




# GALASSIA CONTROLLORE 1024C

## CONTROLLER DI ILLUMINAZIONE

MADE IN CHINA  
HECHO EN CHINA

 <b>CUIDADO</b> 
RIESGO DE CHOQUE ELÉCTRICO NO ABRIR
LAS PIEZAS INTERNAS NO SON DE UTILIDAD PARA EL USUARIO, PARA REFACCIONES CONSULTE A UN ESPECIALISTA.

Por favor lea cuidadosamente este manual antes de hacer uso de su equipo.

 Conserve este manual para futuras referencias.

[www.premiatapro.com](http://www.premiatapro.com)



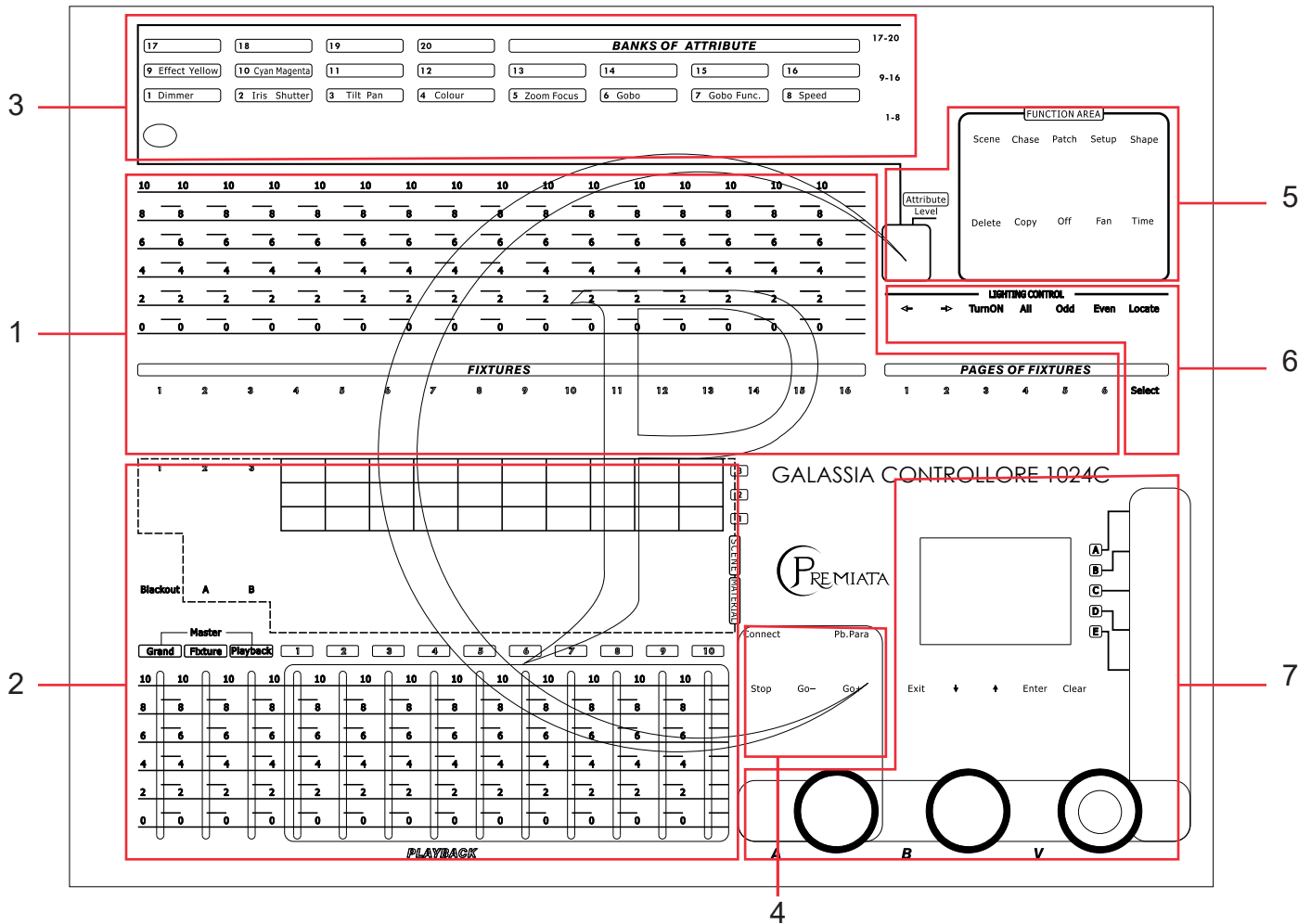
## Información general

- \* Puede controlar hasta 96 dispositivos.
- \* Se pueden emitir 10 escenas y 5 formas integradas simultáneamente.
- \* Los faders se pueden usar para generar escenas y ajustar la intensidad de los canales de atenuación en las escenas.

## Especificaciones

Canal DMX	1024
Dispositivos	96
Canales por dispositivo	40 primarios + 40 finos
Biblioteca	Biblioteca Avolite Pearl R20 compatible
Dirección dispositivo	Si
Intercambio Paneo/Tildeo	Si
Salida canal invertida	Si
Modificación canal	Si
Escenas	60
Escenas para correr simultáneamente	10
Paso de escena	600
Controles de tiempo escena	Fade in/out, LTP slope
Formas por cada escena	5
Control dimmer y escena	Si
Escena Entrelazada	Si
Botones de Escena	Si
Generador de forma	Formas para dimmer, pan/tilt, cmy, color gobo, iris y enfoque
Formas para correr simultáneamente	5
Control Maestro	Global, reproducción, dispositivo
Blackout	Si
Valor de canal por rueda	Si
Valor de canal por control	Si
Dimmer por control	Si
Memoria USB	FAT32 supported

## Operación



### 1) Área Fixture

Fader preestablecido  
 Accesorio  
 Páginas de accesorios  
 Función de fader preestablecido de swarp

### 2) Área Reproducción

Páginas de reproducción  
 Blackout  
 Faders Maestros  
 Faders de reproducción  
 Paletas  
 Reproducción (FLASH)

### 3) Área Atributos

Atributo  
 Páginas de atributos

### 4) Área de Control Chase

Conectar Chase  
 Detener Chase  
 Chase Siguiente  
 Chase Anterior  
 Parámetros de reproducción

### 5) Área de Función

Función fader preestablecido de Swarp

### 6) Área Control Fixture

Localizar  
 Seleccione accesorio impar  
 Seleccione accesorio par  
 Selección de fixture anterior  
 Selección fixture siguiente  
 Hillight  
 Selección fixture todos  
 Menú de luz móvil

### 7) Área Control y Display

Borrar programa  
 Entrar  
 Tecla programable  
 Página de menú  
 Salida

### **Área Fixture**

Incluye 16 botones <Fixture>, 16 faders y 6 botones <Page>

Hay 6 páginas de accesorios que admiten hasta 96 accesorios. El botón <Swap Preset Fader Function> con 2 indicadores LED se puede utilizar para cambiar las funciones de los 16 faders.

Cuando se activa <Attribute>, los faders se usan para ajustar el valor del atributo que está por encima de los faders; Cuando se activa <Level>, los faders deben ajustar la intensidad de los dispositivos.

### **Área Reproducción**

Incluye 10 botones <Playback>, 10 botones <Palette>, 10 Faders de reproducción, 5 botones <Page> y 1 botón <DBO>, 3 Master Faders.

\* La página de reproducción le permite seleccionar diferentes páginas de reproducciones,

\* Los botones <1>, <2>, <3> y <A>, <B> combinan 6 páginas.

\* Blackout permite que la salida del controlador 0 mientras se presiona hacia abajo.

\* Los Master Faders controlan la salida general de las diversas partes de la consola. Normalmente los tendrá en Full.

\* Los botones Playback Faders y Playback se usan para reproducir recuerdos que ha programado cuando ejecuta un programa.

\* Los botones de paleta le permiten aplicar rápidamente muchos efectos (por ejemplo, color, gobo, posición) en sus dispositivos.

### **Área Atributos**

Incluye 8 botones <Atributos> y 3 botones <Bancos de atributos>. Cada botón <Atributos> lleva dos atributos, controlados respectivamente por <Rueda A> y <Rueda B>. Cuando el botón <Atributo / Nivel> se cambia en el lado <Atributo>, los faders en el área del dispositivo se pueden usar para controlar los atributos correspondientes.

\* Los botones de Atributo se usan para seleccionar qué atributos de un dispositivo (por ejemplo, color, gobo, paneo, enfoque) se controlarán usando las ruedas de Control. Los botones tienen luces encendidas para mostrarle qué atributos están activos. El botón inferior (rojo) le permite reducir la intensidad de un dispositivo si pierde posición durante un espectáculo.

### **Área de Control Chase**

Incluye 5 botones de control de reproducción: <Connect>, <Stop>, <Go->, <Go +> y <Playback Parameters>.

\* El botón Conectar le permite conectar un chase ejecución que desea controlar.

\* El botón Detener le permite detener un chase que ha conectado.

\* El botón Go + te permite reproducir el chase que has conectado en una dirección hacia adelante.

\* El botón Go - te permite reproducir el chase que ha conectado en una dirección hacia atrás.

\* El botón Par ofrece algunas operaciones avanzadas para la persecución que tiene conecta.



### **Área Función**

En esta área se pueden implementar operaciones sobre almacenamiento de escenas y copia o parche de Fixtures. Los indicadores LED en estos botones son para mostrar el estado de los botones

### **Área Control Fixture**

Incluidos los botones <Previous>, <Next>, <HiLight>, <All>, <Odd>, <Even>, <Locate> y <ML>, que son funciones para controlar los dispositivos.

### **Área Control y Display**

La pantalla LCD muestra el menú, implementa las operaciones del menú y borra el Programador.

\* Las teclas programables Menú (etiquetadas A - E) se utilizan para seleccionar opciones de control.

La pantalla junto a los botones muestra lo que hará cada uno. Las opciones para cada tecla cambian según lo que esté haciendo la consola.

### **Glosarios**

- \* HTP: El tipo de los canales con la salida más alta (la más alta tiene prioridad), normalmente para los canales más tenues.
- \* LTP: el tipo de canales con la última salida (la última tiene prioridad), para canales que no tienen dimmer.
- \* Fundido de entrada: la intensidad de la luz cambia de oscura a brillante.
- \* Desaparecer: la intensidad de la luz cambia de brillante a oscura.
- \* Escena: un aspecto de una sola etapa programado en un botón de reproducción o fader. También conocido como MEMORIA, ESTADO, CUE, LOOK.
- \* Chase: una secuencia de uno o más pasos pregrabados que se ejecutan automáticamente uno tras otro.
- \* Pasos de Chase: Señales individuales dentro de un Chase. Véase más arriba.
- \* Reproducción: área del sistema que puede reproducir escenas o persecuciones grabadas con los faders de reproducción.
- \* Grabar por dispositivo: este es el modo normal del Pearl 1024. Significa que cuando graba un cue, todos los atributos de cada dispositivo que ha cambiado se graban en el cue. Entonces, si cambia solo la posición de un dispositivo, el color, el gobo, la intensidad y todos los demás atributos de ese dispositivo se registran como pared. Esto es útil porque sabe que cuando recupere la señal, se verá exactamente igual que cuando la guardó. Sin embargo, puede ser un poco inflexible si desea combinar señales.
- \* Grabar por canal: Esto significa que solo los atributos que ha cambiado se graban en la cue. Entonces, si cambia la posición de un aparato, solo se registra la posición. Cuando recuerde la señal, el color, el gobo, etc. permanecerán como se configuraron por última vez. Esto significa que puede usar una señal para cambiar la posición de algunos accesorios mientras deja el conjunto de colores de una señal anterior, lo que permite una mayor variedad cuando se ejecuta un espectáculo. Es una característica poderosa, pero puede meterse fácilmente en problemas con ella, por lo que debe estar seguro de qué atributos necesita registrar y cuáles desea "mostrar". Cuando esté aprendiendo, es mejor tener algunas pistas "grabadas por el dispositivo" que enciendan los dispositivos en un estado conocido, luego tener algunas señales de color para modificar solo el color, o algunas señales de gobo para establecer el gobo u otros atributos. En esta área se pueden implementar operaciones sobre almacenamiento de escenas y copia o parche de Fixtures. Los indicadores LED en estos botones son para mostrar el estado de los botones



## **Parche**

### **\* Crear**

#### **- Dimmer de parche**

- 1) Mantenga presionado <Patch>, luego presione <A> [Patch Dimmer].
- 2) Se mostrará una dirección en la Línea 2 en la pantalla para parchear. Gire <Valor de rueda> para cambiar la dirección; Presione <D> [Cálculo automático de dirección] para obtener automáticamente una dirección adecuada.
- 3) Para parchear un solo atenuador, presione el botón del accesorio de la manija. Para parchear un rango de atenuadores, mantenga presionado el botón Fixture para el primer atenuador en el rango, luego presione el último botón Fixture en el rango. El rango de atenuadores se aplicará a direcciones DMX secuenciales.
- 4) Para conectar otro atenuador al mismo controlador, ingrese el nuevo canal DMX y presione el botón Swop nuevamente

#### **- Parche de lámparas móviles**

- 1) Mantenga presionado <Patch>, luego presione <B> [Patch Fixtures]. Si las bibliotecas que necesita no están dentro del controlador, copie los archivos de las bibliotecas (\* .R20) de la computadora a la ruta raíz del disco u.
- 2) Seleccione una biblioteca desde el controlador o desde una memoria USB.
- 3) Presione <Up> o <Down> para buscar en la biblioteca; Presione la tecla suave para seleccionar. Cuando se selecciona una biblioteca en la memoria USB, la biblioteca se agregará o actualizará en el controlador.
- 4) Se mostrará un código de dirección en la Línea 2 en la pantalla para parchear. Gire <Valor de rueda> para cambiar el código de dirección; Presione <D> [Auto calcular dirección] para obtener automáticamente un código de dirección adecuado.
- 5) Presione el botón <Fixture> deseado para parchear un dispositivo inteligente. Puede parchear una variedad de dispositivos manteniendo presionado el primer y el último botón de dispositivos de la gama, igual que para los atenuadores. A diferencia de los atenuadores, no puede parchear más de un dispositivo en un botón de dispositivo. Si el botón del dispositivo ya está en uso, el parche fallará. Use un botón de dispositivo diferente o elimine el dispositivo que ya está en el botón de dispositivo si ya no lo desea.

#### **- Ver los parches**

Presione <E> [Información del parche] para ver la información del parche. En esta área se pueden implementar operaciones sobre almacenamiento de escenas y copia o parche de Fixtures. Los indicadores LED en estos botones son para mostrar el estado de los botones

### **\* Editar**

#### **- Cambiar la dirección DMX**

Puede volver a conectar un dispositivo a una dirección DMX diferente o a una línea de salida DMX diferente. Toda la programación se mantiene.

- 1) Si no está en el menú Patch, presione <Patch> para ingresar.
- 2) Presione <C> [Volver a parchear dispositivo].
- 3) Se mostrará una dirección en la Línea 2 en la pantalla para parchear. Gire <Valor de rueda> para cambiar la dirección.
- 4) Una vez que se establece el código de dirección, presione el botón <Fixture> deseado para parchear.
- 5) Presione <Entrar> para confirmar.



### - Eliminar un dispositivo parcheado

- 1) Si no está en el menú Patch, presione <Patch> para ingresar.
- 2) Presione <Eliminar> para ingresar al menú Eliminar parche.
- 3) Presione un botón <Fixture> para seleccionar un dispositivo deseado o gire <Wheel Value> para seleccionar la dirección deseada del dispositivo, luego presione <Enter> para confirmar la eliminación.

### - Utilidades de parches

**Invertir:** le permite invertir un atributo de un dispositivo fijo, de modo que cuando establezca cero, la salida estará llena. No puedes invertir algunos atributos.

- 1) Si no está en el menú Patch, presione <Patch> para ingresar.
- 2) Presione <D> [Patch Utilities]. Luego, presione <B> [Establecer inversión].
- 3) Seleccione el aparato y seleccione el atributo, luego presione <C> o <D> para modificar.

**Establecer / Restablecer modo instantáneo:** cuando los canales LTP (movimiento) se desvanecen entre dos memorias, los valores LTP normalmente cambian sin problemas. Puede configurar el modo Instantáneo para que el canal se ajuste instantáneamente al nuevo valor.

- 1) Si no está en el menú Patch, presione <Patch> para ingresar.
- 2) Presione <D> [Patch Utilities]. Luego, presione <C> [Establecer modo instantáneo].
- 3) Seleccione el aparato y seleccione el atributo, luego presione <C> o <D> para modificar.

**Intercambiar panorámica e inclinación:** si tiene algunos dispositivos montados lateralmente, puede ser útil intercambiar los canales de panorámica e inclinación.

- 1) Si no está en el menú Patch, presione <Patch> para ingresar.
- 2) Presione <D> [Patch Utilities]. Luego, presione <D> [Swop P / T].
- 3) Presione <Up> o <Down> para ver la información de desplazamiento Pan / Tilt. Presione la tecla suave para modificar.

### Dispositivos de control

#### \* Seleccionar accesorios

- Seleccione un solo dispositivo: presione los botones del dispositivo para los dispositivos que desee.

El LED en el botón Fixture se enciende para luminarias seleccionadas

- Seleccione un rango de dispositivos: Para seleccionar un rango de dispositivos, mantenga presionado el botón Fixture para el primer dispositivo y luego presione el botón Swop para el último dispositivo.

- Pasar por los dispositivos seleccionados uno a la vez: si ha seleccionado una gama de dispositivos, nuestra consola tiene funciones para recorrer los dispositivos seleccionados uno por uno. Esto puede facilitar la programación de una variedad de accesorios porque no tiene que seleccionar cada uno manualmente. Al presionar < > o < > en "Área de control de accesorios", seleccionará los accesorios en el rango de uno en uno. Si el botón <HiLight> está activado, el dispositivo seleccionado del rango se iluminará y los otros dispositivos se apagarán.

- Activar dispositivos seleccionados previamente: Para activar todos los dispositivos seleccionados previamente, presione <Todo> en "Área de control de dispositivos".

- Seleccionar aparatos en posiciones impares: Presione <Odd>, los aparatos en posiciones impares de los aparatos seleccionados se mantendrán seleccionados, pero aquellos en posiciones pares serán des-seleccionados. Esto está relacionado con el orden en que seleccionó los dispositivos antes de presionar <Odd>.



- Seleccionar aparatos en posiciones pares: Presione <Even>, los aparatos en posiciones pares de los aparatos seleccionados se mantendrán seleccionados, pero aquellos en posiciones impares serán des-seleccionados. Esto está relacionado con el orden en que seleccionó los dispositivos antes de presionar <Even>.

**\* Modificar un valor de atributo**

1) Seleccione un aparato.

2) Seleccione un atributo. Luego, use <Rueda A> y <Rueda B> para ajustar el valor. O cambie al modo Atributo para ajustar el valor del atributo por faders.

3) Para ver los valores de salida, presione <Salida>.

**\* Opciones avanzadas**

- Localizar accesorios: seleccione accesorios; Presione <Localizar> en "Área de control de accesorios" para ubicar los accesorios. La localización de accesorios se proporciona en la biblioteca de accesorios.

- Alinear dispositivos: seleccione dispositivos; Presione <ML> en "Área de control del dispositivo" y luego <A>, todos los valores de atributo de todos los dispositivos seleccionados se alinearán con el primer dispositivo.

- Alinear atributos: seleccione accesorios y seleccione atributos; Presione <ML> en "Área de control del dispositivo" y luego <B>, los valores de atributo seleccionados actualmente de todos los dispositivos seleccionados se alinearán con los valores del primer dispositivo.

**\* Modo ventilador**

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

1) Seleccionar accesorios;

2) Seleccionar atributos;

3) Presione <Fan> en "Área de funciones" (indicador encendido);

4) Establezca la cantidad de ventilador usando las ruedas;

5) Presione <Fan> en "Área de función" (indicador apagado) nuevamente para cerrar el modo de forma de abanico cuando haya terminado.

**\* Borrar el programador**

- Borrar el programador: presione <Clear> en el área del menú.

- Borre un determinado accesorio de un determinado atributo del Programador: seleccione un accesorio deseado. Presione <Off> en el área de funciones y luego <B> [OFF Aparatos seleccionados] para borrar el aparato del Programador; o presione <OFF> y luego <C> / <D> para eliminar los atributos del dispositivo del Programador.





- Seleccionar aparatos en posiciones pares: Presione <Even>, los aparatos en posiciones pares de los aparatos seleccionados se mantendrán seleccionados, pero aquellos en posiciones impares serán des-seleccionados. Esto está relacionado con el orden en que seleccionó los dispositivos antes de presionar <Even>.

**\* Modificar un valor de atributo**

1) Seleccione un aparato.

2) Seleccione un atributo. Luego, use <Rueda A> y <Rueda B> para ajustar el valor. O cambie al modo Atributo para ajustar el valor del atributo por faders.

3) Para ver los valores de salida, presione <Salida>.

**\* Opciones avanzadas**

- Localizar accesorios: seleccione accesorios; Presione <Localizar> en "Área de control de accesorios" para ubicar los accesorios. La localización de accesorios se proporciona en la biblioteca de accesorios.

- Alinear dispositivos: seleccione dispositivos; Presione <ML> en "Área de control del dispositivo" y luego <A>, todos los valores de atributo de todos los dispositivos seleccionados se alinearán con el primer dispositivo.

- Alinear atributos: seleccione accesorios y seleccione atributos; Presione <ML> en "Área de control del dispositivo" y luego <B>, los valores de atributo seleccionados actualmente de todos los dispositivos seleccionados se alinearán con los valores del primer dispositivo.

**\* Modo ventilador**

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

1) Seleccionar accesorios;

2) Seleccionar atributos;

3) Presione <Fan> en "Área de funciones" (indicador encendido);

4) Establezca la cantidad de ventilador usando las ruedas;

5) Presione <Fan> en "Área de función" (indicador apagado) nuevamente para cerrar el modo de forma de abanico cuando haya terminado.

**\* Borrar el programador**

- Borrar el programador: presione <Clear> en el área del menú.

- Borre un determinado accesorio de un determinado atributo del Programador: seleccione un accesorio deseado. Presione <Off> en el área de funciones y luego <B> [OFF Aparatos seleccionados] para borrar el aparato del Programador; o presione <OFF> y luego <C> / <D> para eliminar los atributos del dispositivo del Programador.

**Formas**

Una forma es simplemente una secuencia de valores que se pueden aplicar a cualquier atributo de un dispositivo. Una forma de "círculo", por ejemplo, aplicada a los atributos de panorámica e inclinación, haría que el dispositivo moviera su haz en un patrón circular. Puede establecer el punto central del círculo, el tamaño del círculo y la velocidad del movimiento del círculo.



Además de las formas de posición del haz, hay una gran cantidad de otras formas disponibles en esta consola. Las formas se definen para un atributo particular, como color, dimmer, foco, etc. Algunas formas no funcionarán con algunos accesorios; las formas de enfoque, por ejemplo, pueden producir buenos efectos de "atracción de foco" en dispositivos que tienen enfoque DMX, pero no harán nada en dispositivos que no tienen enfoque.

Cuando usa una forma con más de un dispositivo, puede optar por aplicar la forma de forma idéntica a todos los dispositivos o compensarlos de manera que la forma se ejecute a lo largo de los dispositivos creando efectos de tipo "ola" o "ballyhoo". Esto se llama la extensión de la forma.

Se pueden ejecutar 5 formas simultáneamente, pero solo 1 forma es editable.

#### \* **Seleccionar una forma**

- 1) Seleccionar accesorios;
- 2) Presione <Forma> en "Área de funciones";
- 3) Presione <A> [Reproducir una forma];
- 4) Presione <Up> o <Down> para seleccionar un tipo de forma y confirme con una tecla suave;
- 5) Presione <Up> o <Down> para seleccionar una forma y confirme con una tecla suave.

#### \* **Editar una forma**

- 1) Presione <Forma> en "Área de funciones";
- 2) Presione <B> [Editar una forma];
- 3) Resalte la forma que desea editar con una tecla suave; luego, presione <Exit> para salir de este menú;
- 4) Presione <C> [Parámetros de forma];
- 5) Resalte el parámetro que desea modificar con una tecla programable; luego, cambie el valor con <Valor de rueda>.

- Tamaño: la amplitud.

- Velocidad: la velocidad de ejecución de la forma.

- Repetir: repite el patrón después de repetir el número de aparatos.

Pread Spread: cómo se extienden los instrumentos a través del patrón, 0 = incluso spread.

#### \* **Eliminar una forma**

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

#### \* **Parámetros de reproducción**

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

- 1) En el menú de formas, presione <E>.
- 2) Presione el botón <Reproducción> de la reproducción para la que desea establecer los parámetros.
- 3) <A> establezca el tamaño en Estático o Temporizado.
- 4) <B> establezca la velocidad en Estática o Temporizada.
- 5) <C> le permite eliminar el desplazamiento causado por una forma cuando se detiene. Cuando apaga un recuerdo con una forma, los dispositivos se compensarán con el último estado de la forma. Establecer esta opción en "Eliminado" hace que el dispositivo vuelva a su configuración programada. Al establecer esta opción en "Restos", la forma se desplaza en su lugar.

## **Paleta**

Al programar un programa, encontrará que usa con frecuencia ciertas posiciones, colores, etc. Al igual que la paleta de un artista, el Pearl le permite almacenar estos ajustes para que pueda recuperarlos con solo tocar un botón en lugar de tener que encontrarlos en las ruedas cada vez. Hay 6 páginas de 10 entradas de paleta. Además, cuando aplica un parche a un dispositivo, el controlador carga 10 posiciones preestablecidas, 10 colores y 10 gobos en la paleta para ese dispositivo. Esto le permite recuperar colores y gobos específicos sin tener que encontrarlos usando las ruedas. Normalmente, las posiciones deben editarse antes de poder usarlas.

### **\* Grabar una paleta**

- 1) Presione <Clear> para borrar el programador.
- 2) Seleccione los aparatos para los que desea almacenar valores de paleta.
- 3) Usando los botones y las ruedas de atributos, configure los atributos que desee en la entrada de la paleta. Puede almacenar cualquiera o todos los atributos de un elemento fijo en cada entrada de paleta. Solo se recodificarán los atributos que haya cambiado.
- 4) Presione <Scene>, luego presione el botón <Palette> para recodificar.

### **\* Eliminar una paleta**

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

### **6.3 Recuperando un valor de paleta**

- 1) Seleccione los aparatos a los que desea aplicar el valor de la paleta.
- 2) Presione <Palette> para recuperar el valor.

- Si presiona <Palette> mientras no se ha seleccionado un dispositivo, el controlador recuperará todos los datos de la paleta.

## **Escena**

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

Hay 60 reproducciones en 5 páginas, cada página con 12, que se pueden usar para almacenar escenas y persecuciones. En el modo de ejecución, los faders y los botones <Reproducción> se utilizan para controlar las reproducciones; En el modo de programación, los botones en el área <Reproducción> son para editar.

### **\* Grabar una escena**

- 1) Presione <Clear> para borrar el programador.
- 2) Edite un efecto de escenario de los accesorios. Se pueden agregar formas incorporadas. Una escena puede grabar cinco formas. Solo los accesorios que se han editado se pueden incluir en el Programador;
- 3) Presione <Scene>. En este momento, los indicadores LED de los botones <Reproducción> sin ninguna escena almacenada seguirán parpadeando; aquellos con una escena siempre estarán encendidos; y, aquellos con una persecución se irán;
- 4) Presione <C> para seleccionar almacenar por canal o almacenar por dispositivo. Presione <B>, si es necesario, para resaltar [Etapa];
- 5) Grabar por dispositivo: se almacenarán todos los datos del canal de todos los dispositivos que se hayan editado y seleccionado.
- 6) Grabar por canal: solo se almacenarán los datos de los canales que se han editado.
- 7) Seleccione un modo. (Ver Sección 6.5).
- 8) Presione un botón <Reproducción> vacío para almacenar. Si presiona un botón <Reproducción> con una escena de un solo paso ya almacenada, se sobrescribirá presionando <Intro>.

## \* Incluir

A veces es útil poder reutilizar algunos aspectos de una escena que ya ha creado en otra escena. Si ha creado un patrón realmente agradable de haces de luz entrecruzados, por ejemplo, es posible que desee usarlo nuevamente en otra memoria con diferentes gobos y colores.

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

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

## \* Copiar una escena

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

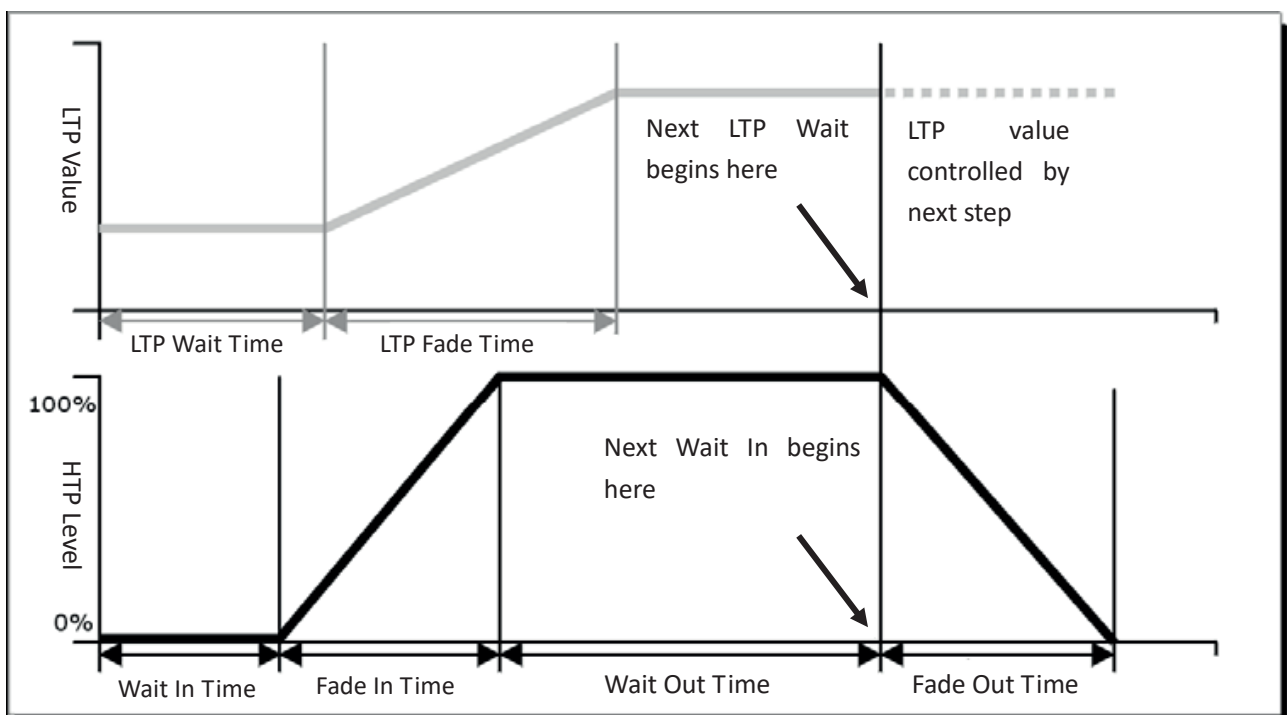
## \* Eliminar una escena

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

## \* Tiempo

Presione <Time>, luego presione el botón <Playback> que desee para editar. Puede establecer un tiempo de aparición y desaparición gradual independientemente para cada memoria. Los fundidos de reproducción solo afectan a los canales HTP (intensidad). Hay un temporizador LTP separado que le permite establecer tiempos de movimiento. Los canales LTP que se establecieron en "I" durante el parche ignoran los tiempos de desvanecimiento LTP.

El efecto de los tiempos se muestra en la siguiente imagen.





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

- Modo 0: no se utiliza información de temporización. Los canales HTP se desvanecieron con la posición 0-100% con los faders de reproducción.
- Modo 1: los canales se desvanecen según lo establecido por los tiempos de desvanecimiento HTP y LTP (excepto los canales LTP instantáneos). Si ingresa tiempos para una memoria de Modo 0, cambiará automáticamente al Modo 1. Si los tiempos de HTP se establecen en cero, los niveles de HTP se desvanecerán con el fader
- Modo 2: los canales HTP se desvanecen según lo establecido por los tiempos HTP, o con el fader si los tiempos se establecen en cero. Los canales LTP están controlados por la posición del fader (excepto los canales instantáneos). Establezca el tiempo de desvanecimiento LTP en 0 para usar este modo.

#### \* **Ejecutar escenas**

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

#### **Chase**

Una secuencia de uno o más pasos pregrabados programados con el botón CHASE. Se puede reproducir automáticamente si lo desea. A veces conocido como SECUENCIA, PILA o Señales Vinculadas.

El chase puede incluir 600 pasos en esta consola.

#### \* **Crear**

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

#### \* **Eliminar un paso**

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

#### \* **Tiempo de paso**

En el menú Chase, presione <Time> y luego presione el botón <Playback> deseado para ingresar al menú Edición de hora. Presione <Up> o <Down> para pasar las páginas; presione una tecla suave para seleccionar las opciones de edición; rodar <Valor de rueda> para cambiar los valores; Presione <Entrar> para confirmar.

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

- [Wait Fade In] - El tiempo de espera antes de que un canal HTP se desvanezca
- [Wait Fade Out]: el tiempo de espera antes de que un canal HTP se desvanezca
- [Fundido de entrada]: el fundido en el tiempo de un canal HTP
- [Fade Out] - El tiempo de desvanecimiento de un canal HTP
- [Pendiente LTP]: el tiempo de desvanecimiento de un canal LTP



[Espera LTP]: el tiempo de espera antes de que se desvanezca un canal LTP

[Conectar]: si cierra la conexión, la escena en ejecución se pausará en este paso hasta que se presione <lr +> o <lr->.

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

[Paso complejo] - El tiempo especial para su propio

#### \* **Incluir pasos**

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

#### \* **Hora global**

1) En el menú del primer nivel, presione <Time>;

2) Luego, presione la escena deseada. Presione <Up> o <Down> para pasar las páginas; presione una tecla suave para seleccionar las opciones de edición; rodar <Valor de rueda> para cambiar los valores; Presione <Entrar> para confirmar.

#### \* **Eliminar una escena**

1) En el menú del primer nivel, presione <Eliminar>;

2) Presione el botón <Playback> deseado dos veces para borrar.

#### \* **Copiar una escena**

1) En el menú del primer nivel, presione el botón <Reproducción> deseado;

2) Presione otro botón <Reproducción>. Luego, la escena en el primer botón se copia en el segundo.

#### \* **Ejecutar persecución**

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

#### \* **Conectar**

- Cuando se agrega un chase para ejecutar, se conectará automáticamente.

- Si el chase conectado actual no es el que desea conectar, puede presionar <Connect> y luego <Playback> para conectarse.

- Si no desea conectar ninguna persecución, puede presionar <Connect> dos veces para borrar todas las conexiones.

- Una vez que el chase está conectado, se pueden controlar con <Stop>, <Go +> y <Go->. <Go +> y <Go-> son para controlar la dirección de reproducción. Para almacenar la velocidad de carrera, presione <Parámetros de reproducción> y luego <B> [Guardar velocidad y dirección].

- Cuando se conecta un nuevo chase, puede usar <Rueda A> para controlar la velocidad global y <Rueda B> para controlar la pendiente global si el Programador actual está vacío; Pero, si el Programador actual tiene algunos datos, puede presionar <Connect> y luego <E> [Cambiar modo Wh A / B] para cambiar al modo rueda, de modo que pueda controlar el tiempo del escena. El tiempo bajo el control de <Rueda A> y <Rueda B> es tiempo temporal; Para ahorrar tiempo, presione <Parámetros de reproducción> y luego <B> [Guardar velocidad y dirección]. Para restaurar la velocidad anterior, presione <Conectar> luego <E> para borrar el tiempo temporal. Una vez que se guarda la velocidad, no se puede restaurar.

#### \* **Opción avanzada**

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

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

Las opciones son:

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

B [Guardar dirección]: guarda la dirección del chase.





C [Reproducción en bucle / rebote / detención en el paso final]: hace que la persecución se detenga en el paso final. Si el paso final es un apagón, la persecución aparecerá para apagarse, por lo que puede presionar Ir siempre que desee que vuelva a suceder.

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

Omitir el primer tiempo de espera (el tiempo de espera se pierde cuando la persecución es la primera encendido)

Omita el primer tiempo de espera y desvanecimiento (se pierden los tiempos de espera y desvanecimiento cuando la persecución se enciende por primera vez)

Espere y desvanezca todos los pasos

### **Configuración**

#### **\* Administrar memoria USB**

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

#### **\* Borrar datos**

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

#### **\* Seleccionar idioma**

Presione <Configuración>. La pantalla LCD mostrará "Inglés / 中文". Presione la tecla suave deseada junto a la pantalla LCD para seleccionar su idioma.

#### **\* Biblioteca del administrador**

En el primer menú, presione el botón <Configuración> y, a continuación, presione <D> para eliminar o actualizar la biblioteca de dispositivos.

### **Actualización de hardware**

- 1) Copie el archivo de actualización "KK1024UD.BIN" en la ruta raíz de U-Disk.
- 2) Cierre la alimentación del controlador.
- 3) Coloque el U-Disk en el puerto usb del controlador.
- 4) Abra la energía del controlador.
- 5) Después de que el controlador detecte el archivo de actualización, presione <Intro> para actualizar.

### **Apéndice: Constructor de personalidad**

Personality Builder es un software para editar bibliotecas. Se incluye un CD con el programa de instalación de Personality Builder en cada paquete. Puede instalarlo en su PC y usarlo para editar su biblioteca.

Los archivos de la biblioteca se pueden guardar en una memoria USB (formato FAT32) y cargarse.

# POLIZA DE GARANTIA

Nombre:

---

Domicilio:

---

Producto:

---

Fecha de compra:

---

El producto que usted ha adquirido, cuenta con una garantía de 3 meses por defectos de fabricación, a partir de la fecha de adquisición otorgada por: - \_\_\_\_\_

## CONDICIONES

1.- Esta garantía tendrá validez solamente cuando se presente con la factura o comprobante de compra, junto con el producto defectuoso y su póliza de garantía debidamente llenada. La empresa se reserva el derecho a no ofrecer el servicio de garantía gratuito si no se presentan los documentos indicados.

2.- La empresa se compromete a reparar el producto o cambiar las piezas y componentes defectuosos que se llegaran a requerir, sin ningún cargo para el consumidor, incluyendo la mano de obra, siempre y cuando la falla sea atribuible a algún defecto de fabricación.

3.- El tiempo de reparación en ningún caso será mayor a 30 días hábiles contados a partir de la fecha de recepción del producto en cualquiera de los sitios donde pueda hacerse efectiva la garantía.

4.- Esta garantía no cubre los gastos de transporte ni los riesgos derivados del transporte de su producto desde el lugar de origen hasta el centro de reparación, ni del centro de reparación hasta el lugar de origen.

5.- Esta garantía tiene una vigencia de 3 meses a partir de la fecha de compra

ESTA GARANTIA NO SERA VALIDA EN LOS SIGUIENTES CASOS:

- 1.- Cuando el producto ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.
- 2.- Cuando el producto no se haya utilizado de acuerdo al instructivo de que se acompaña el producto adquirido.
- 3.- Cuando el producto ha sido alterado o reparado por personas ajenas.

CENTRO DE SERVICIO MEXICO  
( TODA LA REPUBLICA MEXICANA )  
PONIENTE 128 # 645 COL. PARQUE INDUSTRIAL  
VALLEJO. DELEGACION AZCAPOTZALCO, MEXICO  
D.F. C.P. 02300  
TEL: (55) 53684249

[www.premiatapro.com](http://www.premiatapro.com)