



# ColorSource Console

## Manual de Usuario

v1.1.1

Part Number: 7225M1200-1.1.1-ES Rev: A

Released: 2017-03

ETC®, and ColorSource™, are either registered trademarks or trademarks of in the United States and other countries.  
All other trademarks, both marked and not marked, are the property of their respective owners.  
ETC intends this document, whether printed or electronic, to be provided in its entirety.

# Tabla de contenido


---

Bienvenido al sistema de ayuda de ColorSource .....	5
ColorSource 20 .....	5
ColorSource 40 .....	5
Apagado .....	5
ColorSource Overview .....	6
Una nota sobre el rendimiento de la pantalla táctil en ColorSource Consolas .....	6
Mapa de escenario .....	6
Stage Map Arrange Mode .....	7
Modo Fader .....	8
Botones Bump (pulsadores) .....	8
Crossfader .....	8
Faders masters .....	9
Instrucciones iniciales para el Patcheo .....	10
Patch (Conexión) .....	10
Agregar dimer .....	11
Duplicar celda .....	11
Agregar dispositivo .....	12
Carga del perfil de un aparato .....	13
Quitar .....	13
Universos del espectáculo/Mapa de escenario del espectáculo .....	14
Invertir Pan .....	14
Invertir Tilt .....	14
Cambiar Pan/Tilt .....	15
RDM .....	15
Identificar .....	15
Acerca del RDM .....	16
El control de su sistema de iluminación .....	18
Channels .....	18
Controles .....	19
Selección rápida .....	19
Disco .....	20
Teclado .....	20
Teclado, Más .....	20
Teclado, Menos .....	21
Teclado, Thru .....	21
Teclado, Full .....	21
Teclado, @ (a nivel) .....	21
Teclado, << (retroceso) .....	21
Selector de color .....	21
Controles de color .....	21
Configuración de chips de color .....	22
Parám .....	23
Parámetro, Todos .....	23
Parámetro, Haz .....	24
Parámetro, Posición .....	25
Parámetro, Controles de lámpara .....	25
Parám, Inicio .....	26
Grabación de sus imágenes escénicas para playback .....	28
Grabar/ Editar .....	28
Playbacks .....	28
Grabar Cue .....	31
Grabar secuencia .....	35

Funcionamiento .....	37
Para actualizar un paso de secuencia .....	38
GO .....	39
Pausa .....	39
Atrás .....	39
Deshacer .....	40
<b>El uso de efectos .....</b>	<b>42</b>
Efectos .....	42
Efecto, Color .....	43
Efecto, Forma .....	44
Efecto, Intensidad .....	45
Efecto, Parámetro .....	46
Agregar efecto .....	47
Quitar efecto .....	47
<b>Apagado de las luces .....</b>	<b>48</b>
Limpiar .....	48
Blackout .....	49
<b>Funciones especiales .....</b>	<b>50</b>
Independiente .....	50
Reprod Toy .....	50
<b>Ajustes y configuración del sistema .....</b>	<b>56</b>
Config. ....	56
Config. ....	56
Config.: Pestaña básica .....	56
Config.: Tiempos .....	57
Config.: Independientes .....	57
Config.: Consola .....	57
Config.: Borrar .....	58
<b>Gestión del fichero del espectáculo .....</b>	<b>60</b>
Ficheros .....	60
Nuevo fichero .....	60
Abrir fichero .....	60
Guardar fichero .....	60
Guardar fichero como .....	61
Importar fichero .....	61
Exportar ficheros .....	61
Borrar fichero .....	62
Ficheros, Ficheros de espectáculo .....	62
Guardar como predeterminado .....	63
Eliminar espectáculo predeterminado .....	63
Ficheros, Avanzado .....	63
Actualizar firmware .....	63
Instalar extras .....	64
Exportar registros .....	64
Instalación de paquetes de idiomas en una consola ColorSource .....	64

# Bienvenido al sistema de ayuda de ColorSource

---

Los temas que se encuentran en este sistema de ayuda también se pueden encontrar en la consola presionando el  botón.

Tutorial videos también están disponibles en su consola.

## ColorSource 20



## ColorSource 40



## Apagado

Pulse sin soltar el botón durante 3 segundos para seleccionar la pantalla de Apagado.

El Apagado envía a la consola al estado de hibernación y apaga la pantalla y los indicadores.

Para reactivar la consola, se debe volver a pulsar el botón ahora azul de Mapa de escenario.



**Nota:** Al estar en modo de hibernación, la consola y su unidad de fuente de alimentación eléctrica externa aún consumirán energía eléctrica. Para asegurar un consumo cero de energía la fuente de alimentación externa debe estar desconectada de la red eléctrica de CA.

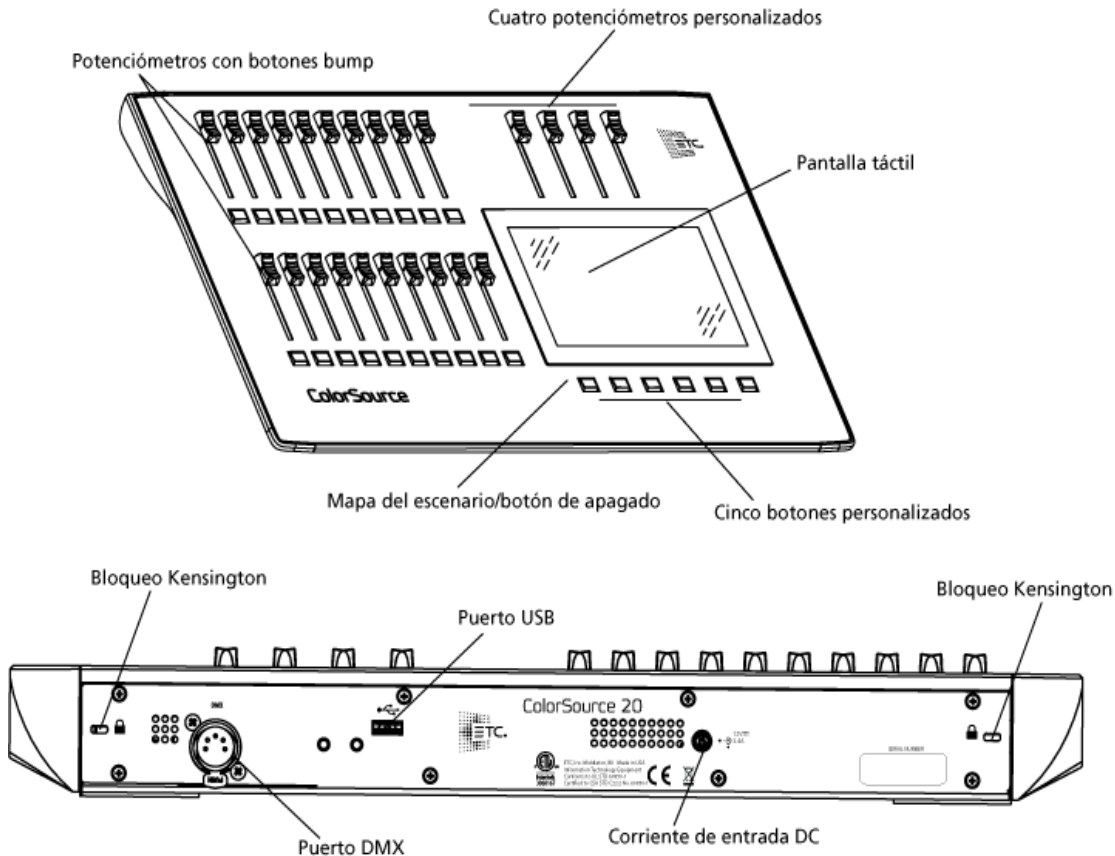


**PRECAUCIÓN:** Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de [guardar](#) pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

Se recomienda encender y apagar la unidad en el lado de CA de la fuente de alimentación externa.

# ColorSource Overview

La consola ColorSource está compuesta de cuatro áreas físicas diferentes; la pantalla táctil (mapa del escenario), los faders y botones pulsadores bump, y los crossfaders y los master faders. Es importante familiarizarse con estas áreas diferentes al ir aprendiendo a usar la consola.



## Una nota sobre el rendimiento de la pantalla táctil en ColorSource Consolas

La consola de pantalla táctil ColorSource requiere que la fuente de alimentación esté conectada a tierra (con un conector de tres pines) para un rendimiento óptimo. La falta de una conexión a tierra puede provocar que la pantalla táctil opere de forma errática o no en absoluto. Esto podría ser visto como operaciones no deseadas o incapacidad para seleccionar con precisión un elemento.

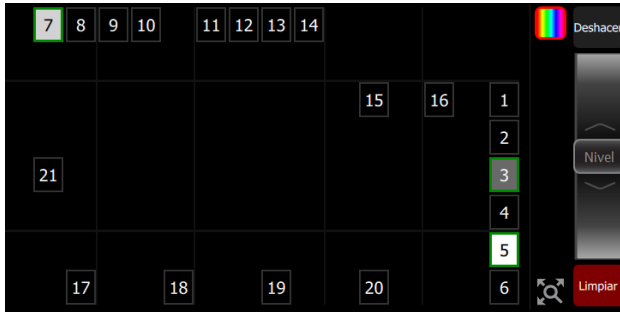
Si no hay una toma de tierra disponible, o si la consola se opera desde una fuente de alimentación independiente, incluso desde un vehículo o de una batería, es posible que la pantalla táctil no funcione correctamente. En estas situaciones se recomienda para conectar directamente su cuerpo al chasis de la consola. Esto se puede lograr con una muñequera conductora, del tipo de las utilizadas en la fabricación de productos electrónicos o en los hospitales para eliminar la electricidad estática acumulada. El cable de la muñequera debe estar unido a una parte metálica de la consola, por ejemplo, un tornillo o un conector en el panel posterior. Si esto no es práctico, por lo menos debe asegurarse de que se toca la carcasa de la consola, la parte metálica de la misma, con su muñeca o con su otra mano.

## Mapa de escenario

El botón **Mapa de escenario** (el botón más a la izquierda debajo de la pantalla) muestra un mapa topográfico de [canales](#) en pantalla completa a tamaño máximo. Puede seleccionar canales en el mapa de escenario topográfico para el control.



**Nota:** El botón **Mapa de escenario** alternará entre mostrar el Mapa de escenario o la pantalla seleccionada anteriormente.



### Controles disponibles

- » Pellizcar con dos dedos para hacer zoom en la pantalla para ampliarla o reducirla. Hacer Zoom para visualizar los niveles de intensidad en las celdas del canal.
- » Arrastrar con dos dedos para hacer pan a la pantalla.
- » Hacer un solo clic en una luz deseleccionada para seleccionarla.
- » Hacer un solo clic en una luz seleccionada para deseleccionarla.
- » Hacer clic en una luz para seleccionar esa luz sola y anular todas las demás.
- » [Stage Map Arrange Mode](#)
- » Las luces seleccionadas aparecen rodeadas con un cuadro verde.

La franja vertical a la derecha del área principal muestra contenido especial que se está ejecutando:

- » **Efectos:** pulse un icono para Parar o Editar el [efecto](#) de playback. Pulse el icono para colocar el efecto en el controlador de la [rueda](#) de colores para aumentar o reducir el efecto.



**Nota:** El icono de Efectos solo aparecerá si ese tipo de contenido se está reproduciendo.

### Apagado

Pulse sin soltar el botón durante 3 segundos para seleccionar la pantalla de Apagado.

El Apagado envía a la consola al estado de hibernación y apaga la pantalla y los indicadores.

Para reactivar la consola, se debe volver a pulsar el botón ahora azul de Mapa de escenario.



**Nota:** Al estar en modo de hibernación, la consola y su unidad de fuente de alimentación eléctrica externa aún consumirán energía eléctrica. Para asegurar un consumo cero de energía la fuente de alimentación externa debe estar desconectada de la red eléctrica de CA.



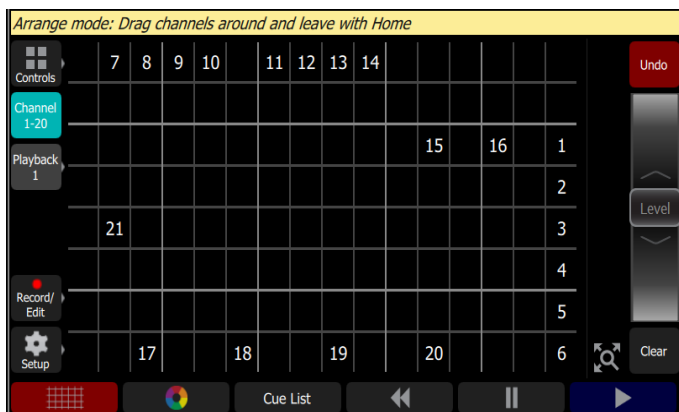
**PRECAUCIÓN:** Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de [guardar](#) pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

Se recomienda encender y apagar la unidad en el lado de CA de la fuente de alimentación externa.

### Stage Map Arrange Mode

Press and hold a cell on the stage map, or go to **Setup >Stage Map** to open the arrangement screen.

When in arrangement mode, the screen displays as a grid. Press and drag lights to move them to another position on the grid.



Press the **Stage Map** button (left-most button below the screen) to exit the arrangement mode.

## Modo Fader

Los faders a la izquierda de la pantalla pueden configurarse para operar los [canales](#) o [playbacks](#) individuales.

Se proporcionan dos páginas de canales y diez páginas de playbacks.

**Nota:** Véase [Canales](#) para obtener información sobre los faders y los canales capturados.

## Botones Bump (pulsadores)

Los botones debajo de los faders son botones pulsadores.

Su funcionamiento cambia según el [modo fader](#).

- » Cuando los faders están en modo [canal](#), los botones pulsadores pueden utilizarse para seleccionar o anular la selección de canales.
- » Cuando los faders están en modo [playback](#), su comportamiento se define en función del [modo de botón](#) seleccionado.

## Crossfader

El Crossfader puede ser asignado a uno de los cuatro faders principales. Se asigna en la [Consola](#) en la configuración.

El Crossfader proporciona control manual sobre las atenuaciones entre [cues](#). Puede ver el avance del crossfader y qué cues se ven afectados en el visor de cues.





## Faders masters

Los faders master pueden utilizarse para controlar la salida de algunas funciones. Los faders master se asignan a los cuatro faders superiores. Estos se asignan en la [pestaña Consola](#) en Configuración.



**Nota:** Cuando los faders de Reproducción o de Cues están completamente abajo no se producirá salida en dichas secciones.

Las funciones predeterminadas de los faders master son las siguientes:

- » **Bumps:** controla la salida cuando se pulsa el botón [bump](#).
- » **Playbacks:** controla la salida de los [playbacks](#) y las [secuencias](#).
- » **Cues:** controla la salida de la [lista de cues](#).
- » **Crossfader:** [Crossfades](#) (atenuaciones cruzadas) la lista de cues desde el paso **En vivo** hasta el paso **Siguiente**.
- » **Masters 1-4:** Los cuatro masters de reproducción. Se puede grabar la salida y guardarla en uno de los cuatro masters para ser reutilizada posteriormente.

# Instrucciones iniciales para el Patcheo

Para poder controlar los aparatos de iluminación en su sistema debe asignar cada aparato (o grupo de dimmers) a un fader de canal. El fader del canal puede utilizarse entonces para ajustar la intensidad de un aparato. El canal también se convierte en una forma de seleccionar dicho aparato para otros tipos de control como los cambios de color o el ajuste de otros parámetros (en el caso de una luz móvil por ejemplo). Los aparatos en su sistema de iluminación son controlados mediante el protocolo DMX y cada dimmer o aparato utiliza una dirección DMX (o un conjunto de direcciones) para comunicarse con la consola.

El [Patch](#) se utiliza para asociar un [canal](#) con direcciones DMX y tipos de dispositivos. Una vez que un canal se asigna a una dirección o direcciones, y la salida está conectada a un dispositivo (por ejemplo, un dimmer, luces móviles, o accesorio), el canal pasará entonces a controlar ese dispositivo.

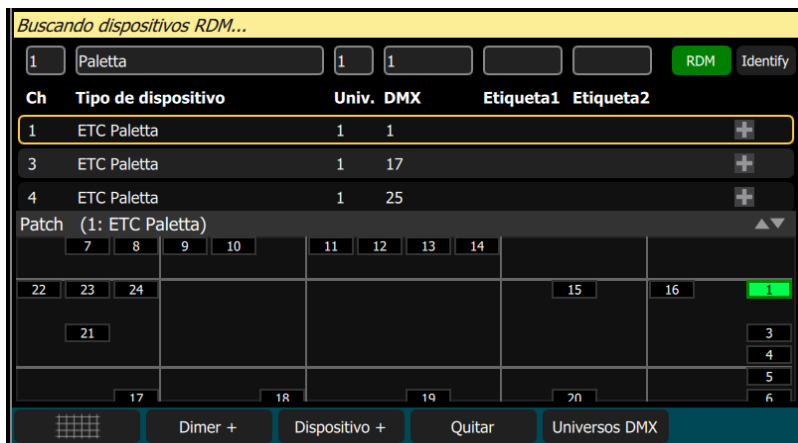
Para acceder a las funciones de Patch, pulse **Configuración > Patch**.



**Nota:** Si su patch no cambia entre espectáculos, puede ahorrar tiempo si guarda un [espectáculo predeterminado](#), que cargará su patch automáticamente por usted.

## Patch (Conexión)

Muestra la pantalla de patcheo y los controles.



El patcheo asocia un número de [canal](#) de consola con una dirección o bloque de direcciones en la salida DMX. Debe asegurarse de que la dirección en la luz, dimer o dispositivo corresponda con la dirección que usted configure en el patch. Para patchear un dispositivo básico, pulse [Agregar dimer](#).

Los dispositivos complejos con varios [parámetros](#), como movimiento, color o controles de haz se describen según una *personalidad*. Seleccione la marca y el tipo de dispositivo para que coincida con el dispositivo conectado. Algunos dispositivos tienen *modos* que también deben coincidir en el dispositivo y en la lista de patcheo. Los dispositivos de iluminación con [RDM](#) disponibles y habilitados son localizados automáticamente y se agregan a la lista de dispositivos. Sin embargo, debe asignarlos a los números de canales de la consola. Para patchear un dispositivo complejo que no es encontrado automáticamente por el RDM, pulse [Agregar dispositivo](#).

Durante el patcheo puede ver etiquetas para cada luz, dimer o dispositivo que ayudarán a agruparlos adecuadamente en la pantalla [selección rápida](#).

La [sección inferior](#) de la pantalla puede ajustarse para mostrar el canal [mapa de escenarios](#) o visualizar la salida de universos DMX.

Los ajustes y el patcheo para los [independientes](#) se encuentran en la pestaña [Ind.](#) en [Configuración](#).

## Agregar dimer

Los dimers son dispositivos de una sola dirección que controlan la intensidad únicamente. Para patchear dispositivos de múltiples direcciones, véase [Agregar dispositivo](#).



**Nota:** El patcheo de dimers puede utilizarse también para conectar otros dispositivos simples que solo requieren una dirección DMX.



### Patcheo de un dimer o un dispositivo de una sola dirección

1. Pulse **Agregar dimer**. Esto abrirá la pantalla Asistente de Patch.
2. Seleccione **Canal** para introducir el número de [canal](#).
3. Seleccione **Cantidad** para introducir el número de dispositivos similares que esté conectando con Patch. Si la cantidad es mayor que uno, cada dimer ocupará una dirección DMX, comenzando desde la dirección que usted especifique.
4. Seleccione **DMX** para introducir la dirección DMX.
5. Seleccione **Aceptar** para patchear (conectar), o **Cancelar** para salir.

#### Por ejemplo:

Si establece la cantidad en 12 y la dirección DMX en 20, los dispositivos ocuparán las direcciones DMX 20 a la 31.

El patcheo coloca los elementos en una lista en la parte superior de la pantalla [Patch](#) y en el [mapa topográfico del escenario](#) en la parte inferior de la pantalla en orden ascendente, comenzando en la esquina superior izquierda. Usted puede seleccionar un canal a la vez en la lista o en el mapa del escenario.

Cada canal puede editarse en los recuadros de la parte superior de la pantalla para introducir el número de canal, el universo DMX y la dirección DMX.

También puede agregar [etiquetas](#) a cada elemento para que puedan ser convenientemente agrupados en la pantalla de [selección rápida](#).

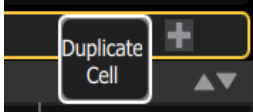
### Duplicar celda

Duplicar celda le permite colocar dos dimmers en el mapa del escenario en diferentes lugares patcheados al mismo canal.



**Nota:** Duplicar celda solamente agrega dimmers, no dispositivos. Los dispositivos deben ser patcheados y colocados de forma individual. Véase [Agregar dispositivo](#).

Para hacer una copia, seleccione un canal en la lista de patcheo, pulse el botón **+** y después el botón **Duplicar celda**.



Se agrega una nueva celda y se patchea a la dirección DMX libre, próxima mayor. Se puede cambiar la dirección y el universo, y definir etiquetas en [Patch](#).

Cuando se selecciona u opera Duplicar celda, cada una de las celdas duplicadas en el mapa del escenario responderá conjuntamente. Cada celda de un canal duplicado puede moverse por separado en el [Mapa del escenario](#).



**Nota:** También puede agregar dimmers a un canal sin que aparezcan como celdas separadas en el Mapa del escenario. Utilice [Agregar dimmer](#) y luego ajuste el número de canal para que sea igual al del canal al que desea agregar el dimmer. Los dimmers que se agregan de esta forma no consumen espacio en el mapa del escenario; por ejemplo, es posible que necesite un canal para controlar un rango de dimmers para luces de sala sin desearles que cada una de ellas se coloque y se indique por separado.

## Agregar dispositivo

Los dispositivos son luces con múltiples direcciones con una cantidad de [parámetros](#) controlables, como la posición, el color, el haz y la intensidad. Los dispositivos tienen su propia *personalidad*, que define lo que hace cada parámetro y qué controles son necesarios.



**Note: Nota:** Los dispositivos de iluminación con RDM disponible y habilitado serán localizados automáticamente y se agregarán a la lista de dispositivos en el patcheo. Sin embargo, usted debe asignarlos a números de canales de la consola.

## Patchear un dispositivo

1. Pulse **Agregar dispositivo**. Esto abrirá la pantalla Asistente de Patch.
2. Seleccione la personalidad correcta de la lista proporcionada. Seleccione la marca y el tipo de dispositivo para que coincida con el dispositivo conectado. Algunos dispositivos tienen modos que también deben coincidir en el dispositivo y en la lista de patcheo.
3. Seleccione **Canal** para introducir el número de [canal](#).
4. Seleccione **Cantidad** para introducir el número de dispositivos similares que esté conectando con Patch. Si la cantidad es mayor que uno, cada dispositivo ocupará el número de direcciones DMX utilizadas por su huella, comenzando desde la dirección que usted especifique. .
5. Seleccione **DMX** para introducir la dirección DMX inicial.
6. Seleccione **Aceptar** para patchear (conectar), o **Cancelar** para salir.

Por ejemplo:

Si patchea 12 dispositivos con una huella de 6 direcciones DMX a la dirección 20, estos ocuparán las direcciones DMX de la 20 a la 91.

Para patchear dispositivos con una separación entre ellos, ajuste el valor de Espacio a un número mayor.



**Nota:** No ajuste esto a un número menor ya que provocará superposiciones y comportamientos inesperados de sus dispositivos.

Por ejemplo:

Sus dispositivos utilizan 17 canales, pero usted prefiere direccionarlos manualmente con números iniciales lógicos como 1, 21, 41 y así sucesivamente. Utilice la celda Espacio para cambiar la huella a 20, de manera que dichos dispositivos se patcheen automáticamente en 1, 21, 41...

Patching coloca los elementos en una lista en la parte superior de la pantalla Patch y en el [mapa topográfico del escenario](#) en la parte inferior de la pantalla en orden ascendente, comenzando en la esquina superior izquierda. Usted puede seleccionar un canal a la vez en la lista o en el mapa del escenario.

Cada canal puede editarse en los recuadros de la parte superior de la pantalla para introducir el número de canal, el universo DMX y la dirección DMX. También puede agregar [etiquetas](#) a cada elemento para que puedan ser convenientemente agrupados en la pantalla de [selección rápida](#).



**Nota:** Se pueden cargar en la consola perfiles personalizados de aparatos. Le sugerimos consultar [Cargar un perfil de aparato](#) para obtener instrucciones.

## Carga del perfil de un aparato

Si tiene dispositivos en su sistema de iluminación que el RDM no puede descubrir y no están incluidos en la colección de dispositivos a bordo, puede crear su propia personalidad para ese dispositivo e importarla al fichero de su espectáculo. Hay una aplicación de editor de dispositivo para PC con Windows denominada ColorSource Personality Editor que se encuentra disponible para su descarga en [www.etconnect.com](http://www.etconnect.com).

Para solicitar una personalidad de aparato de ETC, envíe su solicitud junto con el manual del usuario, el modo o modos deseados y su fecha prevista de uso a [ColorSourceConsole@etconnect.com](mailto:ColorSourceConsole@etconnect.com).



**Nota:** Para que la consola reconozca el perfil, el nombre del fichero debe ser `userlib.jlib`.

1. Es necesario guardar el fichero en el directorio raíz de una unidad de memoria USB para poder cargarlo en la consola.
2. Con la unidad de memoria USB enchufada en la consola, acceda a **Configuración>Patch>Agregar dispositivo**.
3. Desde el menú desplegable Fuente, seleccione Biblioteca del usuario. Aparecerá en pantalla una nueva biblioteca que enumerará su aparato según el nombre del fabricante.



**Nota:** Las bibliotecas de dispositivos personalizados no se almacenan en la propia consola ColorSource. Guarde estos ficheros personalizados en su unidad USB o en otro equipo para mantenerlos protegidos.

## Quitar

Seleccione un dispositivo o dimer, y pulse **Quitar** para suprimirlo del [patch](#). Si accidentalmente quita un dispositivo o un dimer, puede utilizar la función [Deshacer](#) para restaurarlo.



**Nota:** Si ha registrado un dispositivo en [playbacks](#) o [cues](#), posteriormente lo elimina del patch, todos los valores registrados permanecerán en el playback o cue, pero ya no estarán conectados a un dispositivo.

## Universos del espectáculo/Mapa de escenario del espectáculo

La sección inferior de la pantalla [Patch](#) puede configurarse para mostrar el escenario topográfico [mapa de escenario](#) o un cuadro de las direcciones DMX.

El cuadro de direcciones DMX es de solo lectura y no se puede editar. Se puede desplazar hacia arriba y hacia abajo para ver todas las direcciones en el universo seleccionado.



- » Cada celda muestra la dirección DMX, el valor en un rango de 0 a 255 y el nombre del parámetro si es para un dispositivo patcheado con una *personalidad*.
- » Las celdas de color **celeste** indican la *dirección base* del elemento, la cual es la dirección introducida en el cuadro DMX de la pantalla Patch. Las celdas siguientes en **azul oscuro** muestran las direcciones DMX siguientes utilizadas por el dispositivo de acuerdo con el tamaño de su *huella*.
- » Las celdas de color **verde** indican dimers de canales únicos.
- » Las celdas de color **rojo** indican superposición de patching, donde más de un dimer o dispositivo está patcheado a la misma dirección DMX. En algunos casos se recomienda hacer patch con superposiciones, pero por lo general es una mala idea que debe evitarse en la medida de lo posible.
- » Las celdas **negras** no están ocupadas y no están patcheadas.
- » Una gráfica de barras **amarilla** indica el valor aproximado de salida.

## Invertir Pan

Cambia el control pan para funcionar en la dirección opuesta. Haga clic en el botón **+** para el dispositivo en el que desee invertir la función pan.



**Nota:** Use esta opción si ha instalado una luz hacia abajo o de atrás hacia adelante en comparación con otras luces similares de modo que si se seleccionan todas juntas sus movimientos serán en direcciones similares.

## Invertir Tilt

Cambia el control tilt para funcionar en la dirección opuesta. Haga clic en el botón **+** para el dispositivo en el que desee invertir la función tilt.



**Note: Notas:** Use esta opción si ha instalado una luz hacia abajo o de atrás hacia adelante en comparación con otras luces similares de modo que si se seleccionan todas juntas sus movimientos serán en direcciones similares.

## Cambiar Pan/Tilt

Intercambia los canales de Pan y Tilt para que el control Pan en la consola controle el Tilt en el dispositivo y viceversa. Haga clic en el botón + para el dispositivo en el que desee cambiar las funciones pan y tilt.



**Nota:** Un ejemplo de cuándo usar esta función sería si un aparato se cuelga lateralmente o un aparato de espejos móviles se gira 90 o 270 grados de otros aparatos.

## RDM

RDM es un método de comunicación bidireccional para el control de iluminación, integrado en el común DMX512. Véase [Acerca de RDM](#) para obtener más información.

El botón **RDM** habilita o inhabilita el RDM en el puerto DMX local. Cuando está activado, el botón **RDM** estará verde. Si tiene problemas con las luces o con los dimmers conectados a los puertos locales en la consola, que parpadean o sufren interferencias cuando se abre la pantalla de patcheo, pruebe apagando el botón RDM.



**Nota:** De todos modos, al salir de la pantalla de patcheo se suprimen todos los mensajes del RDM, y solo el DMX512 común y corriente es enviado a su montaje de iluminación a través de los puertos locales de su consola. El botón RDM le permite desactivar el RDM cuando está en la pantalla de patcheo. De esta forma se impedirá que el sistema de patcheo busque y patchee luces del RDM. Solo se debe suprimir si es necesario para evitar el parpadeo o errores en los puertos de la consola local mientras está en la pantalla de patcheo.



**Nota:** También puede optar por desactivar el RDM cuando se hayan patcheado todas las luces de un montaje que desee utilizar. Si el montaje contiene luces que no desee patchear, estas seguirán apareciendo en la lista de patcheo, esperando un número de canal, y usted puede desactivar el botón RDM para impedir que esto se convierta en una molestia.

## Identificar

Identificar encuentra las luces compatibles con [RDM](#) durante el patcheo, para que sea fácil saber de qué dispositivo se trata al asignarlos a los canales.



**Nota:** Identificar no funciona con dispositivos no compatibles con RDM ni con dimmers.

Cuando el RDM descubre una luz, la luz se coloca al inicio de la lista de patcheo y el canal se muestra como cero. Cuando Identificar está activado, cada luz seleccionada en la lista de patcheo se identificará exclusivamente; por lo general, una luz se iluminará intermitentemente. Los dispositivos que no producen luz, por ejemplo, un scroller o una lira pan/tilt, pueden desplazarse o moverse. La acción que una luz ejecuta cuando se le indica identificarse es determinada por el fabricante.

Será necesario elegir un canal para patchear el dispositivo.

Apague Identificar para detener todas las identificaciones del RDM. Encienda Identificar para ver el dispositivo RDM seleccionado actualmente.

## Acerca del RDM

RDM es un método de comunicación bidireccional para el control de iluminación, integrado en el común DMX512. Al utilizar el RDM, puede encontrar luminarias, obtener información de ellas y su estado, patchearlas y establecer su modo de funcionamiento sin necesidad de acceder a la luminaria misma. Para luminarias instaladas en ubicaciones difíciles, el RDM es muy útil para la configuración remota.

## Descubrimiento

El RDM descubre automáticamente las luminarias compatibles con RDM. El descubrimiento se ejecutará continuamente cada vez que se abra la pantalla de patcheo y esté habilitado el botón [RDM](#) y buscará varias veces los dispositivos. A medida que se agregan o se quitan dispositivos en un sistema, se actualizará la lista de patcheos.



**Nota:** El descubrimiento ocurre durante cortos períodos de reposo de la transmisión normal de DMX y es un proceso que demora mucho tiempo en completarse. Se debe esperar al menos varios segundos de retraso para descubrir una luminaria en un sistema pequeño y retrasos mucho mayores en un sistema más grande.

## Direccionamiento y Modo

El RDM le permite establecer de forma remota la dirección DMX y el modo de funcionamiento de una luminaria.

El ajuste del modo de funcionamiento puede cambiar la huella, que representa el número de direcciones DMX ocupadas por el dispositivo. Si se cambia el modo de un dispositivo adyacente a algún otro dispositivo o dimmer en el patcheo, el nuevo modo podría ser mayor que el espacio disponible y superponerse en las direcciones DMX ya utilizadas. Cuando esto ocurre, los canales afectados están aparecen en la lista de patcheo en color rojo, y será necesario tomar medidas correctivas y repetir el patcheo.

El sistema de patcheo sabe cómo emparejar el modo seleccionado con la personalidad correcta.

## Universo

No se puede cambiar la parte del universo del patcheo del DMX para un dispositivo encontrado por el RDM. El RDM solo puede funcionar en el universo al que está conectado. Para cambiar el universo al que está patcheada una luminaria, se debe volver a enchufar físicamente la luminaria a otro cable DMX.





## El control de su sistema de iluminación

Después de haber completado su [patch](#), ahora usted está listo para comenzar a controlar su sistema de iluminación. Su consola ColorSource le ofrece muchas opciones para el control de sus luces.

Esta sección explica cómo controlar sus [canales](#), y cómo ajustar los [parámetros](#).



**Nota:** Dependiendo de los tipos de luces que haya patcheado, usted quizá tenga parámetros adicionales que puede controlar. Estos parámetros pueden incluir [color](#), [posición](#) (enfoque), [haz](#), y [comandos de lamp](#).

### Channels

A channel is the control used by the console to operate a dimmer, a group of dimmers, a dimmer and a device, or a complete moving light fixture.

Channels need to be associated with an address in [patch](#) for there to be output.

### Channel Counts

- » The ColorSource 20 can control up to 20 channels in simple mode, and 40 in complete.
- » The ColorSource 40 can control up to 40 channels in simple mode, and 80 in complete.

### Setting the Operating Mode

- » Choose **Simple** or **Complete** mode on the [Setup>Settings>Basic](#) screen.

### Fader Pages

- » Simple Mode offers one page of faders to control the first 20 or 40 channels, depending on the model.
- » Complete Mode offers two pages of faders to control all the available channels, 40 or 80 depending on the model.

### Working with Dimmers / Intensity

Channels can be controlled in several different ways:

- » The faders, when in [channel mode](#), can be used to control a channel's intensity. Depending on the chosen operating mode: **Complete** or **Simple**, there are one or two pages of channels that the faders can control. In **Complete** Mode toggle the Channel button to access each of the pages.



**Note:** The second page of channels is only available when channels have been patched on that page (above 21 or 41, depending on the console model).

- » You can use the touchscreen and select channels directly on the [stage map](#). The [wheel](#) can then be used to assign an intensity level.
- » In complete mode, you can use the [keypad](#) to select a channel and assign an intensity level.
- » In complete mode, channels can also be controlled by the [playbacks](#), [sequences](#), and [cues](#). In simple mode, channels can be controlled by four playbacks.

### Selected Channels

To make changes to channel values, a channel must be selected. Selection is indicated by a thick green border around the channel cell on the Stage Map and a lit LED beneath the channel fader. Selection can happen in a number of ways:

- » Move a fader to select a channel. If the channel is already on due to playback, move the fader until it matches the channel's current output. Move the fader back to the bottom "zero" position to deselect it (and take its intensity to zero.)
- » Touch the channel cell on the Stage Map. Touch the cell again to deselect it.
- » Use the Keypad to type in the channel numbers and set levels.
- » To deselect all selected channels, use **Clear>Selection**.

## Captured Channels

Selected channels that have a manually set intensity level are considered "captured." This means that the selected channels' levels will be held until the channels are deselected or the manual intensity values are cleared.

If **Clear>Channels** is used, cleared manual intensity values will return to the levels coming from active playback sources immediately.

If manually set channels are simply deselected, manually set levels will remain on stage until those channels get a new move instruction from a playback source.



**Note:** A channel fader moved back to the bottom (or "zero") position will deselect that channel. You cannot hold a channel at zero intensity using a channel fader. Another selection method must be used.

## Controles

Los controles contienen todas las funciones para controlar las luces y cues, y para el ajuste del color y otros parámetros:

- » [Map Escen](#): La vista 'inicial' del mapa topográfico del escenario completo.
- » [Selector de color](#): Selección de colores mezclables utilizando un selector de color o chips de color.
- » [Parám](#): Control de parámetros para luces móviles o robotizadas.
- » [Lista de Cues](#): La pantalla de cues.
- » [Reprod Toy](#): Una pantalla para iniciar imágenes escénicas de iluminación y reproducir, o improvisar, en vivo.
- » [Teclado](#): Control de nivel clásico escribiendo números.
- » [Selección rápida](#): Selección de canales en útiles bloques o conjuntos.
- » [Efectos](#): Efectos de iluminación para color, intensidad y movimiento.



**Nota:** Las opciones, **Selector de color** y **Parám**, solo están disponibles si tiene luces patcheadas con esas capacidades.

## Selección rápida

En la pantalla de selección rápida, usted puede escoger grupos de canales según su posición en el [mapa de escenario](#) topográfico o eligiendo la aplicación de [etiquetas](#) durante el patch.



Los grupos aparecen en la sección superior y la sección inferior de la pantalla muestra el mapa de escenario del canal. Los grupos disponibles se muestran en cuadros verdes. Haga doble clic en un grupo para seleccionar solo las luces en ese grupo, haga clic en otros grupos para agregar o suprimir canales de la selección.

Mientras está en la pantalla de selección rápida, el disco opera el nivel de los canales seleccionados proporcionalmente. Los botones de grupo son también células variables que pueden ser frotados hacia arriba y hacia abajo para modificar el valor.

Al salir de la pantalla de selección rápida, los canales permanecerán seleccionados y los colores u otros parámetros pueden aplicarse a ellos.

## Disco

A la derecha del [mapa de escenario](#) está el disco. El disco puede utilizarse para controlar los niveles de [canal](#) moviendo el disco hacia arriba para aumentar el nivel o hacia abajo para disminuirlo.

El disco se puede utilizar también para controlar la profundidad de los [efectos](#) y la [velocidad de secuencia](#).

## Teclado

Control clásico de iluminación de canales y niveles a través de una entrada de teclado numérico. El teclado se abre a través de **Controles>Teclado**.



**Nota:** La configuración de [Colores](#), [Efectos](#), y [Parámetros](#) debe ser controlada en sus respectivas pantallas.

## Botones disponibles

- >> [+ \(Más\)](#)
- >> [- \(Menos\)](#)
- >> [Thru](#)
- >> [Full](#)
- >> [@ \(En\)](#)
- >> [..<<..\(retroceso\)](#)
- >> Enter

## Teclado, Más

Agrega un canal al conjunto de selección.

### Por ejemplo:

**1 Thru 10 + 20 Enter** - crea un conjunto de once canales: 1-10 más 20.

## Teclado, Menos

Elimina un canal del conjunto de selección.

### Por ejemplo:

**1 Thru 10 - 7 - Enter** - crea un conjunto de nueve canales: 1-6 más 8-10.

## Teclado, Thru

Selecciona un rango de canales

### Por ejemplo:

**1 Thru 10 Enter** - crea un conjunto de diez canales: 1-10.

## Teclado, Full

Establece los canales seleccionados en intensidad plena.

Para aplicar la intensidad elegida, debe completar la instrucción con la tecla **Enter**.

### Por ejemplo:

**1 Full @ Enter** - establece el canal uno en intensidad plena.

## Teclado, @ (a nivel)

Establece los canales seleccionados a un nivel especificado en porcentaje % de 0 a 100.

Para aplicar la intensidad elegida, debe completar la instrucción con la tecla **Enter**.

### Por ejemplo:

**1 + 5 @ 70 Enter** - establece los canales uno y cinco al 70% de intensidad.

## Teclado, << (retroceso)

La << tecla se comporta como un botón de retroceso de la línea de comando.

## Selector de color



Las luces que tienen un sistema de mezcla de color pueden ser accionadas desde esta pantalla. Si ninguna de estas luces están patcheadas, esta opción solo estará disponible en la parte inferior del mapa del escenario.

Se debe seleccionar las luces antes de que se les pueda aplicar una elección de color.



**Nota:** No todos los sistemas de mezcla de colores pueden producir coincidencias de color precisas y una amplia gama de colores. Se recomienda controlar el color en un solo tipo de aparato a la vez.

Para luces con colores preestablecidos con rangos fijos, tales como ruedas de color o scrollers, utilice la pantalla de control [parámetro](#).

Seleccione algunas luces en la vista [mapa del escenario](#), o con los [botones bump](#) si el [modo fader](#) está ajustado en [canales](#) y, a continuación, elija un color o pruebe con varios colores.

## Controles de color

Se proporcionan dos métodos:

- » **Chips de color** Un conjunto de chips de color preestablecidos. Se puede programar los chips de color para portar cualquier tipo de mezcla de color. Véase [Config. chips de color](#) para obtener más información.



- » **Color Picker**- Un diagrama del espectro visible varía por el tono de izquierda a derecha y por saturación (palidez) desde la parte superior a la inferior. Se utiliza un punto negro para indicar el color seleccionado. Pulse **Fino** para poner el selector de color en modo fino. Al estar en modo fino aparece un cuadro que puede ser arrastrado con mayor resolución.

- » **Blanco**- Cualquier lugar en el borde inferior selecciona el color blanco. La tonalidad real de blanco producida dependerá del tipo de luz y sus capacidades. Las luces fabricadas por ETC que están configuradas en 'Modo directo' producirán el color 'D50' - equivalente a una temperatura de color de 5005K.

Para las luces ETC que funcionen en otros modos le recomendamos establecer la temperatura de color en un valor cercano a 5005K en la luz de manera que estas coincidan con las luces ETC funcionando en Modo Directo. Las luces de otros fabricantes quizá sea necesario ajustarlas separadamente.

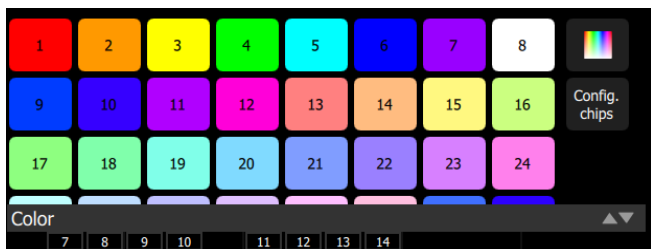


**i Nota:** No todos los sistemas de mezcla de colores pueden producir coincidencias de color precisas y una amplia gama de colores. Se recomienda controlar el color en un solo tipo de aparato a la vez.

Quizá le convenga realizar varios chips similares para diferentes luces a fin de que todos ellos produzcan un color similar.

## Configuración de chips de color

Se puede programar los chips de color para portar cualquier tipo de mezcla de color.



## Cómo programar un chip de color

1. Pulse el botón **Config. chips**.
2. Elija un chip para reprogramarlo.
3. Cambie a la pantalla del selector de color continuo, el botón superior derecho junto a los chips de color.
4. Elija un color, desplácese hasta encontrar el que necesite.
5. Seleccione **Exit Setup** para cerrar la función y guardar el nuevo chip.



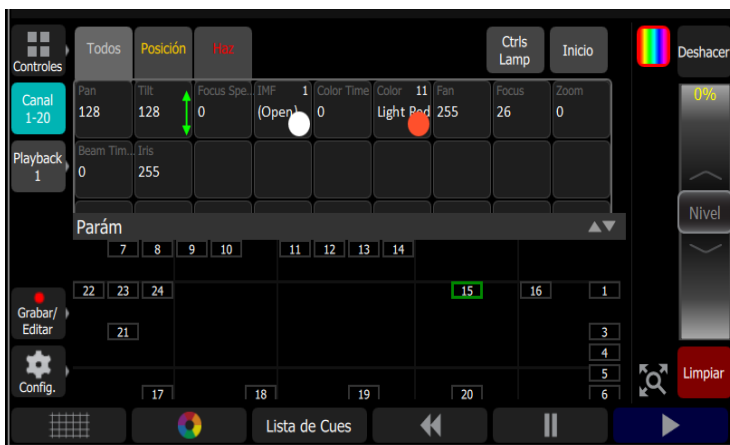
**Nota:** No todas las luces pueden producir todos los colores, y no todas las luces pueden igualar los colores correctamente, ya sea entre modelos similares o con otros modelos diferentes.

Quizá le convenga realizar varios chips similares para diferentes luces a fin de que todos ellos produzcan un color similar.

## Parám

Todas las características controlables de una luz robotizada, con la excepción de la intensidad y la mezcla de colores, son conocidos como los parámetros de la luz.

Los parámetros pueden incluir posición (pan/tilt), control de haz (iris, foco, et cetera), o colores de opción fija. La pestaña en la parte superior permite la visualización de todos los parámetros o solo los tipos de parámetros de posición o de haz.



Cada celda en la pantalla de parámetros es un botón controlable para modificar el valor. Pulse sin soltar la celda y puede frotar el valor hacia arriba y hacia abajo, utilizando toda la altura de la pantalla para el control.

Pulse una vez y suelte una celda para mostrar una vista de estilo tira de película de los ajustes disponibles, con diagramas de gobos y muestras de colores fijos. La tira puede desplazarse a la izquierda y a la derecha hasta encontrar el ajuste deseado. Elija la configuración para cerrar la tira de película.



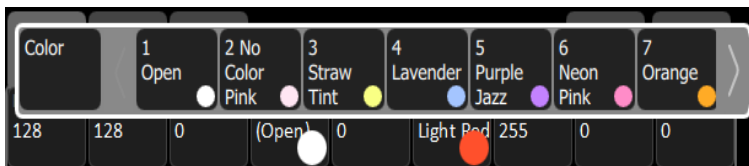
## Parámetro, Todos

Muestra todos los parámetros disponibles.

**Nota:** El botón **Parám** solo está presente si tiene luces patcheadas con esas capacidades.



Controla los parámetros de las luces seleccionadas. Aquí solo se puede controlar luces con parámetros. Elija un parámetro y frote el cuadro de valor hacia arriba y hacia abajo para cambiar los valores. Aparecerá una flecha verde en el cuadro de valor cuando lo esté frotando. Elija el cuadro de valor con una pulsación para abrir una vista de cinta de película de los ajustes disponibles.



La cinta de película puede desplazarse hacia la izquierda y hacia la derecha para ver todas las opciones.

### Parámetro, Haz

Muestra solo los parámetros del haz. Todos los parámetros que no son posición, intensidad o mezcla de colores están incluidos en el conjunto de parámetros de haz.

**Nota:** El botón **Parám** solo está presente si tiene luces patcheadas con esas capacidades.





Controla los parámetros de las luces seleccionadas. Aquí solo se puede controlar luces con parámetros. Elija un parámetro y frote el cuadro de valor hacia arriba y hacia abajo para cambiar los valores.



Elija el cuadro de valor con una pulsación para abrir una vista de cinta de película de los ajustes disponibles. La cinta de película puede desplazarse hacia la izquierda y hacia la derecha para ver todas las opciones.

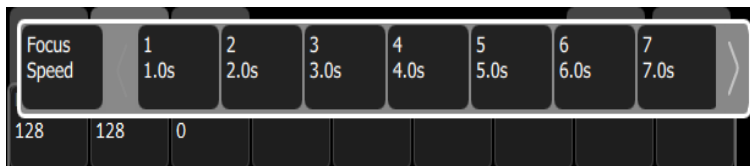
## Parámetro, Posición

Muestra solo los parámetros de posición, pan y tilt.

**Nota:** El botón **Parám** solo está presente si tiene luces patcheadas con esas capacidades.



Controle los parámetros de las luces seleccionadas. Aquí solo se puede controlar luces con parámetros. Elija un parámetro y frote el cuadro de valor hacia arriba y hacia abajo para cambiar los valores.



Elija el cuadro de valor con una pulsación para abrir una vista de tira de película de los ajustes disponibles. La tira de película puede desplazarse hacia la izquierda y hacia la derecha para ver todas las opciones.

## Parámetro, Controles de lámpara

Haga clic en el botón **Ctrl Lamp** para visualizar las opciones siguientes para el control de la lámpara:

- » **Encender Lámpara:** Enciende la lámpara del aparato. Conocido también como "striking" la lámpara.
- » **Apagar Lámpara:** Apaga la lámpara del aparato. Conocido también como "dousing" la lámpara.
- » **Restablecer:** Restablece los comandos de la lámpara.

## Parám, Inicio

Envía todos los [parámetros](#) de las luces seleccionadas a su posición inicial. Las posiciones iniciales están pregrabadas en los ficheros de personalidad de patching y no pueden ser cambiadas por el usuario.

Por lo general, las posiciones iniciales de los parámetros son valores útiles. Por ejemplo, pan y tilt se ajustarán a la mitad de su rango de valores. Gobos y control de haz se ajustarán de manera tal que el haz sea visible y sin obstrucciones.



## Grabación de sus imágenes escénicas para playback

Esta sección cubre las múltiples maneras en las que puede grabar las imágenes escénicas para su reproducción. Puede grabar [cues](#), [playbacks](#), y [secuencias](#).

- » Una memoria de reproducción puede contener una imagen escénica de iluminación.
- » Un cue es una imagen escénica grabada que puede incluir configuraciones de [canal](#) para la intensidad y otros [parámetros](#), [efectos](#).
- » Las secuencias se reproducen en los faders de [playback](#). Una secuencia puede contener hasta 99 pasos con atenuación y sincronización de pasos.

### Grabar/ Editar

Toda grabación y edición se realiza aquí.



Están disponibles las siguientes opciones:

#### Grabar

- » [Cue](#)
- » [Memoria de playback](#)
- » [Secuencia de playback](#)

#### Editar

- » [Lista de Cues](#)
- » [Lista de secuencias](#)
- » [Borrar playback](#)
- » [Actualizar cue Live/Vivo](#)
- » [Actualización de paso de secuencia](#) (solo aparece cuando es necesario actualizar un paso).

Las grabaciones se realizan mediante la captura de la salida que se envía al escenario. Se puede elegir qué partes de la escena desea grabar utilizando [Incluir opciones](#).

Si no especifica Incluir opciones, solo se grabarán las luces establecidas en una intensidad mayor de cero.

#### In Simple Mode

Las grabaciones se realizan mediante la captura de la salida que se envía al escenario.

Seleccione uno de los cuatro faders maestros de memoria arriba de la pantalla en la que se grabará.

Los faders grabados aparecerán de color malva.

Para editar una memoria existente eleve su master de manera que se reproduzca en el escenario a continuación, realice algunos cambios utilizando los faders de canal, el selector de colores, los parámetros o el teclado, y a continuación, vuelva a grabar en la misma posición del master.

### Playbacks

Los faders pueden accionar los niveles de los playbacks. Los playbacks puede contener una imagen escénica de iluminación, o pueden contener una [secuencia](#), que se compone de múltiples imágenes escénicas de iluminación. Los playbacks se mezclan con funciones Highest-Takes-Precedence (HTP) para combinaciones de intensidad y color. HTP significa que se utilizará el nivel más alto de todas las fuentes.

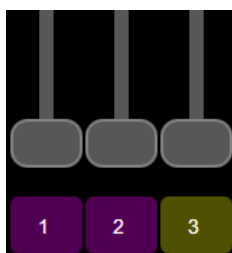
Si dos playbacks están activos y contienen los mismos [canales](#) con diferentes colores, el color resultante será la combinación de los dos. Por ejemplo, si un playback tiene un canal establecido en verde y otro playback tiene el mismo conjunto de luz establecido en rojo, cuando se mezclan la luz se volverá amarilla.

Cuando los playbacks también llevan valores de parámetro para luces robotizadas, los [parámetros](#) pueden ir hacia arriba o hacia abajo en un fader de playback hasta que otro playback o [cue](#) tome el control de ellos.

Hay 10 [páginas](#) de playbacks. Si se cambia la página, los playbacks que actualmente están activos no cambiarán inmediatamente a la nueva página y primero deben ser puestos en cero. Los faders de playback también pueden llevar [secuencias](#) de hasta 99 pasos temporizados.

La página 10 es un caso especial. Puede utilizarse de la misma forma que otras páginas, o puede utilizarse como almacén temporal para realizar grabaciones remotas. Cada vez que se solicita una grabación remota, todo el estado de salida se guarda como una instantánea en un playback en la página 10 y se incrementa el contador de instantáneas. Si se realizan más de 20 (40) grabaciones, el contador regresa al playback 1.

Los playbacks estáticos simples se muestran en color malva sobre el botón bump, las secuencias se muestran en amarillo sobre el botón.



Todos los playbacks son controlados por el [fader master](#) de los playbacks.

### Grabar memoria de reprod.

Para grabar un [playback](#), seleccione **Grabar memoria de reprod.** y a continuación elija un botón [bump](#). Una memoria de reproducción puede contener una imagen de iluminación escénica.

Para grabar en una página diferente seleccione una nueva [Página Playback](#) antes de presionar el botón bump.

Para elegir las luces que se grabarán, seleccione **Incluir opciones** y elija Seleccionado, Activo o Todos. El valor predeterminado si elige alguno es Activo; solo se grabarán las luces que están actualmente activas en un nivel.

Al terminar la grabación de una reproducción, la página de reproducción se revertirá a su valor anterior.

Las reproducciones recibir un nombre y un tiempo. Los nombres y tiempos pueden ser visualizados en la pantalla [Playback Toy](#).

Para limpiar una reproducción, utilice el botón [Borrar reprod.](#) botón bajo [Grabar/Editar](#).

### Incluir

Al grabar en un [playback](#), [cue](#), o [paso de secuencia](#), puede especificar qué [canales](#) de iluminación, conjuntos de [parámetros](#), están incluidos en la grabación pulsando el botón **Incluir Opciones**.

Canales:

- » **Activo:** Solo se incluyen los canales con intensidades mayores de cero.
- » **Seleccionado:** Solo se incluyen los canales seleccionados actualmente (rodeados por un cuadro verde en el [mapa de escenario](#) o bien iluminados en los botones pulsadores).
- » **Todos:** Se incluyen todos los canales.

Incluye:

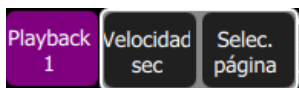
- » **Intensidad/Color** Solo se incluyen los canales de intensidad y mezcla de colores.
- » **Posición:** Solo se incluyen los canales de posición (pan/tilt).

- » **Haz:** Solo se incluyen los canales de haz (el haz incluye los colores no atenuables como las ruedas de color y los scrollers).

## Selec. página

Se puede organizar los [playbacks](#) en 10 páginas diferentes. En condiciones normales de uso, todos los playbacks están en la misma página.

Usted puede organizar el contenido de las páginas para hacerlas coincidir con canciones, escenas u otros bloques de actividad en su espectáculo utilizando **Selec. página** para grabar los playbacks en una página diferente. Pulse el botón **Playback** para mostrar el botón **Selec. página**.



Al cambiar de página, cualquier playback establecido actualmente en un nivel determinado se quedará como está hasta que se lleve a cero.

Cuando el playback llega a cero, la página se actualizará para ese playback la próxima vez que el fader se eleve, este accionará el playback en la página seleccionada recientemente.

Los playbacks también pueden ser accionados en la pantalla [Reprod Toy](#).

## Borrar playback

Para eliminar contenido de un playback, pulse **Borrar playback** y luego seleccione el botón [bump](#). Se le solicitará que confirme su elección. Presione **SÍ** para limpiar o **No** para cancelar. El contenido del playback no se limpia simplemente de la salida, se borra por completo.

Si elimina accidentalmente un playback, se puede usar inmediatamente [Deshacer](#) para traerlo de vuelta.

## Modo Botón

Los botones debajo de los faders pueden utilizarse como [bumps](#) o botones pulsadores para accionar [playbacks](#).



**Nota:** Cuando los faders están en [modo canal](#), el botón bump debajo del fader siempre se utiliza para seleccionar el canal.

## Hacer Flash



**Nota:** Los modos de botón: Flash, [Solo](#), [Solo Change](#) y [Mover/GO](#) solo están disponibles cuando el [modo faders](#) se establece en [playbacks](#).

Cuando el botón mode está ajustado en **Flash**, al pulsar el [botón bump](#) para un [playback](#) provocará que los [canales](#) en ese playback hagan flash en el nivel del [bumps master](#). El color en cada canal del playback seleccionado se mezclará en la salida con HTP o "El más alto tiene precedencia".



**Nota:** El accionamiento del botón **Flash** es lo mismo que si el fader del playback se hubiese llevado al mismo nivel que el bumps master.

## Solo

Cuando el botón mode está colocado en **Solo**, al pulsar el [bump button](#) para un [playback](#) provocará que los [canales](#) en ese playback hagan flash y todas las salidas de otros playbacks o la [lista de cues](#) se establecerán en cero. La intensidad se establecerá en el nivel en el [bump master](#), y el color del playback seleccionado se enviará a la salida para ese canal.



**Nota:** Esto es lo mismo que si el fader de playback se hubiese llevado al mismo nivel de los bumps master y todos los otros playbacks y [cues](#) se ajustaran en cero.

## Solo Change

Cuando el botón mode está colocado en **Solo Change**, al pulsar el [bump button](#) para un [playback](#) provocará que los [canales](#) en ese playback hagan flash dependiendo de la intensidad de cada canal en el playback elegido.

Si el canal del playback elegido tiene una intensidad mayor que cero se anularán todas las salidas de otros playbacks o la [lista de cues](#) para ese canal. La intensidad se establecerá en el nivel del [bump master](#), y el color del playback seleccionado se enviará a la salida para ese canal.

Si el canal del playback elegido tiene una intensidad de cero todas las salidas de otros playbacks o la lista de cues para ese canal continuarán inalteradas.

Solo Change permite sustituir partes de la escena, sin afectar otras partes.

## Move / GO



**Nota:** Los modos de botón: [Flash](#), [Solo](#), [Solo Change](#) y Move/GO solo están disponibles cuando el [modo faders](#) se establece en [playbacks](#).

Cuando el modo de botón está establecido en **Move/Go**, al pulsar el [botón bump](#) para un [playback](#) provocará que los [parámetros](#) de los [canales](#) en el playback elegido se [moverán](#) a sus posiciones y valores grabados, mientras que la intensidad permanecerá sin modificaciones. La intensidad puede ser accionada independientemente en el fader de playback.



**Nota:** Move/GO no funciona con Secuencias.

## Grabar Cue

Registra el estado actual en un cue en la [lista de cues](#). Un cue es una imagen escénica grabada que puede incluir configuraciones de [canal](#) para la intensidad y otros [parámetros](#) y [efectos](#). Todas las operaciones de grabación utilizan la salida actualmente viva en el escenario. No se permite grabar a ciegas.



Puede hacer una grabación simple con solo seleccionar [Guardar](#). Para especificar una grabación en más detalles seleccione [Incluir opciones](#) y elija las luces y parámetros que desea incluir.



Se puede dar un nombre a cada cue y ajustar sus tiempos de entrada, salida y espera.



**Nota:** El tiempo de espera comienza al inicio del cue. Si la espera es más corta que la entrada o la salida, la entrada o la salida no se llevarán a cabo antes de que comience el siguiente cue.

Tiempo de espera = 0 es un caso especial y causa que el cue espere la pulsación manual del botón **GO**.

## Guardar

Los niveles actuales de iluminación se guardarán en el [cue](#) o [paso de secuencia](#) seleccionados y la grabación habrá finalizado. El *modo* de grabación se cierra y se reanuda el funcionamiento normal.



**Nota:** Una vez que se ha grabado un cue, se este coloca en el lado en vivo del [crossfader](#) de cue y se envía a la salida. Para quitar el recién creado cue, se debe llevar hacia abajo el [cues master](#). El [cues master](#) permite que los cues se realicen como cambios (deltas) al dejarlos activos y hacer los ajustes necesarios para cada cue, o para realizarlos como nuevos estados completos para cada cue dejando el [cues master](#) abajo y creando un nuevo estado para cada grabación.

## Lista de Cues

Una lista de [cues](#) sincronizados.

Cue	Nombre	Ent	Sal	Esperar	Contenido	Más
1.0		1.0	1.0	0.0		
2.0		1.0	1.0	0.0	✱	
3.0		1.0	1.0	0.0	✱	✱
4.0		1.0	1.0	0.0	✱	✱

Lista de Cues

7 8 9 10 11 12 13 14

Los cues se reproducen con los botones **Cue Transport** (  ) o moviendo el [crossfader](#) hacia arriba y hacia abajo.

Los botones **Cue Transport** son [Atrás](#), [Pausa](#) y [GO](#). Estos botones pueden ser asignados a los botones debajo de la pantalla, y también están siempre disponibles al pulsar en el visor de cues en la esquina superior derecha.

Los cues vivo y siguiente se indican en la lista de cues principales y también en el pequeño visor de cues (



) en la esquina superior derecha.

Los cues se reproducen a través del [fader de cues](#).



**Nota:** Para los cues que se ven en el escenario, el fader de cues debe estar arriba.

## Más

Al pulsar el botón **Más** en las pantallas [Lista de cues](#) o [Editar lista de cues](#) permitirá acceder a las siguientes opciones:



- >> [Hito](#)
- >> [Hito siguiente](#)
- >> [Hito anterior](#)



- » [Goto 0](#)
- » [Ir a Cue](#)

## Hito

Los cues pueden tener un hito adjunto para ayudar al desplazamiento en la [lista de cues](#). Normalmente los hitos son útiles para volver repetidamente al mismo lugar de la lista, por ejemplo durante los ensayos.

Pulse **Hito** para colocar un hito en el cue en vivo actual. Pulse **Hito** nuevamente para retirar un hito del cue actual.



**Nota:** La colocación y retiro de un hito es una acción de alternancia en el cue en vivo actual.

## Hito siguiente

Avanza hasta el siguiente cue con hito la [lista de cues](#).

## Hito anterior

Regresa al cue anterior con hito de la [lista de cues](#).

## Ir a Cue

Le permite ir a un cue especificado en la [lista de cues](#).

En la ventana de lista de cues, pulse [Más](#) y, a continuación, **Ir a Cue**, escriba el número de cue y pulse **Enter**.

## Goto 0

El Cue 0 no existe como un verdadero cue. Se trata de un cue imaginario antes del primer cue.

Pulse **Goto 0** para llevar todos los niveles de la lista de cues a cero, y preparar el [crossfader](#) para el primer cue.

## Edit Cue List

The Edit Cue List option is available by pressing the **Record/Edit** button and then selecting **Cue List**. This opens the cue list editor. Here you may change cue names and the timing of fades. You can insert [new cues](#), [copy cues](#), [delete cues](#), and [edit cues](#). To edit the content of an existing cue, press **Edit Cue**. Pick the cue you want to edit in the cue list in the upper part of the display.



## Nuevo cue

Introduce un nuevo [cue](#) El nuevo cue se agrega al siguiente cue libre con número entero al final de la [lista de cues](#). El nuevo cue puede entonces recibir otro número, incluyendo un número fraccionario o un número "decimal".

Por ejemplo, para introducir un cue entre los cues 4 y 5, se escribiría 4,5.



**Nota:** La lista de cues no se vuelve a numerar cuando se introduce un cue.

## Copiar Cue

Copia el cue seleccionado y crea un nuevo [cue](#). El nuevo cue se agrega al siguiente cue libre con número entero al final de la [lista de cues](#). El nuevo cue puede entonces recibir otro número, incluyendo un número fraccionario o un número "punto".

Por ejemplo, para introducir un cue entre los cues 4 y 5, se escribiría 4,5.



**Nota:** La lista de cues no se vuelve a numerar cuando se introduce un cue.

## Borrar cue

Borra el cue seleccionado.

La lista de cues no se volverá a numerar, y el cue faltante se omitirá la próxima vez que se reproduzca la lista.



**Nota:** Se puede recuperar un Cue borrado si se pulsa [Deshacer](#) inmediatamente después de realizar la eliminación.

## Edit Cue

Pressing **Edit Cue** will cause only the content in the selected cue to be live on-stage. Any playbacks, sequences, or manual channel levels that are not part of the selected cue will be suppressed while in Edit Cue mode.

Use the normal channel controls to adjust the contents of the cue live on stage. Blind editing is not permitted.



**Caution:** If the selected cue contains a blackout, the stage will go dark.

Pick the cue you want to edit in the cue list in the upper part of the display. You can also insert a [new cue](#), [copy cue](#), and [delete cue](#).

Edit Cue is a *mode* which takes over the console and screen. While inside the edit screen, you may visit other screens to change colors, parameters, and effects of the cue you are editing. While in those screens, a green watermark will display showing what cue you are editing.



Press **Store** to save the current look to the selected cue and to exit the edit mode, or press **Store & Next** to save your current cue and move directly to the next cue in edit mode.

## Actualizar cue Live/Vivo

Registra el estado actual de los canales en un cue en vivo en la [lista de cues](#). Se sustituirá el contenido anterior del cue.

Todas las operaciones de grabación utilizan la salida actualmente en vivo en el escenario. No se permite grabar a ciegas.

Utilice **Actualizar cue Live/Vivo** para cambiar rápidamente o para editar el cue en el escenario.

## Limpiar cues

Borra la salida de la [lista de cues](#). La acción tiene el mismo efecto que llevar el [fader de cues](#) a cero.

**Nota:** La posición de cue en la lista no se ve afectada. Al pulsar **GO** se atenuará en el siguiente cue después del que se limpió.

## Grabar secuencia

Las secuencias se reproducen en los faders de [playback](#). Una secuencia puede contener hasta 99 pasos con atenuación y temporización de pasos.

Seleccione el [botón bump](#) del playback que desea grabar en la secuencia. Si una secuencia ya existe en esa posición, le puede agregar pasos, que serán agregados al final de la secuencia existente.

Cada paso de una secuencia puede contener [canales](#) y [parámetros](#). Para seleccionar qué canales, y parámetros se grabarán para cada paso, seleccione [Incluir opciones](#).

La grabación de una secuencia es un *modo* que se muestra en la pantalla. El modo de grabación se indica con un contorno rojo en pantalla.



Mientras está en modo de grabación puede visitar otras pantallas para establecer [colores](#), parámetros y [efectos](#). Mientras esté en esas pantallas, aparecerá una filigrana de color rojo que indicará el paso que se está editando.



Para volver a la pantalla de grabación principal vuelva a pulsar **Grabar/Editar**. Puede [guardar](#) el paso que ha realizado y salir inmediatamente con **Guardar y Salir** o usted puede guardar el paso y permanecer dentro de la secuencia de grabación para grabar más pasos con **Guardar y nuevo**. Pulse **Cancelar** para salir de la pantalla de grabación sin guardar nada.

## Incluir

Al grabar en un [playback](#), [cue](#), o [paso de secuencia](#), puede especificar qué [canales](#) de iluminación, conjuntos de [parámetros](#), están incluidos en la grabación pulsando el botón **Incluir Opciones**.

Canales:

- » **Activo:** Solo se incluyen los canales con intensidades mayores de cero.
- » **Seleccionado:** Solo se incluyen los canales seleccionados actualmente (rodeados por un cuadro verde en el [mapa de escenario](#) o bien iluminados en los botones pulsadores).
- » **Todos:** Se incluyen todos los canales.

Incluye:

- » **Intensidad/Color** Solo se incluyen los canales de intensidad y mezcla de colores.
- » **Posición:** Solo se incluyen los canales de posición (pan/tilt).
- » **Haz:** Solo se incluyen los canales de haz (el haz incluye los colores no atenuables como las ruedas de color y los scrollers).

## Store

The current lighting levels will be stored in the selected [cue](#) or [sequence step](#) and recording will be completed. The recording *mode* is then closed, and normal operation resumes.

## Edit Sequence List

This option opens the Sequence List editor where you can change the content of a [sequence](#) list. Press a [bump](#) to select which sequence to edit.

Here you may change the step names and fade times. Using the **Edit Step** button, you may change the content of the steps. Pick the step you want to edit in the sequence list in the upper part of the display. You can also insert [new steps](#), [copy steps](#), [delete steps](#), and [edit steps](#).



Press **Exit** to leave the editing mode. Any changes made will be stored in the selected sequence.

### Nuevo paso

Introduce un nuevo paso de secuencia El nuevo paso se agrega al siguiente paso libre con número entero al final de la lista de secuencia. El nuevo paso puede entonces recibir otro número, incluyendo un número fraccionario o un número "decimal".

Por ejemplo, para introducir un paso entre los pasos 4 y 5, se escribiría 4,5.



**Nota:** La [lista de secuencia](#) no se vuelve a numerar cuando se introduce un paso.

### Copiar paso

Copia el paso seleccionado y crea un nuevo paso. El nuevo paso se agrega al siguiente paso libre con número entero al final de la lista de secuencia. El nuevo paso puede entonces recibir otro número, incluyendo un número fraccionario o un número "punto".

Por ejemplo, para introducir un paso entre los pasos 4 y 5, se escribiría 4,5.



**Nota:** La [lista de secuencia](#) no se vuelve a numerar cuando se introduce un paso.

### Borrar paso

Borrar el paso seleccionado.

La lista de secuencias no se volverá a numerar, y el paso faltante se omitirá la próxima vez que se reproduzca la lista.



**Nota:** Se puede recuperar un paso borrado si se pulsa [Deshacer](#) inmediatamente después de realizar la eliminación.

### Edit Step

Pressing **Edit Step** will cause only the content in the selected step to be live on-stage. Any playbacks, cues, or manual channel levels that are not part of the selected step will be suppressed while in Edit Step mode.

Use the normal channel controls to adjust the contents of the step live on stage. Blind editing is not permitted.



**Caution:** If the selected step contains a blackout, the stage will go dark.

Pick the step you want to edit in the sequence list in the upper part of the display. You can also insert a [new step](#), [copy step](#), and [delete step](#).

Edit Step is a *mode* which takes over the screen. While inside the edit step screen, you may visit other screens to change colors, parameters, and effects of the step you are editing. While in those screens, a green watermark will display showing what step you are editing.



Press **Store** to save the current look to the selected step and to exit the edit mode, or press **Store & Next** to save the current look and remain in the edit mode.

### Actualizar paso sec

[Secuencias](#) reproduce en los faders de [playback](#). Una secuencia puede contener hasta 99 pasos con atenuación y sincronización de pasos. Las secuencias pueden detenerse y ubicarse en el paso correcto para edición a fin de actualizar un paso.

### Funcionamiento

- » Seleccione un botón [bump](#) para el playback que desea detener.
- » Las secuencias en ejecución aparecen indicadas por un botón bump amarillo.
- » Las secuencias detenidas aparecen indicadas por un botón bump azul.
- » Las secuencias detenidas pueden ser avanzadas pulsando el botón bump azul.



**Nota:** Las secuencias detenidas pueden utilizarse como listas de cues adicionales si es necesario.

### Para actualizar un paso de secuencia

1. Detenga la secuencia utilizando el botón **Ejecutar secuencia/paso**, al cual se accede pulsando el [botón de modo](#) en la pantalla [Playback Toy](#) display.
2. Utilice el botón bump para avanzar al paso que se desea editar.  
A continuación, puede modificar la iluminación y los efectos según sea necesario.
3. Al terminar de editar, seleccione **Actualizar paso sec** para guardar los cambios. **Actualizar paso sec** aparecerá únicamente cuando un paso necesite actualización.



4. Elija el botón bump de la secuencia que desea actualizar para completar la actualización.

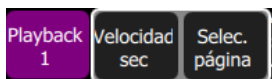


**Nota:** Puede haber varias secuencias detenidas en un momento dado.

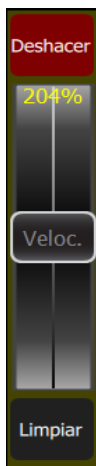
### Velocidad de secuencia

[Secuencias](#) reproduce los faders de [playback](#). Una secuencia puede contener hasta 99 pasos con atenuación y sincronización de pasos.

Pulse **Seq Rate** y a continuación seleccione un botón [bump](#) para la reproducción cuya velocidad desea controlar.



La rueda cambiará para indicar el control de la velocidad y el porcentaje de la velocidad aparecerá en la rueda.

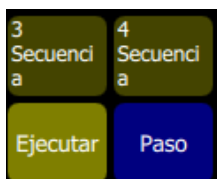


La velocidad de la secuencia también pueden visualizarse y modificarse en la página de playbacks.

### Ejecutar secuencia / Control de paso

[Secuencias](#) reproduce los faders de [playback](#). Una secuencia puede contener hasta 99 pasos con atenuación y sincronización de pasos.

El botón **Sequence Run/Step** se encuentra en la pantalla [Reprod Toy](#). Un botón **Sequence Run/Step** aparecerá debajo de cada secuencia y solo controlará esa secuencia particular. El botón es un conmutador que bien le permite detener una secuencia para poder seguir los pasos manualmente pulsando el [botón bump](#), o se ejecuta automáticamente a través de los pasos.



### Funcionamiento

- » Seleccione un botón bump para la reproducción desea detener o iniciar.
- » Las secuencias en ejecución aparecen indicadas por un botón bump amarillo.
- » Las secuencias detenidas aparecen indicadas por un botón bump azul.
- » Se puede avanzar las secuencias detenidas pulsando el botón bump azul.



**Nota:** Las secuencias detenidas pueden ser utilizadas como listas de cues adicionales si es necesario.

### Tap Tempo

Coloca los botones [bump](#) para [playbacks](#) con [secuencias](#) en modo 'Tap'.

Al pulsar sin soltar **Tap** y pulsar el botón bump de un playback con una secuencia (indicado en amarillo en el botón bump) en el ritmo que usted desee para la velocidad de la secuencia.

Pulse varias veces hasta lograr la velocidad correcta.

Tap pueden asignarse a un botón inferior a través de la pestaña [Consola](#) en [Configuración](#).



Avanza la [lista de cues](#) a la posición siguiente utilizando los [default cue times](#).

La siguiente posición puede ser la entrada que sigue en la lista de cues, o puede estar en otro lugar si salta a otro [cue](#) o [hito](#).

El cue live/vivo se muestra rodeado por un recuadro amarillo con el cue siguiente en la parte inferior.

Cue	Nombre	Ent	Sal	Esperar	Contenido	Más
1.0		1.0	1.0	0.0		
2.0		1.0	1.0	0.0		
3.0		1.0	1.0	0.0		
4.0		1.0	1.0	0.0		

Pulse **GO** dos o más veces para avanzar rápidamente a más cues.



Pausa

Detiene la [lista de cues](#) en su posición actual. Cualquier atenuación que esté en marcha se detendrá.

Pulse [GO](#) para reanudar los tiempos de crossfading y de ejecución.

Pulse [Atrás](#) para volver al cue anterior.



Atrás

Revierte la [lista de cues](#) al cue anterior utilizando los [default cue times](#).

El Cue Live/Vivo se muestra rodeado por un recuadro amarillo con el cue siguiente en la parte inferior y el cue anterior en la parte superior.

Cue	Nombre	Ent	Sal	Esperar	Contenido	Más
1.0		1.0	1.0	0.0		
2.0		1.0	1.0	0.0		
3.0		1.0	1.0	0.0		
4.0		1.0	1.0	0.0		

Pulse **Atrás** dos o más veces para volver rápidamente a los cues anteriores.

## Deshacer

Usted puede **Deshacer** la función más reciente que cambió los datos de su espectáculo. Deshacer es solo un nivel, de vuelta a la acción más reciente.

La función **Deshacer** alterna entre deshacer y rehacer para que usted pueda alternar adelante y hacia atrás entre dos elementos grabados para ver cuál es el correcto antes de continuar.

Las acciones siguientes se pueden deshacer:

- » [Grabar Playback](#): Deshacer regresa a la grabación anterior para ese playback
- » [Grabar Cue](#) y [Grabar Secuencia](#): Deshacer devuelve el conjunto anterior de cues/pasos realizados antes de la sesión más reciente. Si se grabaron varios pasos en una sesión, utilizando **Guardar y Siguiente** sin salir de la pantalla de grabación de la secuencia, Deshacer los restaurará todos. Si solo se grabó un paso y la grabación se terminó con **Guardar y Salir**, entonces Deshacer restaurará únicamente ese paso único.
- » [Patch](#): Deshacer eliminará todos los cambios realizados desde la apertura de la pantalla patch. Si varios dispositivos fueron patcheados o modificados en un patch, todos estos serán restaurados a sus configuraciones y valores anteriores.
- » [Edit Cue List](#) y [Edit Seq List](#): Deshacer restaura el contenido de la lista de cues anterior antes de la sesión de edición.



**Nota:** Deshacer no funciona dentro de Editar Cue o Lista de Sec, solo después de salirse Deshacer puede restaurar la lista anterior.



**ADVERTENCIA:** Deshacer no puede recuperar todas las acciones que usted realice que podrían modificar su espectáculo. En particular, Deshacer no restaurará las funciones [Borrar](#) que eliminen elementos múltiples, por ejemplo Borrar lista de cues. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad frecuentes de los datos importantes de un espectáculo.





# El uso de efectos

[Efectos](#) son un método en ColorSource para proporcionar patrones dinámicos y repetitivos a los canales.

## Efectos

El sistema de Efectos se utiliza para aplicar patrones a luces seleccionadas.

Los patrones se proporcionan para los siguientes tipos de efectos: Efectos de [Color](#), [Forma](#) (movimiento), [Intensidad](#) y [Parám.](#)



## Cómo aplicar un efecto

1. Seleccione algunas luces
2. Vaya a **Controles>Efectos**
3. Pulse [Agregar Efecto](#).
4. Seleccione un tipo de efecto en la zona de pestañas.
5. Seleccione un patrón.
6. Ajuste los valores del efecto para obtener el resultado deseado. Los ajustes de efectos disponibles cambian según el tipo de efecto seleccionado.



**Nota:** El orden en que se seleccionan las luces es relevante y afectará el comportamiento de la configuración de Fan.

Para quitar un efecto, pulse el botón [Quitar efecto](#).

Los efectos pueden ser almacenados en [cues](#) y en [playbacks](#). Al reproducir los efectos, aparece un símbolo a la derecha de la pantalla [Mapa de escenario](#) correspondiente a cada efecto actualmente en funcionamiento. Se puede elegir este símbolo y ajustar la profundidad del efecto en el disco, editarlo o pararlo.



## Efecto, Color

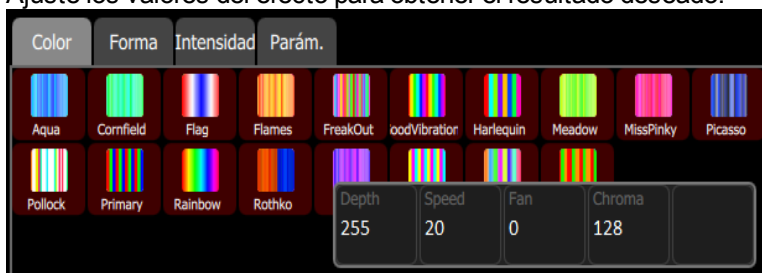
Aplica [efectos](#) de color a los canales elegidos.



**Nota:** El sistema de efectos de color solo funciona con luces con capacidad de realizar mezcla de colores. No se pueden aplicar efectos de color a las luces con colores fijos o una elección de colores únicos en ruedas de color o scrollers.

### Cómo aplicar un efecto de color

1. Seleccione algunos canales
2. Vaya a **Controles>Efectos**.
3. Pulse [Agregar Efecto](#).
4. Seleccione la pestaña Color en la zona de pestañas.
5. Seleccione un patrón.
6. Ajuste los valores del efecto para obtener el resultado deseado.



### Valores del efecto

- » **Profundidad**- La cantidad que el efecto se desvía del color estático establecido en la luz. Cuando se establece en pleno, la luz sigue los colores del efecto en su totalidad. Cuando se establece en 50%, los colores resultantes serán a la mitad de la gama de color en estado de reposo estático de la luz (el color que tenía antes de seleccionar el efecto), y así sucesivamente.
- » **Veloc.**- La velocidad o tasa con que se ejecuta el efecto.
- » **Fan**- La cantidad de efecto que se extiende sobre las luces seleccionadas. Sin Fan, todas las luces cambiarán juntas al mismo tiempo. Con el aumento del valor de Fan, las luces responden a diferentes partes del efecto, compensándose unas con otras.



**Nota:** El orden en que se seleccionan las luces afectará la forma en que son distribuidas por la configuración del fan

- » **Chroma-** La intensidad del color. Chroma es actualmente de 0-255. 127 = Normal, 0 = Más pálido, y 255 = Saturado.



**Nota:** Los efectos que contienen colores completamente saturados, tales como Rainbow, no se pueden hacer 'más' saturados con el control de Chroma.

## Ejecución del control de efectos

Cuando se ejecuta un efecto aparece un icono en el área vertical a la derecha del [mapa de escenario](#). Esto se puede seleccionar en cualquier momento para manipular los efectos. Los efectos pueden ser editados, eliminados o reducidos a través del disco de control de color cuando se están reproduciendo desde [playbacks](#) o [cues](#).

## Efecto, Forma

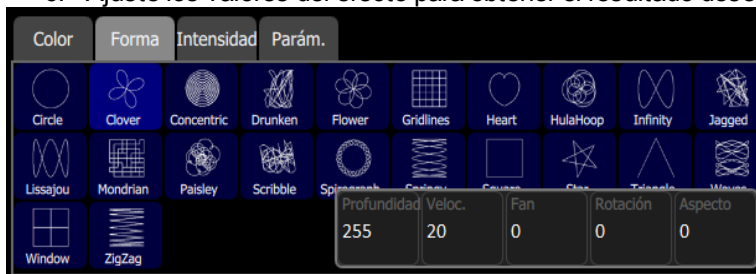
Aplica efectos de forma (movimiento) a los canales seleccionados.



**Nota:** El sistema de efecto de forma solo funciona con luces con capacidad de movimiento pan/tilt.

## Cómo aplicar un Efecto de forma

1. Seleccione algunos canales
2. Vaya a **Controles>Efectos**.
3. Pulse [Agregar Efecto](#).
4. Seleccione la pestaña de forma en la zona de pestañas.
5. Seleccione una forma.
6. Ajuste los valores del efecto para obtener el resultado deseado.



## Ajustes

- » **Profundidad-** La cantidad que el efecto se desvía de la posición estática establecida en la luz. Cuando se establece al máximo la luz sigue la forma totalmente, la cual será muy grande. Cuando se establece en 50% la forma resultante será a la mitad de la gama de la posición en estado de reposo estática de la luz (la posición que tenía antes de seleccionar el efecto), y así sucesivamente.
- » **Veloc.-** La velocidad o tasa con que se ejecuta el efecto.
- » **Fan-** La cantidad de efecto que se extiende sobre las luces seleccionadas. Sin Fan, todas las luces cambiarán juntas al mismo tiempo. Con el aumento de los valores de Fan, las luces responden a diferentes partes del efecto, compenándose unas con otras.



**Nota:** El orden en que se seleccionan las luces afectará la forma en que son distribuidas por la configuración del fan.

- » **Rotación**- El ángulo del efecto. En el ajuste cero, 0, el efecto se reproduce normalmente. Cuando la rotación se aumenta la forma girará. El efecto de rotación solo será aparente en formas con bordes distintos o asimétricos. Por ejemplo, el efecto círculo tiene el mismo aspecto independientemente de cuál sea el ajuste de rotación mientras que el efecto cuadrado aparece como un diamante si se aplica una rotación de 45 grados.
- » **Aspecto**- Los efectos de forma pueden aplastarse en uno de sus ejes. Esto puede utilizarse para encajar un efecto de forma en una zona de escenario o en un elemento escénico. El Aspecto positivo progresivamente aplasta el eje de inclinación mientras que el Aspecto negativo aplasta progresivamente el eje de pan.

## Ejecución del control de efectos

Cuando se ejecuta un efecto aparece un icono en el área vertical a la derecha del [mapa de escenario](#). Esto se puede seleccionar en cualquier momento para manipular los efectos. Los efectos pueden ser editados, eliminados o reducidos a través de la rueda de control de color cuando se están reproduciendo desde [playbacks](#) o [cues](#).

## Efecto, Intensidad

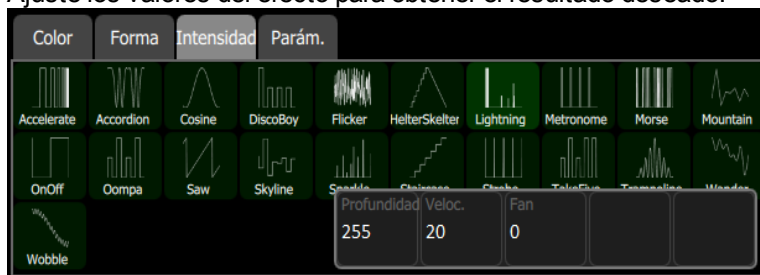
Aplica efectos de intensidad a los canales elegidos.



**Nota:** Los efectos de intensidad solo pueden aplicarse a los dispositivos que producen luz y tienen un canal de control de intensidad.

## Cómo aplicar un efecto de intensidad

1. Seleccionar algunos canales
2. Vaya a **Controles>Efectos**.
3. Pulse [Add Effect](#).
4. Seleccione la pestaña de intensidad en la zona de pestañas.
5. Seleccione un patrón.
6. Ajuste los valores del efecto para obtener el resultado deseado.



## Valores del efecto

- » **Profundidad**- La cantidad que el efecto se desvía de la intensidad estática establecida en la luz. Cuando se establece al máximo la luz sigue el efecto totalmente, y va de cero al máximo. Cuando se establece en 50% el efecto resultante será a la mitad de la gama de la intensidad en estado de reposo estática de la luz (el brillo que tenía antes de seleccionar el efecto), y así sucesivamente.



**Nota:** Para que la intensidad varíe entre cero y máximo se debe establecer el valor de estado de reposo al 50%, entonces el efecto puede elevar y bajar la intensidad en la cantidad total posible.

- » **Veloc.**- La velocidad o rate con que se ejecuta el efecto.
- » **Fan**- La cantidad de efecto que se extiende sobre las luces seleccionadas. Sin Fan, todas las luces cambiarán juntas al mismo tiempo. Con el aumento de los valores de Fan, las luces responden a diferentes partes del efecto, compensándose unas con otras.



**Nota:** El orden en que se seleccionan las luces afectará la forma en que son distribuidas por la configuración de fan.

## Ejecución del control de efectos

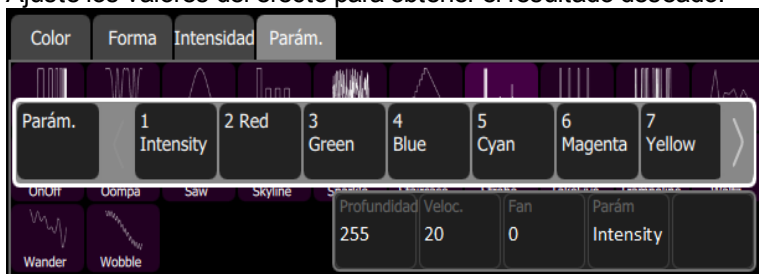
Cuando se ejecuta un efecto aparece un icono en el área vertical a la derecha del [mapa del escenario](#). Esto se puede seleccionar en cualquier momento para manipular los efectos. Los efectos pueden ser editados, eliminados o reducidos a través del disco de control cuando se están reproduciendo desde [playbacks](#) o [cues](#).

## Efecto, Parámetro

Aplica efectos a parámetros particulares de canales seleccionados.

### Cómo aplicar un efecto de parámetro

1. Seleccione algunos canales
2. Vaya a **Controles>Efectos**.
3. Pulse [Agregar efecto](#).
4. Seleccione la pestaña de parámetros en la zona de pestañas.
5. Seleccione un patrón.
6. Seleccione el parámetro que va a ser afectado, verá cuando comience el efecto.
7. Ajuste los valores del efecto para obtener el resultado deseado.



### Valores del efecto

- » **Profundidad**- La cantidad que el efecto se desvía de la posición estática establecida en la luz. Cuando se establece al máximo el parámetro sigue el efecto totalmente, y va de cero a máximo. Cuando se establece en 50% el efecto resultante será a la mitad de la gama del estado de reposo estático de ese parámetro (el valor que tenía antes de seleccionar el efecto), y así sucesivamente.



**Nota:** Para que el parámetro varíe entre cero y máximo se debe establecer el valor de estado de reposo al 50%, entonces el efecto puede elevar y bajar el valor del parámetro en la cantidad total posible.

- » **Veloc.**- La velocidad o rate con que se ejecuta el efecto.

- » **Fan**- La cantidad de efecto que se extiende sobre las luces seleccionadas. Sin Fan, todas las luces cambiarán juntas al mismo tiempo. Con el aumento de los valores de Fan, las luces responden a diferentes partes del efecto, compensándose unas con otras.



**Nota:** El orden en que se seleccionan las luces afectará la forma en que son distribuidas por la configuración de fan.

## Ejecución del control de efectos

Cuando se ejecuta un efecto aparece un icono en el área vertical a la derecha del [mapa de escenario](#). Esto se puede seleccionar en cualquier momento para manipular los efectos. Los efectos pueden ser editados, eliminados o reducidos a través del disco de control cuando se están reproduciendo desde [playbacks](#) o [cues](#).

## Agregar efecto

Para utilizar [efectos](#), seleccione algunas luces y luego presione **Agregar efecto**. Elija un tipo de efecto en el área de pestañas, seleccione un patrón y, a continuación, modifique los ajustes de efectos para el resultado deseado.

El orden en que se seleccionan las luces es relevante y afecta el comportamiento de la configuración del **Fan**. Fan se refiere a la cantidad de efecto que se extiende sobre los canales seleccionados. Sin Fan todas las luces cambiarán juntas al mismo tiempo. Con el aumento de los valores del Fan, las luces responden a diferentes partes del efecto, compensándose unas con otras. El Fan se establece en las pestañas específicas del tipo de efecto.

Se puede agregar varios efectos a un dispositivo o canal y se combinarán sus acciones; por ejemplo, se puede aplicar un efecto de círculo pequeño y también un efecto de círculo grande. Entonces, el dispositivo seleccionado se moverá en el procedimiento de pequeños círculos alrededor de un círculo grande.

## Quitar efecto

Seleccione el [efecto](#) que desea quitar en el símbolo de efecto que aparece en la franja vertical a la derecha de la pantalla de Efectos, y pulse **Quitar efecto**. Desde el [Mapa de escenario](#), seleccione el efecto que desea quitar en el símbolo de efecto que aparece en la franja vertical a la derecha del mapa de escenario, y a continuación pulse **Editar/Quitar efecto**.



**Nota:** Si el efecto se ejecuta desde un [playback](#) o desde un [cue](#), deberá editar ese elemento para quitar permanentemente el efecto.

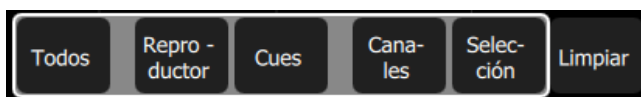
## Apagado de las luces

---

Esta sección explica cómo apagar las luces mediante las funciones [Blackout](#) o [Clear](#).

### Limpiar

Las funciones **Limpiar** eliminan niveles procedentes de varias secciones: [cues](#), [playbacks](#) y [canales](#) bajo el control de la [rueda](#).



Al pulsar **Limpiar**, las siguientes opciones estarán disponibles:

- » [Todos](#)
- » [Playbacks](#)
- » [Cues](#)
- » [Canales](#)
- » [Selección](#)

Los niveles limpiados se atenúan utilizando el tiempo de atenuación, el cual se puede configurar en la [pestaña Tiempos](#) de la [pantalla de Configuración](#). El tiempo predeterminado es de 0,5 segundos.

**Limpiar** ofrece estas dos opciones:

- » [Canales](#) Limpia los niveles establecidos en los canales seleccionados
- » [Selección](#) Limpia la selección establecida.

### Limpiar todo

**Limpiar todo** elimina todos los niveles procedentes de estas secciones: [cues](#), [playbacks](#) y [canales](#) bajo el control del [disco](#), de los faders o del [teclado](#).

### Limpiar playbacks

Limpia la salida de la [lista de cues](#). La acción tiene el mismo efecto que llevar cada playback a cero o llevar el [fader de playbacks](#) a cero.

### Limpiar cues

Borra la salida de la [lista de cues](#). La acción tiene el mismo efecto que llevar el [fader de cues](#) a cero.



**Nota:** La posición de cue en la lista no se ve afectada. Al pulsar **GO** se atenuará en el siguiente cue después del que se limpió.

### Limpiar Canales

**Limpiar canales** elimina todos los niveles procedentes de [canales](#) bajo el control del [disco](#), de faders o del [teclado](#).

### Limpiar selección

**Limpiar selección** anula la selección de [canales](#), pero sus niveles permanecerán en el valor actual.

### Speed Clear

Speed Clear es una función que puede ser asignada a uno de los botones configurables en la pantalla táctil. Se asigna en [Ajustes: Ficha Consola](#).



Al pulsar el botón Speed Clear un determinado número de veces, puede realizar las siguientes funciones de limpiado:

1. [Deseleccionar](#) - al pulsar una vez el botón Speed Clear se anula la selección de [canales](#), pero sus niveles permanecerán en el valor actual.
2. [Limpiar canales](#) - al pulsar dos veces el botón Speed Clear elimina todos los niveles procedentes de [canales](#) bajo el control de la [rueda](#), de faders o del [teclado](#).
3. [Limpiar playbacks](#) - al pulsar el botón Speed Clear tres veces limpia la salida de los [playbacks](#). La acción tiene el mismo efecto que llevar cada playback a cero o llevar el [fader de playbacks](#) a cero.
4. [Limpiar cues](#) - al pulsar el botón Speed Clear cuatro veces limpia la salida de la [lista de cues](#). La acción tiene el mismo efecto que llevar el [fader de cues](#) a cero.



**Nota:** La posición de cue no se ve afectada. Al pulsar **GO** se atenuará en el siguiente cue después del que se limpió.

## Blackout

Blackout establece todos los niveles de iluminación en cero.



**Nota:** [Independientes](#) pueden incluirse o excluirse del efecto de Blackout.

Cuando Blackout está activado aparece una **X** roja debajo del icono de bombilla en la caja de control adyacente al botón de ayuda.



## Funciones especiales

---

Esta sección cubre el uso de las funciones [Playback Toy](#) e [Independientes](#).

La función Playback Toy es una pantalla desde donde puede controlar reproducciones y secuencias.

La función Independientes pueden utilizarse para el control de algunos dispositivos y puede permitir la aplicación de una configuración en ellos.

### Independiente

Acciona las salidas independientes, 1 o 2.

Las salidas independientes pueden ser utilizadas para encender y apagar dispositivos tales como motores, máquinas de humo, luces de cue etc.

Las salidas independientes pueden configurarse para funcionar como botones [bumps](#) momentáneos o como interruptores de pestillo pulsadores para encendido y apagado).

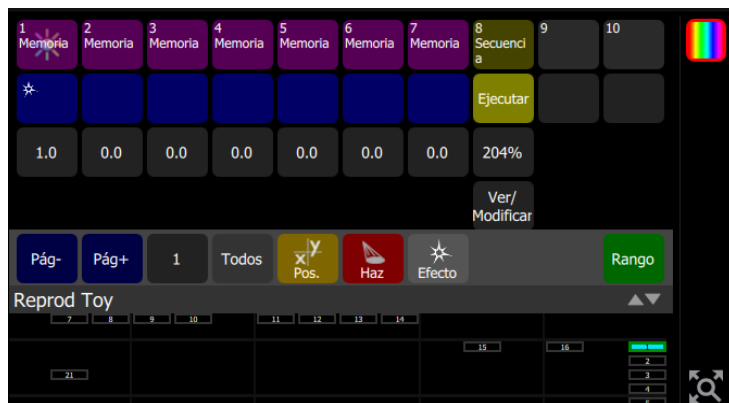
Los independientes pueden configurarse con un nivel encendido y usted puede optar por incluirlos o excluirlos de un [blackout](#).

Los ajustes independientes y el patching se encuentran en la [Ind. Tab](#) en [configuración](#).

### Reprod Toy

Esta pantalla muestra diez [playbacks](#) de la página actual de playback.

Los playbacks pueden verse y accionarse desde aquí.



### Funcionamiento

- » Pulse en una celda de la fila superior de color **malva** para seleccionar y atenuar en esa escena de iluminación.
- » Pulse sin soltar la celda en la fila superior para editar su nombre.
- » Pulse una celda **azul** de la fila intermedia para operar los parámetros para ese playback, activar y desactivar filtros para elegir las partes a reproducir.
- » Pulse sin soltar una celda **gris** de la fila inferior para cambiar el tiempo de atenuación.

### Funciones

- » [Intensidad](#)
- » [Parámetro GO](#)
- » [Tiempo/Velocidad](#)

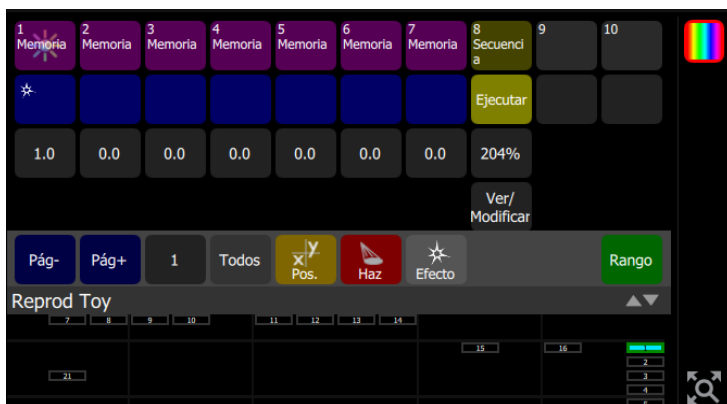
- » [Pág -](#)
- » [Pág +](#)
- » [Todos los filtros](#)
- » [Filtro de posición](#)
- » [Filtro del haz](#)
- » [Filtro de Efectos](#)
- » [Rango](#)
- » [Ejecutar secuencia/paso](#)
- » [Ver/Editar](#)

El número o el nombre de la página se muestra a la derecha de los botones **Pág -** y **Pág +**. Pulse sin soltar el botón para cambiar el nombre de la página.

## Intensidad

[Reprod Toy](#) proporciona una manera sencilla para ejecutar una reproducción o una secuencia a la vez con una sola pulsación. El botón **Intensidad** se muestra en color malva para reproducciones y en amarillo para las secuencias, y solo ejecuta la parte de intensidad de una imagen escénica grabada. La parte de parámetro de una imagen escénica puede reproducirse independientemente, incluso desde una imagen escénica diferente de la elegida para ejecutar la intensidad.

Al seleccionar una reproducción o una secuencia, se atenúa la anterior y se reemplaza con la recién elegida.



Se puede combinar una imagen de intensidad con la imagen de otro parámetro para lograr una nueva imagen escénica combinada.



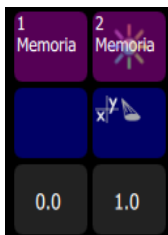
**Nota:** Se puede introducir nombres para reproducciones pulsando sin soltar el botón **Intensidad** hasta que aparezca un teclado para introducir el nombre.

## Parámetro GO

[Reprod Toy](#) proporciona una manera sencilla para ejecutar una reproducción o una secuencia a la vez con una sola pulsación. Al seleccionar una reproducción o una secuencia se atenúa la anterior y se reemplaza con la recién elegida.

El botón **Parámetro GO**, que se muestra en azul, ejecuta únicamente la parte de parámetro de la reproducción o de la secuencia. La parte de intensidad puede ejecutarse de manera independiente, incluso desde un playback o secuencia diferente que lo elegido para ejecutar los parámetros.

El botón azul indica los tipos de parámetros contenidos en el playback.

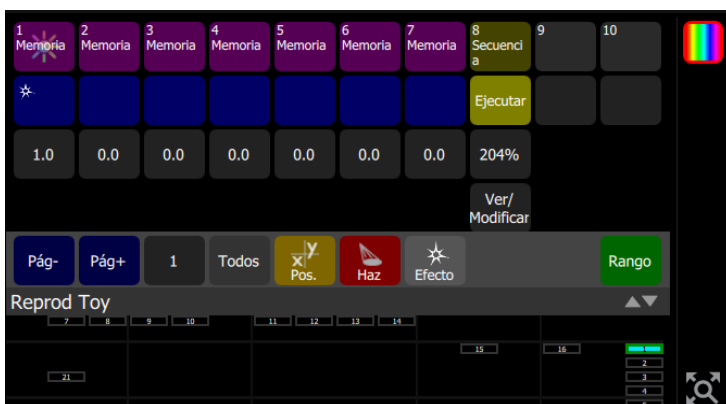


Los parámetros pueden ser [filtrados](#) para poder elegir el tipo de parámetros a ejecutar; por ejemplo, podría elegir la ejecución de solo la parte de posición, apagando (filtrado) los otros parámetros como el haz.

Se puede combinar una imagen de intensidad con la imagen de otro parámetro para lograr una nueva imagen escénica combinada.

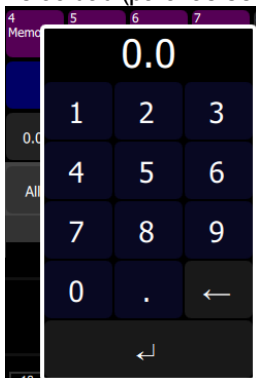
### Tiempo/Velocidad

Se puede dar a las reproducciones un tiempo de atenuación. Al pulsar el botón [bump](#) o Playback Toy [Intensity](#) la intensidad y las partes del parámetro se atenuarán según la velocidad establecida en el botón **Time**, que aparece en gris.



Si la reproducción contiene una secuencia, el botón en gris indicará la velocidad.

Al mantener pulsado el botón gris se abrirá un teclado para modificar el tiempo (para reproducciones) o la velocidad (para las secuencias).



### Selección de página Playback

Escoja la página de playback hacia dónde cambiarse. Hay diez páginas de [playbacks](#). La página cambiará para la próxima vez que un fader suba desde la posición cero o un playback sea iniciado en [Playback Toy](#) en un botón color malva o azul.



**Nota:** Los faders que están en algún nivel no cambiarán inmediatamente y primero deberán llevarse a cero.

El número o el nombre de la página se muestra a la derecha de los botones **Página -** y **Página +**. Pulse sin soltar el botón **nombre / número** para cambiarlo.

### Selección de página Playback

Escoja la página de playback hacia dónde cambiarse. Hay diez páginas de [playbacks](#). La página cambiará para la próxima vez que un fader suba desde la posición cero o un playback sea lanzado en [Playback Toy](#) en un botón color malva o azul.



**Nota:** Los faders que están en algún nivel no cambiarán inmediatamente y primero deberán llevarse a cero.

El número o el nombre de la página se muestra a la derecha de los botones **Página -** y **Página +**. Pulse sin soltar el botón **nombre / número** para cambiarlo.

### Nombre / número de página de playback

Hay diez páginas de [playbacks](#).

El número o el nombre de la página se muestra a la derecha de los botones **Página -** y **Página +**. Pulse sin soltar el botón **nombre / número** para cambiarlo.

### Filtro, Todos

El filtrado es útil para reproducir partes de un playback y dejar otras partes inafectadas. Con este método se puede reproducir la parte de pan/tilt de un playback, el gobo y partes de haz de un segundo playback, y la intensidad y partes de mezcla de colores de un tercer playback para hacer un nuevo playback compuesto.

El botón **Todos** alterna entre activar todos los parámetros y desactivar todos los parámetros.

Desactivar un parámetro para excluirlo del playback al accionar los botones azules **GO**.



**Nota:** Si todos los parámetros están desactivados, el botón azul **GO** no hará nada. Sin embargo, el botón de intensidad de color malva todavía puede iniciar las partes de intensidad y mezcla de colores partes del playback elegido.

### Filtro, Haz

El filtrado es útil para reproducir partes de un playback y dejar otras partes sin afectarse. Con este método se puede reproducir la parte de pan/tilt de un playback, el gobo y partes de haz de un segundo playback, y la intensidad y partes de mezcla de colores de un tercer playback para hacer un nuevo playback compuesto.

El botón **Haz** alterna entre haz activo y haz inactivo.

Desactive el haz para excluirlo del playback al accionar los botones azules **GO**.



**Nota:** Si todos los parámetros están desactivados, el botón azul **GO** no hará nada. Sin embargo, el botón de intensidad de color malva todavía puede iniciar las partes de intensidad y mezcla de colores partes del playback elegido.

### Filtro, Efecto

El filtrado es útil para reproducir partes de un playback y dejar otras partes sin afectarse. Con este método se puede reproducir la parte de pan/tilt de un playback, el gobo y partes de haz de un segundo playback, y

la intensidad y partes de mezcla de colores de un tercer playback para hacer un nuevo playback compuesto.

El botón **Efecto** alterna entre efectos activos y efectos inactivos.

Desactive el Efecto para excluir efectos del playback al accionar los botones azules **GO**.



**Nota:** Si todos los parámetros están desactivados, el botón azul **GO** no hará nada. Sin embargo, el botón de intensidad de color malva todavía puede iniciar las partes de intensidad y mezcla de colores partes del playback elegido.

### Filtro, Posición

El filtrado es útil para reproducir partes de un playback y dejar otras partes sin afectarse. Con este método se puede reproducir la parte de pan/tilt de un playback, el gobo y partes de haz de un segundo playback, y la intensidad y partes de mezcla de colores de un tercer playback para hacer un nuevo playback compuesto.

El botón **Posición** alterna entre posición activa y posición inactiva.

Desactive la posición para excluirla del playback al accionar los botones azules **GO**.



**Nota:** Si todos los parámetros están desactivados, el botón azul **GO** no hará nada. Sin embargo, el botón de intensidad de color malva todavía puede iniciar las partes de intensidad y mezcla de colores partes del playback elegido.

### Rango

[Playback Toy](#) muestra diez [playbacks](#) a la vez. Para ver más playbacks, pulse **Rango** para cambiar entre ellos.



## Ajustes y configuración del sistema

---

Esta sección cubre los [ajustes del sistema](#) y las opciones de [configuración](#) para su consola ColorSource.

### Config.

Contiene funciones utilizadas en la configuración de la consola:

- » [Patch \(Conexión\)](#)
- » [Config.](#)
- » [Ficheros](#)
- » [Stage Map Arrange Mode](#)

### Config.

Todos los ajustes internos y los valores predeterminados se configuran aquí.

La configuración se organiza en pestañas de elementos relacionados:

- » [Básico](#): Los modos de funcionamiento, el idioma, las zonas del mapa de escenario, la auto-selección de canales al mover el fader e información acerca de la consola.
- » [Tiempos](#): Tiempos para limpiar, cue predeterminado y movimiento predeterminado.
- » [Ind.](#): Configuración de independientes y patcheo.
- » [Consola](#): Configuración personalizada de los botones de la consola, monitor externo y velocidad DMX.
- » [Borrar](#): Operaciones de borrado.

### Config.: Pestaña básica

Desde esta pestaña puede establecer el modo de funcionamiento y el idioma, mostrar zonas en el mapa del escenario y seleccionar el comportamiento del fader para la selección automática de canales.



Elija el modo de funcionamiento:

- » **Modo Simple**: El Modo Simple ofrece un conjunto muy básico de controles de iluminación. No hay [Lista de cues](#), no hay asignación de valores de faders y solo tiene cuatro [playbacks](#). El Modo Simple es ideal para la creación de unas cuantas escenas de iluminación estáticas sin necesidad de ningún entrenamiento o conocimiento profundo del control de iluminación.



- » **Modo Completo:** El Modo Completo ofrece todo el conjunto de funciones y es adecuado para usuarios capacitados y profesionales de la iluminación con experiencia.

Elija el idioma de la interfaz: Las opciones actuales incluyen: inglés, francés, alemán, japonés, italiano, ruso y español.

Al seleccionar Mostrar zonas del mapa de escenario, mostrará las zonas del mapa de escenario. Véase [mapa de escenario](#) para obtener más información.

El comportamiento de los faders para la autoselección de canales al mover fader puede inhabilitarse desde aquí.

El modelo del equipo, la versión de software actual, y la versión de la biblioteca de personalidades también se muestran en esta pestaña.

## Config.: Tiempos

Establece las veces siguientes que se utilizan como configuración predeterminada para la programación de **Limpiar** y **Cue**:

- » **Tiempo de Limpiar:** Establece el tiempo de atenuación para limpiar los canales en el botón [Limpiar](#).
- » **Tiempo cue por def.:** El tiempo predeterminado para entrada y salida en Cues y en [secuencias](#).
- » **Tiempo mov. por def.:** El tiempo de los parámetros para pasar a nuevos valores durante el movimiento en oscuro y cuando se seleccionan valores predeterminados en la pantalla de [Parámetros](#).



**Nota:** Move Dark ocurre automáticamente para la reproducción de cues y asegura que las luces se moverán a su posición correcta antes de la ejecución del cue en el que aparecerán.

## Config.: Independientes

Configuración para los dos canales de control independientes.

Se puede utilizar los Independientes para controlar las luces, por ejemplo, las luces de público o accesorios y pequeñas máquinas como máquinas de humo o bolas de espejos.

En esta pestaña, se puede establecer la configuración para los independientes siguientes:

- » **Universo y DMX** - cada independiente puede ser asignado a una dirección DMX en un determinado universo.
- » **Level** - establece el nivel de los independientes.
- » **Bump** - Establece el funcionamiento del [bump button](#) para detenerse momentáneamente o en alternar encendido-apagado.
- » **Blackout** - establece si el independiente se incluye o se excluye del [blackout](#).

## Config.: Consola

La configuración de la consola y sus botones y faders puede hacerse en esta pestaña.

Puede ajustar la velocidad de DMX. Se recomienda elegir el ajuste más rápido que funcione correctamente con todo su equipo; normalmente, en los dispositivos modernos esto debería ser Max o Rápido.

Puede ajustar la retroiluminación de la pantalla táctil y el brillo de los botones. 1 es el ajuste de menor intensidad y 7 es el más brillante.

Puede asignar los cinco botones más a la derecha, debajo de la pantalla, para las funciones siguientes:

- » Ning
- » [Atrás](#)
- » [Blackout](#)

- » [Color](#)
- » [Lista de Cues](#)
- » [Efectos](#)
- » [GO](#)
- » [Ind 1](#)
- » [Ind 2](#)
- » [Teclado](#)
- » [Pausa](#)
- » [Parám](#)
- » [Reprod Toy](#)
- » [Selección rápida](#)
- » [Speed Clear](#)
- » [Map Escen](#)
- » [Pulsar](#)

Los valores predeterminados de estos botones son Color, Lista de cues, Atrás, Pausa, GO.



**Nota:** El botón izquierdo no puede ser reasignado y siempre selecciona la vista de Mapa de escenario.

Puede asignar también los cuatro [master faders](#) arriba de la pantalla, para las funciones siguientes:

- » Bumps
- » [Crossfader](#)
- » Cues
- » Playbacks

Los valores predeterminados de estos botones son Bumps, Playbacks, Cues y Crossfader.

### Config.: Borrar

Las operaciones de borrado siguientes están disponibles en esta pestaña:

- » **Todos:** Borra todos los datos del espectáculo.
- » **Memorias:** Borra todas las memorias de [playback](#). Para borrar solo un playback, use [Erase Playback](#).
- » **Secuencias:** Borra todas las [secuencias](#).
- » **Lista de Cues:** Borra todas las [cues](#) de la [lista de cues](#).
- » **Patch (Conectar):** Borra todo el contenido de [patch](#).



**Nota:** Borrar un elemento lo elimina del espectáculo permanentemente. Borrar no es lo mismo que limpiar un cue o playback. Un elemento limpiado puede ejecutarse de nuevo, un elemento borrado no se puede ejecutar después de haber sido suprimido.



## Gestión del fichero del espectáculo

---

En esta sección se explica cómo [crear](#), [guardar](#), [abrir](#), [borrar](#) [importar](#), y [exportar](#) ficheros del espectáculo. Además se explican las [Actualizaciones de software](#) y la creación de un [fichero de espectáculo pre-determinado](#).

### Ficheros

Todas las operaciones de archivado:

- » [Nuevo](#)
- » [Abrir](#)
- » [Guardar](#)
- » [Guardar como](#)

Ficheros de espectáculo:

- » [Guardar como predet.](#)
- » [Quitar predet.](#)
- » [Borrar](#)
- » [Importar](#)
- » [Exportar](#)

### Avanzado

- » [Actualizar firmware](#)
- » [Instalar extras](#)
- » [Exportar registros](#)



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de guardar pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [Exportar](#).

### Nuevo fichero

Para iniciar un nuevo espectáculo vaya a **Configuración>Ficheros>Nuevo**.



**Nota:** Se le advertirá que esta acción borrará la memoria. Seleccione **Sí** para borrar la memoria y comenzar un nuevo espectáculo, o **No** para cancelar.

El nuevo espectáculo se basará en la plantilla [espectáculo predeterminado](#), que es personalizable.

### Abrir fichero

Para abrir un fichero de espectáculo vaya a **Configuración>Ficheros>Abrir**.



**Nota:** Los ficheros del espectáculo deben estar en el almacenamiento interno de la consola antes de que se puedan abrir aquí. Si el fichero se encuentra en una memoria USB, será necesario usar primero la función [importar](#).

### Guardar fichero

Para guardar el espectáculo vaya a **Configuración>Ficheros>Guardar**.

El espectáculo se guardará con el nombre que usted le haya asignado. Si todavía no ha guardado el espectáculo con un nombre, se le solicitará que introduzca un nombre de fichero de espectáculo.



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de guardar pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

## Guardar fichero como

Para guardar el espectáculo vaya a **Configuración>Ficheros>Guardar como**. El espectáculo se guardará con el nombre que usted introduzca.



**Nota:** La diferencia entre [Guardar](#) y Guardar como, es que al utilizar la función "Guardar como" el sistema siempre le solicitará que asigne un nombre al fichero de espectáculo.



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de guardar pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [Exportar](#).

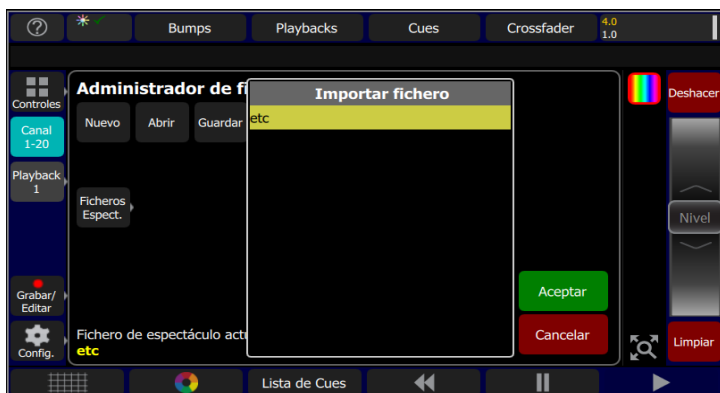
## Importar fichero

Para importar un [fichero de espectáculo](#) vaya a **Configuración>Ficheros>Espectáculos>Importar**.



**Nota:** Los ficheros del espectáculo deben ser guardados en una memoria USB, en una carpeta llamada "Espectáculos" en el directorio raíz.

Al pulsar el botón **Importar**, aparecerá la pantalla siguiente en la que aparecen los ficheros de espectáculo disponibles. Seleccione el fichero deseado y, a continuación, pulse **Aceptar**. Si desea salir de esta pantalla sin importar, pulse **Cancelar**.



## Exportar ficheros

Para exportar el [fichero de espectáculo](#) actual vaya a **Configuración>Ficheros>Espectáculos>Exportar**.



**Nota:** Los ficheros de espectáculo deben guardarse en una memoria USB, en una carpeta llamada "Espectáculos" en el directorio raíz.

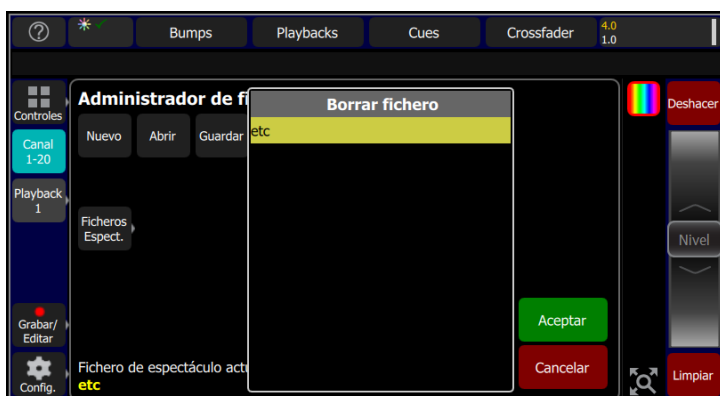
Cuando se pulsa el botón **Exportar**, aparecerá la pantalla siguiente. Pulse **Sí** para exportar. Si desea salir de esta pantalla sin exportar, pulse **No**.



## Borrar fichero

Para borrar un [fichero de espectáculo](#) existente de la consola, vaya a **Configuración>Ficheros>Espectáculos>Borrar**.

Al pulsar el botón **Borrar**, aparecerá la pantalla siguiente en la que aparecen los ficheros de espectáculo disponibles. Seleccione el fichero deseado y, a continuación, pulse **Aceptar**. Si desea salir de esta pantalla sin borrar, pulse **Cancelar**.



## Ficheros, Ficheros de espectáculo

Usted puede abrir y guardar espectáculos a través de **Configuración>Ficheros>Mostrar ficheros**

Los espectáculos se guardan internamente con todo el contenido, incluyendo la iluminación, y los efectos.

Al pulsar el botón **Ficheros de espectáculo** se accede a opciones de espectáculo predeterminadas.

Al iniciar un [nuevo espectáculo](#), este se basará en la plantilla de espectáculo predeterminado, que se puede definir para contener un [patch](#) o patch parcial, algunos datos del espectáculo, incluso [playbacks](#) y [cues](#) o nada según se requiera.

Si su planta de iluminación es fija y generalmente con el mismo conjunto de equipos establecidos en las mismas direcciones, el espectáculo predeterminado le ayudará a ahorrar tiempo de patcheado y de configuración. Si prefiere comenzar con una escena en blanco cada vez, sin patcheos ni datos, entonces puede guardar un espectáculo vacío predeterminado.

## Funciones

- » [Guardar como predeterminado](#)
- » [Eliminar espectáculo predeterminado](#)

- » [Borrar](#)
- » [Importar](#)
- » [Exportar](#)



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de guardar pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

## Guardar como predeterminado

El espectáculo actual se guardará como predeterminado para utilizarse cada vez que se seleccione **Configuración > Fichero > Nuevo**. Normalmente esto incluirá un patch estándar, pero puede incluir también cualesquiera otros elementos del espectáculo, por ejemplo: playbacks para el funcionamiento de las luces de sala u otras funciones estándar.



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de [guardar](#) pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

## Eliminar espectáculo predeterminado

El espectáculo predeterminado se elimina completamente hasta quedar un estado completamente en blanco sin ningún patch o contenido en absoluto.

Al seleccionar **Fichero > Nuevo** se iniciará la consola sin absolutamente ningún contenido programado.



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de [guardar](#) pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

## Ficheros, Avanzado

### Funciones

- » [Actualizar firmware](#) - actualiza el software de funcionamiento de la consola principal.
- » [Instalar extras](#) - agrega o sustituye los ficheros de datos, tales como personalidades de nuevos dispositivos, textos de ayuda o idiomas.
- » [Exportar registros](#) - exporta archivos de registro de la consola a una unidad USB.



**PRECAUCIÓN:** 'Todos los datos se almacenan internamente en una memoria no volátil. No apague el equipo hasta que se haya completado cualquier operación de [guardar](#) pendiente, o puede perder los datos. Se recomienda enfáticamente hacer copias de seguridad periódicas de los datos importantes en una memoria USB externa utilizando la función [exportar](#).

## Actualizar firmware

El software operativo principal debe obtenerse de ETC y se coloca en el directorio raíz de la unidad USB. El software debe obtenerse de ETC y se coloca en el directorio raíz de la unidad USB. Asegúrese de que el fichero de software no se encuentre en otra carpeta o subdirectorio, ya que eso lo ocultará de la función de actualización de ColorSource.

El nombre del fichero estará en este formato: ETC\_CS\_#.#.#.#.#.fw (la versión del software sustituirá #.#.#.#.#).



**PRECAUCIÓN:** 'El proceso de actualización puede demorar varios minutos. No apague la consola hasta que haya terminado el proceso. Después de la actualización el sistema le indicará que debe apagar la consola y volverla a encender.

## Instalar extras

Datos y contenidos utilizados por la consola pueden ser importados aquí. Esto incluye nuevas bibliotecas de personalidad, nuevos textos de ayuda, [revisiones de idioma](#), adiciones y otras características internas a medida que estén disponibles. Los ficheros que desea importar deben obtenerse de ETC y se colocan en el directorio raíz de la unidad USB. Los ficheros se nombran con el sufijo .cspkg.



**Nota:** No se puede actualizar el software operativo principal aquí, solo ficheros de soporte. Para actualizar la versión de software principal debe utilizar el botón [Actualizar firmware](#)



**Nota:** Los perfiles de aparatos no se cargan desde esta pantalla. Le sugerimos consultar [Cargar un perfil de aparato](#) para obtener instrucciones.

## Exportar registros

Exportar archivos de registro de la consola a una unidad USB Presione **SÍ** para exportar o **No** para cancelar.

El nombre del fichero estará en este formato: ColorSource\_Logs\_#.tar.gz.

## Instalación de paquetes de idiomas en una consola ColorSource

Cualquier paquete de idiomas disponible puede descargarse desde el sitio web de ETC (www.e-tcconnect.com) como fichero .zip.

1. Una vez descargado, extraiga el archivo.
2. Colóquelo en el directorio raíz de una unidad USB. El nombre del fichero termina con .cspkg.
3. Conecte la unidad USB en el puerto USB de su consola.
4. En la consola, vaya a **Configuración>Ficheros>Avanzado>Instalar Extras**.
5. Aparecerá una lista que muestra los archivos de su unidad USB. Seleccione el fichero del idioma apropiado para instalarlo.
6. Pulse **Aceptar** para comenzar el proceso de instalación.
7. Siga las indicaciones en pantalla según sea necesario.







Corporate Headquarters ■ Middleton, WI, USA ■ Tel +608 831 4116 ■ Service:(Americas) [service@etcconnect.com](mailto:service@etcconnect.com)  
London, UK ■ Tel +44 (0)20 8896 1000 ■ Service: (UK) [service@etceurope.com](mailto:service@etceurope.com)  
Rome, IT ■ Tel +39 (06) 32 111 683 ■ Service: [service@etceurope.com](mailto:service@etceurope.com)  
Holzkirchen, DE ■ Tel +49 (80 24) 47 00-0 ■ Service: (DE) [techserv-hoki@etcconnect.com](mailto:techserv-hoki@etcconnect.com)  
Hong Kong ■ Tel +852 2799 1220 ■ (Asia) [service@etcasia.com](mailto:service@etcasia.com)  
Web: [www.etcconnect.com](http://www.etcconnect.com) ■ Copyright 2017 © Electronic Theatre Controls, Inc. ■  
Product information and specifications subject to change. ETC intends this document to be provided in its entirety.  
7225M1200-1.1.1-ES Rev A ■ Released 2017-03 ■