

MAGNUM 4.8



MANUAL DE USUARIO

PROFESSIONAL LIGHTING

Introducción a la consola

1. Introducción al panel
2. Áreas funcionales
3. Área de reproducción
4. Área del codificador
5. Área de atributos de la luminaria
6. Área preestablecida
7. Espacio de trabajo
8. Ventana de trabajo de creación
9. Establecer la ventana de trabajo
10. **Datos de la consola**
11. Construir un nuevo programa
12. Guardar Show
13. Guardado automático
14. Importación y exportación
15. **Parche**
16. 3.2 Asignación de parches
17. 3.2.1. Atenuador de parches
18. 3.2.2. Parcheo de Luminarias (Fixtures)
19. 4). Establecer el parche
20. 3.3 Ver información del parche
21. 3.4 Eliminar luminarias
22. 3.5 Mover luminarias
23. 3.5.1 Mover accesorios
24. 3.6 Cambiar el nombre de la luminaria
25. **Grupos de Fixture**
26. 4.1 Creación de grupo
27. 4.2 Nombrar el grupo graffiti
28. 4.2.1 Cambiar nombre al grupo de luminarias
29. 4.2.2 Graffiti
30. 4.3 Grupo de Luminarias de Convocatoria
31. 4.4 Eliminar grupo de luminarias

32. **Grupos**

- 33.5.1 Crear grupo
- 34.5.2 Denominación de grupo
- 35.5.2.1 Denominación de grupo
- 36.5.2.2 Grupo Tintas
- 37.5.3 Mover o copiar grupos
- 38.5.3.1 Mover grupo
- 39.5.3.2 Copia de grupo
- 40.5.4 Llamado de grupos
- 41.5.5 Eliminar grupos

42. **Efecto incorporado**

- 43.6.1 Efecto incorporado de llamada
- 44.6.2 Parámetros de efectos incorporados
- 45.6.3 Efecto de eliminación

46. **Escena**

- 47.7.1 Guardar escena
- 48.7.2 Ejecutar escena
- 49.7.3 Mover o copiar escena
- 50.7.3.1 Mover escena
- 51.7.3.2 Copiar escena
- 52.7.4 Eliminar escena
- 53.7.5 Cambiar nombre & Tintas
- 54.7.5.1 Cambio de nombre
- 55.7.5.2 Tintas
- 56.7.6 Modo de escena
- 57.7.6.1 Modo de canal
- 58.7.6.2 Modo de dispositivo
- 59.7.6.3 Modo de escenario

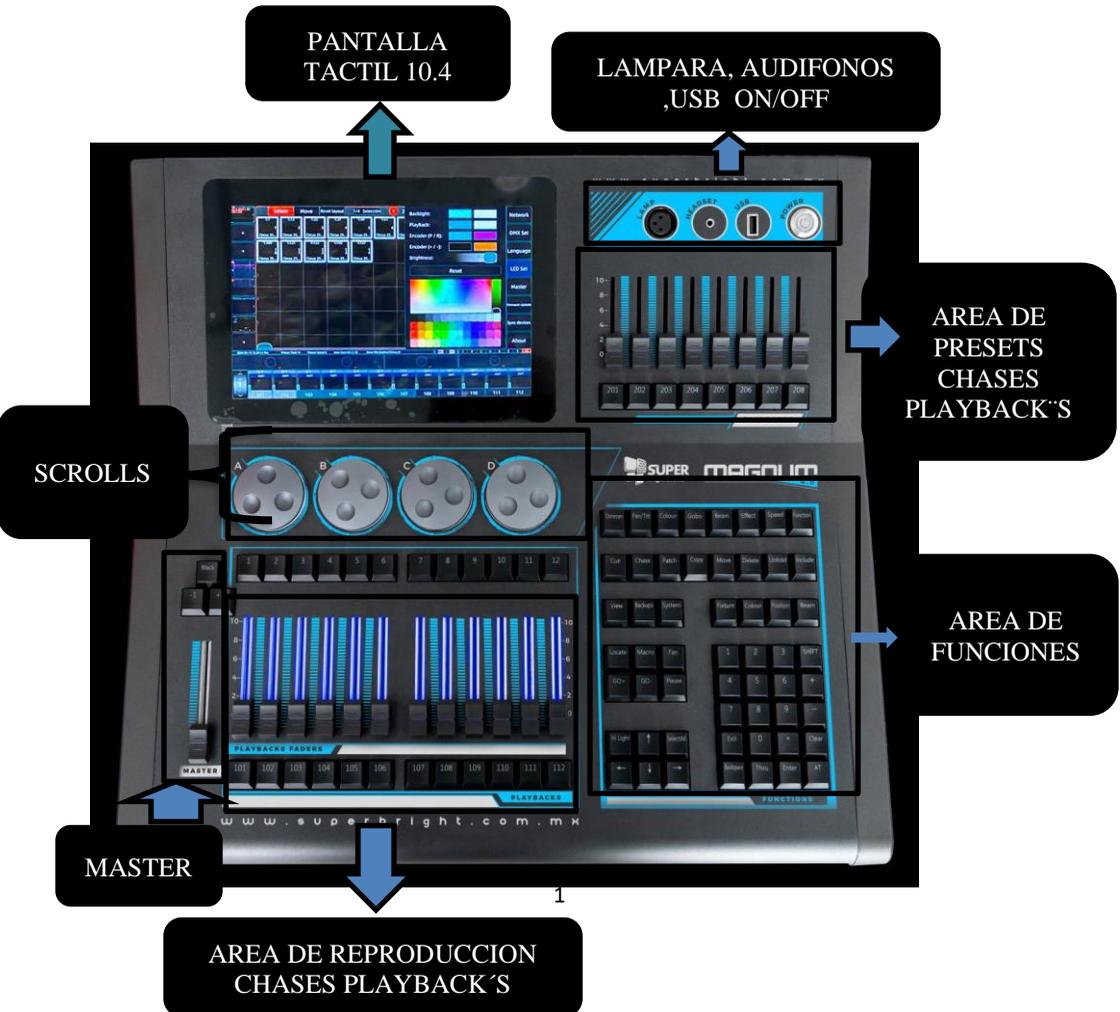
60. **Chase**

- 61.8.1 Crear chase
- 62.8.2 Modo chase
- 63.8.3 Editar chase
- 64.8.3.1 Reemplace el paso
- 1. 8.3.2 Insertar o agregar pasos
- 2. 8.3.3 Consolidación Paso
- 3. 8.3.4 Eliminar el paso
- 4. 8.4 Correr Chase
- 5. 8.4.1 Modo GO
- 6. 8.4.2 Modo de seguimiento

- 7. 8.5 Tiempo de edición
- 8. 8.3.1 Reemplace el paso
- 1. 8.3.2 Insertar o agregar pasos
- 2. 8.3.3 Consolidación Paso
- 3. 8.3.4 Eliminar el paso
- 4. 8.4 Correr Chase
- 5. 8.4.1 Modo GO
- 6. 8.4.2 Modo de seguimiento
- 7. **.Time Code**
- 8. 9.1 Crear código de tiempo
- 9. 9.2 Código de tiempo de registro
- 10. 9.3 Aumentar o Elegir Nodos de Tiempo
- 11. 9.4 Código importación de tiempo
- 12. 9.5 Código de tiempo de juego
- 13. **Configuración del sistema**
- 14. 10.1. Configuración de red
- 15. 10.1.1 Configuración de IP de red
- 16. 10.1.2 Enlace WIFI
- 17. 10.2 Configuración de DMX
- 18. 10.3 Idioma
- 19. 10.4 Configuración de LED
- 20. 10.5 Maestro
- 21. 10.6. Actualización de firmware

—. Introducción a la consola

La parte frontal de la consola táctil MAGNUM 4.8 se divide principalmente en siete áreas, que son: área de pantalla táctil, fuente de alimentación y área de interfaz externa, área preestablecida, área funcional, área de reproducción, codificador y área de atributos de fixture.



1.1 Introducción al panel

1.1.1 Áreas funcionales

Las áreas funcionales incluyen teclas funcionales, números

teclados, atajos, etc. Realice el parche, mover, eliminar, hacer copias de seguridad y otras funciones.

Para el área de funciones de la consola, la luz de fondo de las teclas se puede personalizar y los usuarios pueden cambiar la combinación de colores según sea necesario.

Operación: Presione Sistema y seleccione Configuración de LED. La luz de fondo y los colores de la prensa se pueden configurar a través de la paleta de colores o el bloque de colores

Luz de fondo: se refiere al color de la luz de fondo de las teclas del área funcional;

Pulsar: se refiere al color cuando se selecciona

1.1.2 Área de reproducción

Consta de un fader y un botón maestros, un fader y un botón de reproducción y un botón para pasar la página de la escena.

12 fader de reproducción en cada página, total 100 páginas. Puede pasar las páginas usando "+ 1" y "-1" debajo del botón de campo negro, y el número actual de páginas se puede ver en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil.

El color de la luz de fondo del fader y el botón de reproducción

se puede personalizar y el usuario puede cambiar la combinación de colores según sea necesario.

Acción: Presione <Sistema> y seleccione "Conjunto de LED". Puede establecer el color de la luz de fondo a través de la paleta de colores o la selección de bloques de colores.

1.1.3 Zona del codificador

Hay 4 codificadores de alta precisión, que se utilizan principalmente para establecer el valor de los atributos del dispositivo o los parámetros de efectos incorporados, etc.

El color de la retroiluminación del codificador se puede personalizar y el usuario puede cambiar la combinación de colores según sea necesario.

Funcionamiento: Presione <Sistema> y seleccione "Conjunto de LED". Puede establecer el color de la luz de fondo del codificador a través de la paleta o la selección de bloques de color.

1.1.4 Área de atributos de la luminaria

Hay 8 botones de atributos en el área de atributos de la aparatos. Hasta 4 canales por página. Repita la misma clave de atributo en la página siguiente, mostrando más canales.

El usuario puede establecer el valor del atributo de la luminaria utilizando diferentes claves de atributo y las correspondientes ruedas de codificador.

1.1.5 Área preestablecida

Con 8 faders preestablecidos y los botones correspondientes

1.2 Espacio de trabajo

La consola ofrece una pantalla táctil capacitiva TFT-LCD de 10,4 pulgadas.

El menú de configuración de edición del sistema se muestra en el lado derecho de la pantalla táctil. La mayoría de las ventanas del espacio de trabajo se manejan en la pantalla táctil. Dependiendo de las necesidades de la operación, cada página puede contener uno o más diseños funcionales, y el usuario puede personalizarlos para crear una o más ventanas de operación para mostrarlas en la pantalla táctil. Se pueden crear ocho páginas de visualización de diseño.

1.2.1 Ventana de trabajo de creación

Haga clic en cualquier área en blanco de la pantalla táctil, aparecerá la siguiente ventana, seleccione la función de ventana para

y se puede crear con éxito.

Mantenga presionada la barra de diseño de la ventana en blanco izquierda para guardar la ventana de trabajo recién creada.



1.2.2 Establecer ventana de trabajo

El tamaño y la ubicación de la ventana de trabajo no son fijos, y el usuario puede ajustar el tamaño y la ubicación de la ventana dentro de un espacio válido si lo solicita.

1.2.2.1 Mover ventana de trabajo

Mantenga presionada el área del nombre de la ventana a la izquierda o en la parte superior

esquina izquierda de la ventana (la página de selección de accesorios es el LOGOTIPO de la capa puede mover la posición de la ventana de funciones hacia la izquierda o hacia arriba y hacia abajo en el área, y luego soltarla en la posición deseada para cambiar la posición de la ventana.

1.2.2.2 Acercar o alejar

Mantenga presionada el área con una flecha bidireccional en la esquina inferior derecha de la ventana para escalar la ventana de trabajo en el área y luego suéltela en la posición deseada para cambiar el tamaño.

1.2.2.3 Añadir página

En la ventana de trabajo, todavía hay un área en blanco, puede agregar la ventana de trabajo. Referencia de operación : **1.2.1**

Creación de la ventana de trabajo.

1.2.2.4 Eliminar

(1) Eliminar toda la ventana de trabajo

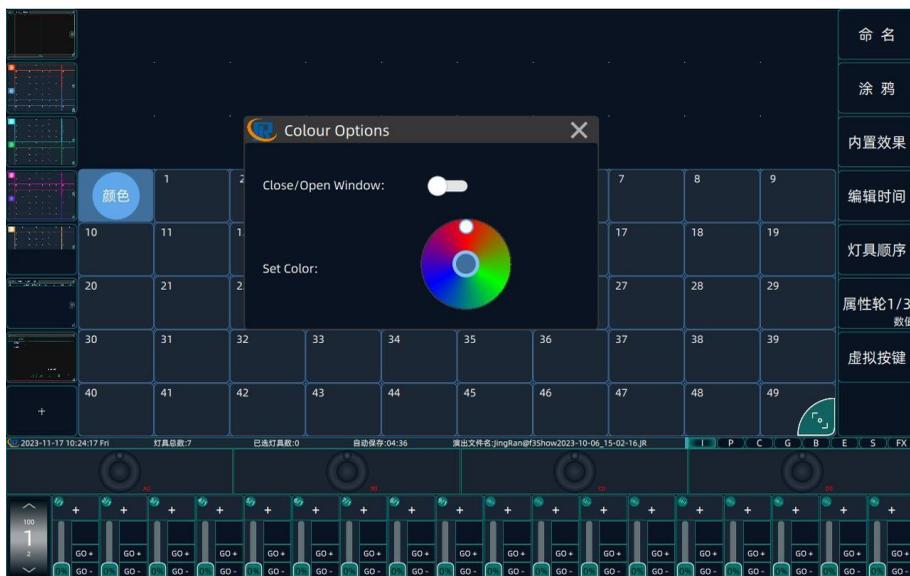
Si desea eliminar una página de ventana china, simplemente presione la ventana de trabajo en el lado izquierdo de la pantalla

(2) Eliminar una función en la ventana de trabajo

Si necesita eliminar una página de funciones en la ventana de trabajo, mantenga presionada el área del nombre de la función en la esquina izquierda o superior izquierda de la ventana, y aparecerá la siguiente interfaz y seleccionará "Cerrar la ventana" para eliminar la ventana de trabajo de la función de la página actual.

1.2.2.5 Cambiar el color de la pantalla

Presione el área del nombre de la función en la esquina izquierda o superior izquierda de la ventana, y aparecerá la siguiente interfaz y seleccionará el color deseado



1.3 Interfaz posterior



Toma de corriente: la consola utiliza una fuente de alimentación de rango de voltaje bastante amplio, adaptada a diferentes fuentes de alimentación.

estándares de voltaje

ENTRADA: 100-240 V, 2A 50 -60 Hz

SALIDA: 12V, 6A, ,72W

Salida DMX512: la consola tiene 4 universos de señal DMX512 aisladas fotoeléctricas;

Interfaz MIDI: la consola tiene una interfaz de entrada de código de tiempo MIDI, que puede ser utilizada por dispositivos MIDI externos;

Interfaz LTC: la consola tiene una interfaz de entrada de código de tiempo LTC

Interfaz RJ45: La consola tiene 1 interfaz de red.

Se puede ampliar a una salida de 8 canales, 4096 canales . También se puede controlar directamente a través del puerto de red, admite señales de red estándar. Al mismo tiempo, también se puede conectar a la computadora, para lograr el efecto de simulación.

Interfaz de audio: permite conectarse con el dispositivo de audio.

WIFI: puede conectarse a la red y controlar a través de la APP del terminal

Datos de la consola:

2.1 Construir un nuevo Show

Todos los datos se borrarán antes de que la consola salga de fábrica, pero para evitar los datos heredados y causar inconvenientes en su uso, se sugiere borrar todos los datos y crear un nuevo programa antes de usar la consola por primera vez.

- 1) Presione el botón <Copia de seguridad> para el área funcional
- 2) Presione "Nuevo programa" en la parte superior derecha de la pantalla
- 3) Asigne un nombre al nuevo archivo de ejecución, complete la nueva ejecución con "Aplicar" y cancele la nueva ejecución con "Cancelar".



Nota: Después de crear el nuevo espectáculo, se eliminarán los accesorios, la reproducción, los materiales y los archivos del espectáculo de luces proporcionados por los usuarios. Sin embargo, se conservan los archivos de la biblioteca de aparatos o la música que se han importado o cargado.

2.2 Guardar Show

Los archivos de rendimiento de la consola se pueden guardar en la memoria RAM incorporada o hacer una copia de seguridad en el disco U.

2.2.1 Guardar show

Guardar el rendimiento puede evitar que la consola se apague repentinamente y provoque la pérdida de datos.

- 1) Presione el botón <Copia de seguridad> para el área funcional

- 2) Presione "Guardar mostrar" en la esquina superior derecha de la pantalla y se pueden guardar los datos actuales

2.2.2 Guardado automático

La consola se puede configurar para guardar regularmente, es más conveniente.

- 1). Presione el botón <Copia de seguridad> para el área funcional

2). Presione "Guardar automáticamente" en la esquina superior derecha de la pantalla para mostrar la siguiente interfaz

3). Personalice la duración del intervalo de guardado automático



2.3 Importación y exportación

Se recomienda que los usuarios mantengan buenos hábitos de copia de seguridad y hagan una copia de seguridad del programa en el disco U después de la depuración y la programación. Cuando se produce un error en la consola, puede hacer una copia de seguridad de los archivos en otra consola del mismo modelo.

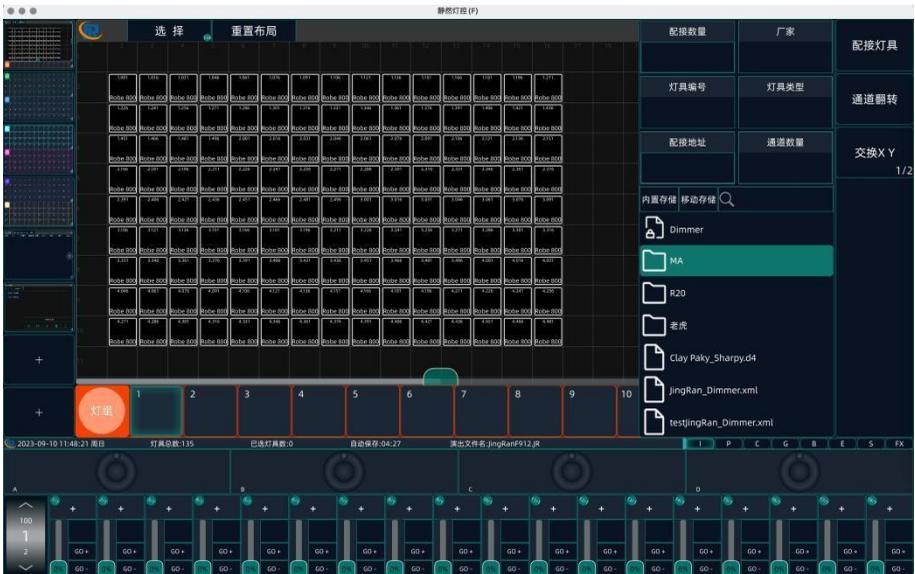
- 1) Presione el botón <Copia de seguridad> para el área funcional
- 2) Presione "Exportar" en la barra de funciones de la derecha
- 3) Se puede guardar en la memoria RAM incorporada de la consola
- 4) Si hay un disco U externo, se mostrará la opción Disco U y se puede guardar en el disco U.



Parche

Para controlar el equipo de accesorios, primero se necesitara un parche con su respectiva librería requerida

3.1 Importar librería de Luminarias



Esta consola admite librerías de accesorios en varios formatos, como los formatos XML, D4 y R20.

Al conectar los aparatos, puede importar la biblioteca de aparatos en el disco U por adelantado, o puede leer y seleccionar la biblioteca de aparatos en el disco U directamente.

- 1) Conecte el disco U Memoria extraíble en la consola
- 2) Seleccione el botón <Parche>
- 3) Seleccione "Parche" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil
- 4) Seleccione "Extraíble"
- 5) Mantenga presionada la librería o la carpeta de la librería que necesita importar y seleccione Copiar
- 6) Abra "Fijo" para seleccionar el directorio de inventario de luz, mantenga presionado y seleccione "Pegar", la biblioteca de accesorios se importa con éxito.

Nota: tampoco puede importar la librería de luminarias. Cuando parche las luminarias, seleccione directamente la biblioteca de luminarias en el menú

Disco en U.

3.2 Asigancion de parches

Cuando se conecta el dispositivo, el atenuador de parche o la luz de la computadora, la consola calculará automáticamente el código de dirección DMX de inicio no utilizado, el usuario puede parchear directamente y luego establecer el código de dirección en los dispositivos de acuerdo con la información del parche. También puede establecer el código de dirección primero, en el proceso de aplicación de parches de configuración personalizada de la dirección

código coincidente con el accesorio. La dirección DMX de la luminaria puede coincidir con la dirección de la consola, de modo que la luminaria se puede controlar normalmente.

3.2.1. Atenuador de parches

El botón táctil en cada área de iluminación puede parchear una luz más tenue, que puede estar compuesta por uno o más canales de atenuación.

- 1) Haga clic en el botón <Parche> en el área funcional
- 2) Seleccione "Parche" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil
- 3) El tipo de parche selecciona "Dimmer"
- 4) Establecer el parche de ruptura
- 5) Ingrese la cantidad de atenuadores de parche
- 6) Seleccione el número de posición del parche en la ubicación de almacenamiento en la página del parche para completar el parche

3.2.2. Parcheo de luminarias

- 1). Haga clic en el botón "Parche" en el área funcional
- 2). Seleccione "Parche" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.
- 3). El tipo de luminarias se selecciona para que coincida con la librería correspondiente a las luminarias
- 4). Establecer la asignación del parche
- 5). Ingrese la cantidad de accesorios parcheados
- 6). Seleccione el número de posición del aparato en la ubicación de almacenamiento en la página del aparato para completar el parche

Observaciones:

1. Patch Break: el primer número representa la línea de salida y los últimos tres dígitos representan el código de dirección DMX. La consola se puede calcular automáticamente, y el usuario también puede ingresar manualmente la línea de salida y el código de dirección que se configurará de acuerdo con el equipo.

2. El formato correcto del código de dirección dmx es de 3 dígitos, como la línea 1, cuando el código de dirección inicial es 1, el formato de entrada correcto es 1.001; Si es la línea 4, cuando el código de dirección inicial es 60, el formato de entrada correcto es

4.060

3.3 Ver información del parche

Haga clic en el botón "Ver" del área de funciones para ver la información del parche de las luminarias.

The screenshot displays a lighting control software interface. At the top, there is a navigation bar with tabs for '灯具' (Fixtures), '所有灯具' (All Fixtures), '灯具类型' (Fixture Type), and '线路' (Circuit). Below this is a table with the following data:

编号	厂家	灯具类型	通道数量	线路	地址码	X翻转	Y翻转	交换XY
1	JingRan	Dimmer	1	1	001	否	否	否
2	JingRan	Dimmer	1	1	002	否	否	否
3	JingRan	Dimmer	1	1	003	否	否	否
4	JingRan	Dimmer	1	1	004	否	否	否
5	JingRan	Dimmer	1	1	005	否	否	否
6	JingRan	Dimmer	1	1	006	否	否	否
7	JingRan	Dimmer	1	1	007	否	否	否

Below the table is a control panel with various buttons and indicators. The status bar at the bottom shows the date and time '2023-11-17 10:21:43 Fri', the number of fixtures '灯具总数:7', the number of channels '巴焦灯具数:0', the auto-save time '自动保存:02:11', and the project file name '演出文件名:JingRan#F5Show2023-10-06_15-02-16.r'. The control panel includes a volume knob, a master fader, and a row of 14 channel faders, each with a 'GO+' button and a 'GO-' button.

Todos los aparatos: muestra una lista de todos los aparatos parcheados

Tipo de aparato : muestra el nombre de la librería de luminaria correspondiente. Haga clic en "tipo de dispositivo" para seleccionar un cierto tipo de dispositivo parcheado

Línea: muestra la línea de salida de la luminaria correspondiente y haz clic en "línea" para filtrar los detalles de las luminarias conectadas en una determinada línea

Fabricante: muestra la información del fabricante del accesorio

Canal : Muestra el número de canales en el modo utilizado actualmente por la luminaria acoplada.

ID de canal: muestra el código de dirección de la luminaria actual

3.4 Eliminar luminarias (Fixtures)

Después de eliminar el dispositivo parcheado, también se eliminará el programa almacenado en el dispositivo original. Después de volver a parchear el mismo dispositivo, los datos relevantes no se restaurarán. Por lo tanto, debe tener cuidado de eliminar los accesorios adjuntos.

- 1) Haga clic en el botón <Eliminar> en el área de funciones
- 2) Seleccione "Patch DEL> en la esquina superior derecha de la pantalla táctil
- 3) Seleccione uno o más accesorios que deben quitarse
- 4) Seleccione "Sí" para confirmar la eliminación y seleccione "No"

Para cancelar la operación actual

3.5 Mover accesorio

3.5.1 Mover accesorio

Los usuarios pueden mover la posición de la luminaria de acuerdo con los requisitos de uso, para programar mejor la posición de la luz de campo.

1) En la página de selección de aparatos, en la página Seleccionar, seleccione uno o más aparatos que necesiten ser movidos

2) Haga clic en "Seleccionar" para elegir el aparato

3) Haga clic en "Mover" para mover los accesorios seleccionados a la ubicación deseada

3.6 Cambiar el nombre del atributo (Fixture)

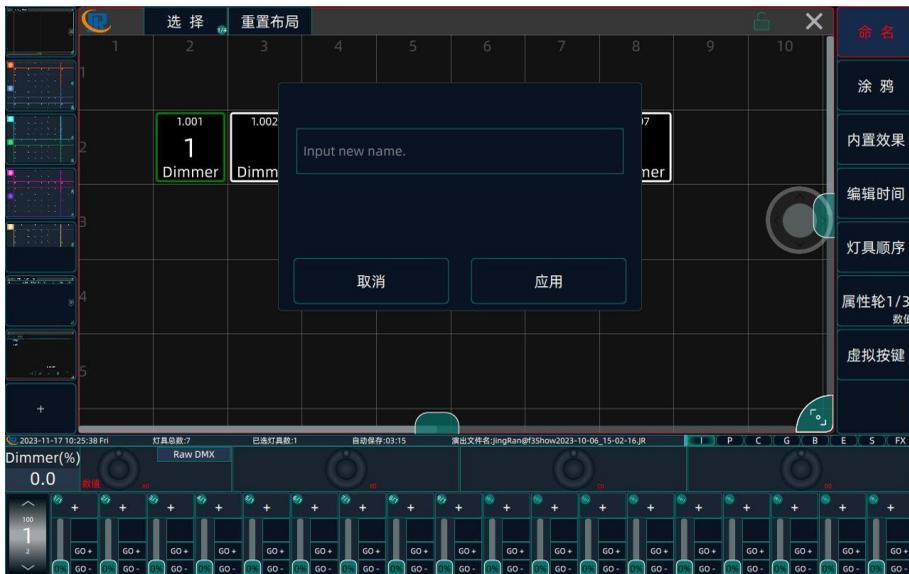
Los accesorios tienen nombres personalizados para facilitar a los usuarios identificar mejor los diferentes tipos de accesorios.

1). Haga clic en "Etiqueta" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil

2). Seleccione uno o más íconos de aparatos que necesitan ser renombrados y aparecerá la siguiente interfaz

3). Ingrese un nuevo nombre y haga clic en "Aplicar" para modificarlo

exitosamente. Haga clic en "Cancelar" para cancelar la operación actual



. Grupos de accesorios

De acuerdo con las necesidades, los usuarios pueden colocar algunos dispositivos en un grupo de accesorios, a fin de seleccionar rápidamente estos dispositivos para controlarlos juntos. Un grupo de luminarias puede contener uno o más equipos de iluminación.

4.1 Crear grupo

- 1). Seleccione un aparato que necesite crear como grupo de aparatos
- 2). Haga clic en el botón Guardar en el área de funciones
- 3). Seleccione una posición vacía en la página del grupo de luz para guardarla con éxito

4.2 Nombre y grupo de Tintas

Los usuarios pueden personalizar el nombre o el grafiti del grupo de luminarias según sus necesidades, para identificar rápidamente el grupo de luminarias correspondiente.

4.2.1 Cambiar el nombre del grupo de luminarias

- 1). Haga clic en "Etiqueta" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil
- 2). Seleccione el grupo de aparatos al que se le debe cambiar el nombre
- 3). Ingrese un nuevo nombre, haga clic en "Aplicar" para guardar la configuración;

haga clic en "Cancelar" para cancelar la operación actual

4.2.2 Tintas (Grafitti)

- 1). Haga clic en "Pintor" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil
- 2). Seleccione el grupo de luces que necesita para configurar la tinta
- 3). Personalice el graffiti en la interfaz del pintor y haga clic en "Enter" para guardar la operación actual



Borrador: Se ha modificado una parte del grafiti

Borrar: Borra todas las acciones de la página de grafiti, equivalente a reconstruir el tablero de dibujo de grafiti

Color: Puede personalizar el color del pincel seleccionado

Ingresar: Aplicar el patrón de grafiti actual

4.3 Grupo de Fixture de Convocatoria

Si necesita llamar al grupo de luces guardado, seleccione directamente la posición almacenada del grupo de luces de llamada requerido.

4.4 Eliminar grupo de luminarias

Para el grupo ligero no utilizado, los usuarios pueden eliminarlo a tiempo para evitar retener demasiados datos inútiles en la consola.

- 1) Haga clic en el botón <Eliminar> en el área de funciones

- 2) Seleccione "Otro del" Otro en la esquina superior derecha de la pantalla táctil

- 3) Seleccione el grupo de luces que necesita eliminar

- 4) Haga clic en "Sí" para eliminar el grupo de luces actual y haga clic en "No" para cancelar la operación actual.

Grupos

Durante el proceso de programación, los usuarios a menudo necesitarán usar ciertos colores, patrones y otros efectos específicos. Para llamar rápidamente, los usuarios pueden editar uno o más atributos de la luminaria por adelantado y almacenarlos como material. Tales como: guardar el color, el patrón, la ubicación, los gráficos, etc. Los usuarios pueden llamar a varios tipos diferentes de materiales al mismo tiempo, de modo que la posición de la luz, el color, el patrón y otros efectos se pueden cambiar rápidamente durante el proceso de programación o el rendimiento.

5.1 Crear grupos



- 1). Presione el botón <Borrar> en el área de funciones para borrar los datos actuales
- 2). Seleccione el accesorio para crear el material y ajuste los valores de atributo que se almacenarán
- 3). Abra la ventana de material correspondiente
- 4). Presione el botón <Guardar> en el área de funciones
- 5). Seleccione una posición en blanco en la ventana del material, puede guardar con éxito el material actual.

5.2 Nomenclatura de material grafitti o tintas

Los usuarios pueden personalizar el nombre o el nombre del material de graffiti según sus necesidades.

5.2.1 Denominación de grupos

1) Abre la página en la que se desea el grupo renombrado

2) Seleccione la "Etiqueta" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil

3) Seleccione la ubicación donde se debe cambiar el nombre del grupo

4) Introduzca un nuevo nombre del grupo

5) Seleccione "Aplicar" para completar la modificación del nombre y seleccione "Cancelar" para cancelar la operación actual

5.2.2 Material Graffiti tintas

- 1). Abre la página donde se desea el material renombrado
- 2). Seleccione "Pintor" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil
- 3). Seleccione la ubicación del material
- 4). Personaliza los colores y patrones de graffiti
- 5). Seleccione "Enter" para completar la visualización de graffiti



5.3 Mover o copiar grupos

De acuerdo con la demanda, el usuario puede mover la ubicación del grupo almacenado o copiar el material para su preservación.

5.3.1 Mover grupos

- 1). Abra la página donde se debe mover el material
- 2). Seleccione el botón <Mover> en el área de funciones
- 3). Seleccione el grupo que necesita mover
- 4). Seleccione la ubicación a la que necesita moverse (sin material) y muévase

5.3.2 Copia de grupos

- 1). Abra la página donde se debe copiar el grupo
- 2). Seleccione el botón <Copiar> en el área de funciones
- 3). Seleccione el grupo que necesita copiar
- 4). Seleccione la ubicación donde necesita copiar (sin material)

5.4 Llamado de grupos

Después de seleccionar el accesorio, el usuario puede llamar rápidamente al grupo guardado de acuerdo con la demanda. Esto ahorra tiempo para ajustar los atributos correspondientes, de manera más conveniente y rápida

1) Seleccione los atributos de la luminaria

2) Abra la página de grupo correspondiente, seleccione el material al que debe llamarse

Nota: Si los atributos originales de la luminaria tienen efectos relevantes, se preferirá el material después de la llamada, cubriendo el efecto original. Por ejemplo, el aparato A ha ajustado el atributo de color para que sea "Rojo"; cuando la luminaria A se almacena como punto B y el color es "Verde", el efecto de la luminaria A se muestra como luz B "Verde".

5.5 Eliminar grupos

Los usuarios pueden eliminar grupos innecesarios según sus necesidades. Para evitar demasiados datos, afecte al uso de la experiencia.

- 1) Haga clic en el botón <Eliminar> en el área de funciones
- 2) Seleccione "Otro del" en la esquina superior derecha de la pantalla
- 3) Seleccione el material que necesita eliminar
- 4) Seleccione "Sí" para eliminar el grupo actual seleccione "No" para cancelar la operación actual

Efecto incorporado

El efecto incorporado de la consola permite a los usuarios editar los efectos de los aparatos más rápido. El efecto incorporado es aplicar

Datos preprogramados a la luminaria para una serie de acciones secuenciales. El efecto incorporado se puede llamar de acuerdo con los atributos de canal de la luminaria. Los comúnmente utilizados incluyen efecto de atenuación (I), efecto de acción (P), efecto de color (C) y efecto de patrón (G), etc. Los usuarios pueden controlar el tamaño, la velocidad, el tamaño y la posición del efecto incorporado, y el dispositivo se puede superponer con una variedad de diferentes tipos de efectos incorporados.

El generador de efectos incorporado no solo se usa con accesorios y atenuadores de computadora del eje X \ Y, también se puede usar en accesorios y atenuadores RGB o accesorios y atenuadores convencionales (accesorios y atenuadores convencionales solo un atenuador de efecto), a través de la conmutación de atributos de canal de accesorios y atenuadores, el mismo tipo de efecto es solo un cambio de efecto de propiedad, Los accesorios y atenuadores pueden coincidir con una variedad de efectos incorporados, superposición, producir un efecto de iluminación de escenario más hermoso.

6.1 Efecto incorporado de llamado

1). Seleccione el dispositivo deseado y encienda el brillo a través de la ubicación o el atributo de atenuación;

2). Haga clic en "Efecto" en la pantalla;

3). Seleccione los efectos incorporados. Se pueden cambiar diferentes efectos incorporados a través de los atributos de la luminaria. Los efectos incorporados seleccionados se muestran con una barra de opciones, que también se mostrará cuando se ejecuten varios efectos incorporados para modificar los parámetros de ajuste posteriores.



Los diferentes tipos de atributos incluyen Atributo de atenuación

Efecto (I), Efecto de atributo de acción (P), Efecto de atributo de color

(C), Efecto de atributo de patrón (G), Efecto de atributo de columna de luz (B), Atributo de efecto (E) y Efecto de atributo de velocidad (S). El tipo de dibujo aparecerá en la página para el efecto de selección.

Los efectos incorporados individuales se basan en atributos específicos. Si la luminaria no tiene este atributo, el efecto incorporado de este atributo no se puede aplicar a la aparato. Por ejemplo, "Rainbow RGB" requiere tres canales de color básicos RGB o CMY para ejecutarse, mientras que los canales de color ordinarios necesitan usar un efecto incorporado como "Fluctuación de color 1"

6.2 Parámetros de efectos incorporados

Cada efecto tiene un parámetro de efecto predeterminado. Los usuarios pueden modificar los parámetros del efecto para obtener diferentes efectos incorporados. Si hay varios efectos integrados en ejecución, el usuario puede cambiar los puntos de atributo del efecto para editar los parámetros del efecto incorporado en cualquier ejecución.

Velocidad: Velocidad de ejecución del efecto incorporado. El efecto deja de ejecutarse cuando los datos son 0

Tamaño: Rango de variación de los datos del canal. El efecto deja de ejecutarse cuando los datos son 0.

Fase: ajusta la posición inicial cuando el efecto incorporado comienza a ejecutarse (0~360°).

Propagación: ajusta el grupo promedio de accesorios de efectos incorporados, puedes personalizar el número de grupos y ejecutar el efecto por el número de grupos.

Dirección: cambie la dirección de ejecución del efecto incorporado y la consola proporcionará 4 configuraciones de dirección diferentes". -->", "<--", "--><-" y "<- -->".

6.3 Efecto de eliminación

Después de que el usuario llame a varios efectos integrados, puede eliminar individual o completamente los efectos integrados no deseados:

1) Haga clic en la opción de atributos de efecto necesarios para eliminar

2) Haga clic en la preferencia del atributo de efecto "Forma de bloque X", como eliminar el efecto de atenuación,

3) Haga clic en "Bloquear forma I" de [I], debe eliminar todos los efectos incorporados, pero haga clic en [S] [bloquear todas las formas]

. Escena

El programa de repetición de la consola se divide principalmente en escena de un solo paso y escena de varios pasos. El

La escena de un solo paso es uno de los fundamentos más fundamentales de la actuación.

7.1 Guardar escena

1). Antes de editar el programa, haga clic en el botón <Borrar>

para borrar el programa en el área de programación.

2). Seleccione los aparatos que necesitan ser editados

3). Ajuste los atributos de los accesorios de acuerdo con los requisitos. (Solo se guardarán los aparatos activados seleccionados)

4). Después de ajustar los atributos de la luminaria, haga clic en Guardar para el área funcional

5). Seleccione un botón de repetición en blanco para guardar, o se puede almacenar directamente en la pantalla de repetición de la pantalla táctil

Nota: Si el botón de repetición seleccionado o el área de repetición tiene una escena, aparecerá la siguiente interfaz y el usuario podrá elegir diferentes opciones según sus necesidades.



7.2 Escena de ejecución

La ejecución de una escena guardada de un solo paso le permite ejecutar directamente el fader de reproducción correspondiente. También se puede ejecutar repitiendo los botones.

Nota: El botón de repetición situado encima de la palanca de repetición está en modo de control de puntos.

7.3 Mover o copiar escena

7.3.1 Mover escena

1). Haga clic en el botón <Mover> en el área de funciones

2). Haga clic para seleccionar la escena de un solo paso para mover la posición

3). Seleccione una nueva ubicación de almacenamiento para completar el movimiento de la ubicación de almacenamiento de la escena

7.3.2 Copiar escena

1). Haga clic en el botón <Copiar> en el área de funciones

2). Haga clic para seleccionar el escenario de un solo paso que desea copiar

3). Seleccione una ubicación en blanco para el almacenamiento a fin de completar la replicación de la escena

7.4 Eliminar escena

Los usuarios pueden eliminar escenas innecesarias a tiempo según sus necesidades. Para encontrar rápidamente el escenario deseado.

- 1) Haga clic en el botón <Eliminar> en el área de funciones

- 2) Seleccione "Otro del" en la barra de herramientas a la derecha de la pantalla táctil

- 3) Seleccione "Sí" para eliminar la escena actual y seleccione

"No" para cancelar la operación actual

4) También se puede hacer clic en la escena almacenada en el botón de repetición después de seleccionar "Eliminar" y hacer doble clic en el botón correspondiente a la escena repetida eliminada para completar la eliminación.

7.5 Cambio de nombre y graffiti

Los usuarios pueden personalizar el nombre o el graffiti almacenado en la pantalla táctil para repetir la escena de un solo paso según las necesidades, con el fin de identificar y llamar rápidamente.

7.5.1 Cambio de nombre

1) Seleccione la "Etiqueta" en la barra de herramientas en el lado derecho de la pantalla táctil

2) Seleccione la escena a la que se le debe cambiar el nombre

3) Personalice el nombre, seleccione "Aplicar" para guardar la operación actual; seleccione "Cancelar" para cancelar la operación actual.

7.5.2 Grafitis

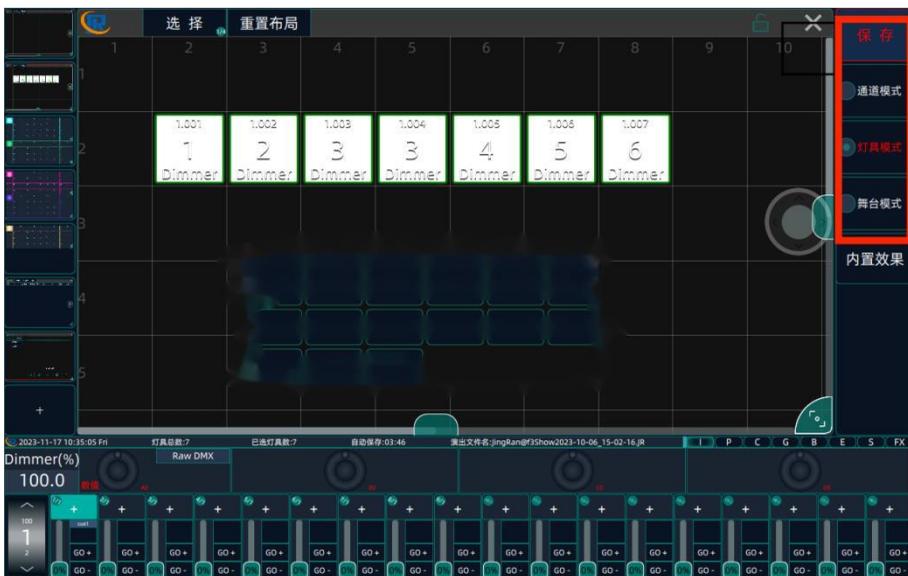


- 1). Seleccione el "Pintor" de la pantalla táctil
- 2). Seleccione la escena para el grafiti
- 3). Personaliza el grafiti para cambiar el color y el tamaño del pincel
- 4). Seleccione "Enter" en el lado derecho de la interfaz del garabato para guardar la operación actual

5). Si desea cancelar la operación actual, simplemente cierre la ventana actual

7.6 Modo de escena

Esta consola tiene tres modos de almacenamiento diferentes, respectivamente: Channel Mode, Fixture Mode y Stage Mode. Los usuarios pueden elegir diferentes modos de almacenamiento según a diferentes necesidades.



7.6.1 Modo de canal

En el modo de canal, grabe solo los atributos de la luminaria que están activados o modificados. Por ejemplo, en el modo de canal, la luminaria posiciona la luz. Todos los demás atributos inmóviles, ajustar el color de la luminaria es rojo, almacenar una escena. Después de borrar la operación actual, el accesorio de campo no se ilumina y es rojo.

Esto se debe a que los atributos de atenuación no se activan durante la escena de almacenamiento, por lo que el dispositivo no

luz. Por lo tanto, en el modo de almacenamiento de canales, si se requieren los atributos de iluminación necesarios para el funcionamiento de la escena, se deben activar los atributos y, a continuación, se debe almacenar la escena.

7.6.2 Modo de aparato

En el modo de aparatos, se registran todos los atributos del aparato seleccionado. Por ejemplo, en el modo de aparatos, ubique la luz. Todos los demás atributos inmóviles, ajustar el color de la luminaria es rojo, almacenar una escena. Después de borrar la operación actual, la luz es brillante y roja.

7.6.3 Modo de escenario

Se registran todos los atributos de la luminaria adjunta, tanto si se selecciona como si no.

Chase

8.1 Crear una persecución (CHASE)

1). Antes de editar el programa, haga clic en el botón Borrar para borrar el programa en el área de programación.

2). Seleccione los aparatos que necesitan ser editados

3). Ajuste los atributos de los accesorios de acuerdo con los requisitos. (Solo se guardarán los aparatos activados seleccionados)

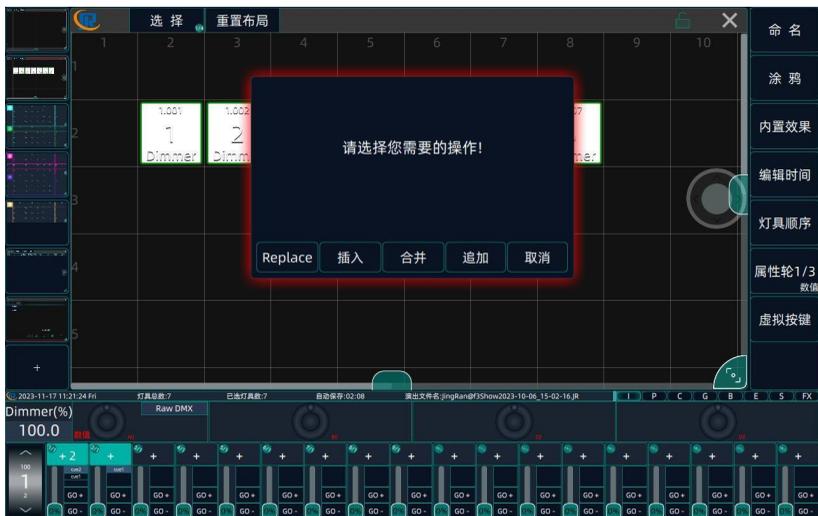
4). Después de ajustar los atributos de la luminaria, haga clic en Guardar para el área funcional

5). Seleccione un botón de repetición en blanco para guardar, o se puede almacenar directamente en la pantalla de repetición de la pantalla táctil

6). Con base en lo anterior, edite el escenario que se almacenará a continuación

7). Haga clic en Guardar para seleccionar dónde necesita almacenarlo

8). Seleccione el modo de almacenamiento de acuerdo con los requisitos



Para operar cómodamente, también puede directamente a través de la escena de varios pasos de almacenamiento de la función de botón <Chase>

1) Seleccione las luminarias que necesitan ser editadas y ajuste los atributos

2) Haga clic en el botón "Chase" en el área funcional

3) Seleccione un botón de repetición en blanco para guardar, o se puede almacenar directamente en la pantalla de repetición de la pantalla táctil

4) Edite el siguiente efecto y, a continuación, seleccione la misma clave o almacén de ubicación. Lo almacenará automáticamente como el siguiente paso

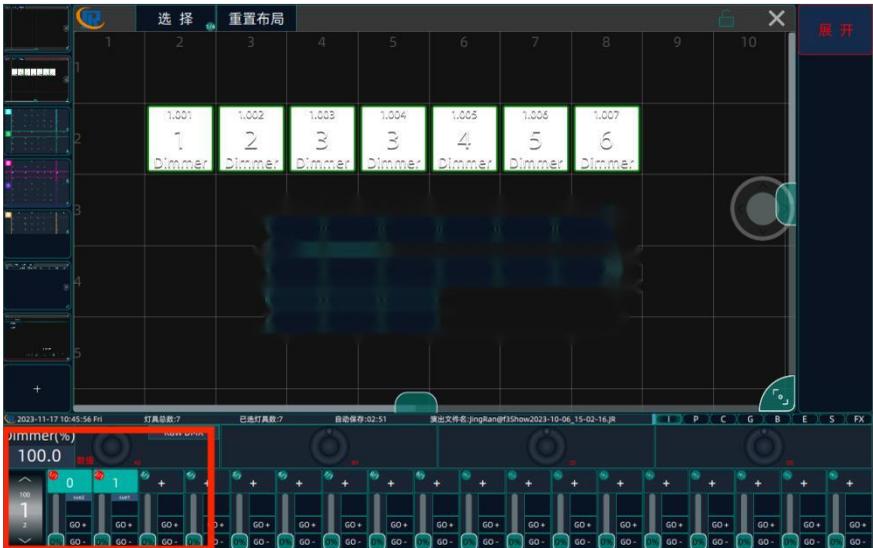
8.2 Modo de persecución

Modo de almacenamiento de escenas de varios pasos, como la escena de un solo paso,

También se puede dividir en modo de canal, modo de luminaria y modo de escenario. **Consulte: Sección 7.6 para más detalles**

8.3 Persecución de ediciones

En la escena de varios pasos, los usuarios pueden editar y modificar la escena de varios pasos según las necesidades para lograr el efecto deseado.



Para modificar el efecto de una escena de varios pasos, expanda primero la escena de varios pasos:

- 1) Haga clic en <Expandir> en el área de funciones
- 2) Seleccione el escenario de varios pasos que necesita

modificar

3) Cada paso de la escena expandida de varios pasos se almacena en la secuencia de repetición

8.3.1 Reemplazar paso

1). De acuerdo con las necesidades del usuario, la edición debe reemplazar la escena original de la nueva escena;

2). Después de editar, haga clic en <Guardar> en el área de funciones

3). Seleccione la tecla de repetición y haga clic en "Reemplazar" para reemplazar el programa original de varios pasos

Nota: Después del reemplazo, el programa original se sobrescribirá y no se podrá restaurar, por lo que debe confirmarse antes de la operación.

8.3.2 Insertar o agregar pasos

Tanto los pasos de inserción como los de adición son un paso hacia la escena original de varios pasos. El paso de inserción es el paso anterior al paso; El paso Agregar es el siguiente paso.

- 1). De acuerdo con las necesidades del usuario, la edición debe reemplazar la escena original de la nueva escena
- 2). Después de editar, haga clic en <Guardar> en el área de funciones
- 3). Seleccione la posición en la que necesita insertar o agregar pasos y haga clic en "Insertar" o "Agregar" para agregar otro paso.

8.3.3 Etapa de consolidación

Paso de fusión, puede agregar un nuevo programa sobre la base del paso original, puede ser los mismos accesorios y atenuadores, pero también diferentes tipos de accesorios y atenuadores. Por ejemplo, el paso original solo tiene el accesorio de viga, que puede aumentar el efecto del accesorio al fusionar el paso; O bien, el paso original solo tiene los atributos de color y posición del haz, lo que puede aumentar el efecto del prisma o el patrón al fusionar el paso.

- 1) De acuerdo con las necesidades, los usuarios deben agregar accesorios y efectos de escena
- 2) Después de editar, haga clic en <Guardar> en el área de funciones
- 3) Seleccione el paso para fusionar el efecto y haga clic en

Fusionar" para fusionar el efecto actual

Nota: Si los atributos de la luminaria entran en conflicto en el

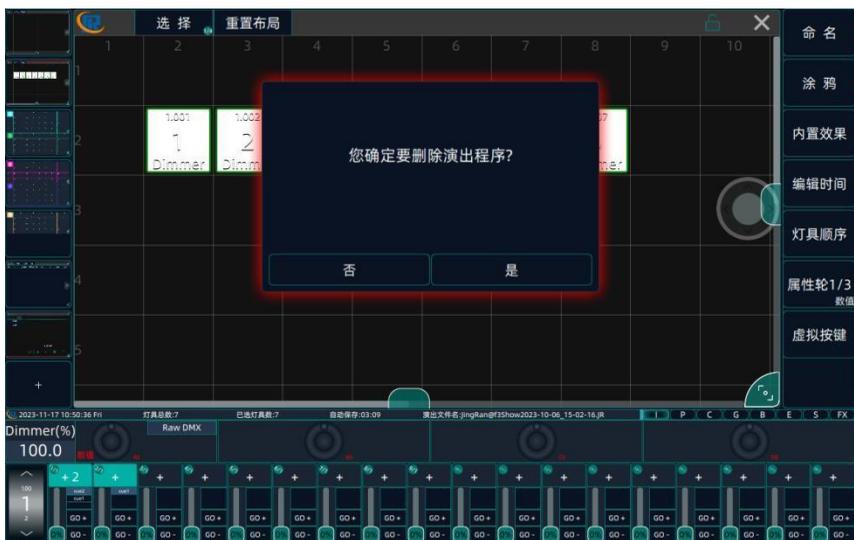
efecto de fusión, el principio de prioridad futura es reemplazar el efecto de la escena original. Por ejemplo: el efecto original de la luz A punto B luz roja, también hay luz A en el paso de fusión, el efecto es prisma + luz verde. El nuevo efecto después del paso de fusión es el prisma del punto B + la luz verde. Por lo tanto, es importante no activar el paso de combinación.

8.3.4 Paso de eliminación

Para quitar un paso en el escenario de varios pasos, al expandir el escenario de varios pasos:

- 1) Haga clic en el botón <Eliminar> en el área de funciones
- 2) Seleccione el botón de reproducción correspondiente al paso de eliminación
- 3) Seleccione "Sí" para eliminar el paso actual y seleccione

"No" para cancelar la operación actual.



Nota: El paso de eliminación es irreversible, por lo que se requiere precaución.

8.4 Persecución de carreras

La escena de varios pasos se puede configurar en diferentes modos de operación según los requisitos. Uno es "Seguir anterior", que ejecuta el primer paso, y el segundo paso sigue automáticamente a la ejecución. El otro es el disparador "GO", que consiste en detenerse en la última acción después de ejecutar un paso, lo que requiere GO + manual, GO-ejecutar el siguiente paso.

Después de almacenar el escenario de varios pasos, si necesita modificar el modo de ejecución, seleccione "Editar tiempo" en el

lado derecho de la pantalla táctil y, a continuación, seleccione el escenario de varios pasos en el que debe establecer el modo de ejecución.

8.4.1 Modo GO

(1) En el modo GO, si todos los pasos están configurados en el disparador "GO", después de empujar la escena de operación, la escena de varios pasos permanecerá en la última acción del primer paso. Si lo necesitas,

ejecute el siguiente paso en orden, debe presionar la tecla GO + para disparar, y cada pulsación ejecutará un paso. Si ha corrido hasta el último paso, comienza con el primer paso, y así sucesivamente. Si presiona GO-, ejecuta el primer paso del paso actual, si es el primer paso, el último paso de los varios pasos actuales, y así sucesivamente.

(2) En el modo de disparo "GO", si un determinado paso está ajustado a

"Seguir anterior", el paso actual puede seguir automáticamente al paso anterior, sin necesidad de que se active la tecla GO

8.4.2 Modo de seguimiento

(1) En el siguiente modo, puede configurar la "entrada", "salida" o

tiempo de "retraso" para cada paso.

(2) En el modo siguiente, si un paso está configurado en el activador "GO", el paso actual permanecerá en la última acción del paso anterior, lo que requerirá que el botón GO se active y continúe ejecutando el siguiente paso.

(3) Si solo el primer paso está ajustado en el disparador "GO" y los otros ajustes son "Seguir anterior", la escena de operación del fader push permanecerá en la última acción del primer paso, lo que requerirá que el botón GO + ejecute el siguiente paso. Después de la carrera, se queda en la última acción del primer paso.

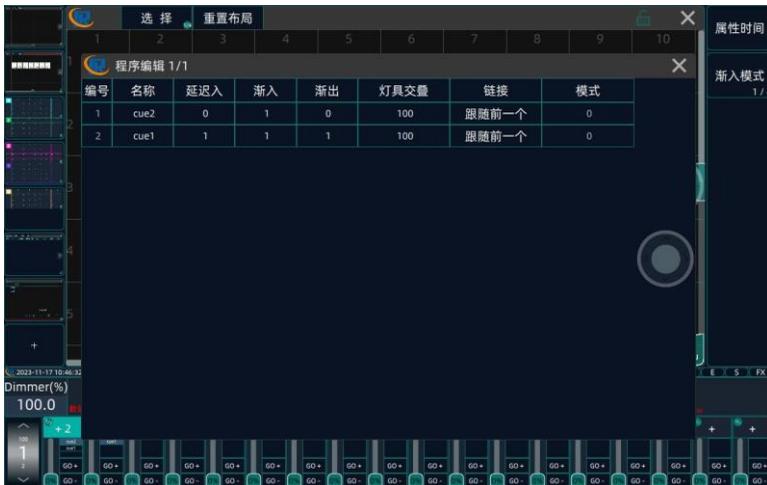
(4) Si solo el último paso está configurado en "GO", disparador y la otra configuración es "Seguir anterior". Después de ejecutar la escena, cada paso de la escena de varios pasos se ejecutará automáticamente y permanecerá en la última acción del último paso.

8.5 Tiempo de edición

En el escenario de varios pasos, el usuario puede establecer el tiempo de la escena de varios pasos de acuerdo con los requisitos.

- 1). Seleccione "Editar hora" en la barra de herramientas derecha de la pantalla táctil
- 2). Seleccione un escenario de varios pasos que requiera un tiempo de edición
- 3). Establezca el tiempo de cada paso y guárdelo

Retraso en: Al ejecutar una escena, el tiempo de "retraso en" comienza primero, es decir, el tiempo de espera antes de que se ejecute la escena. Si se establece el tiempo de entrada de degradado, la entrada de degradado se ejecutará después de que se ejecute el tiempo de entrada retrasada.



Fundido de entrada: solo en los canales HTP, como los canales de atenuación, se desvanecen gradualmente

Fade Out: solo en los canales HTP, como los canales de atenuación, se desvanecen gradualmente

Superposición de luminarias: permite ejecutar una serie de luminarias con efecto de persecución en un solo paso. El rango de superposición es de

0% ~ 100%. Cuando overlap=100%, todos los dispositivos cambiarán juntos. Si la superposición = 50%, el segundo dispositivo no comenzará hasta que el primer dispositivo esté a la mitad (50%) del desvanecimiento. La secuencia de funcionamiento de los aparatos sigue la configuración del orden de los aparatos de aplicación.

Enlace: El escenario de varios pasos se puede dividir en "Seguir anterior" o "IR". Para obtener más detalles, **consulte:**

8.4 Ejecutar persecución

Código de temporización

La consola proporciona un reproductor de música incorporado. Los usuarios pueden grabar el orden de la escena y el tiempo de la escena a través del código de tiempo, que se puede reproducir directamente después de guardar, lo cual es conveniente y rápido.

9.1 Crear código de tiempo

Abra la página de código de tiempo, la consola inserta el excelente disco con música, haga clic en "Crear código de tiempo", seleccione música y haga clic en , edite el nombre del código de tiempo, confirme la aplicación, puede crear la secuencia de código de tiempo.

9.2 Código de tiempo de registro

Después de crear el código de tiempo, haga clic en la tecla "⊙" en la parte inferior de la pantalla para comenzar a grabar y se ejecutará la línea de tiempo de audio. El usuario puede usar la tecla de escena para grabar. Después de la grabación, haga clic en "■" para detenerse.

9.3 Nodos de tiempo de aumento o delete

Una vez creada la hora, los nodos de tiempo de algunas escenas

no está permitido, puede hacer clic en el nodo de tiempo en la pantalla para ajustar, seleccionar la escena y el icono se vuelve verde, avanzar a "+ 1 FPS", volver a "-1 FPS" o hacer clic en "Eliminar" para eliminar la escena.



9.4 Código de tiempo de importación

Haga clic en "Importar código de tiempo", puede importar el código de tiempo guardado anteriormente en el disco U a la consola. Inserte el

U, seleccione el código de tiempo para importar, haga clic en "√" para confirmar,

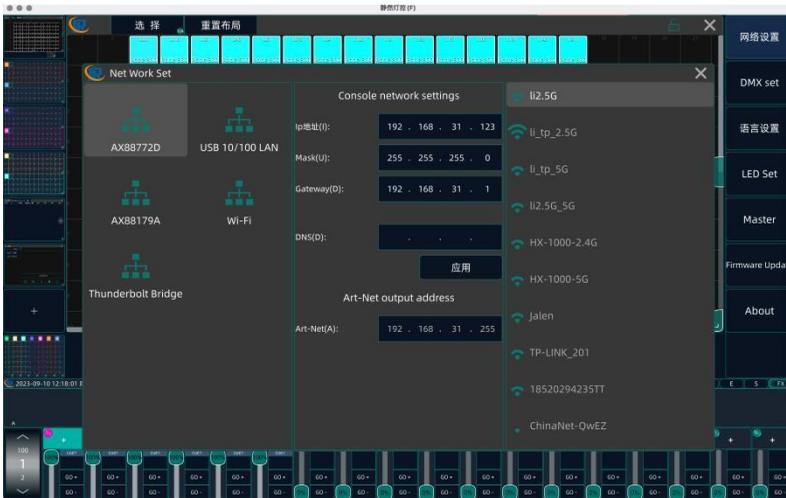
A continuación, entrará en la secuencia del código de tiempo

9.5 Código de tiempo de juego

El usuario puede ejecutar o detener el código de tiempo de acuerdo con la función que se muestra en la pantalla. El volumen también se puede ajustar bajo demanda

.Configuración del sistema

10.1. Configuración de red



10.1.1 Configuración de IP de red

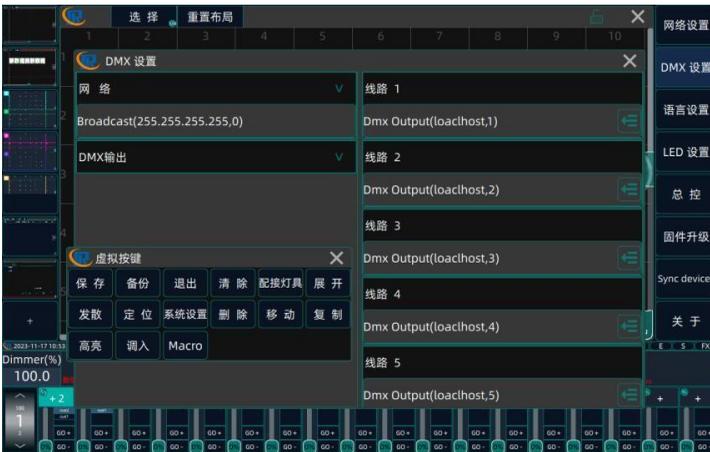
Los usuarios pueden personalizar la dirección IP de la red, la máscara de subred y la puerta de enlace según sus requisitos.

10.1.2 Enlace WIFI

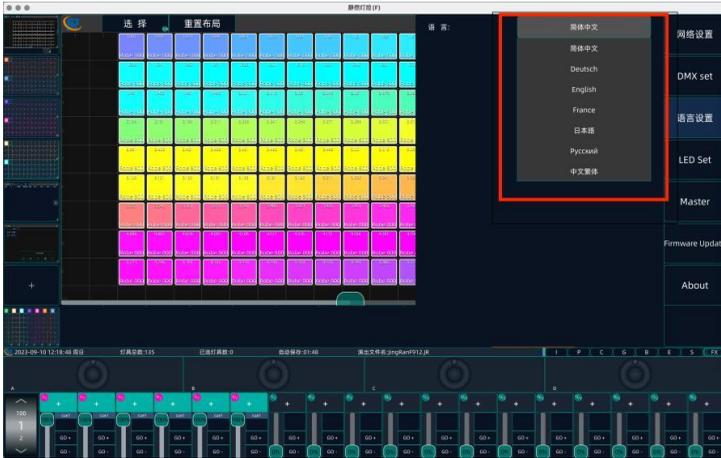
El escenario de control de la aplicación de conexión se actualizará pronto

10.2 Configuración de DMX

Los usuarios pueden establecer si el puerto de salida de red se utiliza o no para cada línea de acuerdo con sus requisitos.



10.3 Idioma



La consola tiene varias opciones de idioma incorporadas, y el valor predeterminado es el chino simplificado. Los usuarios pueden cambiar de idioma según sus propios hábitos de uso.

10.4 Configuración de LED

Los usuarios pueden establecer el color de la luz de fondo de cada área de acuerdo con sus necesidades personales. Para operaciones específicas, pueden **consultar: 1.1 Introducción al panel**, la operación de configuración de LED de cada área funcional.



10.5 Maestro

Los usuarios pueden elegir si activar la función maestra de acuerdo con sus propias necesidades.

10.6. Actualización de firmware

Una vez actualizada la nueva versión, los usuarios pueden colocar el archivo de actualización en el disco U para actualizar la versión. Para garantizar la seguridad de los datos, se recomienda hacer una copia de seguridad de los datos antes de actualizarlos.

La consola **MAGNUM 4.8** contiene los siguientes accesorios

1. Case de transportación
2. Cable AC
3. Lampara conexión XLR
4. Memoria USB
5. Funda para superficie de control
6. Funda de accesorios con instructivo

Especificaciones eléctricas:

ENTRADA: 100-240 V, 2A 50/60 Hz 72 W

LAMPARA : 12 V



SUPER
bright & loud



www.superbright.com.mx

PROFESSIONAL LIGHTING