



MAGNUM 8.16



MANUAL DE USUARIO

PROFESSIONAL LIGHTING

ESPECIFICACIONES:

CONSOLA DE ILUMINACION

MODELO: MAGNUM 8.16

VOLTAJE: 100-240v 50/60Hz

CONSUMO: 100 W. 1 A.

PROTECCION: IP20

CARACTERISTICAS: Consola de Iluminación Profesional Con Monitor Táctil, Con 100 Layers Para CUE'S y CHASES 18 Fader's para control de Escenas Optimizables, 8 Fader's Extras para control constante de escenas

PROCESADOR INTERNO: Intel Core i3, doble núcleo, cuatro hilos, frecuencia base 2.5G, memoria 4G, disco duro 64G.

FORMATO DE LIBRERIAS: R20 / D4 / XML y (FJR) Nativo.

PROTOCOLO DE OPERACIÓN: DMX 512 / ART NET

SALIDAS DMX: 8 Universos físicos 4096 CH. DMX 512

WIFI: Antena Interna Para Aplicación Vía Remota

PUERTO MIDI: 1 Puerto MIDI

PUERTO RJ45: 1 Puerto RJ45 Protocolo ART NET-Expansión a 16 Universos Traducidos a 8192 CH. DMX 512

PUERTOS DMX: 8 XLR OUT.

PUERTOS XLR IN: 1 Puerto XLR Hembra Control LTC SMPTE / 1 XLR Hembra Lampara 12V.

PUERTOS RCA: 2 Puertos RCA OUT Hembra Stereo.

PUERTO USB: 1 Puerto USB 2.0 Panel Frontal.

PUERTO 3.5mm: 1 Puerto 3.5 mm Hembra Para Audíofonos

DISPLAY: Monitor Táctil de 15.6"

POWERCON IN

CASE DE TRANSPORTACION: Contenido 1 PZ.

INTRODUCCION

©2026. **SUPER BRIGHT & LOUD PROFESSIONAL LIGHTING** Todos los derechos reservados. La información, las especificaciones, los diagramas, las imágenes y las instrucciones aquí contenidas deben ser llevadas a cabo para la operación correcta de nuestros equipos.

Estamos seguros de que nuestra calidad en los productos y servicios pueden satisfacerlo.

SUPER BRIGHT & LOUD PROFESSIONAL LIGHTING renuncian por la presente a toda irresponsabilidad causada por daños a propiedades, equipos, edificios y sistemas eléctricos, lesiones a personas y pérdidas económicas directas o indirectas asociadas con el uso o la confianza depositada en la información contenida en este documento, o como resultado del montaje, la instalación, el aparejo y la operación inadecuada o negligencia de este producto.

Para instalar, operar y mantener la seguridad del Equipo correctamente. Nosotros Sugerimos que la instalación y el funcionamiento sean realizados por el técnico siguiendo estrictamente las instrucciones.

Contenido

❖ . Introducción a la consola	1
1.1 Especificaciones	1
1.2 Introducción al Panel de Consola	2
1.2.1 Área funcional	2
1.2.2 Área de reproducción	2
1.2.3 Área de Scroll's	2
1.2.4 Área de atributos del Equipo	3
1.2.5 Áreas predefinidas	3
1.3 Ventana de pantalla táctil	3
1.3.1 Creación de Ventanas Funcionales	3
1.3.2 Ajuste de la ventana de trabajo	4
❖ . Datos de la consola	8
2.1 Nuevo programa	8
2.2 Guardar Show	9
2.2.1 Guardar Show	9
2.2.2 Guardado automático	9
2.3 Copia de seguridad e importación	9
❖ . Parcheo	10
3.2 Parcheo de Equipos	10
3.2.1 Dimmer de parches	11
3.2.2 Patch Fixture	11
3.3 Ver información del parche	11
3.3 Cambiar la dirección DMX	12
3.4 Eliminar Equipos	12
3.5 Luminario móvil	13
3.5.1 Accesorio móvil	13
3.6 Nombre de los Equipos	13
❖ . Control de Luminarias	14
4.1 Seleccionar luminaria y control	14
4.1.1 Selección de accesorios	14
4.1.2 Editar atributo	14
❖ . Grupo de Accesorios	15
5.1 Creación de grupos de luz	15
5.2 Nombres y grafitis	16
5.2.1 Denominación	16
5.2.2 Asignación de Grafitis	16
5.3 Llamado de Grupos	17
5.4 Eliminación de Grupos	17
❖ . Atajos	17
6.1 Creación de Atajos	17
6.1.1 Creación de Atajos	18
6.1.2 Clasificación de Atajos	18
6.2 Nombres de los Atajos	19
6.2.1 Nombres de los Atajos	19
6.2.2 Grafiti de Atajos	19
6.3 Mover o copiar Atajos	19
6.3.1 Material de movimiento	19
56.3.2 Copiar Atajos	19

6.4 Invocación de Atajos	20
6.5 Eliminación de Atajos	20
❖ . Efecto incorporado	20
6.1 Llamando a efectos integrados	21
7.2 Parámetros de efectos incorporados	21
7.3. Editar la forma	22
7.4 Eliminar Forma	22
7.5 Recarga	23
7.6 Orden de Equipos	23
❖ . Escena	23
8.1 Escena de salvación	23
8.2 Escena de la carrera	24
8.2.1 Escena de la carrera	24
8.2.2 Configuración de reproducción	24
8.3 Escena	25
8.3.1 Escenas en movimiento	25
8.3.2 Copiando escenas	25
8.3.3 Sustitución de escenas	25
8.3.4 Fusión Escenas	25
8.3.5 Uso de escenas	25
8.4 Eliminación de escenas	25
8.5 Cambio de nombre y escenas de graffiti	26
8.5.1 Cambio de nombre de escenas	26
8.5.2 Graffiti de escenas	26
8.6 Modo de guardado de escena	26
8.6.1 Modo canal	26
8.6.2 Modo de Luminaria	27
8.6.3 Modo Stage	27
❖ . Persecución	27
9.1 Creación de Chase	27
9.2 Modo Persecución	28
9.3 Montaje Chase	28
9.3.1 Paso de reemplazo	28
9.3.2 Paso de inserción o añade	28
9.3.3 Paso de fusión	29
9.3.4 Eliminación de pasos	29
9.4 Persecución en carrera	29
9.4.1 Modo Avanzar	29
9.4.2 Después del modo anterior	29
9.6 Ajustes de tiempo de persecución	31
9.7 Modificar el tiempo del atributo	32
❖ . Fan	32
❖ . Código de tiempo	35
11.1 Crear código de tiempo	35
11.2 Código de tiempo de importación	36
11.3 Código de tiempo de edición	37
11.4 Personalizar lista de programas	37
11.5 Modo de juego	39
11.6 MIDI	39
11.7 LTC SMPTE	40
❖ . Configuración del sistema	41
12.1 Configuración de la red	41

12.1.1 Configuración de red	41
12.1.2 Modo avanzado	42
12.1.3 Modo de Control Inteligente	43
12.2 Ambientación DMX	44
12.3 Idioma	45
12.4 Configuración del LED	45
12.5 Maestro	46
12.6 Actualización de firmware	46
12.7 Sincronizar dispositivos	47
12.8 Acerca de	47
❖ . Edición y Creación de Librerías	47

. Introducción a la consola

La parte frontal de la Consola Táctil **MAGNUM 8.16** está dividida en siete zonas principales: área de pantalla táctil, área de encendido e interfaz externa, área de preset, área de función, área de reproducción, codificador y área de ejecutores de los equipos de iluminación.



1.1 Introducción al Panel de Consola

1.1.1 Área funcional

El área de función contiene teclas de función, teclado numérico, teclas de acceso directo, etc. Funciones como parchear, mover, borrar, respaldar, etc.

La retroiluminación de los botones en el área funcional de la consola está configurada para adaptarse, permitiendo al usuario cambiar la combinación de colores según lo necesite.

Destacado: Después de seleccionar la lámpara, haz que se ilumine, puedes encontrar la lámpara por "↑" "↓", "←", "→", haz clic en seleccionar todo, pulsa el botón "Resaltar", la lámpara estará completamente iluminada.

AT: Al hacer doble clic en la tecla "AT" se iluminará en su lugar en la ubicación anterior. "·":D clic con la tecla "·" apagará la luz en el programa actual. **Salida:** Salir de todas las operaciones del programa.

Clear: Limpia los accesorios de selección. **SHIFT+1:** Pantalla de bloqueo, establecer contraseña.

SHIFT+Delete: bloquea la eliminación.

1.1.2 Área de reproducción

Consiste en un fader de control maestro y un botón, un fader de reproducción, y botón de cambio de página de escena.

12 faders de reproducción por página, para un total de 60 páginas. Las páginas se pueden pasar usando el "+1" "-1" debajo de los botones del campo negro, y el número de páginas en las que te encuentras se puede ver en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil.

Los colores de la retroiluminación del fader en el área de reproducción pueden configurarse a medida, permitiendo al usuario cambiar la combinación de colores según lo necesite.

Operación: Pulsa 《Editar Tiempo》 y selecciona "Fader Colour". Puedes configurar el color de la retroiluminación del fader usando la paleta de colores o la selección de bloques de color.

1.1.3 Área de Scroll's

El área del codificador tiene 4 Scroll's de alta precisión, que se utilizan principalmente para establecer el atributo de los equipos o parámetros para efectos integrados, etc.

El color de luz de fondo del Scroll en el área de codificación puede configurarse a medida y el usuario puede cambiar la combinación de colores según lo necesite.

Funcionamiento: Pulsa "Sistema" y selecciona "Configuración LED". Puedes configurar el color de luz de fondo del codificador usando la paleta de colores o el bloque de colores.

1.1.4 Área de atributos del Equipo

El área de atributos de la luminaria tiene 8 botones de atributo. Cada página muestra hasta 4 canales de fuente de alimentación.

Pulsar repetidamente el mismo botón de atributo pasará a la siguiente página con más canales mostrados. El usuario puede establecer los valores de los atributos de la luminaria utilizando el botón de atributos diferentes y la rueda de control correspondiente. Los valores de los atributos también pueden modificarse usando el teclado virtual.

1.1.5 Áreas predefinidas

8 faders predefinidos no paginados y botones correspondientes.

(Comúnmente utilizada para la preservación de COB, efectos especiales, máquinas de niebla, etc.)

1.2 Ventana de pantalla táctil

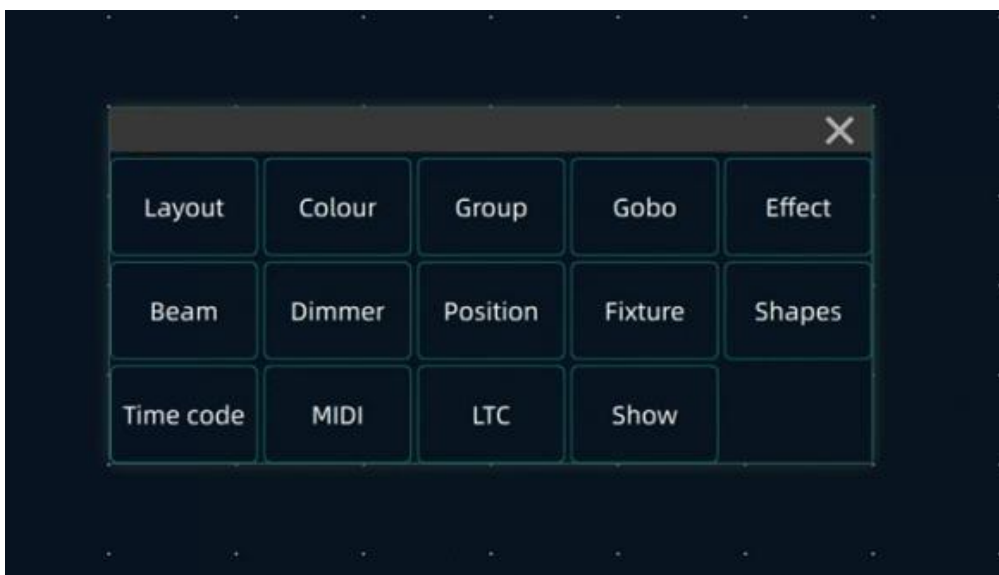
La consola tiene una pantalla táctil capacitiva TFT-LCD de 15,6".

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 operan en la pantalla táctil. Dependiendo de las necesidades de la operación, cada página puede contener uno o más diseños de funciones, y el usuario puede personalizar la creación de una o más ventanas de operación para mostrarse en la pantalla táctil. Se pueden crear un total de 8 páginas de visualización de maquetación.

1.2.1 Creación de Ventanas Funcionales

Haz clic en cualquier área en blanco de la pantalla táctil, aparecerá la siguiente ventana, selecciona la función de ventana que necesitas crear, puedes crear una opción exitosa.

Pulsa la barra de disposición de la ventana en blanco a la izquierda para guardar la ventana funcional que acabas de crear.

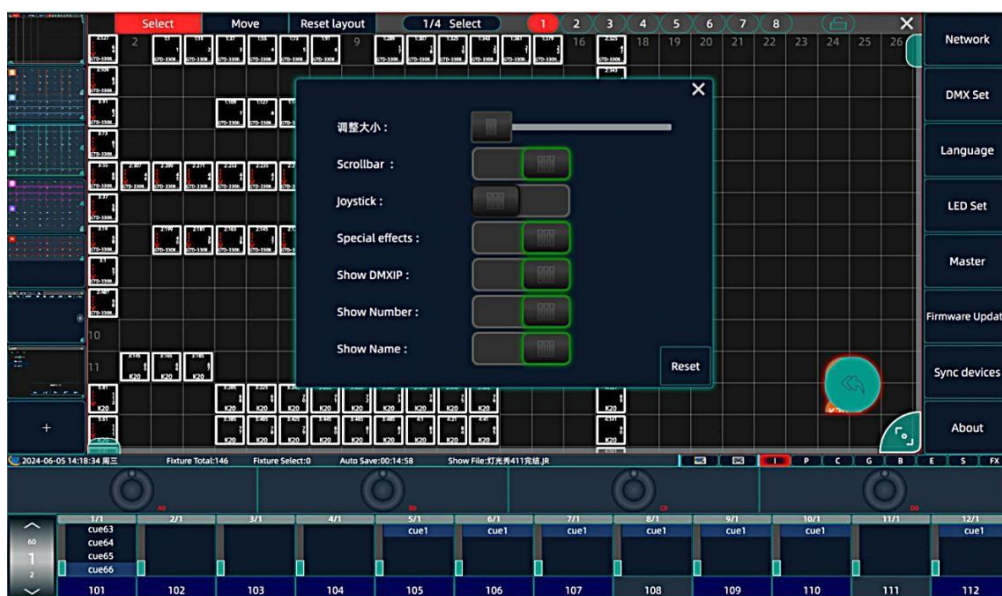


1.2.2 Ajuste de la ventana de trabajo

El tamaño y la posición de la ventana de trabajo no son fijos, el usuario puede ajustar el tamaño y la posición de la ventana según los requisitos dentro del espacio efectivo.

1.2.2.1 Distribución de los equipos

Haz clic en el icono LOGO MAGNUM en la esquina superior izquierda para ajustar el tamaño de la posición del aparato, barra de desplazamiento, joystick, efectos analógicos, dirección DMX, número del luminario, nombre y otras funciones.



1> **Redimensionamiento:** Cambio del tamaño de la posición de la

pantalla 2> **Barra de desplazamiento:** abre o cierra la barra de desplazamiento de la ventana de la luz.

3> **Joystick:** Activa o apaga la palanca de la ventana de la lámpara.

4> **Efectos especiales:** Activar o desactivar los efectos de simulación de luminarias (RGB CMY y efectos gráficos integrados) 5> **Mostrar IP DMX:** Mostrar dirección DMX activada o desactivada.

6> **Número del programa:** enciende o apaga el número de la lámpara.

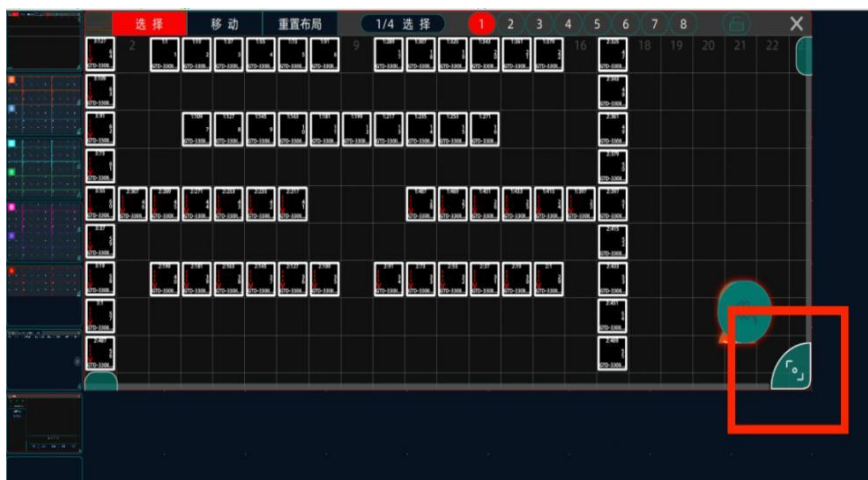
7> **Nombre del programa:** Enciende o apaga la pantalla del nombre del accesorio.

1.2.2.2 Ventana de Trabajo Móvil

Mantenga pulsada la zona de nombre de la ventana en la esquina izquierda o superior izquierda de la ventana (excluyendo las páginas de disposición de la luminaria) para mover la posición de la ventana de función hacia la izquierda, derecha o arriba y abajo dentro del área, y luego suelta en la posición deseada para cambiar la posición de la ventana.

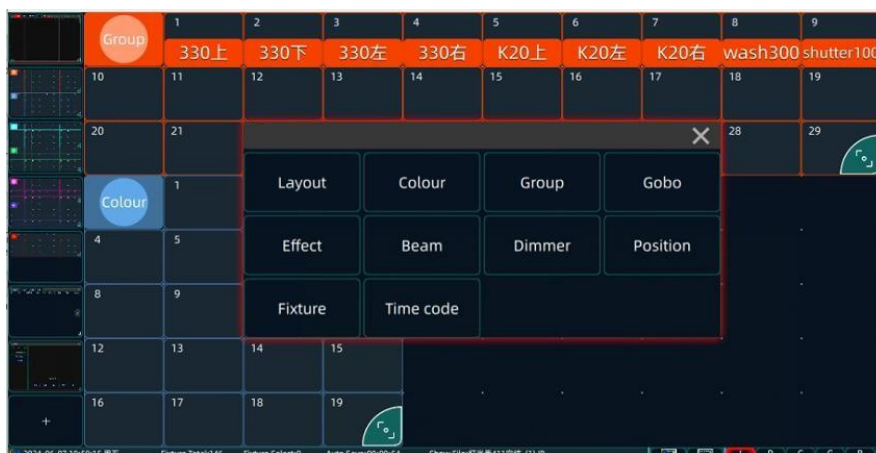
1.2.2.3 Acercándose y sacando la ventana de funcionamiento

Pulsa y mantén pulsada la zona con la flecha bidireccional en la esquina inferior derecha de la ventana para acercarte y alejarte de la ventana funcional dentro del área, y luego suelta la zona en la posición deseada para cambiar el tamaño.



1.2.2.4 Añadir ventanas de trabajo

Dentro de la ventana funcional, todavía queda un área en blanco, puedes añadir una ventana funcional



1.2.2.5 Eliminación de ventana de trabajo

(1) Eliminar toda la ventana de trabajo

Para eliminar la página de una ventana que has creado, simplemente pulsa largamente en la ventana de trabajo en el lado izquierdo de la pantalla que quieres eliminar.

(2) Eliminar una función en la ventana de trabajo

Si quieres eliminar una página de función en la ventana de trabajo, mantén pulsado el área del nombre de la función en el lado izquierdo o en la esquina superior izquierda de la ventana, aparecerá la siguiente interfaz, selecciona "Cerrar ventana" y luego puedes eliminar la página actual de la ventana de trabajo de la función.



1.2.2.6 Cambio de color de pantalla

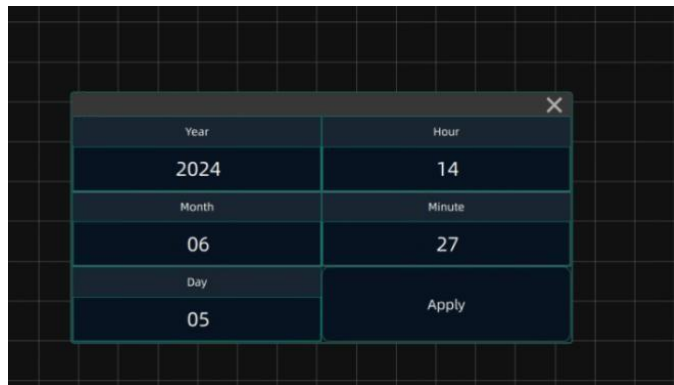
Mantén pulsado el área del nombre de la función en el lado izquierdo o en la esquina superior izquierda de la ventana, luego aparecerá la siguiente interfaz, seleccionando el color deseado y configurándola

Para ajustar el color, gira el selector de color para establecer el color.



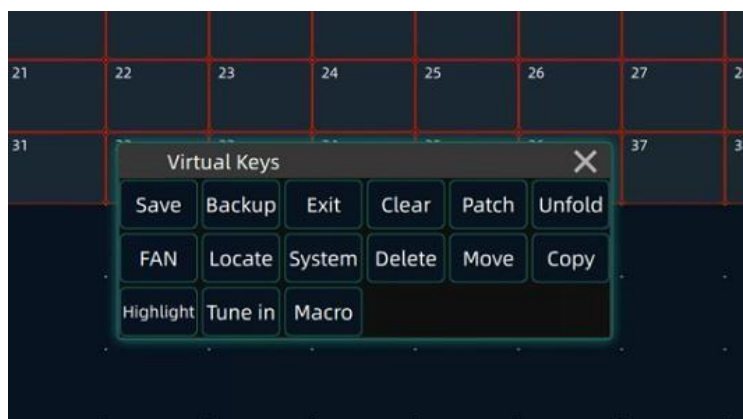
1.2.2.7 Fecha del sistema

Como se muestra en la figura de abajo, haz clic para entrar en la interfaz de fecha, puedes modificar la fecha y la hora, haz clic en "Aplicar" para guardar



1.2.2.8 Teclados virtuales

Como se muestra en la figura de abajo, haz clic para abrir la interfaz de teclas virtuales y puedes seleccionar las teclas de función correspondientes en la pantalla táctil.



Como se muestra en la figura de abajo, haz clic para abrir la interfaz de teclado virtual, puedes introducir el nombre o valor, etc.



1.2.2.9 Pantalla de bloqueo

La MAGNUM 8.16 proporciona la función de pantalla de bloqueo. Solo aparece un reloj tras la pantalla de bloqueo. Todos los programas estarán deshabilitados.

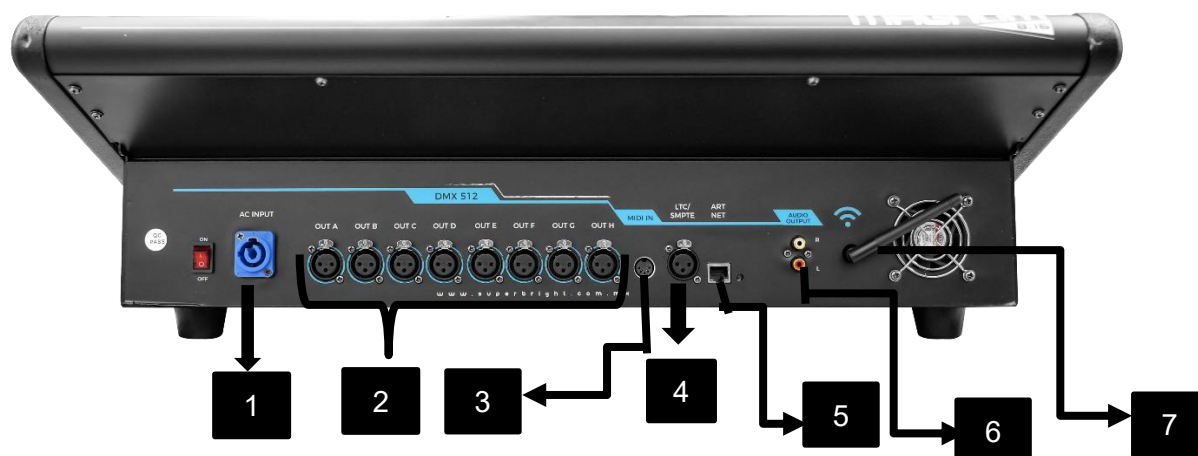
Activar pantalla de bloqueo: [Shift] +

[1] Desbloquear la pantalla: [Shift] +

Se puede establecer una contraseña en la pantalla de bloqueo en la esquina inferior derecha de la interfaz de la pantalla de bloqueo

Nota: **LA MAGNUM 8.16** proporciona una supercontraseña para usar cuando los clientes olvidan la contraseña de la pantalla de bloqueo. (La supercontraseña es: **admin** o **jradmin**)

1.1 1.4 Interfaz de consola



1.-Toma de corriente: La consola utiliza un amplio módulo de alimentación para acomodar diferentes estándares de voltaje 100-240v 50/60Hz

2.-Salidas DMX512: La consola viene con cuatro interfaces de señal DMX512 ópticamente aisladas;

3.-Interfaz MIDI: la consola dispone de una interfaz de entrada de código de tiempo MIDI, que puede conectarse a un dispositivo MIDI externo;

4.-Interfaz LTC: consola con 1 interfaz de entrada de código de tiempo LTC

5.-Interfaz RJ45: la consola viene con una única interfaz de red. Puede ampliarse a 8 salidas y 4096 canales conectando el extensor de red. También puede controlar la luminaria y el regulador directamente a través de la interfaz de red, soportando señales estándar de red. También se conecta al ordenador para lograr efectos de simulación, y así sucesivamente.

6.-Interfaz de audio: Salida RCA rojo y blanco

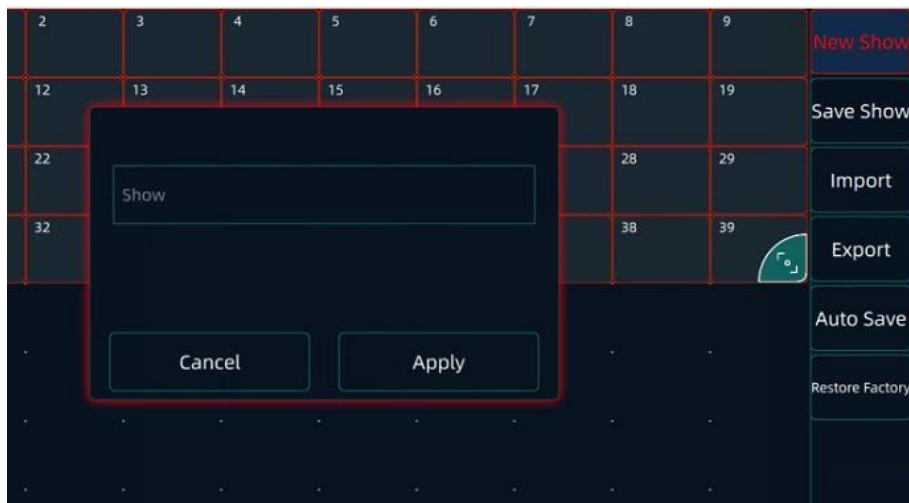
7.-WIFI: puede conectarse a la red y controlar la escena a través de la APP móvil

Datos de la consola

2.1 Nuevo programa

Todos los datos se borrarán antes de que la consola sea enviada desde fábrica, pero para evitar cualquier remanente de datos que puedan causar inconvenientes, se recomienda que todos los datos se borren y se creen nuevos archivos de rendimiento antes de que la consola se utilice por primera vez.

- 1) Pulsa el botón "Copia de seguridad" en la cinta
- 2) Pulsa "Nuevo programa" en la esquina superior derecha de la pantalla.
- 3) Nombra el nuevo archivo del programa, pulsa "Aplicar" para terminar de crear y "Cancelar" para cancelar el nuevo programa.



Nota: Tras crear un nuevo archivo de show, los accesorios, escenas guardadas, atributos, música, archivos de espectáculo de luces, etc., se eliminarán. Pero los archivos de la biblioteca ligera importados o cargados se conservarán.

2.2 Save Show

Los archivos de rendimiento de la consola pueden guardarse en la RAM incorporada, o bien guardarse y respaldarse en un controlador USB.

2.2.1 Save Show

Ahorrar rendimiento evita que la consola sufra cortes repentinos de energía, que pueden provocar la pérdida de datos.

- 1) Pulsa el botón "Copia de seguridad" en la cinta
- 2) Pulsa "Guardar mostrar" en la esquina superior derecha de la pantalla para guardar los datos actuales.
- 3) Haz doble clic rápidamente en el botón "Copia de seguridad" para guardar el archivo actual del programa.

2.2.2 Guardado automático

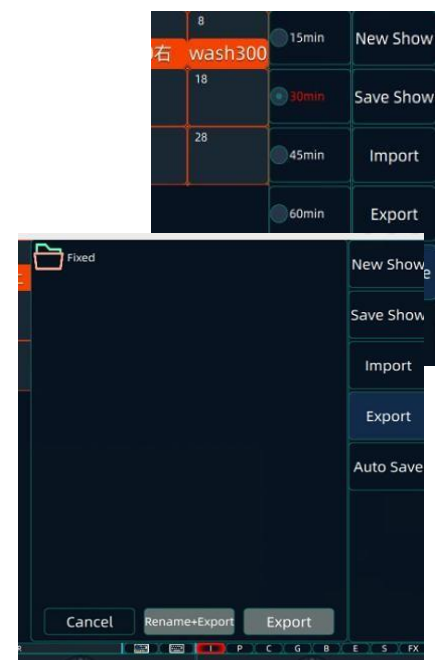
La consola puede configurarse para guardar a intervalos regulares y guardar automáticamente los archivos de seguridad para mayor comodidad.

- 1). Pulsa el botón "Copia de seguridad" en el área de funciones.
- 2). Pulsa "Guardado automático" en la esquina superior derecha de la pantalla, y aparecerá la siguiente pantalla
- 3). Personaliza la duración del intervalo de guardado automático

2.3 Copia de seguridad e importación

Se recomienda que los usuarios mantengan buenos hábitos de copia de seguridad y respalden sus programas en una memoria USB tras depurar y programar. En caso de fallo en la consola, los archivos pueden hacerse una copia de seguridad en otra consola del mismo modelo para su uso.

- 1) Pulsa el botón "Copia de seguridad" en la memoria



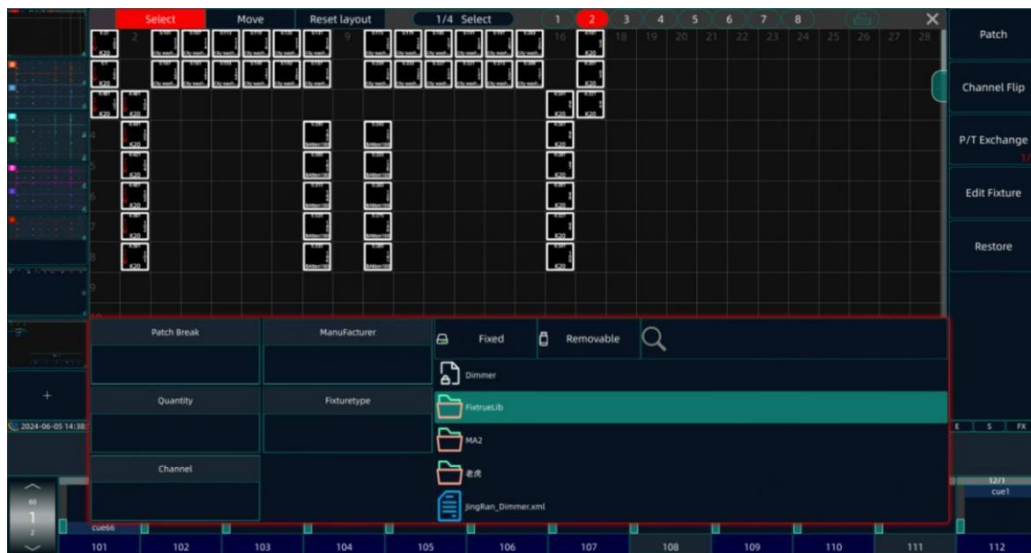
- 2) Pulsa "Exportar" en el lado derecho de la pantalla.
- 3) Seleccionando "Exportar" se puede guardar el archivo de rendimiento actual en la RAM interna de la consola.
- 4) Si hay un USB externo, aparecerá la opción de memoria USB y podrás guardar en el USB.
- 5) "Renombrar + Exportar" te permite personalizar el nombre del archivo de rendimiento y exportarlo a un dispositivo local o USB.

Patch

Para controlar las luminarias, es necesario reparar primero las luminarias. Para controlar las luminarias, es necesario reparar primero las luminarias.

3.1 Importación de la Librería

La consola soporta librerías en varios formatos como R20, D4 y XML



Cuando se conectan las luminarias, puedes importar la biblioteca de luces en la memoria USB por adelantado, o puedes leer y seleccionar directamente el banco de luces en la memoria USB.

- 1) Conecta una memoria USB en la consola
- 2) Selecciona el botón "Parche" en el área de funciones.
- 3) Selecciona "Almacenamiento móvil"
- 4) Pulsa largo sobre la biblioteca o carpeta de bibliotecas que se va a importar y selecciona "Copiar".
- 5) Abre "Almacenamiento incorporado" y selecciona el directorio donde quieres poner la biblioteca de luz, mantén pulsado y selecciona "Pegar", la biblioteca de luces se importará correctamente.

Nota: Puede que no importes la biblioteca de luces, pero selecciones la biblioteca de luces directamente en el almacenamiento móvil al parchear las luminarias.

3.2 Patch Fixture

Cuando se parche un equipo o un accesorio, la consola calculará automáticamente el DMX de arranque no utilizado en la siguiente imagen se muestra todos los equipos parchados en la consola .

código de dirección, y el usuario puede parchear la lámpara y luego establecer el código de dirección en la lámpara según la información de parcheo. Los usuarios también pueden configurar primero el código de dirección y luego personalizar el código de dirección para que coincida con el dispositivo durante el proceso de parche. La dirección DMX de la lámpara coincide con la dirección de la consola antes de que la lámpara pueda ser controlada correctamente.

3.2.1 Dimmer de parches

Cada zona de luminaria puede acoplarse a una lámpara convencional con solo pulsar un botón y puede constar de 1 o más canales de atenuación.

- 1) Haz clic en el botón "Parche" en la cinta.
- 2) Selecciona "dimmer" para el tipo de lámpara.
- 3) Establece la dirección del parche. Si estás Patch En el Universo 1 con un código de dirección inicial 20, introduce la dirección del parche: 1.20
- 4) Número de dimmer patched
- 5) Selecciona el número de dimmer de la ubicación de almacenamiento deseada en la página del luminario para completar el parche.

3.2.2 Patch Fixture

- 1). Haz clic en el botón "Parche" en la cinta.
- 2). La selección del tipo de luminaria debe estar conectada a la luminaria correspondiente a la biblioteca
- 3). Configura la dirección del parche, por ejemplo, si eres el parche en el Universo 2 y el código de dirección inicial es 102, luego introduce la dirección del parche: 2.102
- 4). Número de Equipos parcheados
- 5). Si un archivo de Librería tiene varios modos de canal, puedes seleccionar el modo de canal deseado en "Canal". 6). Seleccione el número de posición de la luminaria de la ubicación deseada en la página de la luminaria para completar el Parche.

Observaciones:

1. Dirección de parche: el primer dígito representa la línea de parche, los tres últimos dígitos representan el código de dirección DMX. La consola puede calcular automáticamente, o el usuario puede introducir manualmente la línea de parche y el código de dirección que se configurarán según la demanda.

2. Formato de dirección de parche: línea + código de dirección de accesorio, como 1 línea, el código de dirección inicial para 1, introducir el formato: 1.1; Por ejemplo, 4 líneas, el código de dirección inicial para 60, introduce el formato: 4.60

3.3 Ver información del parche

Haz clic en el botón Ver en el área de función para ver la información del parche del accesorio.

ID	ManuFacterer	FixtureType	Channel	Line	ChannelID	Pan Invert	Tilt Invert	P/T Exchange
66	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	021	No	No	No
67	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	041	No	No	No
68	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	061	No	No	No
69	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	081	No	No	No
70	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	101	No	No	No
71	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	121	No	No	No
72	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	141	No	No	No
73	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	161	No	No	No
74	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	181	No	No	No
75	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	201	No	No	No
76	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	221	No	No	No
77	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	241	No	No	No
78	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	261	No	No	No
79	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	281	No	No	No
80	SUPER BRIGHT	BLAZE 400 CMY	20	4	301	No	No	No

Todos los accesorios: Muestra una lista de todos los accesorios que han sido parcheados.

Tipo de luminaria: muestra el nombre de la Librería correspondiente de la luminaria, puedes hacer clic en "tipo de luminaria" para seleccionar el tipo.

Línea: muestra el Universo asignado al equipo, se puede modificar siempre cuando no estén ocupados los universos consecutivos.

Fabricante: Mostrando información sobre fabricantes de accesorios

Número de canales: muestra el número de canales en el modo que actualmente usan los dispositivos Patched.

Código de dirección: muestra el código de dirección de la luminaria actual

X Flip: Cuando la dirección del equipo no es consistente, puede ajustarse en reversa mediante X/Y flip. "Sí" activa la función de inversión, "No" cancela la función inversa.

Y Flip: Cuando la dirección del equipo no es consistente, puede ajustarse en reversa mediante X/Y flip. "Sí" activa la función de inversión, "No" cancela la función inversa.

Intercambiar X/Y: Intercambiar la posición de los atributos del runner en el eje X/Y

3.3 Cambiar la dirección DMX

- 1). Haz clic en el botón <Ver> en la cinta
- 2). Selecciona el accesorio que necesita modificar el código de dirección
- 3). Utiliza la **MAGNUM 8.16** Fórmula específica [a@n]. Por ejemplo, si se seleccionan 10 Equipos. Y la lámpara es de 16 canales. Así que cuando escribimos [1@16], En ese momento, los 10 Equipos seleccionados generarán automáticamente la dirección correspondiente del encuentro (1, 17, 33...) .

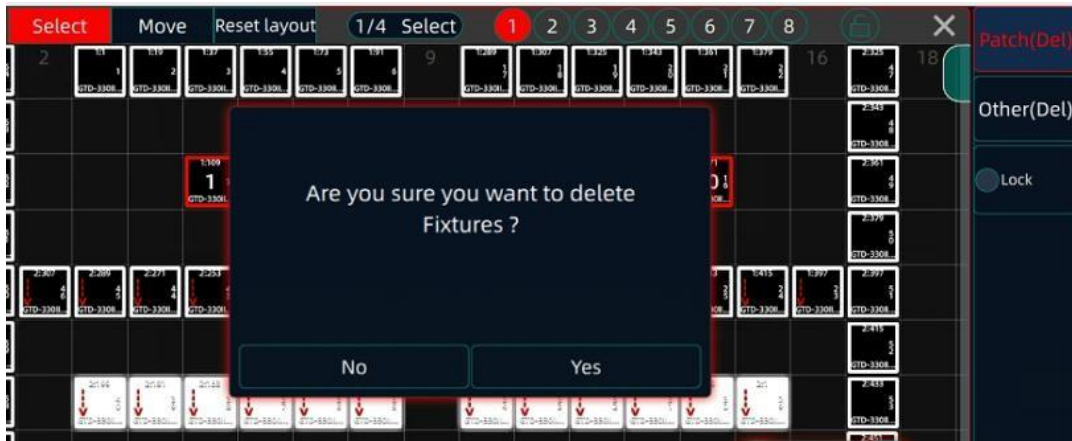
3.4 Eliminar Equipo:

Cuando se elimina un accesorio, también se eliminan los programas de escena almacenados en el luminario original. Los datos no se restaurarán cuando se parchee la misma lámpara. Por lo tanto, debes tener cuidado al eliminar accesorios que ya hayan sido parcheados.

Método de funcionamiento 1:

- 1) Haz clic en el botón "Eliminar" en la cinta
- 2) Selecciona "Eliminar parche" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.

- 3) Selecciona uno o más accesorios para eliminar
- 4) Selecciona "Sí" para confirmar la eliminación y "No" para cancelar la operación actual.



Método de funcionamiento 2:

- 1) Haz clic en "Parche" y luego en "Eliminar". 2) Selecciona uno o más equipos para eliminar
- 3) Seleccione "Sí" para confirmar la eliminación y "No" para cancelar la operación actual.

3.5 Luminario móvil

3.5.1 Accesorio móvil

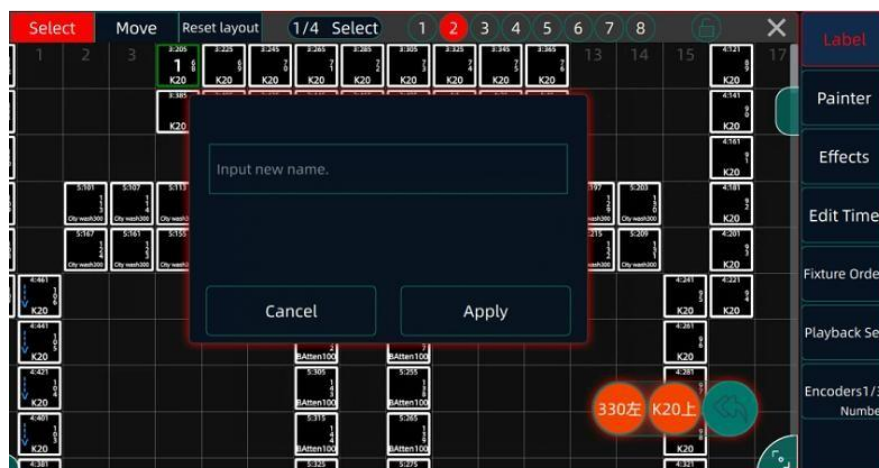
Los usuarios pueden mover la posición del luminario según los requisitos de uso, para que corresponda mejor a la posición del dispositivo en el sitio para la programación.

- 1) En la pantalla se muestra un layout correspondiente al show, bajo la sección "Select", selecciona una o más luminarias que se muevan.
- 2) Haz clic en "Mover" para mover el parque seleccionado a la ubicación deseada.

3.6 Nombre de los partidos

Denominación personalizada del regulador y la luminaria para una mejor identificación de diferentes tipos de lámparas y luminarias.

- 1). Haz clic en "Nombre" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.
- 2). Selecciona uno o más iconos de luminarios para renombrarlos y aparecerá la siguiente pantalla
- 3). Introduce el nuevo nombre y haz clic en "Aplicar" para modificarlo con éxito. Haz clic en "Cancelar" para cancelar la operación actual.



Control de Accesorios

Según las necesidades, el usuario puede elegir la lámpara y el regulador a controlar, y acceder al editor.

4.1 Seleccionar luminaria y control

4.1.1 Selección de accesorios

1). Selecciona los accesorios que necesitan control. El marco de visión del luminario se vuelve rojo, la superficie ha elegido el accesorio.

2). Haz clic en el botón <Localizar> en el área funcional. La lámpara seleccionada ilumina y realiza el valor de posicionamiento en la biblioteca de luminarias.

3). Haz clic en el botón <Borrar> en la cinta. El partido seleccionado se deselecciona Atención:

1. Selecciona de nuevo la lámpara con marco rojo, y la lámpara se convertirá en el segundo estado de selección en verde de cuadro. Las propiedades de los accesorios no cambiarán en este estado

2. Si el marco es verde para el segundo estado de selección, el foco cambiará el borde seleccionado a rojo. Este estado puede editarse para las propiedades de los luminarios.

4.1.2 Editar atributo

Cuando se selecciona el accesorio, el campo de ruedas de codificación muestra las propiedades del último elemento seleccionado.



1. [I P C G B E S FX] se utilizan ocho grupos junto con la rueda de codificación I-

Intensidad (regulador, obturador estroboscópico)

Posición P (Pan, Tilt)

C-Colour (rueda de colores, mezcla CMY)

G-Gobo (ruedas de Gobo, rotación de Gobo, posición

de Gobo) B-Ray (Iris, Enfoque, Zoom, =Forst,

modelador de haz)

E-Effect (Prisma)

S-Special

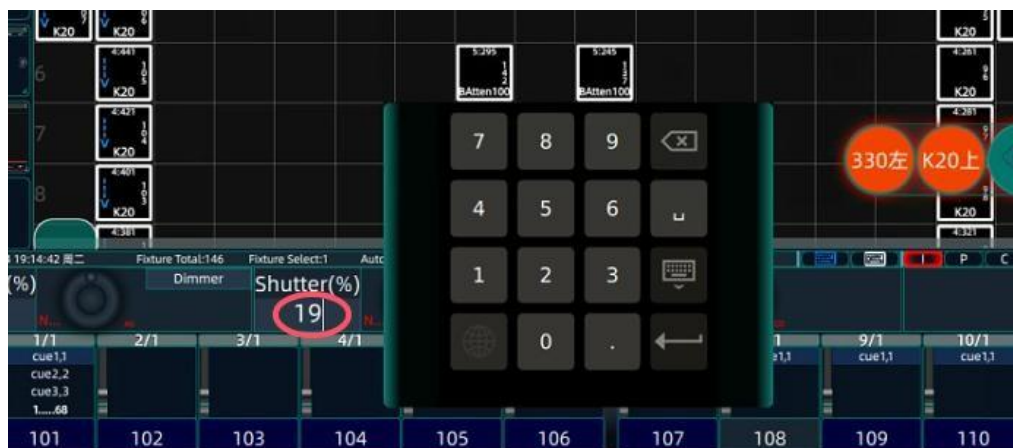
(Velocidad)

FX-Built in Shape (Chase, gráficos integrados)

2. Cambia [I P C G B E S FX] Los ocho bloques de rueda codificando paquetes también mostrarán los atributos correspondientes. Hay varias formas de editar las propiedades.

1) Rotar el atributo correspondiente a la [rueda de codificación] seguirá el valor del atributo de ajuste

2) Haz clic en [Pantalla táctil] -> [Rueda de codificación] -> El valor del atributo al estado seleccionado y llama al atributo para entrar en el teclado virtual. Puedes introducir el valor de atributo deseado directly.as mostrado en la figura:

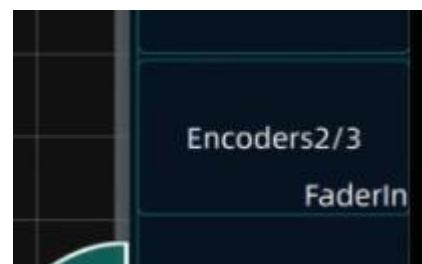


3) Haz clic en [Pantalla táctil] -> [rueda de codificación] -> Mitad derecha de la rueda de codificación clasificación de atributos Los atributos del objeto irán cambiando gradualmente según la lámpara library.as



mostrada en la figura:

4) La función del atributo que establece el tiempo de gradiente. Existen dos tipos de tiempo de gradiente y retardo, y el tiempo de gradiente de atributos se establece al programar. Interruptor [menú principal] -> [rueda de atributos], [valor 1 / 3, gradiente 2 / 3, retardo 3 / 3]:



Grupo de Equipos

Los usuarios pueden programar ciertos dispositivos en un grupo de luminarias según sea necesario, para que puedan seleccionarse y controlarse rápidamente juntos. Un grupo de dispositivos puede contener uno o más dispositivos.

5.1 Creación de grupos de luz

Salva el puente de luces Forma 1:

- 1). Selecciona las luminarias que se van a crear como grupo de luces
- 2). Abre la página del conjunto de luces y haz clic en el botón "Guardar" en la cinta.
- 3). ¡Selecciona una ubicación vacía en la página del conjunto de luces para guardar con éxito! Guarda el ajuste de luces de la forma 2:

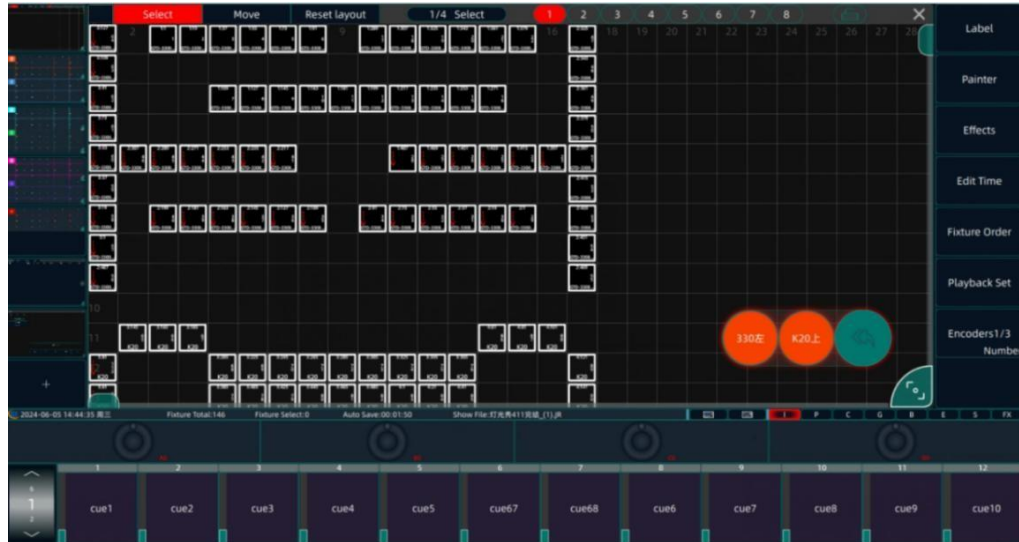
Cuando el luminario seleccionado y el grupo de luminarias están en la misma página de diseño

- 1) Selecciona las luminarias que deben crearse como grupo de luz

2) Haz doble clic en la posición en blanco de la página del grupo de luz para guardar el grupo de luz actual

Observaciones:

Los grupos de luz pueden copiarse a la página de diseño de la lámpara con el botón de copiar para recuperar rápidamente los grupos de luz. Se pueden guardar hasta 12 grupos en la página de diseño de la luminaria.



5.2 Nombres y grafitis

Los usuarios pueden personalizar el nombre o garabatear los grupos de luz según sea necesario para identificar rápidamente los grupos de luz relevantes.

5.2.1 Denominación

- 1). Haz clic en "Nombre" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.
- 2). Seleccionar el grupo de lámparas que se va a renombrar
- 3). Introduce el nuevo nombre del grupo de luces y haz clic en "Aplicar" para guardar la configuración; haz clic en "Cancelar" para cancelar la operación actual.

5.2.2 Grafitis

- 1). Haz clic en "graffiti" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.
- 2). Selecciona el conjunto de luces que hay que preparar con grafitis
- 3). Personaliza el grafiti en la interfaz del grafiti, haz clic en "OK" cuando termines para guardar la operación actual.



Relleno: Selecciona un color para rellenar rápidamente el marco.

Goma: puedes borrar una parte del garabato que ha sido modificada

Clear: Borra todas las operaciones en la página de grafiti, lo que equivale a reconstruir el panel de grafiti.

Color: selección personalizable de colores de pinceles

Mueve la línea que marca la caja de color debajo del color para ajustar el grosor del pincel.

5.3 Grupo de Luz de Llamada

Si quieres recuperar un grupo de luz guardado, puedes hacerlo seleccionando directamente la ubicación donde quieres recordar el grupo de luz.

5.4 Eliminación del grupo de luz

Los usuarios pueden eliminar los grupos de luces que ya no son necesarios para evitar que la consola retenga demasiados datos inútiles.

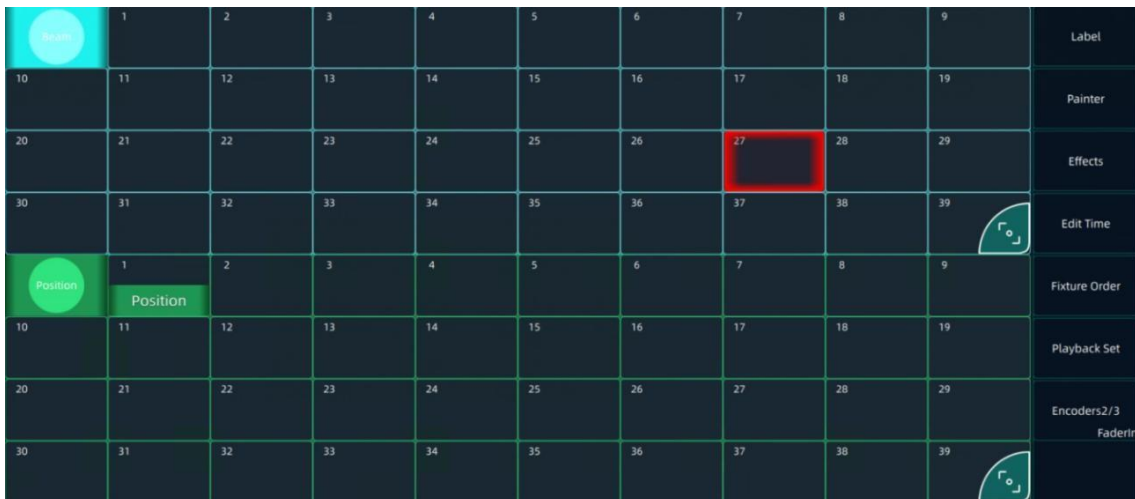
- 1) Haz clic en el botón Borrar en la cinta
- 2) Selecciona el grupo de luminarios que se va a eliminar
- 3) Haz clic en "Sí" para terminar de eliminar el grupo actual de lámparas, haz clic en "No" para cancelar la operación actual.

Atajos:

Durante la programación, los usuarios a menudo necesitan usar ciertos colores, patrones y otros efectos específicos. Para llamarlos rápidamente, los usuarios pueden editar uno o más valores de atributos del dispositivo con antelación y almacenarlos como material. Por ejemplo, guarda el color, el patrón, la posición, el gráfico, etc. Los usuarios pueden invocar varios tipos diferentes de material al mismo tiempo, para cambiar rápidamente la posición, el color, el patrón y otros efectos de la luz durante el proceso de programación o durante una actuación.

6.1 Creación de Atajos

6.1.1 Creación de material

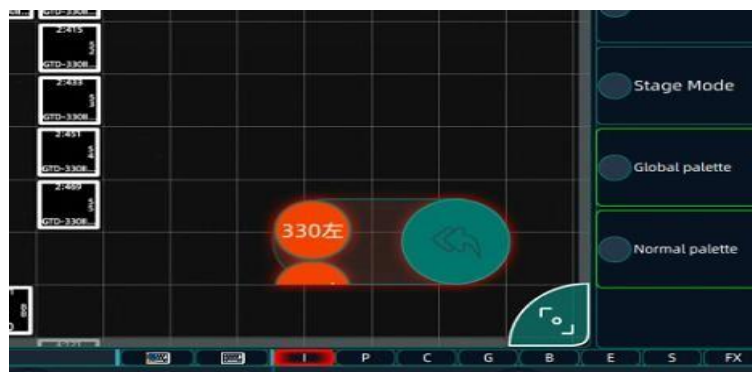


- 1). Pulsa el botón Borrar en el área de función para asegurarte de que los datos actuales se borran.
- 2). Selecciona el objeto para el que quieres crear un material y ajusta los valores del atributo que se va a almacenar
- 3). Abrir la ventana del material correspondiente
- 4). Pulsa el botón "Guardar" en la cinta para seleccionar "Material Global" o "Material Normal" desde la lista de funciones en el lado derecho de la pantalla.
- 5). Selecciona una ubicación en blanco en la ventana del material para guardar con éxito el material actual.

Observaciones:

Material global: Los accesorios de la misma biblioteca pueden compartir material para su uso.

Material normal: solo las luminarias con luces seleccionadas pueden usar este material



Los dos materiales están marcados con G y N, respectivamente, como se muestra en la figura:



6.1.2 Clasificación del material

Según el atributo de la luminaria, el material puede dividirse en: color, haz, efecto, atenuador, posición y material del patrón. El atributo correspondiente solo puede guardarse bajo el tipo de material correspondiente.

Material de color: contiene color, paleta de colores, CMY, CTO y otros atributos de color

Material de Rayo: Incluye Iris, zoom, enfoque, escarcha, corte y otros atributos.

Material de efecto: prismas, rotación de prisma, efectos y otros atributos

Material de atenuadores: atenuadores, estroboscópicos y otros atributos

Material de posición: posición X/Y

Material del patrón: patrón, rotación del patrón, etc.

6.2 Nombres del material

Los usuarios pueden personalizar el nombre del nombre o grafiti Material según sus necesidades.

6.2.1 Nombres del material

- 1) Abre la página donde quieres renombrar el Material
- 2) Selecciona "Nombre" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.
- 3) Selecciona la ubicación donde quieres renombrar el Material
- 4) Entra un nuevo nombre de Material
- 5) Selecciona "Aplicar" para completar el cambio de nombre y selecciona "Cancelar" para cancelar la operación actual.

6.2.2 Grafiti de materiales

- 1). Abre la página donde quieres renombrar el Material
- 2). Selecciona "graffiti" en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.
- 3). Selecciona la ubicación del Material donde se va a hacer la representación del graffiti
- 4). Colores y patrones personalizados de graffiti
- 5). Selecciona "OK" para completar la exhibición de graffiti.

6.3 Mover o copiar material

Los usuarios pueden mover la ubicación de los materiales almacenados o copiarlos para salvarlos según sus necesidades.

6.3.1 Material de movimiento

- 1). Abre la página donde quieres mover el Material 2).
- Selecciona el botón "Mover" en la cinta
- 3). Seleccione el Material a mover
- 4). Selecciona la ubicación a la que quieres moverte (el Material no está almacenado) y el movimiento está completo.

56.3.2 Copiar material

1). Abrir la página donde se encuentra el material a copiar 2).

Selecciona el botón Copiar en la cinta

3). Selecciona el material que se va a copiar

4). Selecciona la ubicación donde quieres copiar y almacenar el Material (el Material no está almacenado), y entonces puedes copiarlo.

Observaciones:

Los grupos de luz pueden copiarse a la página de diseño de la lámpara con el botón de copiar para recuperar rápidamente los grupos de luz. Se pueden guardar hasta 12 grupos en la página de diseño de la luminaria.



6.4 Selección de Atajos

Tras seleccionar la luz, el usuario puede llamar rápidamente al Material guardado según la demanda. Esto ahorra tiempo en ajustar los atributos correspondientes y es más cómodo y rápido.

1) Seleccione la luminaria, la posición o los atributos de atenuación de la luz

2) Abre la página de Material correspondiente y selecciona el Material que quieres llamar.

Nota: Si el atributo original del elemento tiene efectos relacionados, después de invocar el Material será el principio de prioridad posterior, cubriendo el efecto original. Por ejemplo: el luminario A ha ajustado el atributo de color como rojo, al llamar al luminario A almacenado como punto B, el color es verde. Material, el efecto del luminario A se muestra como punto B verde brillante.

6.5 Eliminación de Atajos

Los usuarios pueden eliminar Material no deseado según sus necesidades. Para evitar demasiados datos, que afecten al uso de la experiencia.

1) Haz clic en el botón Borrar en la cinta

2) Seleccione el material que se va a eliminar

3) Selecciona "Sí" para eliminar el Material actual, selecciona "No" para cancelar la operación actual.

Efecto incorporado

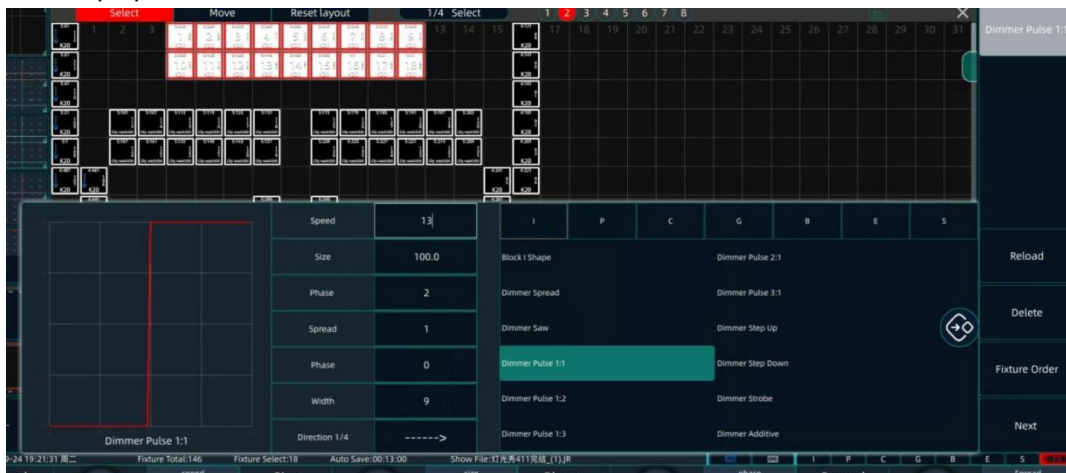
Los efectos integrados de la consola facilitan editar los efectos de iluminación más rápido. Un efecto incorporado es una acción secuencial que aplica datos preprogramados a un dispositivo para que se repita una y otra vez. Se pueden invocar efectos incorporados según el atributo de canal de la luminaria; los más utilizados son Efecto de Atributo Dimmer (I), Efecto de Atributo de Posición (P), Efecto de Atributo de Color (C), Efecto de Atributo de Patrón (G), Efecto de Atributo de Haz (B), Efecto de Atributo de Efecto (E) y Efecto de Atributo Especial (S), etc. Los usuarios pueden controlar el tamaño, la velocidad, el dimmer y la posición de los efectos integrados generados, y los accesorios pueden superponerse con muchos tipos diferentes de efectos integrados.

El generador de efectos incorporado no solo se utiliza en dispositivos informáticos con eje X\Y, sino que también puede emplearse en luminarias RGB o convencionales (las luminarias convencionales solo tienen un regulador de efecto), mediante conmutación

Los atributos de canal de las luminarias, el mismo tipo de efecto, es solo un atributo que produce el efecto del cambio; las luminarias pueden ser una variedad de colocación de efectos incorporados, superpuestas, resultando en efectos de iluminación escénica más brillantes.

6.1 Llamando a efectos integrados

- 1). Seleccionar la luminaria deseada y activar el brillo mediante los atributos de Posicionamiento o Atenuación; 2). Haz clic en "Efectos integrados" en la pantalla;
- 3). Seleccionar el efecto incorporado deseado. Diferentes efectos incorporados pueden cambiarse para llamar a través del atributo de la luminaria. El efecto integrado seleccionado se muestra con una barra de opciones, y se ejecutan múltiples efectos integrados con esta barra de opciones, para que los parámetros puedan ajustarse y modificarse en una etapa posterior.

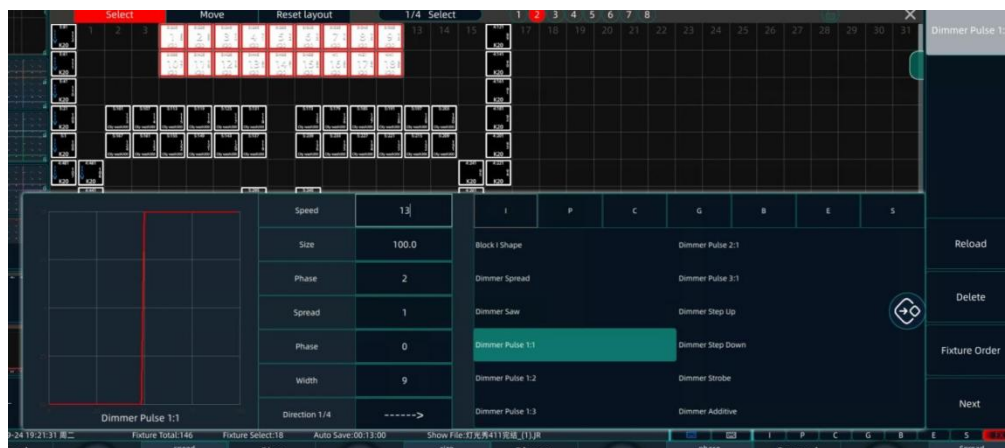


Los diferentes tipos de atributos incluyen: Efecto de Atributo Dimmer (I), Efecto de Atributo de Posición (P), Efecto de Atributo de Color (C), Efecto de Atributo de Gobo (G), Efecto de Atributo de Haz (B), Efecto de Atributo (E) y Efecto de Atributo Especial (S). El tipo de gráfico se mostrará en la página de Seleccionar efectos.

Cada efecto incorporado se basa en un atributo específico. Si un accesorio no tiene ese atributo, entonces los efectos incorporados para ese atributo no pueden aplicarse a ese accesorio. Por ejemplo, "Rainbow RGB" requiere que los canales RGB o CMY funcionen, mientras que los canales de color normales requieren el uso de un efecto incorporado como "Dithering de color 1".

7.2 Parámetros de efectos incorporados

Cada efecto tiene un parámetro de efecto por defecto. Modificando el parámetro de efecto, el usuario puede hacer que el incorporado obtenga un efecto diferente. Si hay más de un efecto integrado en marcha, el usuario puede activar el atributo Effect point-and-click para editar cualquiera de los parámetros de efecto integrados en ejecución.



Velocidad: La velocidad a la que se ejecuta el efecto incorporado. El efecto se pausa cuando los datos son 0

Tamaño: El rango de variación de los datos del canal. El efecto se suspende cuando los datos son 0

Ángulo: el ángulo máximo de una sola luminaria en funcionamiento, fórmula: $360^\circ \div \text{número total de luminarias}$

Grupo: Ajusta la agrupación media de los dispositivos de efectos integrados y permite personalizar el número de grupos para realizar el efecto en función del número de grupos.

Desplazamiento: ajusta la posición inicial cuando empieza a funcionar el efecto incorporado (0~360°)

Dirección: Alterna la dirección en la que se ejecutan los efectos integrados, la consola ofrece 4 configuraciones de dirección diferentes. "-->", "<--", "-><-" y "<-->". "

Los parámetros de efecto incorporados como velocidad, tamaño, ángulo, desplazamiento y grupo, los valores de los parámetros pueden modificarse girando la rueda codificadora.

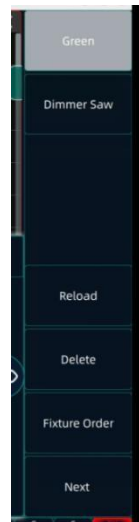
7.3. Editar Forma

1). Selecciona la lámpara deseada y enciende el brillo mediante la ubicación o el atributo de atenuación;

2). Haz clic en la "Forma incorporada" en la pantalla; 3). Selecciona la Forma incorporada deseada.

4). Haz clic en los parámetros del gráfico para mostrarlos en el área de la rueda de codificación y la edición de parámetros intermedios. Se puede editar.

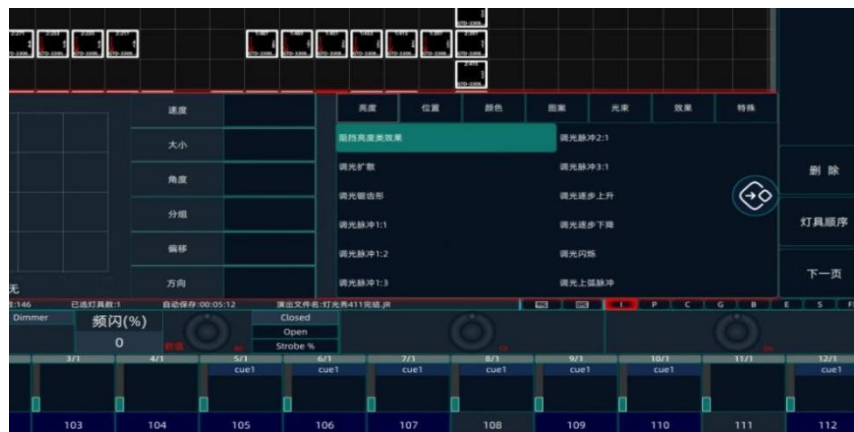
Si hay múltiples effects.as gráficas que se muestran en la figura:



7.4 Eliminar Forma

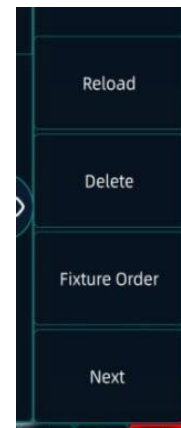
Tras llamar a varios efectos integrados, el usuario puede eliminar los efectos incorporados no deseados:

- 1) Haz clic en la opción de atributo de efecto que hay que eliminar
- 2) Haz clic en "Eliminar" para eliminar el efecto incorporado actual.



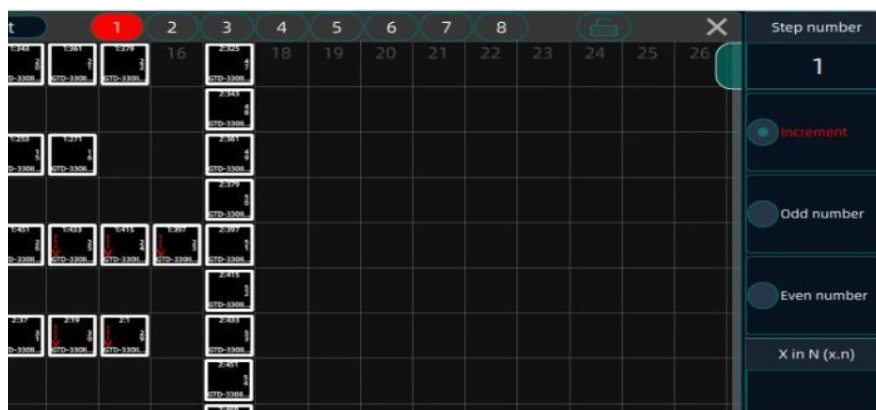
7.5 Recarga

Recargar hace que todos los efectos incorporados se recarguen y se ejecuten.



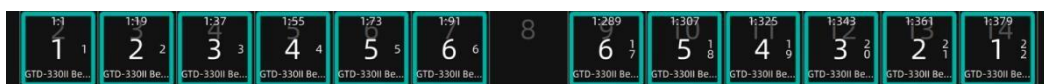
7.6 Orden de los pasos

Puedes establecer el orden de los accesorios al llamar a los efectos integrados.



Número de paso: puede establecer el número de serie del encendido

Incremento: según el número de serie del elemento de arranque, crecimiento automático. Por ejemplo, el número de serie es "1", un total de 6 lámparas, seleccionan el crecimiento automático, el número de serie de la



lámpara: 1,2,3,4,5,6

Par: Selección automática de los equipos con número par

Impar: Selecciona automáticamente los partidos con número impar

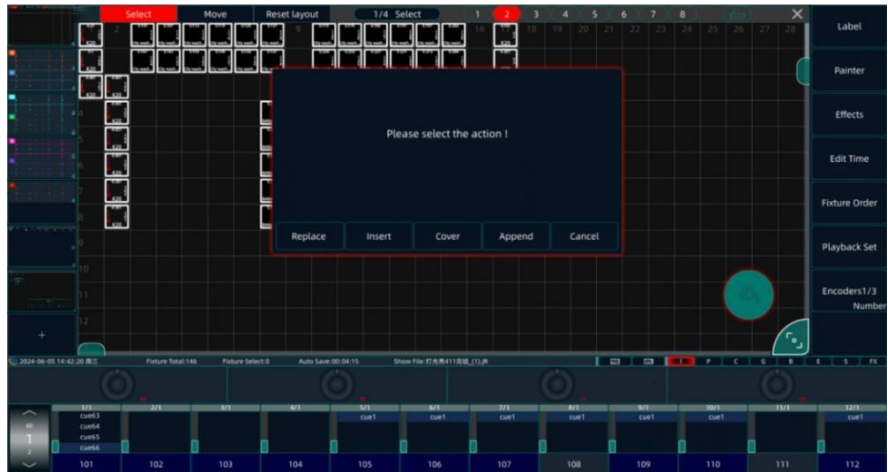
. Escena

La reproducción de la consola se divide en dos tipos principales: escenas de un solo paso y escenas de varios pasos. Las escenas de un solo paso son una de las bases más centrales de la serie.

8.1 Escena de salvación

- 1). Antes de empezar a editar el programa, haz clic en el botón "Borrar" para despejar el área de programación. 2). Seleccionar el equipo a editar
- 3). Ajustar la característica del luminario según sea necesario. (Solo se guardarán los partidos activados seleccionados) 4). Después de ajustar el atributo de la luminaria, haz clic en Guardar en el área de función (Guardar como luminaria)
- 5). Selecciona un botón de reproducción en blanco para guardar, o guárdalo directamente en la página de reproducción de la pantalla táctil

Nota: Si el botón de reproducción o el área de reproducción seleccionados ya tiene una escena guardada, aparecerá la siguiente interfaz y el usuario podrá seleccionar diferentes opciones según sus necesidades.



8.2 Escena de la carrera

8.2.1 Activar Escena

8.2.2 Ejecutar una escena guardada en un solo paso puede hacerse ejecutando directamente el fader de reproducción correspondiente.

También puede ejecutarse mediante el botón de Reproducción.

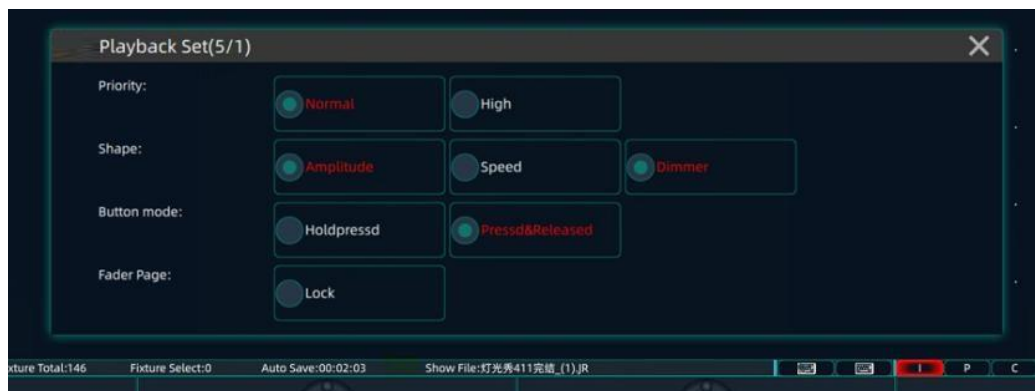
Observaciones:

El botón de reproducción sobre el fader de reproducción está en modo de control puntual.

Los botones bajo los faders de reproducción pueden configurarse en modo "Control largo" o "Control puntual" mediante la configuración de reproducción.

8.2.3 Configuración de reproducción

Haz clic en "Configuración de Reproducción" en el lado derecho de la pantalla para ajustar la prioridad de los faders de reproducción y para configurar los botones de reproducción para el control de puntos.



Prioridad: Para el mismo lote de accesorios, si la prioridad se pone en "Normal", se le dará prioridad; si se pone en "Alta", el que tenga la prioridad más alta tendrá prioridad.

Forma: Contiene amplitud, velocidad, Intensidad. **(El modo escena está configurado en modo fader 3, selecciona la función de efecto interna correspondiente, que puede controlarse mediante el fader.)**

Modo de botones: dividido en control de puntos y control largo, solo para que los botones de Reproducción bajo el fader se activen

Página del fader: Bloquea la página del fader, tras pasar la página, el fader de la página correspondiente permanece bloqueado. Por ejemplo: bloquear el putter número 9 de la primera página, tras pasar la página, el putter número 9 sigue conservando el

programar número 9 de la primera página.

8.3 Escena

8.3.1 Escenas en movimiento

- 1). Haz clic en el botón "Mover" en la cinta
- 2). Haz clic para seleccionar la escena donde hay que mover la posición
- 3). Selecciona una nueva ubicación para almacenamiento, es decir, completa el traslado de ubicación de almacenamiento de la escena

8.3.2 Copiando escenas

- 1). Haz clic en el botón "Copiar" en la cinta
- 2). Haz clic para seleccionar la escena de un solo paso a copiar
- 3). Selecciona una ubicación en blanco para almacenar y así completar la copia de la escena

8.3.3 Sustitución de escenas

- 1). Haz clic en el botón de guardar en la cinta
- 2). Selecciona la clave de escena para reemplazar la escena de paso único
- 3). Selecciona "Reemplazar" en la ventana emergente para completar el reemplazo de escena.

8.3.4 Fusión Escenas

- 1). Haz clic en el botón de guardar en la cinta
- 2). Selecciona el botón de escena para que la escena de un solo paso se vaya a fusionar
- 3). Selecciona "Fusionar" en la ventana emergente para completar la fusión de escenas.

8.3.5 Uso de escenas

- 1). Haz clic en el botón "Llamar" en la cinta.
- 2). Selecciona el botón de escena para la escena de un solo paso que quieres introducir
- 3). Este programa de un solo paso puede transferirse al área de programación.

8.4 Eliminación de escenas

Los usuarios pueden eliminar escenas no deseadas a tiempo según sus necesidades. Para encontrar rápidamente las escenas necesarias.

Eliminar el escenario de paso único modo 1:

- 1) Haz clic en el botón Borrar en la cinta
- 2) Selecciona la escena de un solo paso para eliminar
- 3) Selecciona "Sí" para eliminar la escena actual y "No" para cancelar la operación actual.
- 4) Las escenas almacenadas en los botones de Reproducción en el área de Reproducción también pueden eliminarse mediante

haz doble clic en el botón correspondiente a la escena de reproducción que debe eliminarse después de hacer clic en Seleccionar eliminar.

Eliminar el enfoque de escenario de un solo paso 2:

- 1) Haz clic en el botón Borrar en la cinta

- 1) Haz doble clic en la escena de paso único que hay que eliminar para eliminarla

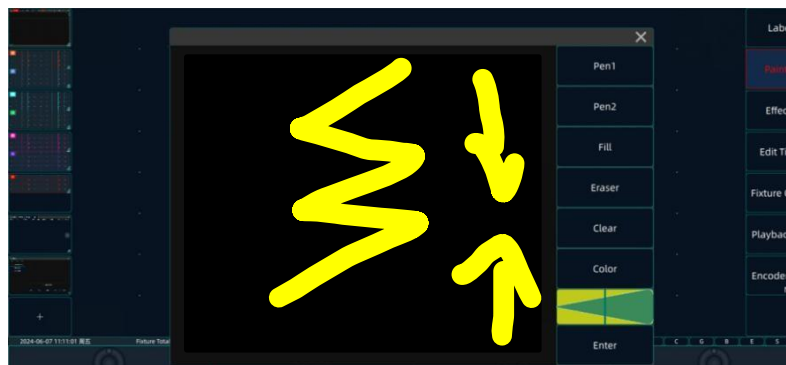
8.5 Cambio de nombre y escenas de graffiti

Los usuarios pueden personalizar el nombre o garabatear escenas de paso único almacenadas en la página de reproducción con pantalla táctil para una identificación y recuperación rápidas.

8.5.1 Cambio de nombre de escenas

- 1) Selecciona "Nombre" en la barra de herramientas a la derecha de la pantalla táctil.
- 2) Selecciona la escena que se va a renombrar
- 3) Nombre personalizado, selecciona "Aplicar" para guardar la operación actual; selecciona "Cancelar" para cancelar la operación actual.

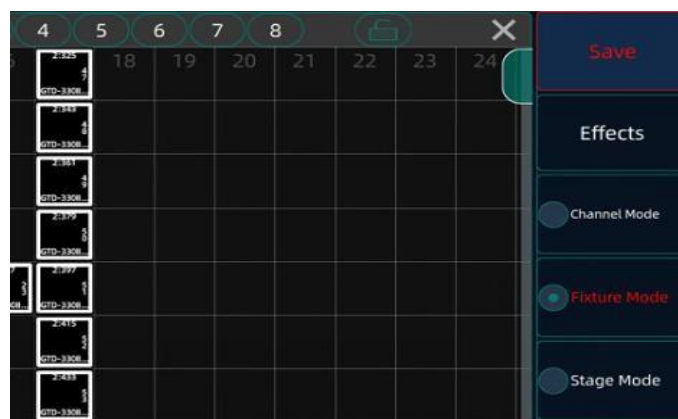
8.5.2 Graffiti de escenas



- 1). Selecciona "Graffiti" en la barra de herramientas a la derecha de la pantalla táctil.
- 2). Seleccionar la escena que se va a grafitear
- 3). Graffiti personalizado, con colores y tamaño de pincel cambiables
- 4). Selecciona "Aplicar" en el lado derecho de la pantalla de Graffiti para guardar la operación actual.
- 5). Para cancelar la operación actual, simplemente cierra la ventana actual.

8.6 Modo de guardado de escena

Esta consola tiene 3 modos de almacenamiento diferentes: modo canal, modo luminario y modo escenario. Los usuarios pueden elegir diferentes modos de almacenamiento según las necesidades.



8.6.1 Modo canal

En modo canal, solo se registra la información del atributo del luminario que indica que el foco ha sido activado o modificado. Por ejemplo, en modo canal, selecciona la lámpara para colocar la luz. No se mueven todos los demás atributos, ajusta el color del luminario a rojo y almacena una escena. Tras finalizar la operación actual y

Al revisar la escena almacenada, verás que la luminaria de campo no está encendida y tiene una luz roja.

Esto se debe a que el elemento de atenuador no se activa durante el almacenamiento de la escena y, por tanto, las luminarias no se iluminan. Por lo tanto, si necesitas que el atributo fixture de la escena se ejecute en modo de almacenamiento de canal, debes activar el atributo y luego almacenar la escena.

8.6.2 Modo de Luminaria

En modo de calendario, se registran todos los atributos del partido seleccionado. Por ejemplo, en modo luminaria, la luminaria seleccionada está posicionada para emitir luz. Todos los demás atributos no se moverán, ajusta el color del luminario a rojo y almacena una escena. Después de limpiar la operación actual, ejecuta la escena almacenada y verás que la lámpara se ilumina y emite luz roja.

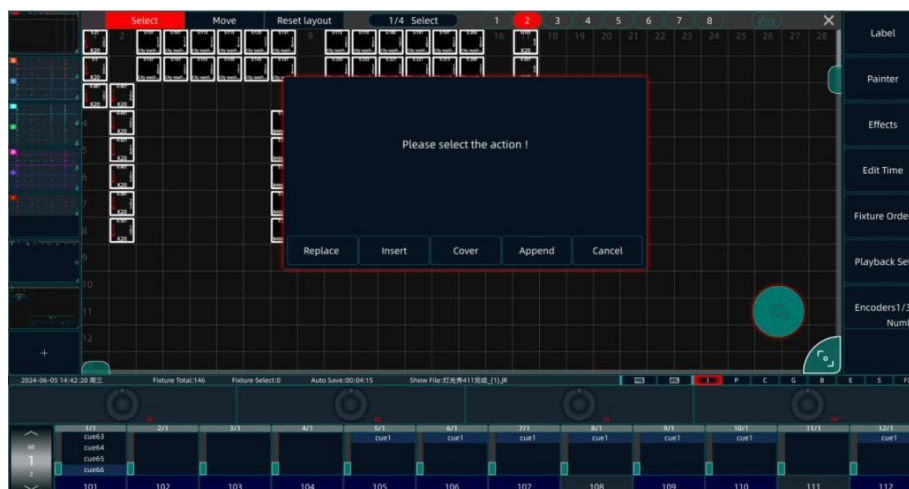
8.6.3 Modo Stage

Todos los atributos de un parche Patched se registran tanto si se selecciona como si no.

. Persecución

9.1 Creación de Chase

- 1). Antes de empezar a editar el programa, haz clic en el botón Borrar para despejar el área de programación.
- 2). Seleccionar el equipo a editar
- 3). Ajustar la característica del luminario según sea necesario. (Solo se guardarán los partidos activados seleccionados)
- 4). Después de ajustar el atributo de la luminaria, haz clic en Guardar en la cinta.
- 5). Selecciona un botón de reproducción en blanco para guardar, o guárdalo directamente en la página de reproducción de la pantalla táctil
- 6). Según lo anterior, edita la escena que debe almacenarse en el siguiente paso
- 7). Haz clic en "Guardar" y selecciona la ubicación donde quieres guardarlo.
- 8). Selección del modo de almacenamiento (modo canal, modo luminaria, modo escenario) según los requisitos
- 9) Haz clic en "Guardar", selecciona el mismo almacenamiento de clave de escena, a través de "Insertar" o "Añadir" para completar la escena de varios pasos



Para facilitar su funcionamiento, las escenas de varios pasos también pueden almacenarse directamente mediante la función de botón "Chase".

- 1) Selecciona el luminario que se va a editar y ajusta el atributo
- 2) Haz clic en el botón "Perseguir" en la cinta.
- 3) Selecciona un botón de Reproducción en blanco y haz doble clic en el primer paso para guardarlo, o puedes almacenarlo directamente en la página de Reproducción de la pantalla táctil.
- 4) Edita el siguiente efecto y luego selecciona el mismo botón o ubicación para guardarlo. Almacenará automáticamente

Como siguiente paso

9.2 Modo Persecución

Los modos de almacenamiento de escenas en varios pasos, como las escenas de paso único, pueden categorizarse en modos de Canal, Fijario y Escenario. Para más información, por favor consulte: Sección 7.6

9.3 Montaje Chase

En la escena de varios pasos, el usuario puede editar la escena de varios pasos para lograr el efecto deseado. Para modificar los efectos de una escena de varios pasos, primero necesitas ampliar la escena de varios pasos:

- 1) Haz clic en Expandir en la cinta
- 2) Seleccione el escenario de varios pasos a modificar
- 3) Cada paso de la escena multistep desplegada se almacena secuencialmente en el área de reproducción



9.3.1 Paso de reemplazo

- 1). El usuario edita la nueva escena que debe reemplazar a la existente según los requisitos; 2). Cuando termines de editar, haz clic en Guardar en la cinta.
- 3). Selecciona el botón Repetir para reemplazar el almacén de pasos y haz clic en "Reemplazar" para reemplazar este paso en el procedimiento original de varios pasos.

Nota: El programa original será sobrescrito y no podrá restaurarse tras el reemplazo, por lo que necesitas confirmarlo antes de operar.

9.3.2 Paso de inserción o añade

Tanto los pasos de inserción como los de añadir añaden un paso a la escena original de varios pasos. Un "paso insertado" es un paso añadido antes del paso en cuestión; Un "paso añadido" es un paso añadido después del paso en cuestión.

- 1). El usuario edita la nueva escena que debe reemplazar a la existente según los requisitos; 2). Cuando termines de editar, haz clic en Guardar en la cinta.
- 3). Selecciona la ubicación donde quieres insertar o añadir un paso, y luego haz clic y selecciona "Insertar" o "Añadir" para añadir un paso.

9.3.3 Paso de fusión

En el paso de fusión, puedes añadir nuevos procedimientos basándote en el paso original, que puede ser el mismo accesorio o diferentes tipos de accesorios. Por ejemplo, si el paso original solo tiene luz de haz, puedes añadir el efecto de una luz par fusionando los escalones; O si el paso original solo tiene la posición del haz y los atributos de color, puedes añadir el efecto de un prisma o un patrón fusionando los pasos.

- 1) El usuario edita los accesorios y efectos de escena que deben añadirse según los requisitos
- 2) Cuando termines de editar, haz clic en Guardar en la cinta.
- 3) Selecciona el paso donde quieres fusionar los efectos, haz clic en él y selecciona "Fusionar" para fusionar los efectos actuales.

Nota: Si el atributo de las lámparas en el efecto fusionado entra en conflicto entre sí, el efecto original de la escena será reemplazado por el principio de dar prioridad a este último. Por ejemplo: un efecto original de lámpara a partir de luz roja en el punto B, el paso de fusión también tiene lámpara A, el efecto es prisma + luz verde. Después del paso de fusión, el nuevo efecto es prisma de punto B + luz verde. Por lo tanto, en el paso de fusión, debes tener cuidado de no activar el atributo de las lámparas que no necesitan modificaciones.

9.3.4 Eliminación de pasos

Si necesitas eliminar un paso en una escena de varios pasos, en el caso de expandir una escena de varios pasos:

- 1) Haz clic en el botón "Eliminar" en la cinta.
- 2) Selecciona la tecla de reproducción que corresponde al paso a eliminar.
- 3) Selecciona "Sí" para eliminar el paso actual y "No" para cancelar la operación actual.

Nota: El paso de eliminación es irreversible, así que debes proceder con precaución.

9.4 Persecución en Avance

Los escenarios de varios pasos pueden configurarse en diferentes modos de ejecución según las necesidades; uno es "seguir el anterior", es decir, tras ejecutar el primer paso, el segundo seguirá automáticamente. La otra es el "disparador de tecla GO", que significa que, tras ejecutar un paso, se detiene en la última acción y tienes que hacer manualmente GO+, GO- para ejecutar el siguiente paso.

Después de guardar una persecución, si quieres cambiar el modo de ejecución, selecciona "Editar tiempo" en la barra de herramientas a la derecha de la pantalla táctil y luego selecciona la escena de varios pasos para la que quieres configurar el modo de ejecución.

9.4.1 Modo Avanzar

(1) En modo GO, si todos los pasos están configurados en "Esperar para ir", después de ejecutar el fader de escena, la escena de varios pasos se mantendrá en la última acción del primer paso; si quieres ejecutar el siguiente paso en secuencia, tienes que pulsar la tecla "GO+" para activarla, y cada vez que la pulses, Correrá un paso. Si ya has corrido hasta el último paso, empezará desde el primero, y así sucesivamente. Si se pulsa GO- ejecutará el paso anterior del paso actual; si ya es el primer paso, ejecutará el último paso del paso múltiple actual, y así sucesivamente.

(2) En modo "GO", si un paso está configurado en "Después de Anterior", el paso actual puede seguir automáticamente al anterior sin activar la tecla GO.

9.4.2 Después del modo anterior

(1) En el modo de seguimiento, puedes configurar el tiempo de FADE IN, FADE OUT o DELAY IN para cada paso.

(2) En modo seguir, si un paso está configurado en "Esperar para ir", el paso actual se mantendrá en la última acción del paso anterior, y tendrás que activarlo con la tecla GO para continuar ejecutando el siguiente paso.

(3) Si solo el primer paso está configurado en "Esperar para ir" y los otros ajustes son "Después de Antes", después de que el putter ejecute la escena, se mantendrá en el primer paso de la escena y necesitas pulsar el botón GO+ para ejecutar el siguiente paso. Tras el final de la ejecución, seguirá estando en el primer paso de la escena.

(4) Si solo el último paso está configurado en "Esperar para ir" y los demás en "Después de lo anterior", después de que el putter ejecute la escena, ejecutará automáticamente cada paso de la escena de varios pasos y se mantendrá en el último paso de la escena.

Si pulsas el botón "Pausa" durante una escena de varios pasos en los modos Seguir y GO, el paso actual de la escena se detendrá automáticamente. (Si necesitas soltar la pausa, haz clic en el botón de pausa otra vez para retomar la normalidad).

9.5 Ajustes de tiempo de escena

En escenarios de paso único, el usuario puede establecer el tiempo del escenario de paso único según sea necesario. 1). Selecciona "Editar el tiempo" en la barra de herramientas a la derecha de la pantalla táctil.

2). Selecciona la escena de un solo paso para la que necesitas editar el tiempo 3). Establece el tiempo del paso actual y guarda



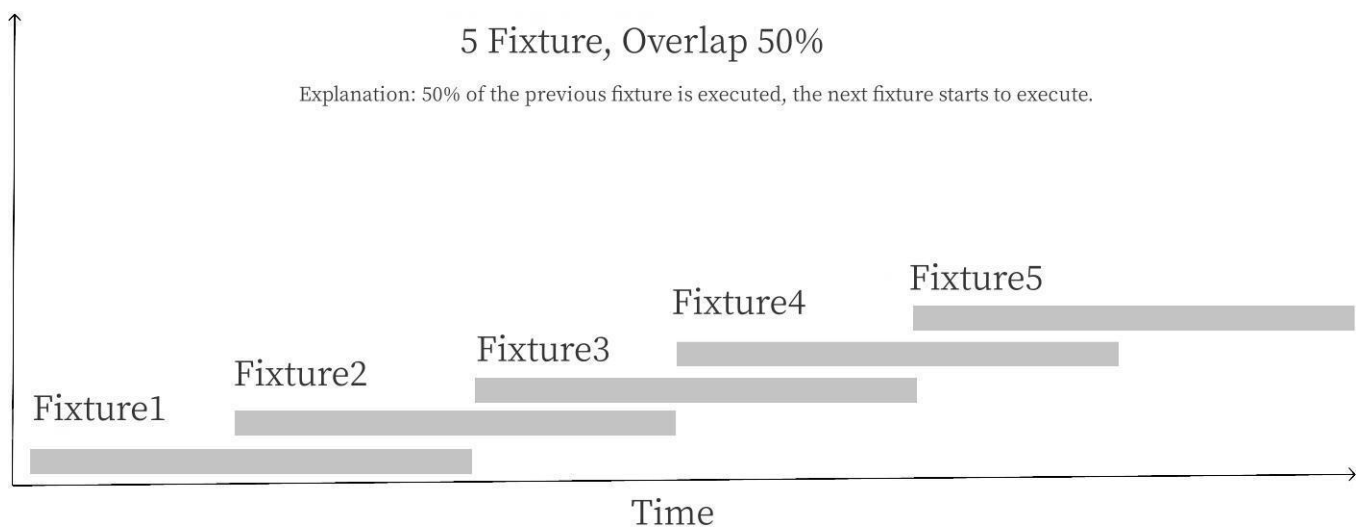
Retraso en la entrada: Al ejecutar una escena, el tiempo de "retraso en la entrada" comienza primero, es decir, el tiempo de espera antes de que la escena se ejecute.

Fade In: Controles de canal que pueden actuar sobre HTP y LTP, como el fundido de entrada de los canales dimmer y el tiempo de acción de los canales de deslizamiento.

Fade Out: Puede usarse para el control de canales HTP, por ejemplo, desvaneciendo desde canales de dimmer. (Si se usa tiempo de fundido de salida, cambia a modo de entrada o de salida de fundido)

Solapamiento de accesorios: cuando la función de solapamiento se cambia a 0, el tiempo de ejecución del paso del programa se divide por igual entre cada accesorio.

Solapamiento del esquema apilado, **solapamiento 50%, por ejemplo:**



Modo:

(1) Modo de fundido en el modo: Trabajo de retardo en la entrada, fundido en la entrada y solapamiento en tiempo.

(2) Modelo de entrada y salida: fundido de entrada, de salida y el tiempo juega un papel.

(3) Modo Fade to Fader: para realizar el efecto de luz persecutiva. (También puede usarse para que los valores de los accesorios cambien con los faders)

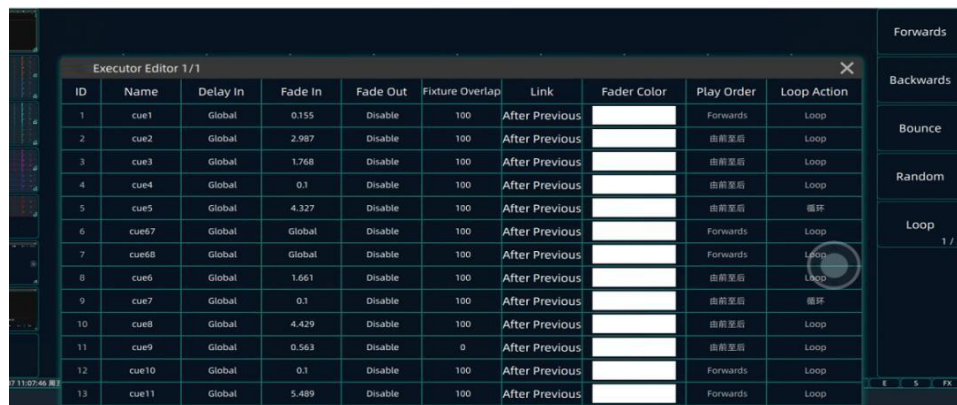
(4) Modo de fundido cruzado: cuando se ejecutan otras escenas, la escena con el modo alternativo se ejecuta y otras se verá obligada a cerrarse. (Salir de la escena alternativa, las demás vuelven a la normalidad)

Color del fader: El color del fader correspondiente puede configurarse a medida.

9.6 Ajustes de tiempo de persecución

En la persecución, el usuario puede establecer la hora del escenario de varios pasos según sea necesario. 1). Selecciona "Editar el tiempo" en la barra de herramientas a la derecha de la pantalla táctil. 2). Selecciona la persecución para la que necesitas editar la hora

3). Establece el tiempo para cada paso y guarda



ID	Name	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Fader Color	Play Order	Loop Action
1	cue1	Global	0.155	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
2	cue2	Global	2.987	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
3	cue3	Global	1.768	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
4	cue4	Global	0.1	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
5	cue5	Global	4.327	Disable	100	After Previous		由前至后	循环
6	cue67	Global	Global	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
7	cue68	Global	Global	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
8	cue6	Global	1.661	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
9	cue7	Global	0.1	Disable	100	After Previous		由前至后	循环
10	cue8	Global	4.429	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
11	cue9	Global	0.563	Disable	0	After Previous		由前至后	Loop
12	cue10	Global	0.1	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
13	cue11	Global	5.489	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop

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

Fade In: Controles de canal que pueden actuar sobre HTP y LTP, como el fundido de entrada de los canales dimmer y el tiempo de acción de los canales de deslizamiento.

Fade Out: Puede usarse para el control de canales HTP, por ejemplo, desvaneciendo desde canales de dimmer. (Si se usa tiempo de fundido de salida, cambia a modo de entrada o de salida de fundido)

Solapamiento de dispositivos: cuando la función de entrelazado se cambia a 0, el tiempo de ejecución del paso del programa se divide a partes iguales entre cada accesorio.

Enlace: La forma de ejecutar una escena multistep puede clasificarse como "seguir el paso anterior" o "disparador del botón GO". Para más información, consulte **8.4 Ejecutando una escena de varios pasos**.

Color del fader: El color del fader correspondiente puede configurarse a medida.

Orden de reproducción:

- (1) Hacia adelante: corriendo del primer al último paso
- (2) Hacia atrás: corriendo del último paso al primer paso
- (3) Rebote: corre del primer paso al último, y luego del último al primer paso, una y otra vez
- (4) Aleatorio: escenarios de varios pasos se ejecutan arbitrariamente en cualquier paso de la persecución

Tipo de bucle:

- (1) Bucle: Ejecutar el escenario de varios pasos en un bucle en el orden de ejecución.
- (2) Parada en el final: en el orden de ejecución, detente en el último paso de la escena

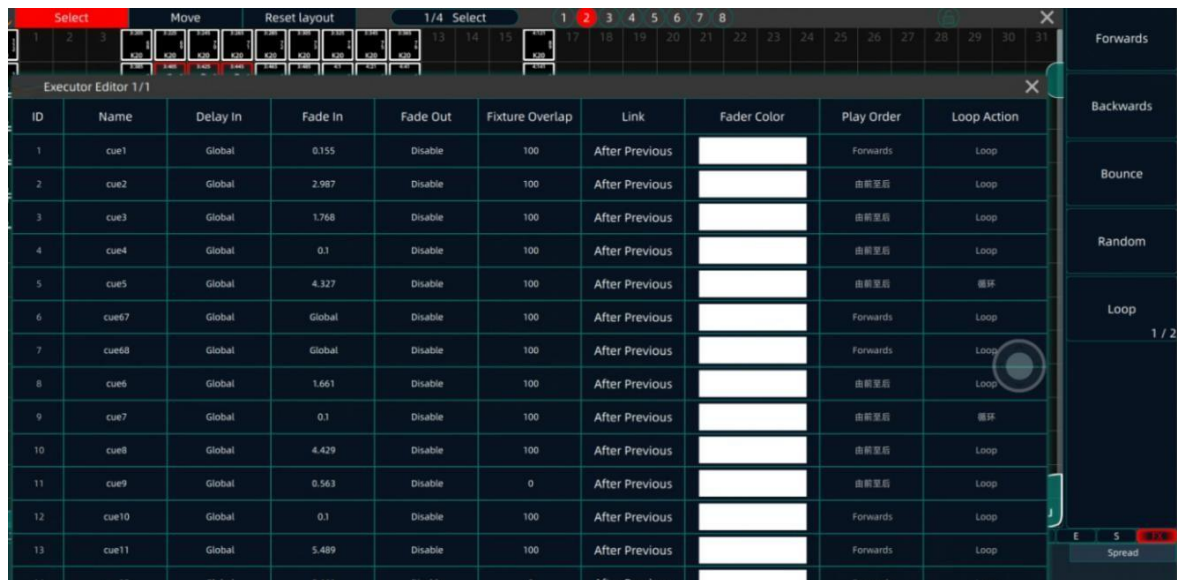
Velocidad: En una persecución, esta velocidad es el tiempo entre pasos. Este tiempo es global y puede establecerse individualmente para cada paso de un paso de varios pasos.

Cross Fade: En una persecución, este cross fade es el fundido del tiempo de espera al tiempo de fundido durante el

intervalo paso a paso. 100% significa que todo el tiempo es tiempo de desvanecimiento y el tiempo de espera es 0; Cuando los datos son 50, significa que el 50% del tiempo total es tiempo de desvanecimiento, y el resto del tiempo es tiempo de espera, y otros valores, etc.

9.7 Modificar el tiempo del atributo

1> [Menú principal] - -> [Hora de edición] - -> Seleccionar señal- -> Haz clic en la number.as de señal que se



ID	Name	Delay In	Fade In	Fade Out	Fixture Overlap	Link	Fader Color	Play Order	Loop Action
1	cue1	Global	0.155	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
2	cue2	Global	2.987	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
3	cue3	Global	1.768	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
4	cue4	Global	0.1	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
5	cue5	Global	4.327	Disable	100	After Previous		由前至后	循环
6	cue6	Global	Global	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
7	cue7	Global	Global	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
8	cue8	Global	1.661	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
9	cue9	Global	0.1	Disable	100	After Previous		由前至后	循环
10	cue10	Global	4.429	Disable	100	After Previous		由前至后	Loop
11	cue11	Global	0.563	Disable	0	After Previous		由前至后	Loop
12	cue12	Global	0.1	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop
13	cue13	Global	5.489	Disable	100	After Previous		Forwards	Loop

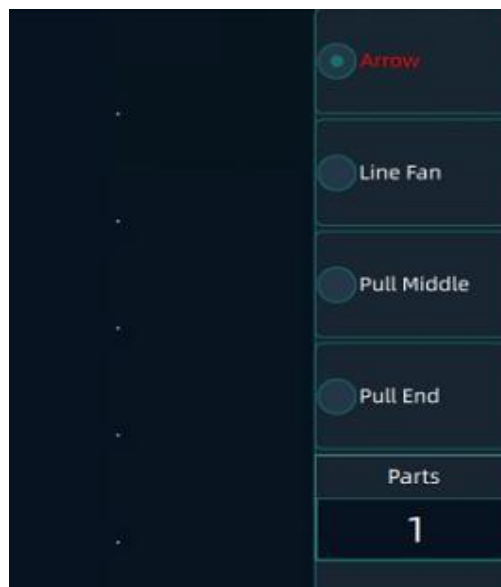
muestra en la figura:

2> Descripción (F) es el tiempo gradual y (D) el tiempo de retardo.

3> Modificar el tiempo de gradiente deseado de atributos en la tabla de atributos. Usa similar a atributo [retardo] y atributo [progresivo].

. Fan

El modo abanico es el despliegue de una serie de valores de luminaria que se han seleccionado. Se utiliza principalmente horizontal y verticalmente para dar al haz un aspecto disperso.



Flecha: cuanto más cerca del primer y último partido de cada grupo, mayor es el cambio, y el cambio

está en la dirección opuesta.

Abanico de línea: cuanto más cerca de la última luz de cada grupo, mayor es el cambio.

Medio de tirar: cuanto más cerca del centro de cada grupo de luces, mayor es el cambio.

Extremo de tirar: cuanto más cerca esté la primera y la última luz de cada grupo, mayor es el cambio, y el cambio va en la misma dirección.

Piezas: Dependiendo del número de accesorios, los accesorios se organizan en diferentes grupos, permitiendo realizar múltiples formas.

Observaciones:

El ventilador se ve afectado por el orden de selección de los partidos, que puede cambiarse en función de los requisitos del lugar.

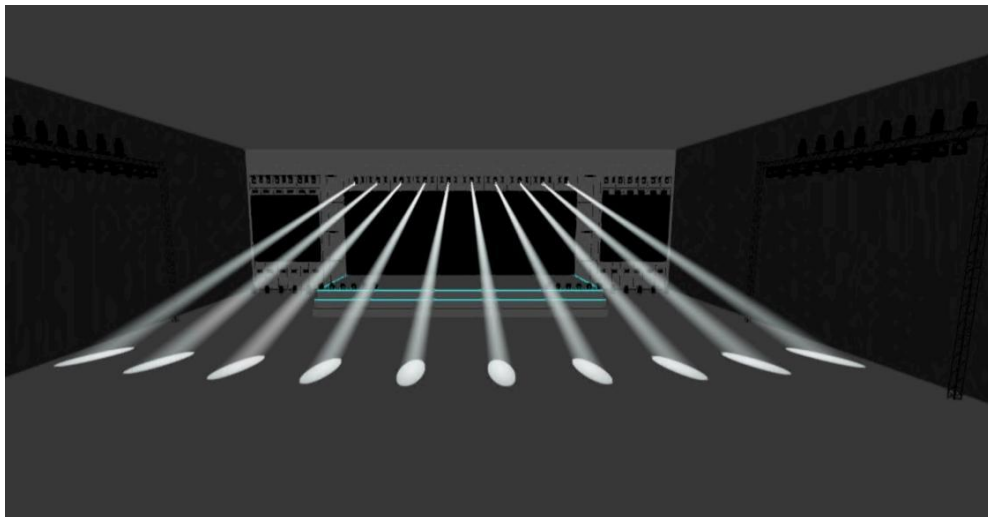
10.1. Usar efecto de abanico

1) Selecciona un conjunto de luminarias (luminaria de 4 o superior)

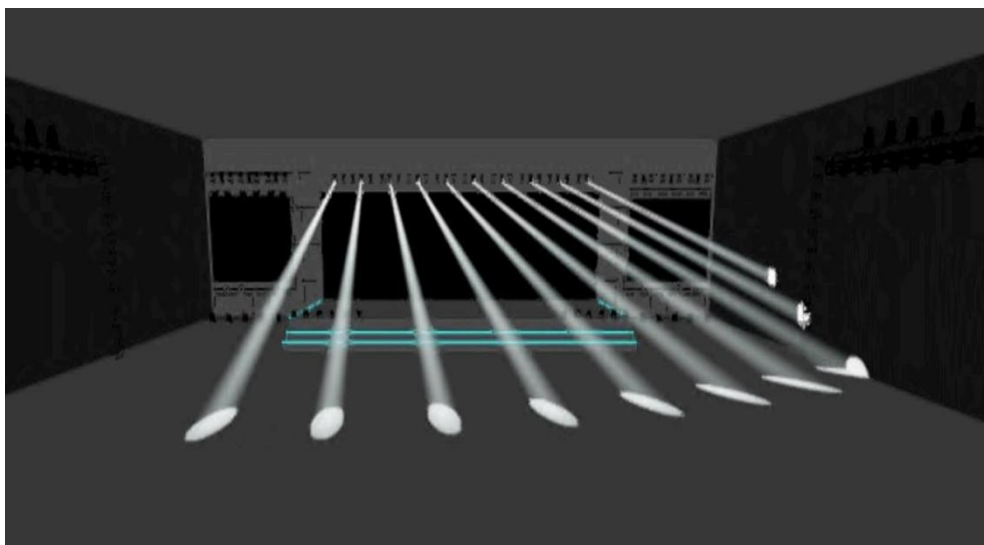
2) Haz clic en el botón [FAN]

3) Selecciona el tipo de abanico e introduce el grupo de divergencia. De la siguiente manera:

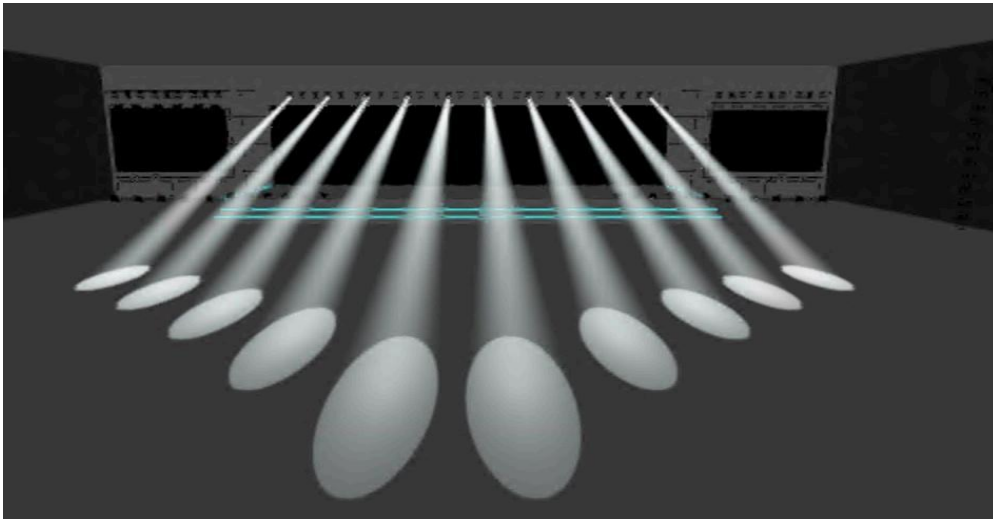
[Flecha] - -> Expansión simétrica en ambos extremos del centro.



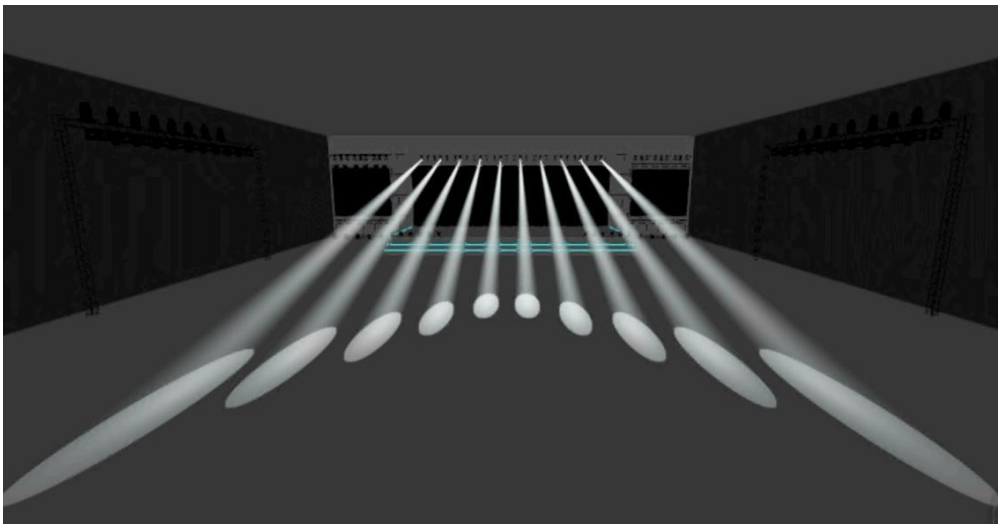
[Ventilador de línea] - -> Orden de selección de luz es pequeño - -> gran expansión.



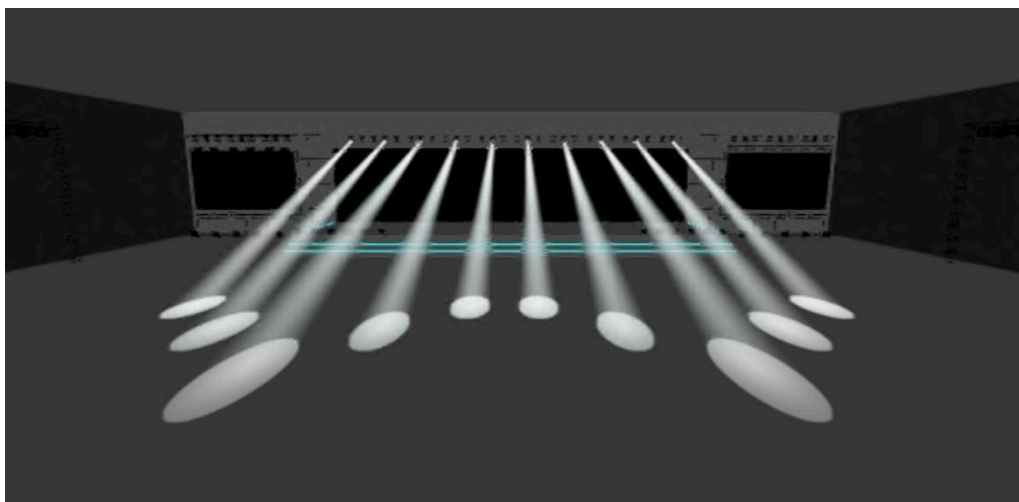
[Tira en el centro] - -> Ambos extremos del orden del fuego están fijos en el centro.



[Extremo de tirar] - -> Orden de los accesorios en medio de la distribución de extremos fijos.



[Piezas] - ->Dependiendo del número de accesorios, los accesorios se organizan en diferentes grupos, permitiendo realizar múltiples formas.



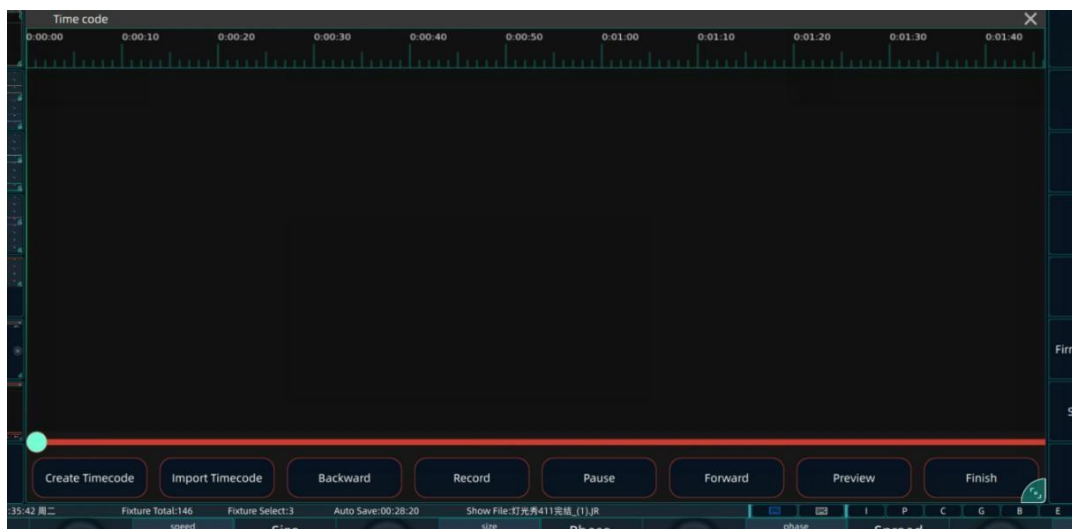
Código de tiempo

La consola dispone de un reproductor de música integrado. Los usuarios pueden grabar la secuencia de la escena, así como la hora mediante código de tiempo, que puede guardarse y reproducirse directamente para mayor comodidad.

11.1 Crear código de tiempo

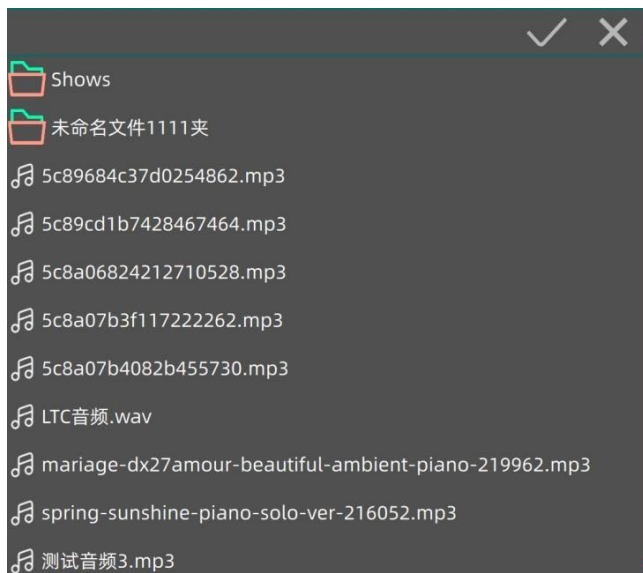
1> Crear una herramienta para espectáculos de luces musicales.

Haz clic en [Área de pantalla táctil] Área vacía -> [Código de tiempo] como se muestra en la figura:



1> Haz clic en Crear código de tiempo y abre la ventana para seleccionar audio.

(Nota: el archivo de audio debe colocarse en el U-disk y solo leer el archivo del U-disco) como se muestra en la figura:

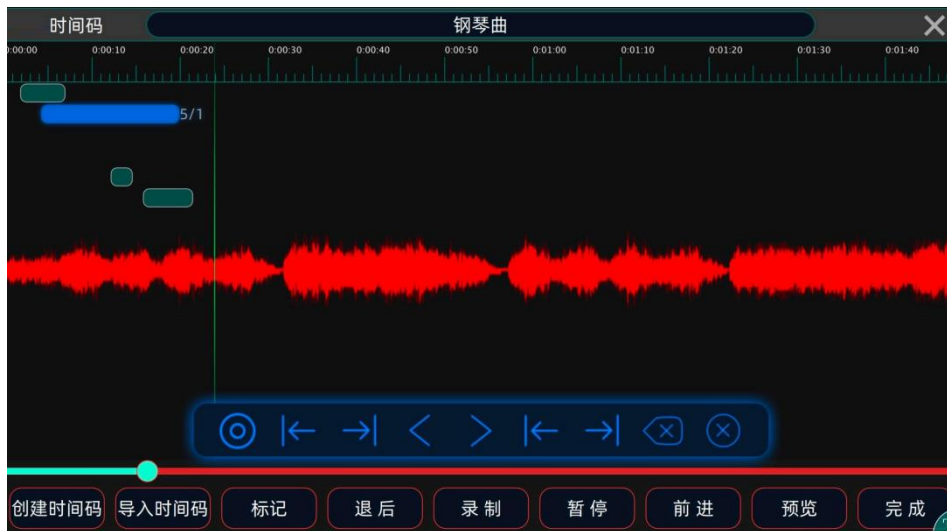


2> Selecciona el archivo de audio deseado y luego haz clic en el [✓] en la esquina superior derecha.

3> Introduce el nombre de un espectáculo de luces en el cuadro de diálogo saliente. Nota: Este nombre aparecerá en la lista de espectáculos de luces

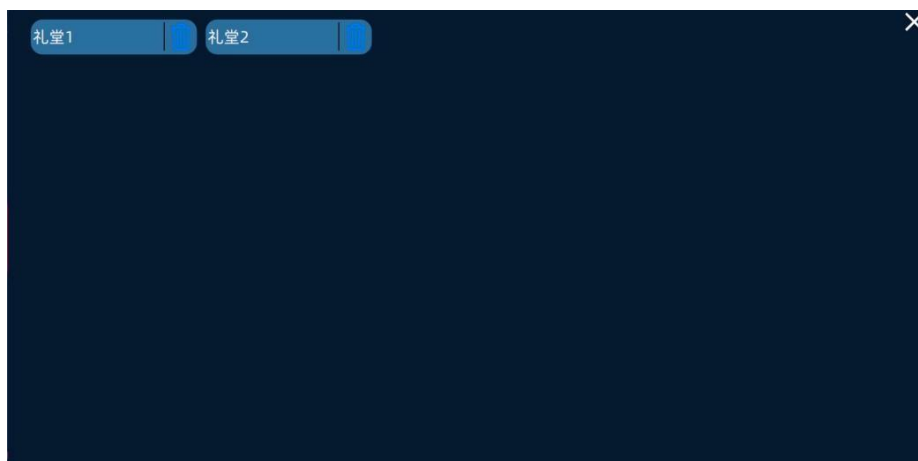
4> Haz clic en [Grabar] para comenzar la grabación, y la señal en ejecución se grabará en el código de tiempo.

5> Haz clic en [Terminar] para terminar la grabación. El espectáculo de luces grabado se conservará. Y sincronizados con el programa list.as mostrado en la figura:



11.2 Código de tiempo de importación

1> Haz clic en el código de tiempo de importación y abre el código de tiempo de importación window.as mostrado en la figura:



2> Haz clic en el programa que necesitas importar, puedes importarlo al editor de código de tiempo. 3> Haz clic en el icono de eliminar. Eliminaré el show.as que se muestra en la figura:



[Backback] 1 segundo atrás al grabar

[Disco] Empieza a grabar cuando el Cue en ejecución esté registrado en el código de tiempo. [Pausa] Pausa la grabación

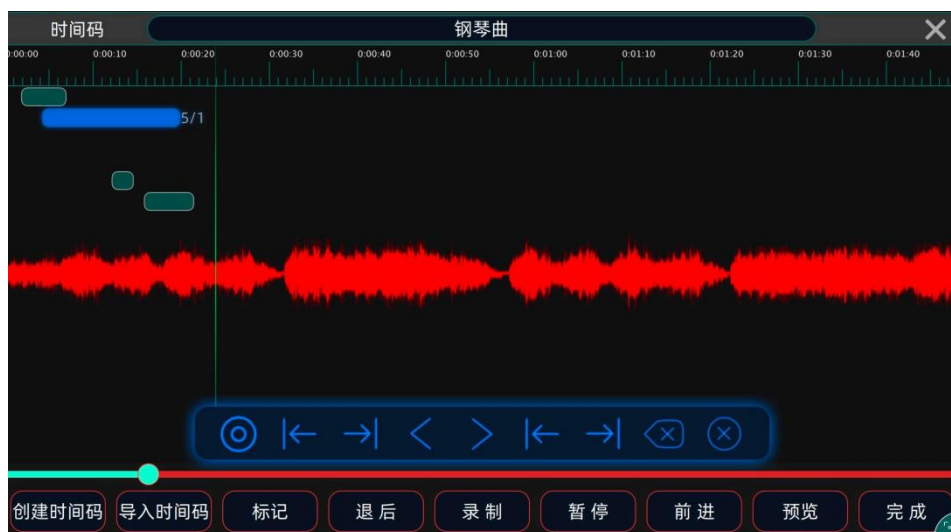
[Adelante] Avanzar durante 1 segundo mientras

grabas [Vista previa] Previsualizar el espectáculo de luces grabado

[Finalizar] Terminé la grabación. El espectáculo de luces grabado se conservará. Y sincroniza con la lista de programas.

11.3 Código de tiempo de edición

Proporciona una sencilla herramienta visual de edición de código de tiempo, y la marca de código de tiempo se muestra selected.as en la figura:



Menú de barras: como se muestra a continuación:



De izquierda a derecha están:

Arrastra / oculta el menú de la barra. Ocultar también limpia el código de tiempo seleccionado y marca el estado seleccionado. Selecciona la marca de código de tiempo para extender el punto de inicio hacia la izquierda.

Selecciona la marca de código de tiempo para extender el punto de inicio hacia la derecha. Selecciona el marcador de código de tiempo que se mueve hacia la izquierda.

Selecciona el marcador de código de tiempo para moverte a la derecha. Selecciona el punto final a la izquierda.

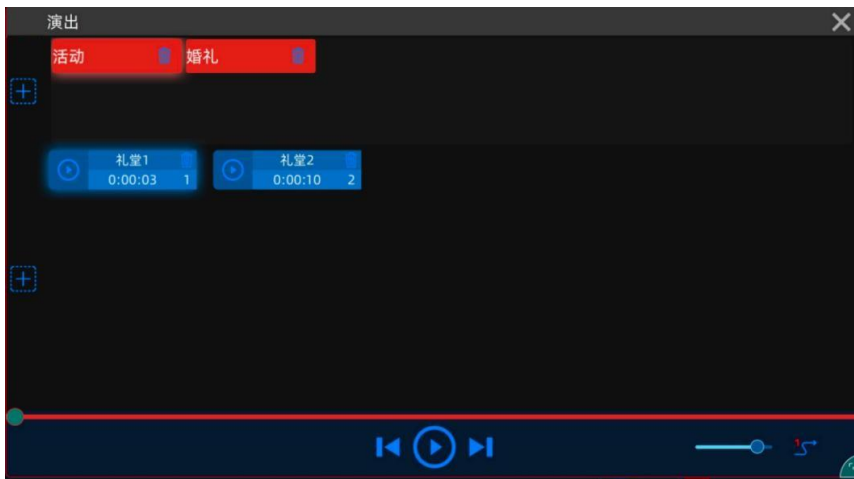
Selecciona el código de tiempo para extender el punto final hacia la derecha. Elimina el marcador de código de tiempo seleccionado.

Elimina todos los marcadores de código de tiempo.

11.4 Personalizar lista de programas

Función de personalización de listas de mostrar Puedes organizar y crear listas de programas de forma flexible. 1> Crear una herramienta para espectáculos de luces musicales.

Haz clic en [área de pantalla táctil] Área vacía - -> [Mostrar] como se muestra en la figura:



2> pulsando el primer + a la izquierda e introduciendo el nombre se añadirá una lista de programas.

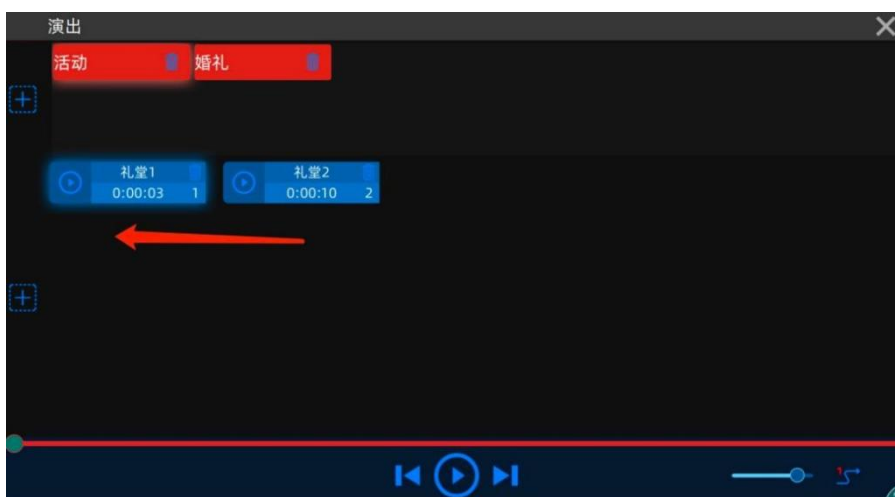
3> Haz clic en el segundo + a la izquierda para mostrar todos los espectáculos de luces de la console.as mostrados en la figura:



4> Haz clic en el programa que quieres añadir a la columna del programa. Se puede added.as mostrar en la figura:



5> Pulsa y mantén pulsado el programa de lista de arrastre para ajustar el order.as mostrado en la figura:



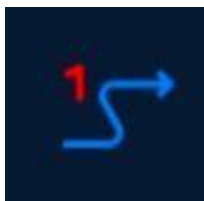
6> Haz clic en el icono de borrar del programa. Nota: Esta operación no eliminará los archivos del programa. Simplemente elimina la lista como se muestra en la figura:



11.5 Modo de juego

Cuatro muestran modos de reproducción, respectivamente:

Toca el single de una vez:



Bucles de lista:



Ciclo único:



Lista aleatoria:



11.6 MIDI

El dispositivo de entrada MIDI es necesario 1> Crear una herramienta de espectáculo de luces musicales.

Haz clic en [Área de pantalla táctil] Área vacía - -> [MIDI] como se muestra en la figura:



2> El perfil del menú es similar al disparador de audio [Crear MIDI] Crear un espectáculo de luces de disparo MIDI.

[Disco] Empieza a grabar cuando el Cue en ejecución esté registrado en el código de tiempo. [Avance] Haz una vista previa del espectáculo de luces grabado.

[Guardar] Guarda el espectáculo de luces

grabado. [Importación] Importa el

espectáculo de luces MIDI. [Enlace MIDI]

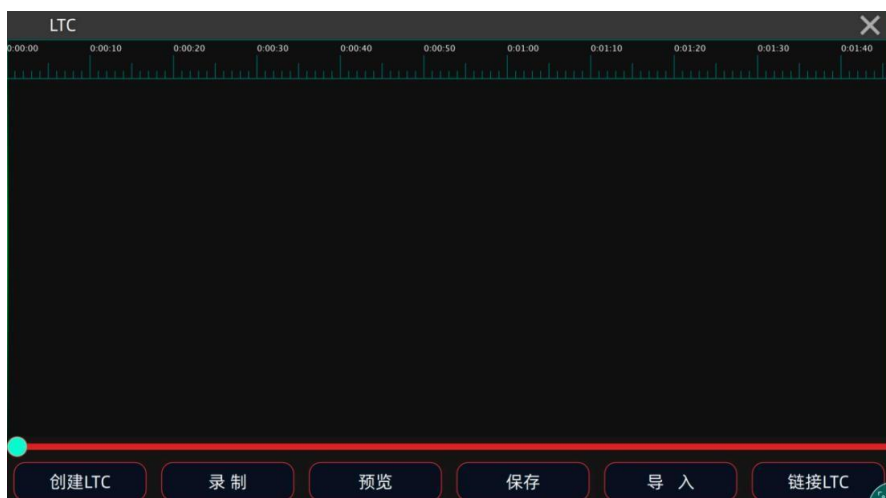
Conecta el dispositivo de entrada MIDI.

11.7 LTC

El equipo de entrada LTC es necesario

1> Crear una herramienta para espectáculo de luces musicales.

Haz clic en [Área de pantalla táctil] Área vacía - -> [LTC] como se muestra en la figura:



2> El perfil del menú es similar al disparador de audio [Crear LTC] Crear un espectáculo de luces de disparador LTC.

[Grabación] Empieza a grabar cuando el Cue en ejecución esté registrado en el código de tiempo.

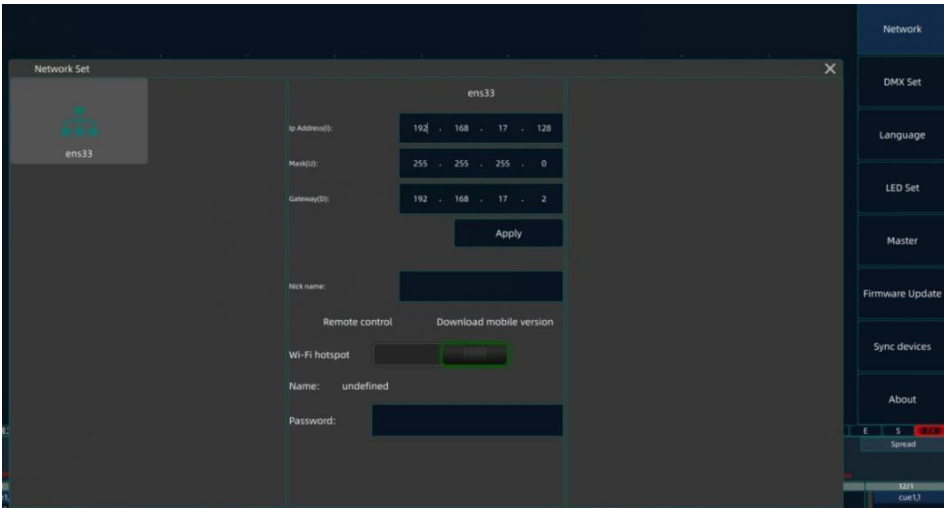
[Avance] Haz una vista previa del espectáculo de luces grabado. [Guardar] Guarda el espectáculo de luces grabado. [Importación] Importa el espectáculo de luces de largo plazo. [Link LTC] Enlace al dispositivo de entrada LTC.

Configuración del sistema

La consola **MAGNUM 8.16** ofrece a los clientes un terminal móvil propietario y es compatible tanto con sistemas Android como iOS.

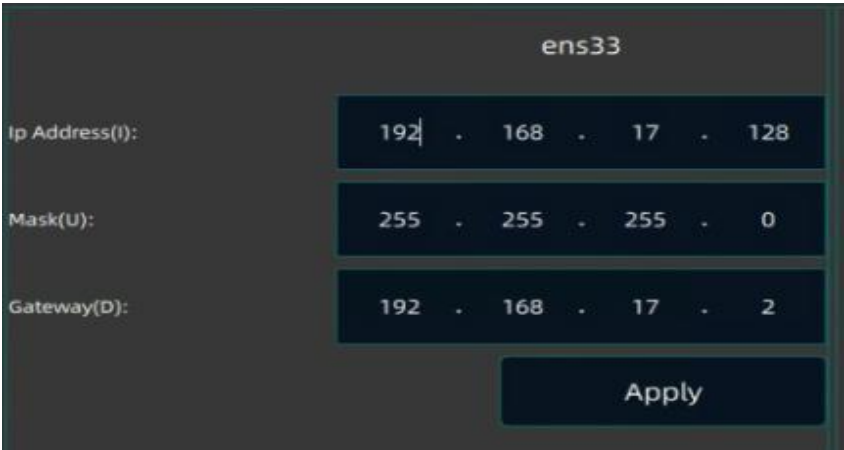
12.1 Configuración de la red

Abre la ventana de Configuración de Red en [Sistema] - -> [Configuración de Red]. Como se muestra en la figura:

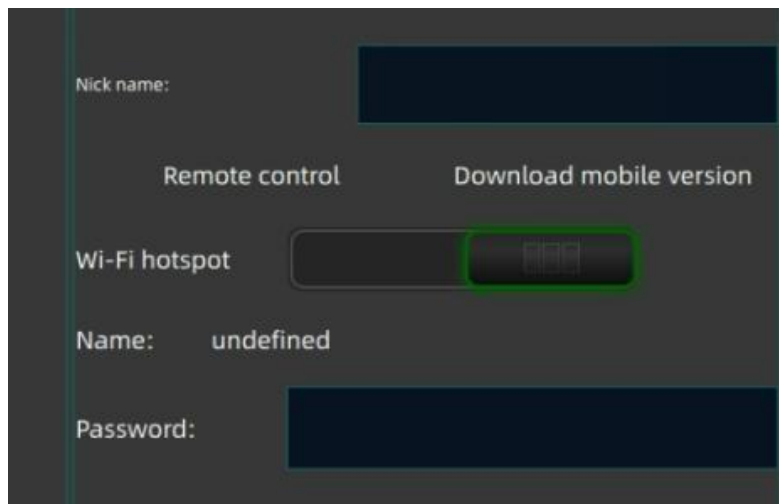


12.1.1 Configuración de red

Los usuarios pueden personalizar la dirección IP de red, la máscara de subred y la pasarela según sea necesario. 1> Modificar la dirección IP, editar la dirección IP y hacer clic en [Aplicar]. Como se muestra en la figura:



2> Establece el nombre de la consola, que aparece en la aplicación móvil y la lista WIFI también es un alias de aplicación del console.as mostrado en la figura:



3> Modifica la contraseña del punto de acceso y abre el punto de acceso (hotspot). Abrir la consola trasera crea un punto de acceso WIFI con un nombre. Para aplicaciones, control central y la conexión a la consola, así como el mantenimiento de la consola.

4> Descargar aplicación móvil, descargar la etiqueta de aplicación móvil proporciona descargar el código QR

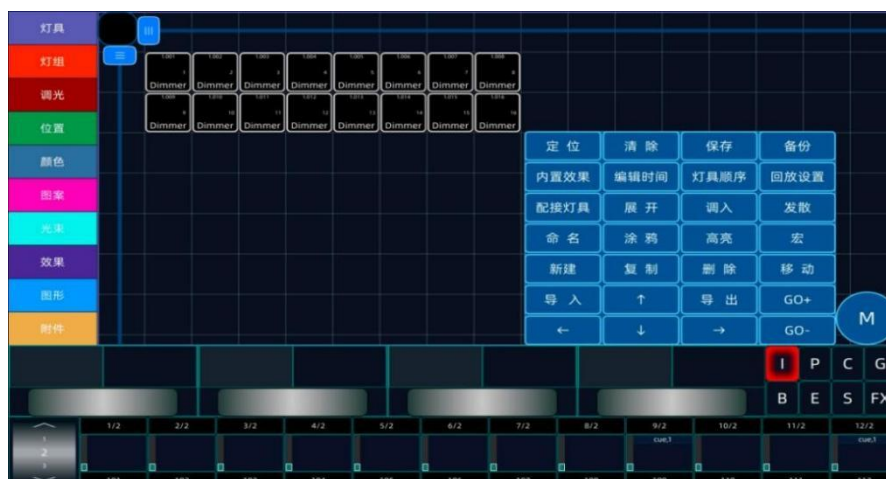
5> La consola **MAGNUM 8.16** tiene una tarjeta de red inalámbrica incorporada. Puede conectarse al WIFI según sea necesario.

NOTA: Para una mayor cobertura en distancia es necesario colocar un router conectado en el puerto ART NET De la consola



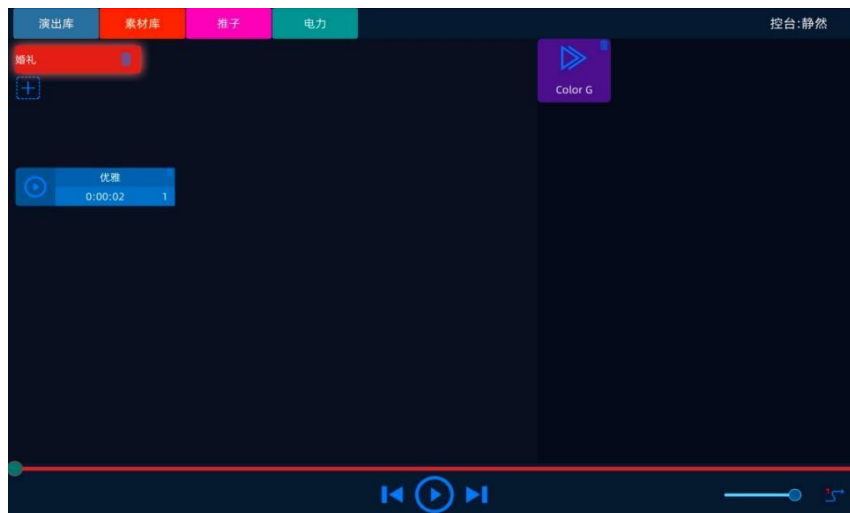
12.1.2 Modo avanzado

El modo avanzado de aplicación móvil para consola **MAGNUM 8.16** proporciona la gran mayoría de las funciones de la consola. Puede cumplir con los requisitos de programación simple operativo mostrado en la figura:



12.1.3 Modo de Control Inteligente

El modo de control inteligente del terminal móvil de la consola **MAGNUM 8.16** proporciona la función de control inteligente para la reproducción de espectáculos de luces. En lugar de tecnología de iluminación profesional.



1) El modo de funcionamiento es el mismo que el de la consola **MAGNUM 8.16** [rendimiento].

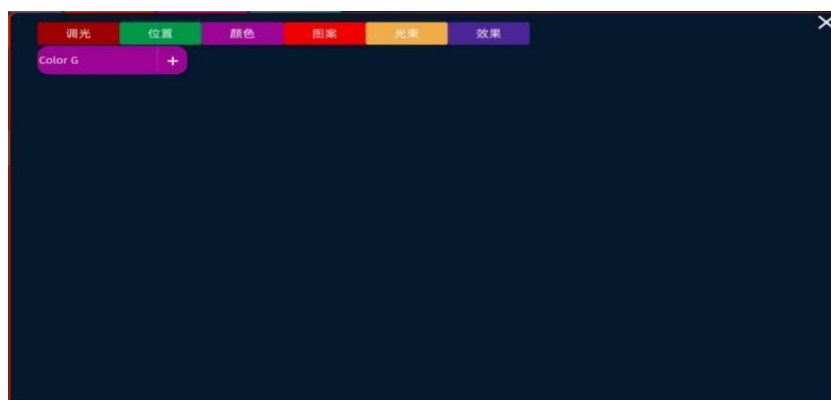
2) A la derecha personaliza la ventana de materiales. Conveniente para llamadas de programas. Lista de actuaciones:

Lista todos los programas en la consola **MAGNUM 8.16** Puede añadirse a los programas seleccionados según sea necesario.



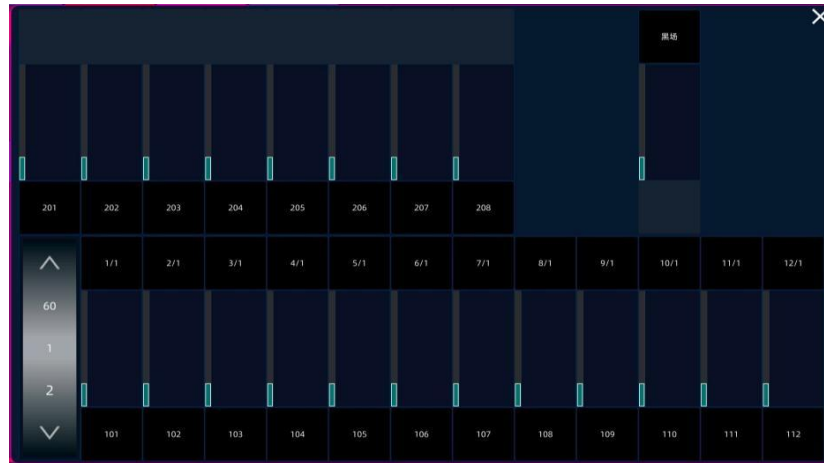
Lista de materiales:

Incluye todo el material de la consola **MAGNUM 8.16**. Puede añadirse a la lista de materiales de los programas seleccionados según sea necesario.



Reproducción:

Ventana del fader, respuesta en tiempo real al programa del fader.



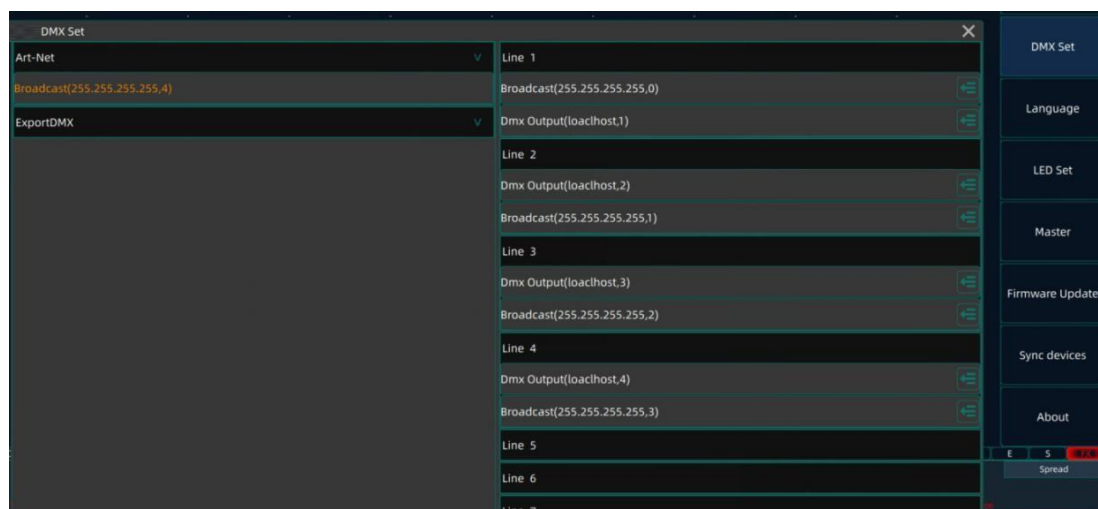
Sistema eléctrico:

La ventana eléctrica proporciona la función de control del armario eléctrico. Controla el encendido y apagado del armario eléctrico correspondiente



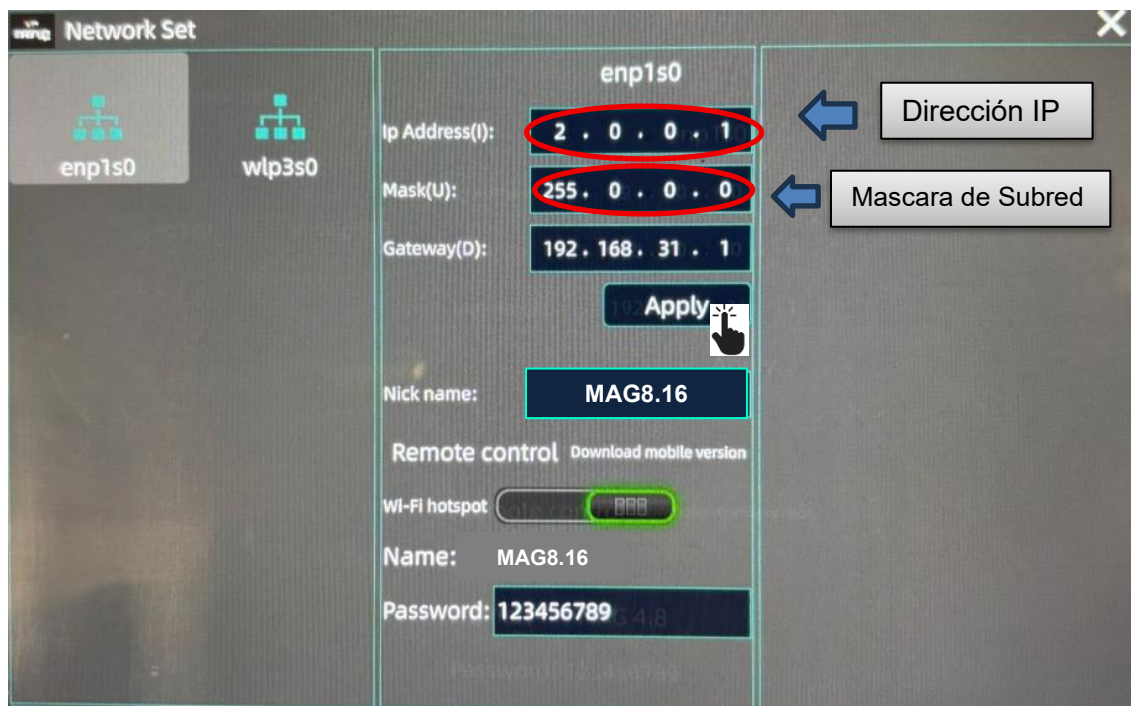
12.2 Extension y Ruteo DMX

Los usuarios pueden establecer si cada vía necesita usar el puerto de salida de red según la demanda.



Al usar el control de señal ART-NET, el modo de difusión debe asignarse a cada línea correspondiente.

Nota: Al conectar ART-NET, es necesario cambiar la dirección IP al mismo segmento de red que la consola. Por ejemplo, la IP de la consola es 2.0.0.1, y la IP de ART-NET debe modificarse a 2.0.0.2. Mientras el valor del último párrafo sea diferente y damos Aplicar.



1> La consola **MAGNUM 8.16** proporciona 8 líneas DMX, y una línea puede conectarse con múltiples salidas DMX.

2> La información del controlador de red y de la difusión de red (255.0.0.0) se muestra en el menú de red.

3> El menú de salida DMX muestra las 8 direcciones de salida de los puertos DMX [A B C

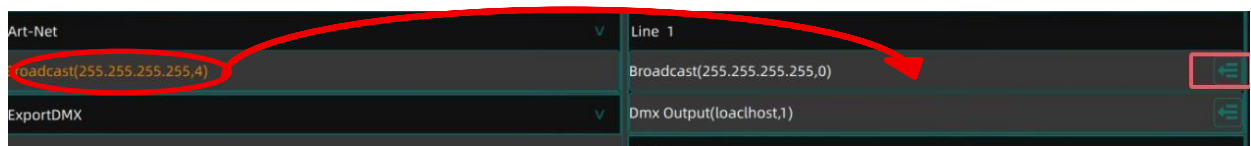
D E F G H]. 4> La mitad derecha muestra la información del parche de la línea.

5> Modo de distribución: seleccione la salida de red o DMX a conectar- -> Haz clic en la línea que se conectará a la línea correspondiente.

En la mayoría de los Nodos ART NET el ruteo a cada salida debe de ser Broadcast (255,255,255,255,0)

Recordemos que el Universo 0 será el Universo 1, Universo 1 será el 2 y así sucesivamente.

6> Solo se debe de seleccionar el universo correspondiente a la salida ART NET se marcará de lado derecho como se muestra en la figura:



Los universos se van a ir habilitando teniendo el patch correspondiente y el layout en la consola

En nuestro **NODE 8** Marca los puertos ART NET ya habilitados en la consola con la siguiente nomenclatura **ArtNet8-DMXO(2.0.0.2,0)** En Color Azul Asi es más fácil su vinculación y evita incertidumbres ante el usuario con respecto a su conexión solo hay que rutear las salidas correspondientes Como se muestra en la imagen

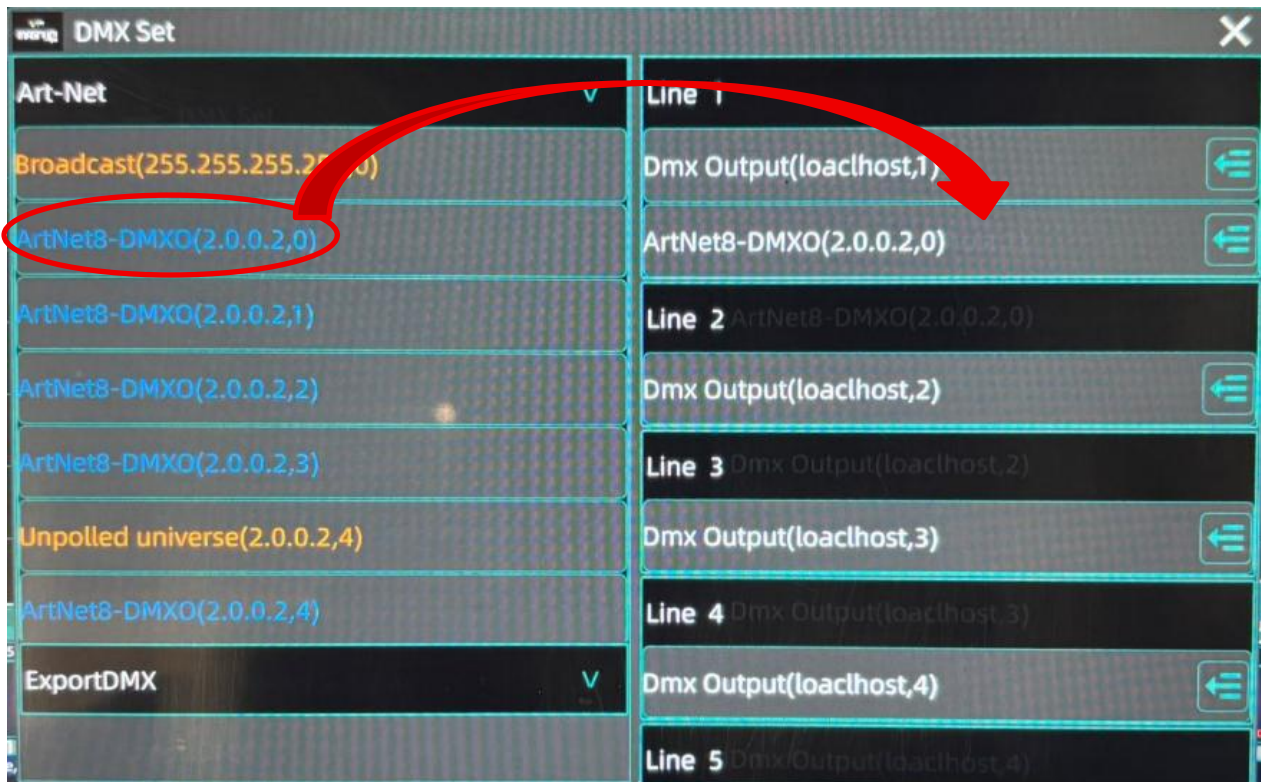
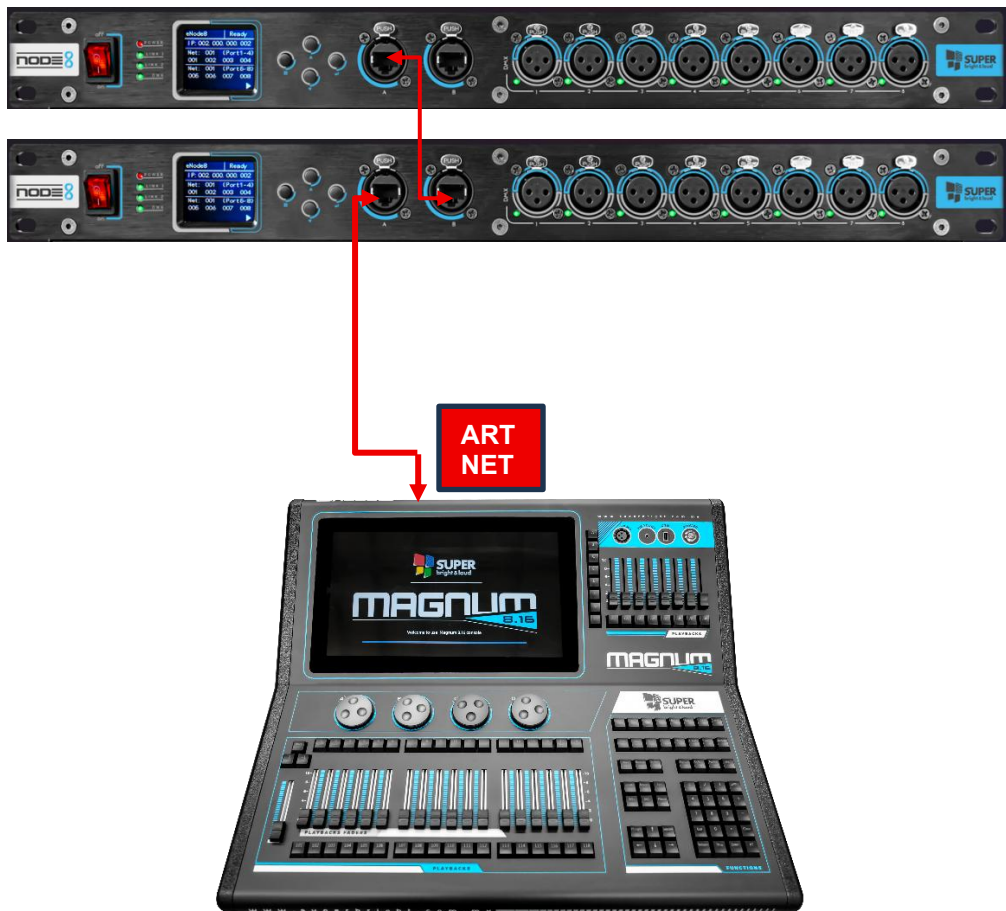
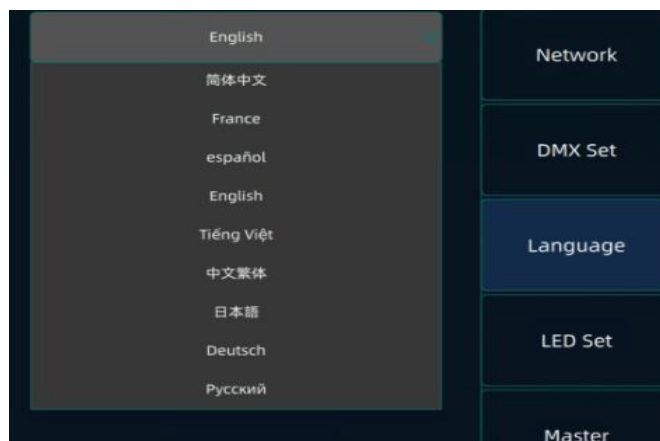


DIAGRAMA DE EXPANSIÓN A 16 UNIVERSOS



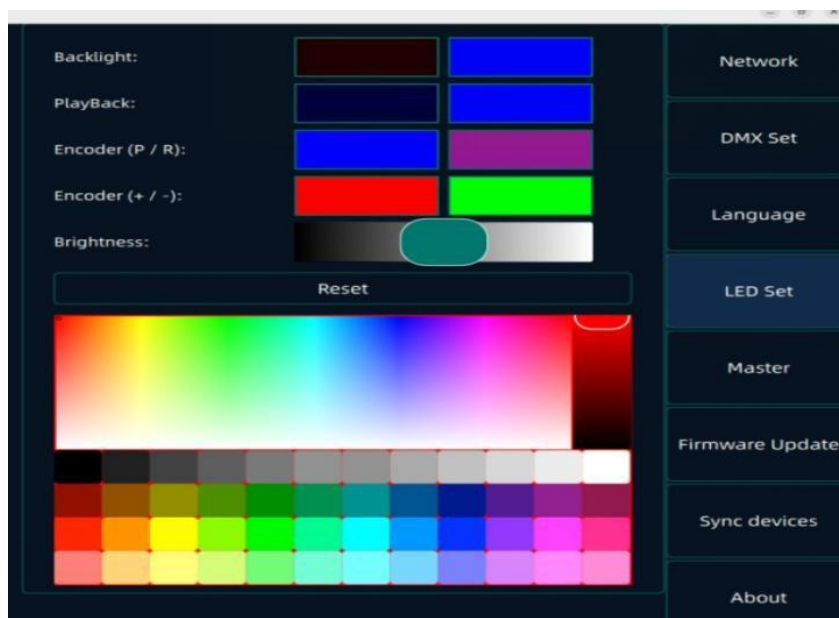
12.3 Idioma

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



12.4 Configuración del LED

La consola tiene opciones integradas de varios idiomas, y la opción predeterminada de fábrica es chino simplificado.

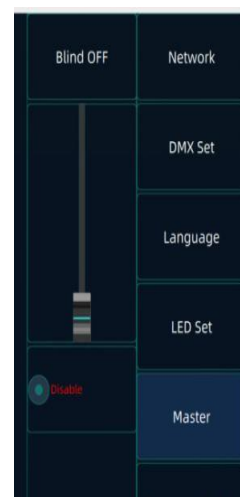


- 1) Retroiluminación: ajusta el color del botón y pulsa el color.
- 2) Reproducción: establece el color constante y el color de ejecución del área de reproducción.
- 3) Codificador (P/R): ajusta el color del codificador y presiona la rueda.
- 4) Codificador (+/—): ajusta el color de la rueda del codificador hacia adelante y hacia atrás.
- 5) Brillo: ajusta el brillo del LED.
- 6) Reinicio: restaurar el color del LED a los valores predeterminados de fábrica.

12.5 Maestro

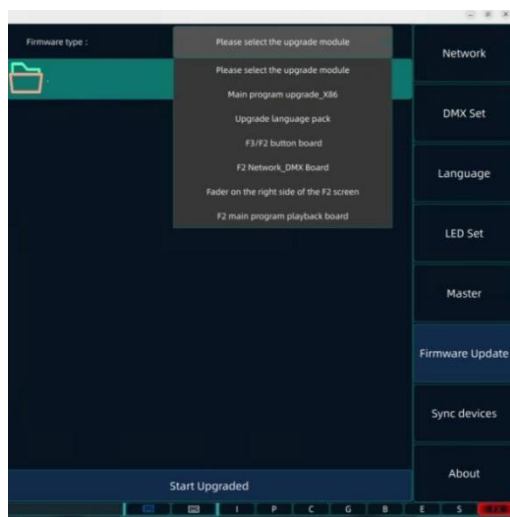
Los usuarios pueden elegir si activan la función de control maestro según sus propias necesidades.

Cuando el campo negro está activado, el fader maestro correspondiente y la clave de campo negro son válidos; Cuando el campo negro está desactivado, el fader maestro correspondiente y la clave de campo negro son inválidos.



12.6 Actualización de firmware

Tras actualizar la nueva versión, los usuarios pueden insertar el archivo de actualización en la memoria USB para actualizar la versión. Para garantizar la seguridad de los datos, se recomienda hacer una copia de seguridad de tus datos antes de actualizar la versión.



- 1). Haz clic en "Actualización de firmware" para entrar en la categoría de firmware.
- 2). Inserta la memoria USB, haz clic en "Tipo de firmware" y selecciona
- 3). Selecciona "Programa Update_X86 principal" para encontrar el archivo de actualización correspondiente.
- 4) Haz clic en "Iniciar Actualización", se completa el reinicio de la consola.

12.7 Sincronizar dispositivos

Cuando el botón no sea válido, haz clic en Sincronizar dispositivos.

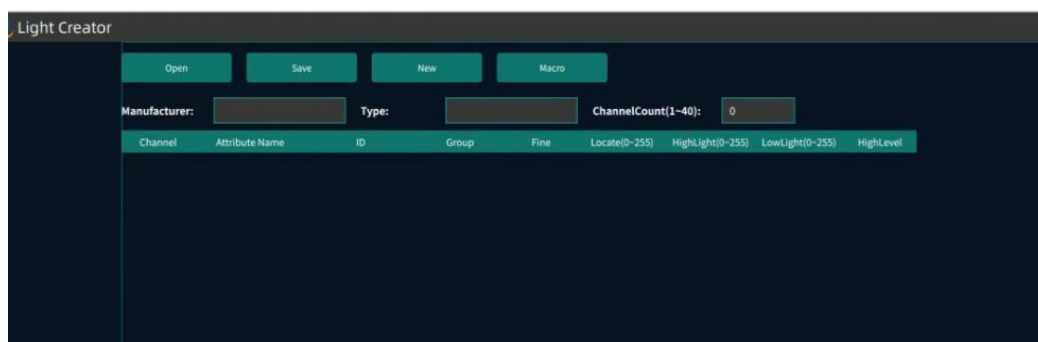
12.8 Acerca de

Consulta la información sobre la versión de consola.

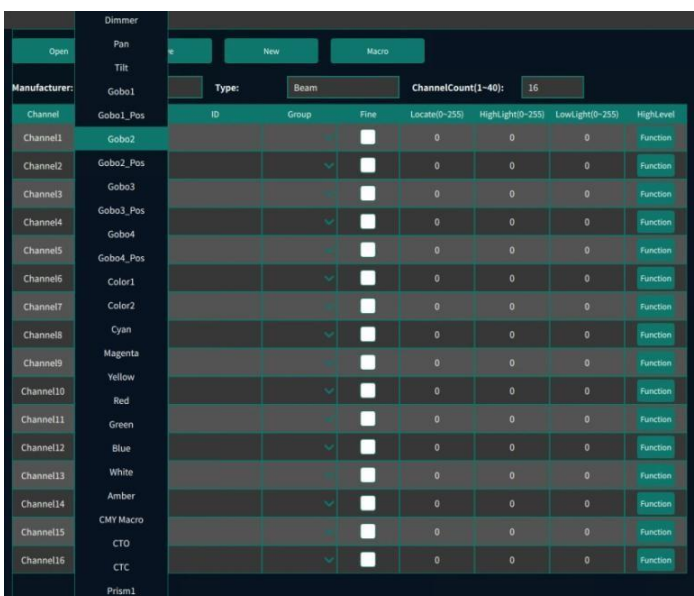
Edición y Creación de Librerías.

Editor de biblioteca sencillo. La Librería editada o generada por el formato es (FJR). Formato nativo de la consola **MAGNUM 8.16**

[Parche] - -> [Editar accesorio] para abrir la biblioteca editor.as mostrado en la figura:



1> [Nuevo] - -> Introduzca el número de canal del equipo



2> Fabricante de la Librería: consulte los parámetros de la luminaria. 3> Tipo: consulta los parámetros del accesorio.

4> **MAGNUM 8.16** Light Library Editor proporciona la mayoría de los nombres de atributos, puedes personalizar la entrada a tu propia needs.as mostrada en la figura:



5> Grupo de dispositivos del editor de biblioteca, correspondiente a la clasificación de consola **MAGNUM 8.16** [I P C G B E S]. 6> Si existe un canal fino (16 Bit).

7> La opción [función] proporciona la función de la biblioteca classification.as mostrada en la figura:



8> La opción [Macro] proporciona la función de crear la biblioteca de accesorios macro.as mostrada en la figura:



9> [guardar] para generar el library **MAGNUM 8.16**

INFORMACION GENERAL:

MAGNUM 8.16 Manual:

versión 1, 04/2026

Guarde este manual cerca del producto o en un lugar seguro para que esté disponible en sus consultas futuras.

SUPER BRIGHT & LOUD PROFESSIONAL LIGHTING, Reservados todos los derechos.





SUPER
bright & loud

PROFESSIONAL LIGHTING

www.superbright.com.mx

