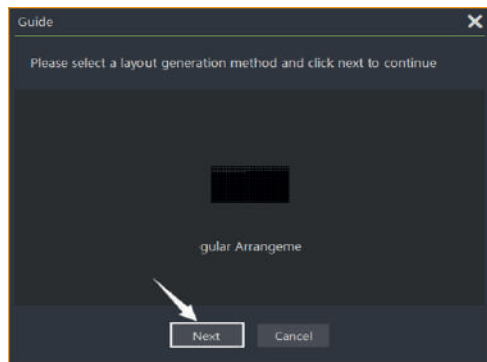
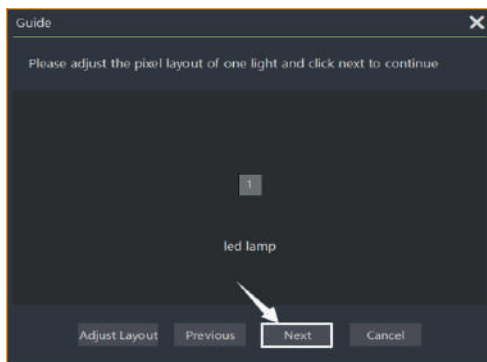


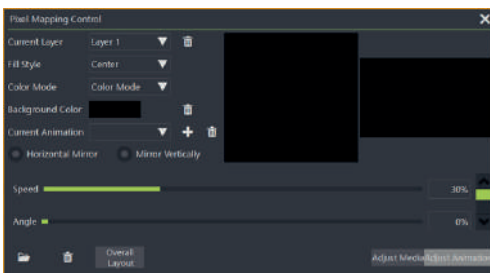
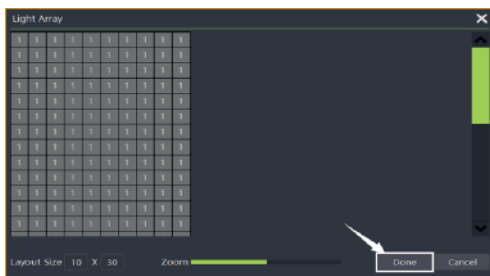
MAPA DE PÍXELES

Explicación: El mapa de píxeles se utiliza para controlar matrices de LED, matrices de puntos, luces de píxeles o múltiples luces dispuestas en una forma específica. Permite usar imágenes, dibujos y animaciones GIF para mapear las luces, de forma similar a una pantalla LED.

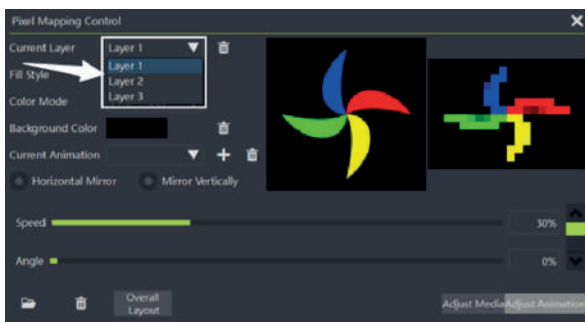
Funcionamiento: Abra la ventana de PixelMap en el menú principal. Si ya ha guardado la configuración, puede seleccionarla directamente para crear el efecto. Si no la ha guardado, haga clic en «Nueva configuración» para acceder al asistente. Primero, ajuste y confirme la configuración de una sola luz; luego, haga clic en «Siguiente» para completar los parámetros de la configuración según la dirección de colocación de la luz y el método de cableado. Una vez completada la configuración general, haga clic en «Siguiente» para acceder a la consola, donde podrá crear efectos de píxeles específicos añadiendo capas, imágenes, animaciones y ajustando parámetros.



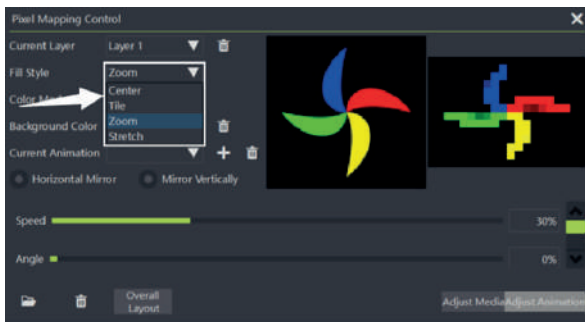




Capas: se pueden agregar múltiples capas al mapeo de píxeles para lograr efectos, y cada capa puede tener imágenes y animaciones independientes.



Método de relleno: centrado, mosaico, escalado, estiramiento. Tiene el mismo efecto que el fondo de pantalla del ordenador.



Modo color: solo la luz con canal RGB muestra el color de la imagen. Modo escala de grises: solo se muestran el blanco y negro.

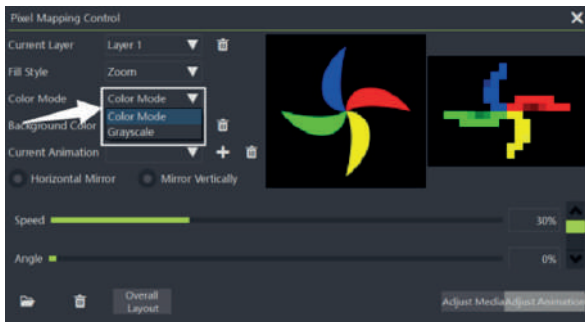
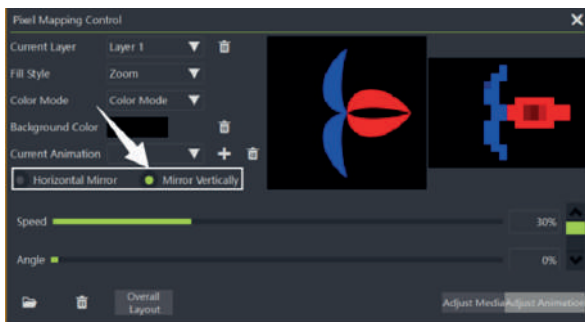
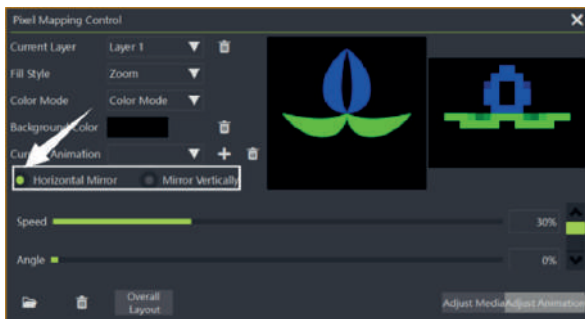


Imagen especular: Puedes activar la simetría vertical y horizontal, es decir, hacer que la imagen gráfica sea simétrica. Si hay una acción, el efecto de la acción también será simétrico.

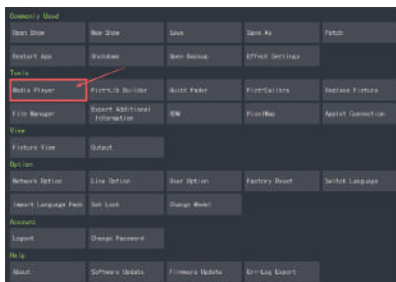


REPRODUCTOR MULTIMEDIA

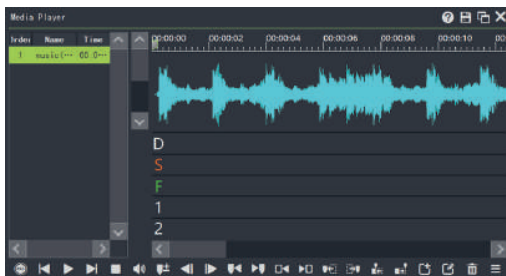
Explicación: La consola incluye un reproductor de audio multiformato y un reproductor para Windows. Mediante estos dos reproductores, podemos sincronizar el efecto de luz con el audio grabado. Tras la grabación, al reproducir el audio, el efecto de luz se sincronizará automáticamente con él.

Interfaz del reproductor multimedia:

Funcionamiento: Abra el reproductor multimedia en el menú. A la izquierda se encuentra la lista de reproducción, donde se almacena toda la música añadida.

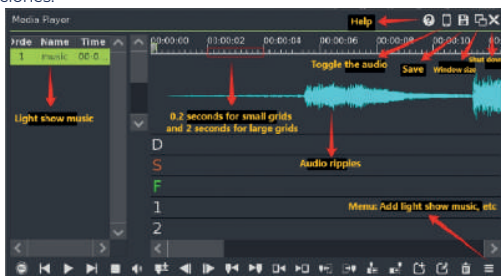


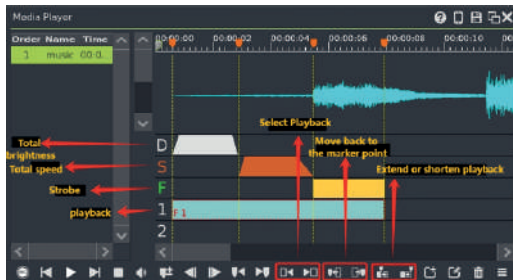
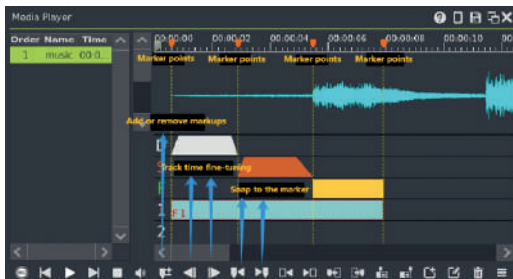
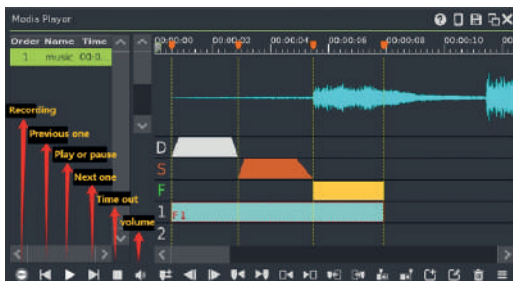
El lado derecho es la línea de tiempo, que mostrará la forma de onda después del análisis musical y el programa grabado.

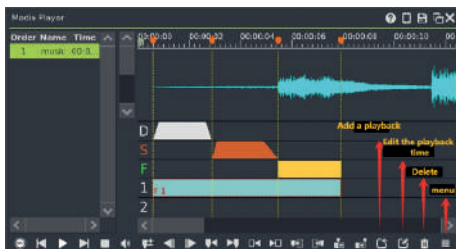


Los botones de la parte inferior se utilizan para grabar. Antes de grabar, debes añadir música. Primero, haz clic en el menú de la esquina inferior derecha, selecciona «Nuevo audio» y, a continuación, «Seleccionar música» en la ventana emergente.

Consejo: Puedes abrir la ayuda en la esquina superior derecha; allí encontrarás consejos sobre las funciones.







Comienza a grabar: Después de añadir la música, puedes empezar a grabar. Puedes hacer clic en el primer botón de grabación para grabar moviendo los faders o haciendo clic en reproducción.



Botón de reproducción: permite cambiar de canción, reproducir o pausar.



Botón de parada: la grabación se puede detener.



Botón de volumen: permite ajustar el sonido.



Botón de Punto de Tarjeta: puedes registrar un punto de tarjeta en el cronómetro. Para eliminar un punto de tarjeta, vuelve a hacer clic en el botón correspondiente.



Botón de avance/retroceso: permite controlar el avance y el retroceso de la reproducción de música.



Botón de adsorción: puede adsorber rápidamente el punto atascado.



Botón de cambio: puede seleccionar la reproducción grabada o hacer clic directamente en Seleccionar.



Botón Alinear: permite alinear la hora de inicio de la reproducción con el punto de control.



Botón de relleno: el tiempo final de reproducción se puede completar con puntos de tarjeta.



Botón Añadir: puede seleccionar directamente Cue o Chase en el área de



Botón Editar: puedes modificar la hora de inicio y la hora de finalización de la reproducción



Botón Eliminar: puedes eliminar la reproducción grabada.

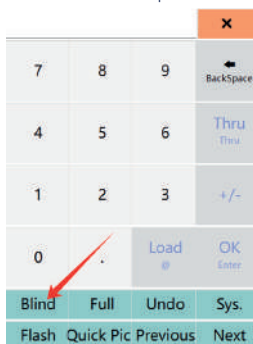


Botón de menú: Puede crear, copiar, eliminar audio, seleccionar el modo de reproducción, exportar e importar puntos de tarjeta.

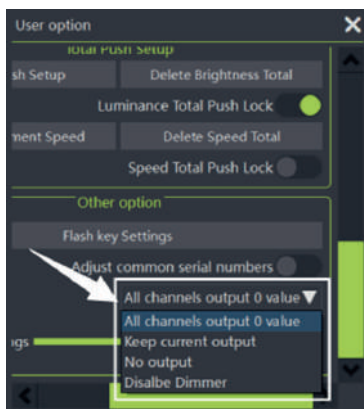
Cuando terminemos de grabar, haga clic en el botón Guardar en la esquina superior derecha para guardar. Después de guardar, haga clic en el botón Cerrar para finalizar la sincronización acústico-óptica.

FUNCIÓN BLIND

Funcionamiento: Primero, abra el teclado numérico en la barra de estado, haga clic en el botón "Blind" para activarlo y vuelva a hacer clic para desactivarlo.

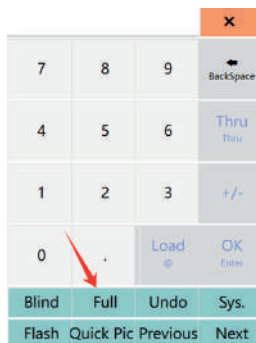


Ajuste de blind: función configurable mediante el botón "blind". Por defecto, la salida es 0 para todos los canales, pero se puede configurar para que la salida no cambie y no emita señal, sin atenuación de salida, en la configuración del usuario.

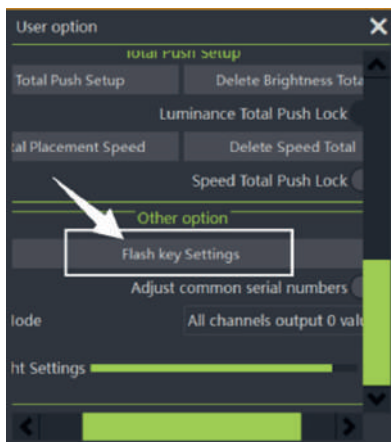


FLASH

Funcionamiento: Primero, abra el teclado numérico en la barra de estado y haga clic en el botón "Flash" para activar el efecto estroboscópico.

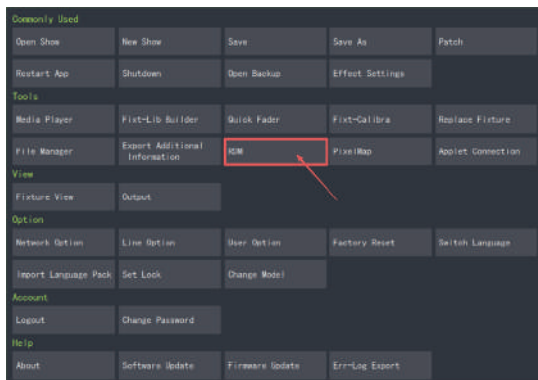


Configuración del flash: seleccione la luminaria que no esté controlada por el botón de flash, abra la configuración de usuario en el menú y, a continuación, busque la configuración del flash para ajustar la frecuencia del flash y la luz intermitente aleatoria.

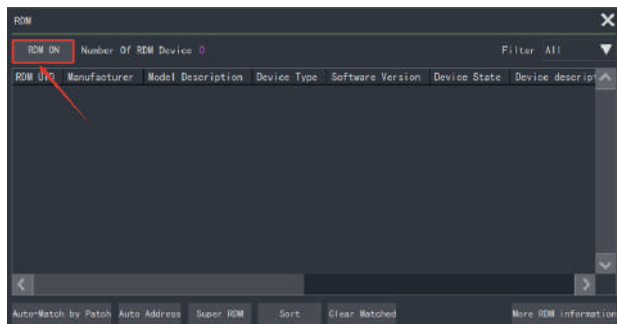


RDM

Explicación: tanto la consola como el dispositivo deben soportar RDM para que funcione el protocolo de comunicación bidireccional.



Operación: Abra la ventana RDM en el menú. A continuación, haga clic de nuevo en el botón "Abrir RDM" y la consola comenzará a escanear los dispositivos.

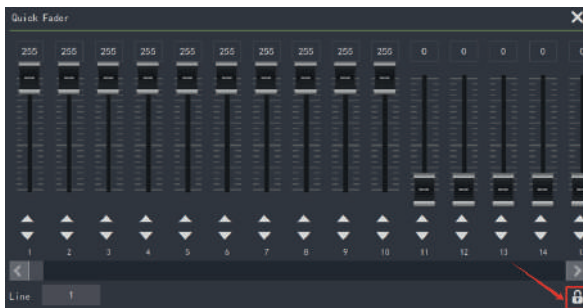
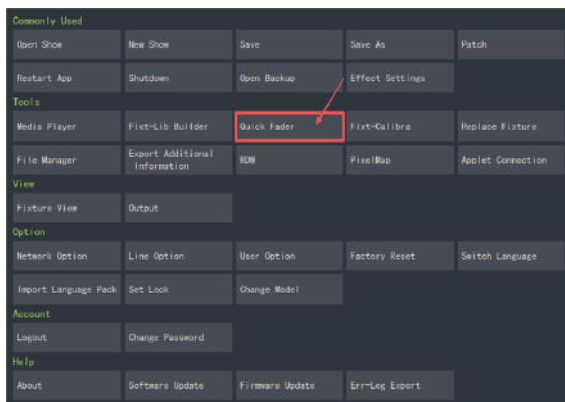


Tras el escaneo, se mostrará la información del dispositivo, como su nombre, estado, modo y dirección DMX.

Para modificar la dirección DMX: modifique la dirección DMX y el modo directamente en la consola.

FADER RÁPIDO

Fader rápido: para probar la función de canal de la línea, debe estar desbloqueado durante su uso (pequeño candado en la esquina inferior derecha). Generalmente, se puede usar para probar el canal de una luz de segunda mano y para usarla sin conocer sus canales.

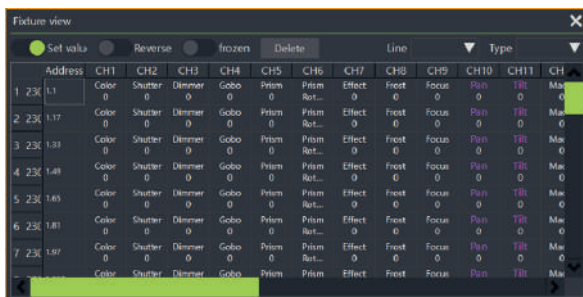


VER DISPOSITIVOS

Vista de dispositivos: Una vez configurados los dispositivos, deben corresponder con la dirección de las luces físicas que se controlan. La línea de salida y dirección se mostrará en el icono de la luz configurada. También puede ver o modificar la dirección DMX del dispositivo equipado en la vista de Fixtures.

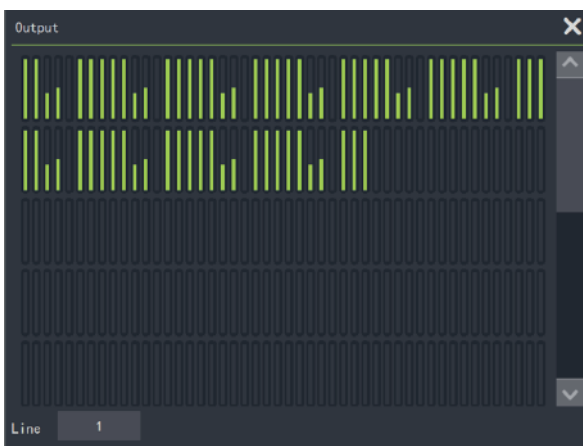
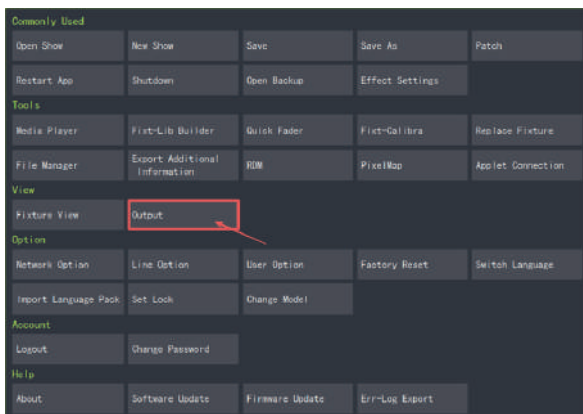


Funcionamiento: Abra Fixture en el menú para ver la información del Fixture configurado, como el nombre del Fixture, dirección DMX, la información del canal, etc.; también puede invertir y congelar canales aquí y eliminar configuraciones.



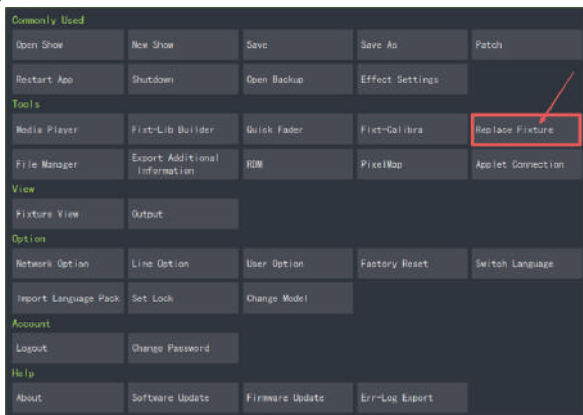
VISUALIZACIÓN DE LA SALIDA

Funcionamiento: Abra la opción de salida en el menú. La ventana mostrará los 512 canales de cada línea y el estado de la señal de salida del dispositivo. Puede hacer clic en cada canal para ver su número, valor y atributo.



REEMPLAZAR LUMINARIA

Funcionamiento: Primero, seleccione la luminaria que desea reemplazar en la librería de luminarias de la ventana de fixtures. A continuación, abra la opción Reemplazar fixture del menú, seleccione la librería y el modo de luminaria que desea reemplazar y confirme que el reemplazo se realizó correctamente.



Reemplazar temporalmente la librería de Dispositivos no afectará la reproducción en curso. Al usarla, debe seleccionar la misma luz. Además, el número de canales de la librería de Dispositivos que se va a reemplazar no puede ser mayor que el de la librería de Dispositivos reemplazada. De lo contrario, aparecerá una advertencia, ya que exceder el número de canales anterior afectará la dirección DMX.

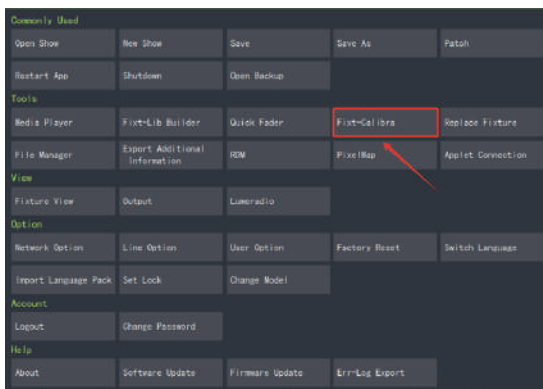
CALIBRACIÓN DE DISPOSITIVOS

Explicación: La calibración de luces está diseñada específicamente para la colocación irregular de luces en el sitio. La calibración de luces es efectiva para los datos de toda la consola y todas las reproducciones guardadas se calibrarán de manera uniforme.



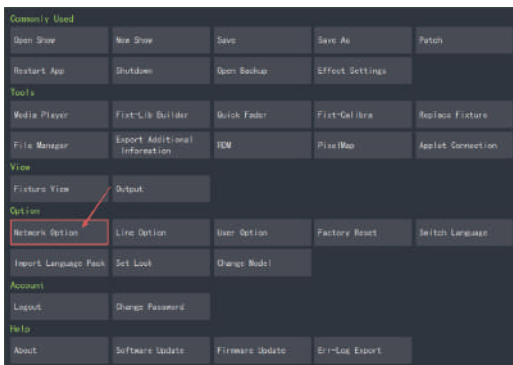


Funcionamiento: Abra el menú principal de la consola > Herramientas > Calibración. Una vez iniciada la calibración, encontrará botones en el menú para borrarla y salir de ella. Seleccione directamente el dispositivo que desea calibrar. Tras la calibración, pulse Atrás o haga clic en el menú para salir.



OPCIÓN DE RED

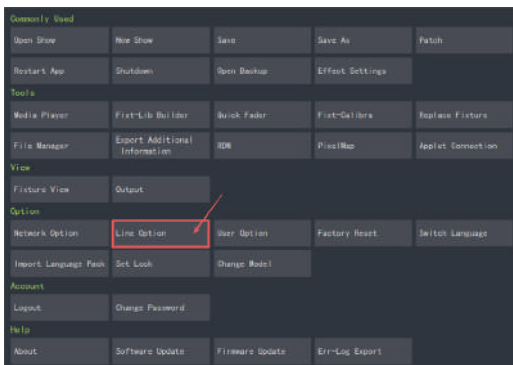
Configuración de red: debe seleccionar la siguiente dirección IP para configurarla manualmente; de lo contrario, se obtendrá automáticamente. Se utiliza principalmente para conectar software de simulación 3D, la aplicación de asistente de consola, el reproductor de Windows, Art-net y otros dispositivos de red.



OPCIÓN DE LÍNEA

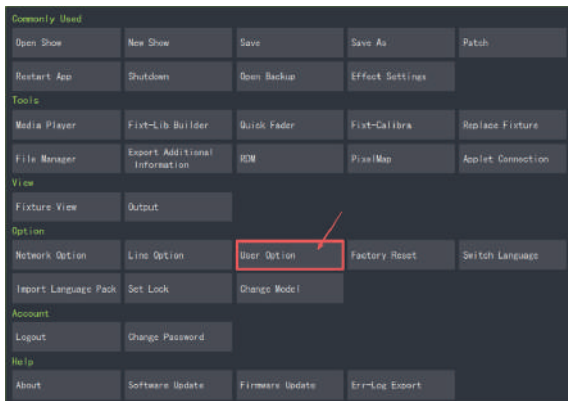
Explicación: Se utiliza para la asignación de líneas de salida. Las líneas que coinciden con la configuración de la consola se pueden asignar a cualquier puerto DMX o dominio Art-Net. Por ejemplo, podemos enviar la señal de una línea a través del tercer puerto DMX. Si el puerto de salida falla en el lugar de la actuación, podemos redirigir la línea a otros puertos de salida disponibles.

Funcionamiento: La configuración de línea solo se puede utilizar tras desbloquearla. DMX es el puerto de salida DMX situado detrás de la consola. Art-Net es el dominio de salida Art-Net (comenzando desde 0). Puede seleccionar las líneas que desea añadir. Las líneas que ya están ocupadas no se pueden seleccionar; deberá liberarlas antes de poder seleccionarlas. Finalmente, haga clic en Finalizar.

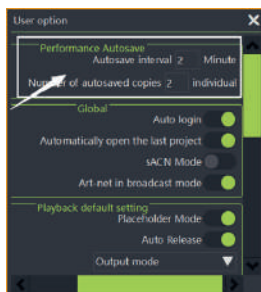


OPCIONES DE USUARIO

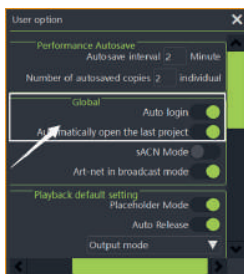
Explicación: La configuración de usuario son los ajustes predeterminados globales de la consola, como por ejemplo: mostrar guardado automático, configuración de inicio de sesión y configuración de reproducción.



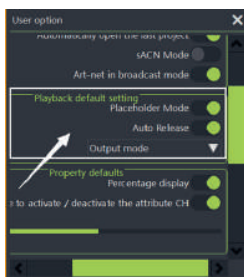
Funcionamiento: Abra la configuración de usuario en el menú. En primer lugar, la opción «Mostrar autoguardado» le permite configurar el intervalo de tiempo para el autoguardado (de 2 a 30 minutos) y el número de copias de autoguardado (de 2 a 10). Si no se especifica ninguna modificación, no se guardará una nueva copia, pero se conservará la anterior.



Configuración de inicio de sesión: Se puede configurar para que inicie sesión automáticamente en la cuenta cuando se encienda la máquina y para que abra automáticamente el último programa.



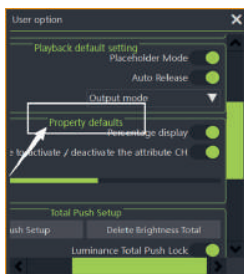
Configuración predeterminada de reproducción



Modo de ocupación de espacio: Durante la reproducción, el icono de reproducción ocupará la posición actual al pasar la página.

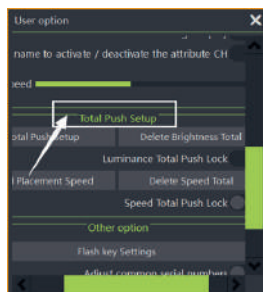
El modo de reproducción automática permite guardar los ajustes de reproducción por defecto.

Ajuste predeterminado del área de atributos.



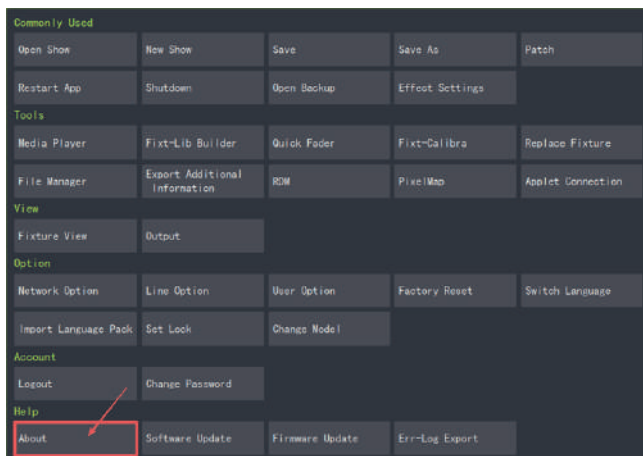
Puedes configurar el modo de visualización de atributos, activarlos o desactivarlos con un clic, y ajustar la velocidad del programador.

Configuración máster faders: el control general se puede colocar en el área de reproducción. Por ejemplo, el control de brillo general y el control de velocidad general pueden controlar respectivamente el brillo y la velocidad generales de la escena o las luces de reproducción.



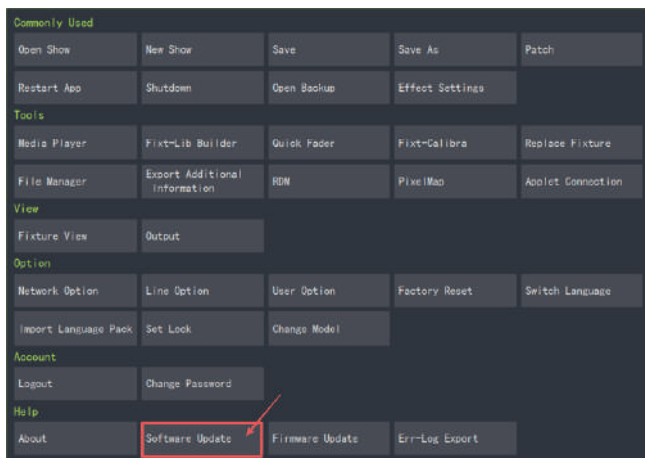
ACERCA DE LA CONSOLA

Acerca de la consola: vea el número de versión, el número de serie, la fecha de activación y la fecha de actualización del sistema actual.



ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

Actualización de software: El sistema 4.0 se actualiza principalmente en línea. Tras conectarse a internet mediante Wi-Fi o cable de red, haga clic en el menú de actualización de software. El sistema se conectará automáticamente a la nube para comprobar si hay una nueva versión disponible. Puede seleccionar la nueva versión que desee descargar e instalar la actualización. En casos excepcionales, también puede descargar el paquete de actualización a una memoria USB. Conecte la memoria USB a la consola, desconéctela de la red y haga clic en "Actualización de software". Espere un momento y seleccione "Actualización local". Seleccione los archivos que desea actualizar. Espere un momento tras la confirmación. Haga clic en "Aceptar" cuando se le solicite y, a continuación, reinicie la consola.



PRECAUCIÓN

No desconecte el dispositivo de la alimentación durante el proceso de actualización.

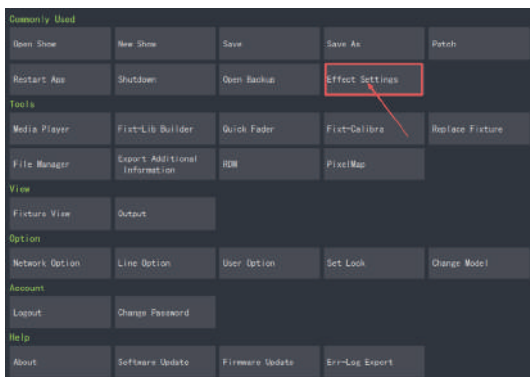
No retire la memoria USB ni desconecte el cable de datos mientras la actualización esté en curso.

No apague el equipo ni el ordenador durante la actualización.

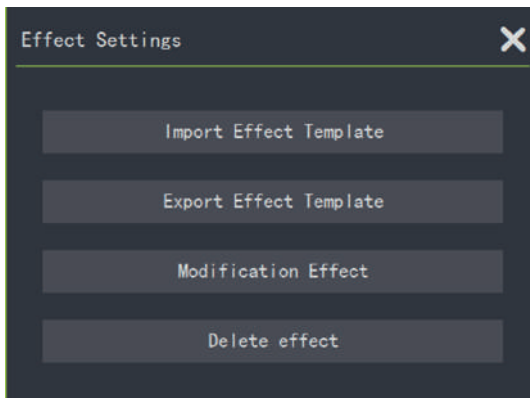
La interrupción del proceso de actualización puede provocar un fallo grave del sistema y dejar el dispositivo inoperativo.

PLANTILLA DE EFECTOS

Explicación: La plantilla de efectos es una mejora optimizada de los efectos funcionales integrados. Al seleccionar luces, puede utilizar directamente los efectos de iluminación existentes, que son sencillos y prácticos, y también permiten acceder a los ajustes de parámetros integrados.



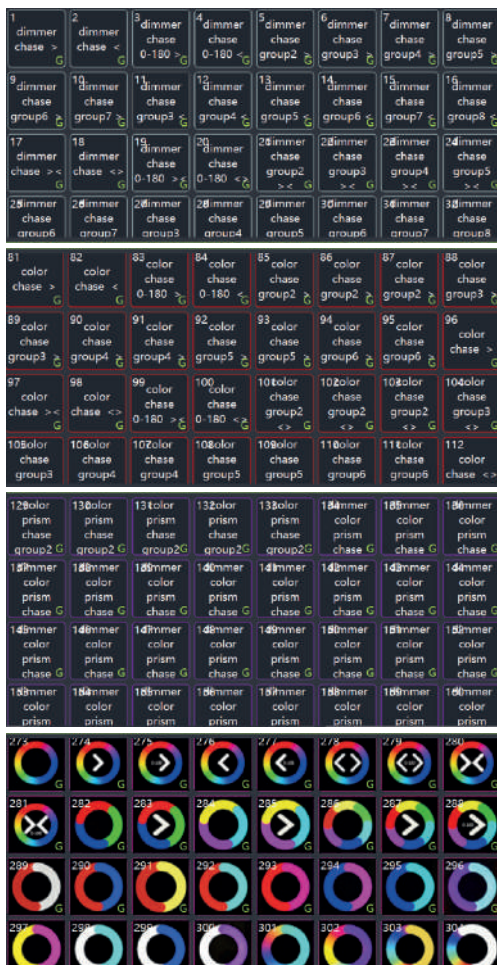
Haga clic en la plantilla de efectos en el menú principal, que tiene funciones para importar, exportar, modificar y eliminar plantillas de efectos.



En la plantilla de efectos, hay diferentes efectos para elegir, como brillo, paleta de colores, prisma, horizontal y vertical, y dibujo circular, que también se pueden combinar y usar.

ENGLISH

ESPAÑOL



RECICLAJE

ENGLISH

ESPAÑOL

**Embalaje:**

1. El embalaje puede ser reciclado utilizando métodos de eliminación estándar y reintroducido en el ciclo de materiales reutilizables.
2. Por favor, sigue las leyes y regulaciones relativas a la eliminación y el reciclaje del embalaje en tu país.

Dispositivo:

1. Este dispositivo está sujeto a la Directiva de Residuos de Equipos Eléctricos y Electrónicos (WEEE) de la Unión Europea. Los aparatos electrónicos usados no deben ser eliminados con los residuos domésticos. Los dispositivos usados deben ser eliminados a través de una empresa de eliminación aprobada o una instalación de eliminación municipal. Por favor, cumple con las regulaciones aplicables en tu país.
2. Por favor, sigue todas las leyes y regulaciones de eliminación en tu país.
3. Como cliente, puedes obtener información sobre opciones de eliminación respetuosas con el medio ambiente del vendedor del producto o las autoridades regionales apropiadas.





TRITON BLUE

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