

MAGNUM 2.0



MANUAL DE USUARIO

PROFESSIONAL LIGHTING

1 Visión general

La consola MAGNUM 2.0 puede controlar hasta 96 dispositivos. Es compatible con las librerías en formato Avolites Pearl R20 y cuenta con efectos de forma incorporados de círculo de giro / inclinación, arco iris RGB, onda de atenuación de haz, etc. Se pueden generar 10 escenas y 5 formas incorporadas simultáneamente. Los faders se pueden utilizar para generar escenas y ajustar la intensidad de los canales de atenuación en las escenas.

1.1 Especificaciones.

Canal DMX	2 Universos 1024 Ch.
Luminarias	96
Canales para cada luminaria	40 primarios + 40 de ajuste fino
Librerías	Compatible con las Librerías Avolites Pearl R20
Dirección de Fixture re-parcheada	Sí
Balanceo/Inclinación de Swop	Sí
Salida de canal invertido	Sí
Modificación de la pendiente del canal	Sí
Escenas	60
Ejecución de escenas simultáneamente	10
Paso de escena	600
Control de tiempo de escenas	Fundido de entrada/salida, pendiente LTP
Formas para cada escena	5
Escena y atenuador por control	Sí
Escena entrelazada	Sí
Escena controlada por botón	Sí
Generador de formas SHAPES	Formas de atenuación, panorámica/inclinación, RGB, CMY, color, gobo, iris y enfoque
Ejecución de shapes simultáneamente	5
Control deslizante maestro	Global, reproducción, Luminaria
Apagado en tiempo real	Sí
Valor del canal por rueda	Sí
Valor de canal por control Fader's	Sí
Atenuador por control Fader's	Sí
Memoria USB	Compatible con FAT32

2. Parche (PATCH)

2.1 Crear

2.1.1 Atenuador de parches

- 1) Mantenga presionado <Parche>, luego presione <A> [Atenuador de parche].
- 2) Se mostrará una dirección en la línea 2 en la pantalla para la aplicación de parches.
Tira <Valor de la rueda> para cambiar la dirección; Presione <D> [Calcular automáticamente Addr.] para obtener automáticamente una dirección adecuada.
- 3) Para parchear un solo atenuador, presione el botón de la manija Fixture. Para conectar una gama de atenuadores, mantén pulsado el botón Fixture para el primer atenuador de la gama y, a continuación, pulsa el último botón Fixture de la gama. El rango de atenuadores se parcheará a direcciones DMX secuenciales.
- 4) Para conectar otro atenuador a la misma manija, ingrese el nuevo DMX canal y presione el botón Swop nuevamente

3.1.1 Parchear las luminarias móviles

- 1) Mantenga pulsado <Parche> y, a continuación, pulse [Patch Fixtures]. Si las bibliotecas que necesita no están dentro del controlador, copie los archivos de bibliotecas (*. R20) desde el ordenador a la ruta raíz del disco U.
- 2) Seleccione una biblioteca del controlador o de una memoria USB.
- 3) Presione <Arriba> o <Abajo> para navegar por la biblioteca; Presione la tecla programable para seleccionar. Cuando se selecciona una biblioteca en la memoria USB, la biblioteca se agregará o actualizará en el controlador.
- 4) Se mostrará un código de dirección en la línea 2 en la pantalla para la aplicación de parches. Tira <Valor de la rueda> para cambiar el código de dirección; Prensa <D> [Calcular automáticamente Addr.] para obtener automáticamente un código de dirección adecuado.
- 5) Presione el botón <Fixture> deseado para conectar un dispositivo inteligente.

Puede parchear una variedad de luminarias manteniendo presionados el primer y último botón de luminarias de la gama, al igual que para los atenuadores. A diferencia de los atenuadores, no puede conectar más de un dispositivo en un botón de dispositivo. Si el botón de la luminaria ya está en uso, el parche fallará. Use un botón de dispositivo diferente o elimine el dispositivo que ya está en el botón de dispositivo si ya no lo desea.

3.1.2 Ver la aplicación de parches

Presione <E> [Información del parche] para ver la información del parche.

3.2 Editar

3.2.1 Cambio de la dirección DMX

Puede volver a conectar un dispositivo a una dirección DMX diferente o a una dirección

Línea de salida DMX. Toda la programación se mantiene.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Presione <C> [Re-patch Fixture].
- 3) Se mostrará una dirección en la línea 2 en la pantalla para parchear.
Tira <Valor de la rueda> para cambiar la dirección.
- 4) Una vez que se establece el código de dirección, presione el botón <Fixture> deseado para parchear.
- 5) Pulse <Intro> para confirmar.

3.2.2 Eliminación de un dispositivo parcheado

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Pulse <Eliminar> para entrar en el menú Eliminar parche.
- 3) Presione un botón <Fixture> para seleccionar un accesorio o rollo deseado <Wheel
Valor> para seleccionar la dirección deseada del dispositivo, luego, presione
<Enter> para confirmar la eliminación.

3.2.3 Utilidades de parches

Invertir - Te permite invertir un atributo de un aparato, por lo que cuando establezcas cero la salida estará llena. No se pueden invertir algunos atributos.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Pulse <D>[Utilidades de parches]. A continuación, pulse [Establecer invertir].
- 3) Seleccione el aparato y seleccione el atributo, luego, presione <C> o <D> para modificar.

Establecer/Restablecer modo instantáneo - Cuando los canales LTP (movimiento) se desvanecen entre dos memorias, los valores LTP normalmente cambian suavemente. Puede configurar el modo instantáneo para que el canal se ajuste instantáneamente al nuevo valor.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Pulse <D> [Utilidades de parches]. A continuación, pulse <C> [Establecer instantáneo Modo].
- 3) Seleccione el aparato y seleccione el atributo, luego, presione <C> o <D> para modificar.

Cambiar la panorámica y la inclinación : si tiene algunos accesorios montados lateralmente, puede ser útil intercambiar los canales de panorámica e inclinación.

- 1) Si no está en el menú Parche, presione <Parche> para ingresar.
- 2) Pulse <D> [Utilidades de parches]. A continuación, pulse <D> [Swop P/T].
- 3) Presione <Arriba> o <Abajo> para ver la información del cambio de giro/inclinación. Presione la tecla programable para modificar.

4. Control de Luminarias

4.1 Seleccionar luminarias

Seleccione un solo dispositivo: Presione los botones de la manija Fixture para los accesorios que desee. El LED en el botón Fixture se enciende para los dispositivos seleccionados

Seleccione una gama de accesorios: Para seleccionar un rango de aparatos, mantenga presionado el botón Aparato para el primer aparato y luego presione el botón Swop para el último dispositivo.

Pasar por los dispositivos seleccionados de uno en uno: Si ha seleccionado una gama de aparatos, nuestra consola tiene funciones para recorrer los aparatos seleccionados de uno en uno. Esto puede facilitar la programación de una variedad de accesorios porque no tiene que seleccionar cada uno manualmente. Al presionar <> o <> en "Área de control de aparatos", seleccionará los aparatos en el rango uno a la vez. Si se activa el botón <HiLight>, la luminaria seleccionada de la estufa se encenderá y las otras luminarias se apagarán.

Activar los aparatos previamente seleccionados: Para activar todos los aparatos previamente seleccionados.

aparatos seleccionados, pulse <Todos> en "Área de control de aparatos".

Seleccionar luminarias en posiciones impares: Presione <Impar>, los aparatos en posiciones impares de los aparatos seleccionados se mantendrán seleccionados, pero los que estén en posiciones pares se deseleccionarán. Esto está relacionado con el orden en que seleccionó los aparatos antes de presionar <Impar>.

Seleccione los accesorios en posiciones uniformes: Presione <Par>, los aparatos en posiciones pares de los aparatos seleccionados se mantendrán seleccionados, pero los que estén en posiciones impares se deseleccionarán. Esto está relacionado con el orden en que seleccionó los aparatos antes de presionar <Par>.

4.2 Modificar el valor de un atributo

- 1) Seleccione un dispositivo.
- 2) Seleccione un atributo. A continuación, utilice <Rueda A> y <Rueda B> para ajustar el valor. O bien, cambie al modo Atributo para ajustar el valor del atributo mediante faders.
- 3) Para ver los valores de salida, presione <Salida>.

4.3 Opciones avanzadas

Localiza los accesorios: Seleccionar luminarias; Presione <Localizar> en "Área de control de aparatos" para ubicar los aparatos. La ubicación de las luminarias se proporciona en la biblioteca de luminarias.

Alinear accesorios: Seleccionar luminarias; Presione <ML> en "Área de control de aparatos" y luego <A>, todos los valores de atributos de todos los aparatos seleccionados se alinearán con el primer aparato.

Alinear atributos: Seleccione las luminarias y seleccione los atributos; Presione <ML> en "Área de control de aparatos" y luego , los valores de los atributos seleccionados actualmente de todos los aparatos seleccionados se alinearán con los valores del primer aparato.

4.4 Modo ventilador (FAN)

El modo de ventilador distribuye automáticamente los valores en un rango seleccionado de luminarias. Si se usa en giro e inclinación, el resultado es la propagación de "rayos" de haces de luz. La primera y la última luminaria de la gama son las más afectadas, y las centrales son las menos afectadas. La cantidad de ventilador se puede ajustar con las ruedas. Al igual que con las formas, el orden en el que se seleccionan las luminarias establece cómo funciona el efecto de abanico. Los aparatos que selecciones primero y último serán los que más cambien. Si utiliza un grupo para seleccionar los aparatos, el orden es el que se seleccionó en el que se seleccionaron los aparatos del grupo cuando se creó. El efecto de abanico, aunque normalmente se usa en atributos de panorámica o inclinación, se puede aplicar a cualquier atributo.

- 1) Seleccionar luminarias;
- 2) Seleccionar atributos;
- 3) Presione <Ventilador> en "Área de funciones" (indicador encendido);
- 4) Establezca la cantidad de ventilador usando las ruedas;
- 5) Presione <Ventilador> en "Área de funciones" (indicador apagado) nuevamente para cerrar el modo de forma de ventilador cuando haya terminado.

4.5 Borrar el programador

Borrar el programador: Presione <Borrar> en el área de menú.

Borrar un determinado dispositivo de un determinado atributo del Programador: Seleccione el aparato que desee. Presione <Off>

en el área de funciones y luego [OFF Selected Fixtures] para eliminar el dispositivo del Programador; o bien, presione <OFF> luego <C>/<D> para eliminar los atributos de la luminaria del Programador.

5. Formas (Shapes)

Una forma es simplemente una secuencia de valores que se puede aplicar a cualquier atributo de un accesorio. Una forma de "círculo", por ejemplo, aplicada a los atributos de giro e inclinación, haría que la luminaria moviera su haz en un patrón circular. Puede establecer el punto central del círculo, el tamaño del círculo y la velocidad del movimiento del círculo. Además de las formas de posición de la viga, hay una gran cantidad de otras formas disponibles en esta consola. Las formas se definen para un atributo particular, como el color, el atenuador, el enfoque, etc. Algunas formas no funcionarán con algunos accesorios; Las formas de enfoque, por ejemplo, pueden producir buenos efectos de "atracción de enfoque" en dispositivos que tienen enfoque DMX, pero no harán nada en dispositivos que no tienen enfoque.

Cuando se utiliza una forma con más de una luminaria, se puede optar por aplicar la forma de forma idéntica a todas las luminarias, o desplazarlas para que la forma se extienda a lo largo de las luminarias creando efectos de tipo "onda" o "ballyhoo". A esto se le llama la *extensión* de la forma.

En King Kong 1024, se pueden ejecutar 5 formas simultáneamente, pero solo se puede editar 1 forma.

5.1 Seleccionar una forma

- 1) Seleccionar luminarias;
- 2) Presione <Forma> en "Área de funciones";
- 3) Pulse <A> [Reproducir una forma];
- 4) Presione <Arriba> o <Abajo> para seleccionar un tipo de forma y confirmar con una tecla programable;
- 5) Presione <Arriba> o <Abajo> para seleccionar una forma y confirmar con una tecla programable.

5.2 Editar una forma

- 1) Presione <Forma> en "Área de funciones";
- 2) Presione [Editar una forma];
- 3) Resalte la forma que desea editar con una tecla programable; A continuación, pulse <Salir> para salir de este menú;
- 4) Presione <C> [Parámetros de forma];
- 5) Resalte el parámetro que desea modificar con una tecla programable; a continuación, cambie el valor por <Valor de la rueda>.
Tamaño: La amplitud.
Velocidad: La velocidad de carrera de la forma.
Repetir: Repite el patrón tras repetir el número de aparatos.
Spread: Cómo se distribuyen los instrumentos a lo largo del patrón, 0 = spread uniforme.

5.3 Eliminar una forma

- 1) Presione <Forma> en "Área de funciones";
- 2) Presione <Eliminar> en "Área de funciones";
- 3) Resalte la forma que desea eliminar;
- 4) Presione <Enter> para confirmar.

5.4 Parámetros de reproducción

Esta opción le permite establecer parámetros para una forma almacenada en una reproducción/escena. Cuando una escena se desvanece, puede determinar si la forma debe comenzar a tamaño y velocidad completos al instante (Estático) o si la velocidad y/o el tamaño de la forma también deben aparecer (Cronometrado). Si el modo de memoria se establece en 0, se ignoran los ajustes de tamaño y velocidad.

- 1) En el menú Forma, presione <E>.
- 2) Pulse el botón <Reproducción> de la reproducción para la que desea establecer los parámetros.
- 3) <A> establezca el tamaño en Estático o Cronometrado.
- 4) establezca la velocidad en Estática o Temporizada.
- 5) <C> le permite eliminar el desplazamiento causado por una forma cuando se detiene. Al desactivar una memoria con una forma, las luminarias se desplazarán por el último estado de la forma. Establecer esta opción en "Eliminado" hace que el dispositivo vuelva a su configuración programada. Al establecer esta opción en "Restos", se deja el desplazamiento de la forma en su lugar.

6. Paletas

A la hora de programar un espectáculo te darás cuenta de que utilizas con frecuencia ciertas posiciones, colores, etc. Al igual que la paleta de un artista, la Pearl te permite almacenar estos ajustes para que puedas recuperarlos con solo tocar un botón en lugar de tener que hacerlo

Encuétralos en las ruedas cada vez. Hay 6 páginas de 10 entradas de paleta. Además, cuando se conecta un dispositivo, el controlador carga 10 posiciones preestablecidas, 10 colores y 10 gobos en la paleta de ese dispositivo. Esto le permite recuperar colores y gobos específicos sin tener que encontrarlos usando las ruedas. Normalmente, las posiciones deben editarse antes de poder usarlas.

6.1 Grabación de una paleta

- 1) Presione <Borrar> para borrar el programador.
- 2) Seleccione las luminarias para las que desea almacenar los valores de la paleta.
- 3) Usando los botones y ruedas de atributos, establezca los atributos que desee en la entrada de la paleta. Puede almacenar cualquiera o todos los atributos de una luminaria en cada entrada de paleta. Solo se recodificarán los atributos que haya cambiado.
- 4) Presione <Escena>, luego presione el botón <Paleta> para volver a codificar.

6.2 Eliminar una paleta

- 1) Presione <Eliminar>.
- 2) Presione <Paleta> dos veces para eliminar.

6.3 Recuperar un valor de paleta

- 1) Seleccione el valor de paleta a los que desea aplicar el dispositivo.
- 2) Presione <Paleta> para recuperar el valor.
Si pulsa <Paleta> mientras no se ha seleccionado ningún aparato, el controlador recuperará todos los datos de la paleta.

7. Escena

Hay muchas funciones en el controlador para crear un efecto de iluminación complicado; Y, la parte más fundamental es una escena, en la que puedes almacenar un "look" que has creado usando tu luz.

Hay 60 reproducciones en 5 páginas, cada página con 12, que se pueden usar para almacenar escenas y persecuciones. En el modo de funcionamiento, los faders y el

<Reproducción> botones se utilizan para controlar las reproducciones; En el modo de programación,

los botones del área <Reproducción> son para editar.

7.1 Grabación de una escena

- 3) Presione <Borrar> para borrar el programador.
- 4) Edita un efecto de escenario de las luminarias. Se pueden agregar formas integradas. Una escena puede grabar cinco formas. Solo aquellos aparatos que han sido editados pueden ser incluidos en el Programador;
- 5) Presione <Escena>. En este momento, los indicadores LED de los botones <Reproducción> sin ninguna escena almacenada seguirán parpadeando; los que tienen una escena se mantendrán siempre encendidos; Y, los que tengan una persecución se irán;
- 6) Presione <C> para seleccionar tienda por canal o tienda por dispositivo. Pulse , si es necesario, para marcar [Escenario];
Grabar por aparatos: Se almacenarán todos los datos de canal de todos los aparatos que hayan sido editados y seleccionados.
Grabar por canal: Solo se almacenarán los datos de los canales que se hayan editado.
- 7) Seleccione un modo. (Véase la sección 6.5).
- 8) Presione un botón vacío <Reproducción> para almacenar. Si pulsa un botón <Reproducción> con una escena de un solo paso ya almacenada, se sobrescribirá pulsando <Intro>.

7.2 Incluir

A veces es útil poder reutilizar algunos aspectos de una escena que ya has creado en otra escena. Si has creado un patrón muy bonito de haces de luz entrecruzados, por ejemplo, es posible que quieras volver a usarlo en otro recuerdo con diferentes gobos y colores.

Normalmente, cuando se reproduce una escena, la información no se carga en el programador, por lo que no se puede simplemente encender una escena, modificarla y guardarla en una nueva escena. La función Incluir le permite volver a cargar una memoria en el programador. A continuación, puede utilizarlo en una nueva escena.

- 1) Presione <Copiar>;
- 2) Presione el botón <Reproducción> deseado para incluir una escena;
- 3) Presione <Enter> para confirmar.

7.3 Copiar una escena

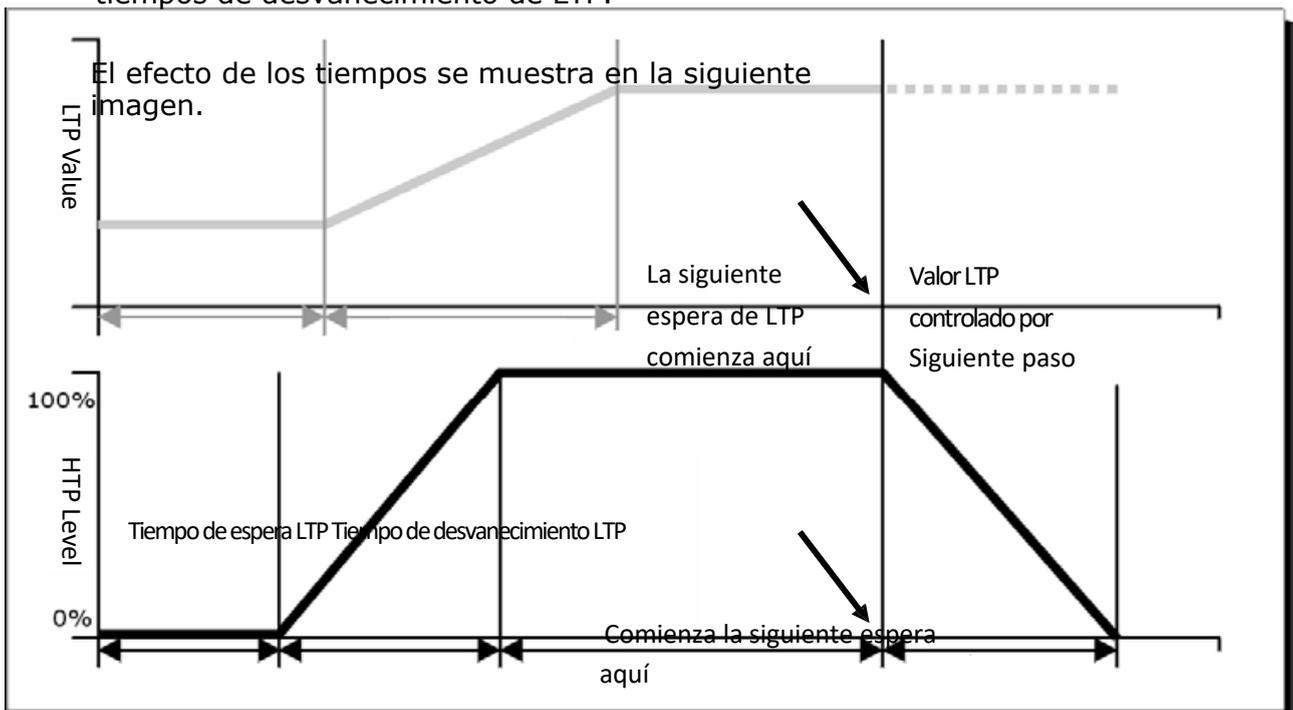
- 1) Presione <Copiar>, luego presione un botón <Reproducción> que almacena una escena;
- 2) Pulse un botón vacío <Reproducción> para copiar.

7.3 Eliminar una escena

- 1) Presione <Eliminar> para ingresar al menú Eliminar;
- 2) Presione el botón <Reproducción> deseado para eliminar; Púlselo de nuevo para confirmar.

7.4 Tiempo

Presione <Tiempo> y, a continuación, presione el botón <Reproducción> deseado para editar. Puede establecer un tiempo de fundido de entrada y de salida de forma independiente para cada recuerdo. Los fundidos de reproducción solo afectan a los canales HTP (intensidad). Hay un temporizador LTP separado que le permite establecer tiempos de movimiento. Los canales LTP que se ajustaron a "I" durante la aplicación de parches ignoran los tiempos de desvanecimiento de LTP.



Tiempo de espera Tiempo de fundido de entrada Tiempo de espera Tiempo de espera Tiempo de desvanecimiento

Las horas que ingresa también se ven afectadas por el modo de escena:

- Modo 0: no se utiliza información de tiempo. Los canales HTP se desvanecieron con la posición 0-100% con faders de reproducción.
- Modo 1 – Los canales se desvanecen según lo establecido por los tiempos de desvanecimiento HTP y LTP (excepto los canales LTP instantáneos). Si ingresa tiempos para una memoria de Modo 0,

cambiará automáticamente al Modo 1. Si los tiempos de HTP se establecen en cero, los niveles de HTP se desvanecerán con el fader
Modo 2 – Los canales HTP se desvanecen según lo establecido por los tiempos HTP, o con el fader si

Los tiempos se establecen en cero. Los canales LTP se controlan mediante la posición del fader (excepto los canales instantáneos). Establezca el tiempo de fundido LTP en 0 para usar este modo.

7.5 Ejecución de Escenas

Raise fader, se generará la escena correspondiente en la página actual. En el primer menú, presione un botón <Reproducción>, la escena seleccionada se emitirá y se cerrará después de soltarla

8. Persecución (Chase)

Una secuencia de uno o más pasos pregrabados programados con el botón CHASE. Se puede reproducir automáticamente si se desea. A veces se conoce como SEQUENCE, STACK o Linked Cues. La persecución puede incluir 600 pasos en esta consola.

8.1 Crear

- 1) Presione <Chase> En el área de reproducción, los indicadores LED del <Reproducción> botones sin ninguna escena almacenada seguirán parpadeando; los que tienen una persecución se mantendrán siempre en marcha; y, los que tengan una escena se irán;
- 2) Presione el botón <Chase> deseado para ingresar al menú de chase. En este momento, la pantalla LCD mostrará el número de página actual y el número de paso total de la escena de varios pasos; Presione <Arriba> o <Abajo> para pasar las páginas;
- 3) Después de editar los efectos del escenario, presione <C> [Grabar] para ingresar al menú de grabación;
- 4) Presione /<C> para seleccionar el modo de almacenamiento;
- 5) Si se trata del último paso, presione <D> [Grabar paso final del anuncio] para almacenar directamente, o presione un botón de apagado <Reproducción> para almacenar en él. Para insertar o sobrescribir un paso, seleccione la posición deseada y, a continuación, pulse para sobrescribir o pulse <C> para insertar un paso antes del seleccionado.

8.2 Eliminar un paso

En el menú Chase, presione <Eliminar> para ingresar al menú Eliminar; presione el botón <Reproducción> deseado para eliminar un paso.

8.3 Tiempo de paso

En el menú Chase, pulsa <Tiempo> y luego pulsa el botón <Reproducción> que desees para entrar en el menú Edición de tiempo.

Presione <Arriba> o <Abajo> para pasar las páginas; presione una tecla programable para seleccionar las opciones de edición; gire <Valor de la rueda> para cambiar los valores; Pulse <Intro> para confirmar.

Las opciones de tiempo incluyen (ver la figura en la página siguiente):

[Wait Fade In] – El tiempo de espera antes de que un canal HTP se desvanezca [Wait Fade Out] –El tiempo de espera antes de que un canal HTP se desvanezca [Fade In] –El tiempo de fundido de entrada de un canal HTP

[Fade Out] – El tiempo de fundido de salida de un canal HTP

[Pendiente LTP] – El tiempo de desvanecimiento de un canal LTP

[LTP Wait] – El tiempo de espera antes de que un canal LTP se desvanezca

[Conectar] - Si cierra la conexión, la escena que se está ejecutando se detendrá en este paso hasta que se presione <Go+> o <Go->.

[Paso simple]: el tiempo global de uso de la escena de varios pasos

[Complex Step] – El tiempo especial para sí mismo

8.4 Incluir pasos

En el menú de edición de Chase, presione el botón <Reproducción> deseado del paso, luego, se importarán los datos de la escena.

8.5 Hora global

- 1) En el menú de primer nivel, presione <Hora>;
- 2) A continuación, pulse la escena deseada. Presione <Arriba> o <Abajo> para pasar las páginas; presione una tecla programable para seleccionar las opciones de edición; gire <Valor de la rueda> para cambiar los valores; Pulse <Intro> para confirmar.

8.6 Eliminar una escena

- 1) En el menú de primer nivel, presione <Eliminar>;
- 2) Presione el botón <Reproducción> deseado dos veces para eliminar.

8.7 Copiar una escena

- 1) En el menú de primer nivel, presione el botón <Reproducción> deseado;
- 2) Pulse otro botón <Reproducción>. A continuación, la escena del primer botón se copia en el segundo.

8.8 Reproducir Chases

Levante un fader, se generará el Chase correspondiente en la página actual. En el menú de inicio, presione un botón <Reproducción> para emitir y cerrar después de soltarlo.

8.9 Conéxion

Cuando se agrega una persecución para correr, se conectará automáticamente.

Si la secuencia conectada actualmente no es la que desea conectar, puede presionar <Conectar> luego <Reproducción> para conectarse.

Si no desea conectar ninguna secuencia, puede presionar <Conectar> dos veces para borrar todas las conexiones.

Una vez que las persecuciones están conectadas, se pueden controlar con <Stop> ,

<Go+> y <Go->. <Go+> y <Go-> son para controlar la dirección de reproducción. Para almacenar la velocidad de ejecución, presione <Parámetros de reproducción> luego [Guardar velocidad y dir].

Cuando se conecta una nueva persecución, puede usar <Rueda A> para controlar la velocidad global y <Rueda B> para controlar la pendiente global si el Programador actual está vacío; Pero, si el programador actual tiene algunos datos, puede presionar <Conectar> luego <E> [Cambiar el modo Wh A / B] para cambiar al modo de rueda, de modo que pueda controlar el tiempo de la escena. El tiempo bajo el control de <Rueda A> y <Rueda B> es tiempo temporal; Para ahorrar tiempo, pulse <Parámetros de reproducción> y, a continuación,

 [Guardar velocidad y dir]. Para restablecer la velocidad anterior, pulse

<Conectar> luego <E> para borrar el tiempo temporal. Una vez que se guarda la velocidad, no se puede restaurar.

8.10 Opción avanzada

Cada persecución tiene opciones que se pueden configurar para afectar la forma en que se ejecuta. Prensa

<P.b. Par>. Necesitas tener una persecución "conectada", o el botón no hará nada. Las opciones que establezcas son individuales para cada persecución.

Las opciones son:

A[Guardar velocidad]: guarda la velocidad actual de la persecución (ajustada con la rueda)

A).

B[Guardar dirección] - guarda la dirección de la persecución.

C[Reproducción en bucle/Rebote/Parada en el paso final]: hace que la persecución se detenga en el paso final. Si el paso final es un apagón, la persecución parecerá apagarse sola, por lo que puede presionar Ir cuando desee que vuelva a suceder.

D[Opciones de tiempo de omisión] - Le permite omitir la primera espera y/o desvanecimiento de una persecución. A menudo quieres hacer esto para que la persecución comience tan pronto como subas el fader. (Presione el botón para alternar entre las opciones)...

Omitir el primer tiempo de espera (el tiempo de espera se pierde cuando se activa la persecución por primera vez)

Omitir el primer tiempo de espera y desvanecimiento (tanto los tiempos de espera como los de fundido se pierden cuando se activa la persecución por primera vez)

Esperar y desvanecer todos los pasos

9. Configuración (Setup)

9.1 Administrar la memoria USB

En el primer menú, presione el botón <Configuración>, luego presione <A> - "U-Disk". A continuación, puede seleccionar "Guardar datos" o "Leer datos". En el menú "Guardar datos", usa la rueda V para cambiar de personaje, hacia arriba y hacia abajo para mover el cursor. A continuación, pulse Intro para guardar.

9.2 Borrar datos

En el primer menú, presione el botón <Configuración>, luego presione para borrar todos los datos o solo los datos de reproducción del controlador.

9.3 Seleccionar idioma

Presione <Configuración>. La pantalla LCD mostrará "English/中文". Presione la tecla programable de deseo por la pantalla LCD para seleccionar su idioma.

9.4 Administrar Librerías

En el primer menú, presione el botón <Configuración>, luego presione <D> para eliminar o actualizar las librerías de las luminarias

10. Actualizar hardware

- 1) Copie el archivo de actualización a la unidad extraíble USB device U-Disk.
- 2) Cierre la alimentación del controlador.
- 3) Coloque el U-Disk en el puerto USB del controlador.
- 4) Abra la alimentación del controlador.
- 5) Después de que el controlador detecte el archivo de actualización, presione <Enter> para actualizar.

Especificaciones Eléctricas

Entrada: 100-240v 50/60Hz 36W Max.

Salida para lampara: 12 V



SUPER
bright & loud



www.superbright.com.mx

PROFESSIONAL LIGHTING