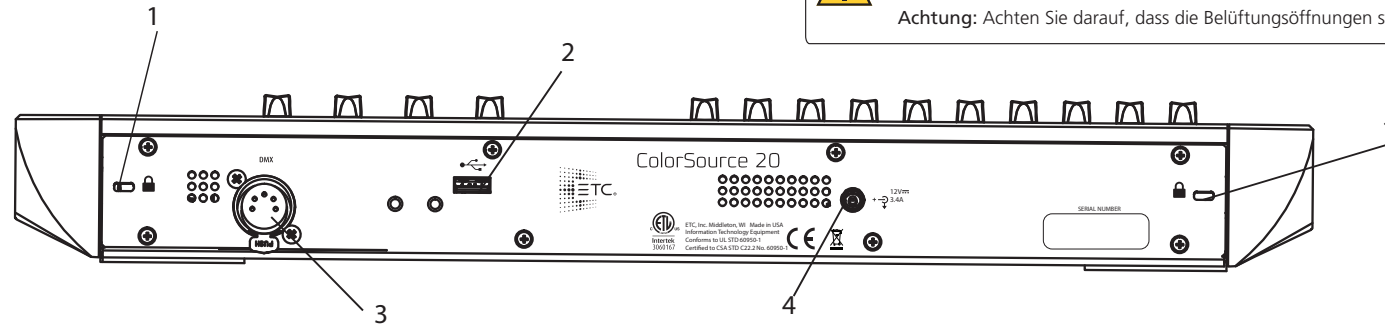


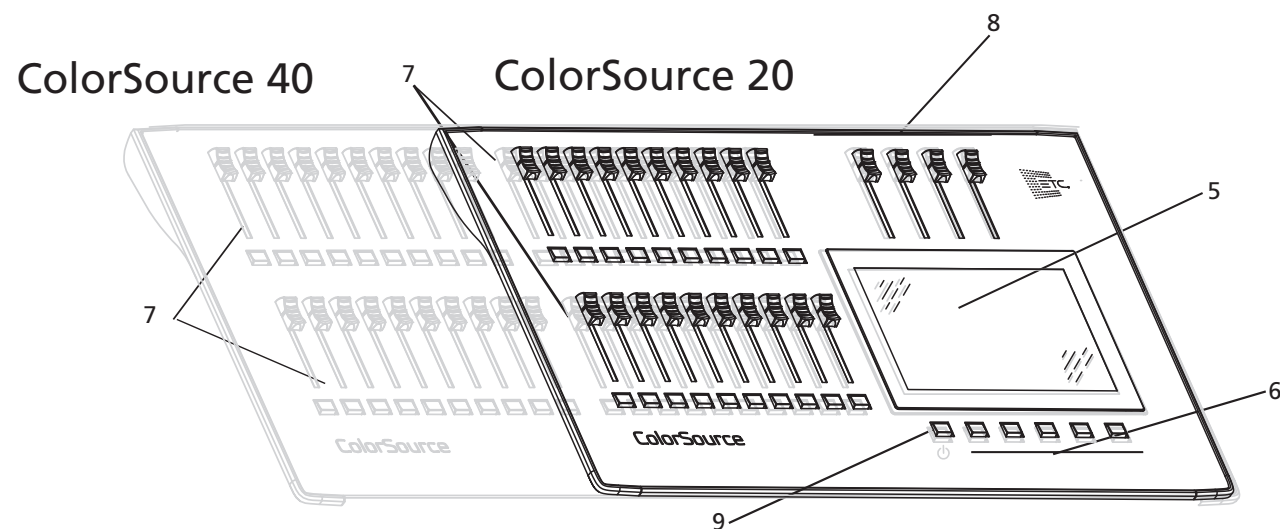
# ColorSource™ Console Setup Guide

**Caution:** Make sure to keep the vents clear of any obstructions.  
**Precaución:** Asegúrese de mantener las aberturas despejadas de cualquier obstrucción.  
**Attention :** assurez-vous que rien n'obstrue les aérations.  
**Achtung:** Achten Sie darauf, dass die Belüftungsöffnungen stets freigehalten werden.



**Caution:** Please see the ColorSource Overview section of the user manual for information about what to do in an ungrounded input power situation.  
**Precaución:** Por favor, consulte la sección ColorSource Descripción general del manual del usuario para obtener información acerca de qué hacer en una situación de alimentación de entrada no puesta a tierra.  
**Attention:** Veuillez lire la section de présentation de la ColorSource Console dans le manuel de l'utilisateur pour d'informations sur ce qu'il faut faire dans une situation d'alimentation d'entrée non mise à terre.  
**Achtung:** Bitte beachten Sie die Übersichts der Bedienungsanleitung um Informationen darüber zu erhalten, was in einer ungeerdeten Eingangsleistungssituation zu tun ist.

EN	ES	FR	DE
1 Kensington Lock	Bloqueo Kensington	Verrou Kensington	Kensington-Schloss
2 USB Port	Puerto USB	Port USB	USB-Anschluss
3 DMX Port	Puerto DMX	Port DMX	DMX-Anschluss
4 DC Power Input	Corriente de entrada DC	Entrée CC	DC-Stromversorgung
5 Touchscreen	Pantalla táctil	Écran tactile	Touchscreen
6 Five User-Definable Buttons	Cinco botones personalizados	Cinq boutons définissables par l'utilisateur	Fünf benutzerdefinierte Tasten
7 Faders with Bump Buttons	Potenciómetros con botones bump	Potentiomètres avec boutons de déclenchement	Fader mit Flash-Tasten
8 Four User-Definable Master Faders	Cuatro potenciómetros personalizados	Quatre potentiomètres de master définissables par l'utilisateur	Vier benutzerdefinierte Haupt-Fader
9 Stage Map/Shutdown Button	Mapa del escenario/botón de apagado	Bouton Plan de scène/Arrêt	Bühnensicht-/„Aus“-Taste



## Quick Start EN

### Power Up the Console

- 1: Attach a DMX cable to the DMX port.
- 2: Attach the included power supply to the AC/DC Power Input connector on the rear of the console.
- 3: Plug in the power supply to your power source.
- 4: The console will automatically power on when power is detected.
- 5: From the Startup screen, press the Start button to access the console's software.

**Note:** On the Startup screen, there are links to video tutorials that explain the various functions of the console. You can press and hold the Help (?) button to access the video tutorials at any time.

### Power Down the Console

- 1: Press and hold the Stage Map/Shutdown button.
- 2: When the Shutdown display opens, you will be prompted to either shutdown or cancel.
- 3: Pressing Shutdown will put the console in a sleep mode. From here you may remove power to the console. If you keep the console in sleep mode, you can press the Stage Map/ Shutdown button at any time to wake the console.

## Important Terms to Know

**Bump** – the buttons below the faders.

**Channel** – is a single numerical name that is used by the console to control a dimmer, a group of dimmers, a dimmer and a device, or a complete moving light fixture.

**Crossfader** – provides manual control over the fades between cues.

**Cue** – is a recorded stage look that can include channel settings for intensity, other parameters, and effects.

**Device** – is a multiple-address light with a number of controllable parameters, such as position, color, beam, and intensity.

**Dimmer** – is a single-address device that controls intensity only.

**Effects** – applies patterns to selected lights. There are four types of effects: color, shape (motion), intensity, and parameter.

**Flash** – When the button mode is set to Flash, pressing the bump button for a playback will cause the channels in that playback to flash on to the level of the Bumps Master.

**Go** – advances the cue list to the next position using the default cue times.

**Independents** – may be used to operate on/off devices such as motors, smoke machines, and cue lights.

**Playbacks** – contain one lighting look, or they can contain a sequence, which is made up of multiple lighting looks.

**Sequence** – is a type of playback that contains steps and can have fade and step timing.

**Solo** – When the button mode is set to Solo, pressing the bump button for a playback will cause the channels in that playback to flash on and all the output from other playbacks or the cue list will be set to zero.



Corporate Headquarters ■ Middleton, Wisconsin, USA ■ Tel +608 831 4116 ■ Service: (Americas) service@etcconnect.com  
 London, UK ■ Tel +44 (0)20 8896 1000 ■ Service: (UK) service@etcconnect.com  
 Rome, IT ■ Tel +39 (06) 32 111 683 ■ Service: (UK) service@etcconnect.com  
 Holzkirchen, DE ■ Tel +49 (80 24) 47 00-0 ■ Service: (DE) techserv-hoki@etcconnect.com  
 Hong Kong ■ Tel +852 2799 1220 ■ Service: (Asia) service@etcconnect.com  
 Web: www.etcconnect.com ■ Copyright © 2017 ETC. All Rights Reserved.  
 Product information and specifications subject to change. ■ ETC intends this document to be provided in its entirety.  
 7225M2210 ■ Rev C ■ Released 2017-04

## Inicio rápido. ES

### Encender la consola

1: Coloque un cable DMX al puerto DMX.

2: Coloque el suministro de alimentación incluido en el conector AC/DC de la corriente de entrada en la parte posterior de la consola.

3: Enchufar el suministro de alimentación a la fuente de energía.

4: La consola se encenderá automáticamente cuando se detecte la corriente.

5: Desde la puesta en marcha de la pantalla, presione el botón de Inicio para acceder al software de la consola.



**Nota:** Puede mantener presionado el botón de Ayuda para acceder a los tutoriales de video a cualquier hora. En la puesta en marcha de la pantalla, existen enlaces de tutoriales de videos que explican las distintas funciones de la consola.

### Apagar la consola.

1: Mantenga presionado el botón de ‘Mapa del escenario/apagado’

2: Cuando se abra la ventana de visualización de apagado, se le solicitará a apagarlo o cancelarlo.

3: Presionando el botón de apagado pondrá la consola en modo de hibernación. Luego, puede quitar la corriente de la consola. Si mantiene la consola en el modo de hibernación, puede presionar el botón ‘Mapa del escenario/apagado’ apagado para encender la consola en cualquier momento.

## Términos importantes a conocer

**Bump** – El botón debajo de los potenciómetros

**Channel** – Es un nombre numérico singular que es usado por la consola para controlar un interruptor, un grupo de interruptores, un interruptor y un dispositivo o un completo movimiento de la lámpara.

**Crossfader** – provee control manual de los cambios entre Cues

**Cue** – Es una grabación que incluye la intensidad de la iluminación, más otros parámetros y efectos.

**Dispositivo** – Es una dirección múltiple de luces con un número de parámetros controlables como la posición, color, flash e intensidad.

**Dimmer** – Es una dirección singular de dispositivo que controla solo la intensidad.

**Efectos**– Aplica patrones para las luces seleccionadas. Existen cuatro tipos de efectos: Color, forma (moción), intensidad y parámetro.

**Flash** – Cuando el botón “mode” es instalado a Flash, presionando el botón Bump para una reproducción que causará los canales en la reproducción a flash en el nivel de los Bumps Masters.

**Go** – Avanza la lista de ‘Cues’ a la próxima posición usando los tiempos predeterminados

**Independents** – Puede ser usado para encender o apagar dispositivos como motores, máquinas de humo y luces Cue

**Playbacks** – Contiene una grabación de iluminación, o pueden contener una secuencia, la cual está hecha por múltiples grabaciones de iluminación.

**Sec de reprod.** – Es un tipo de reproducción que contiene pasos y puede tener tiempos de fundido y de paso.

**Solo** – Cuando el modo botón es instalado a Solo, presionando el Bump para realizar un Playback causará que los canales en el Playback a parpadear y las intensidades y parámetros de otros Playbacks o de la lista de Cues se atenuará a cero.

## Démarrage rapide FR

### Mise sous tension du pupitre

1: Branchez un câble DMX sur le port DMX.

2: Branchez le bloc d’alimentation fourni sur le connecteur d’entrée CA/CC à l’arrière du pupitre.

3: Branchez le bloc d’alimentation sur le secteur.

4: Le pupitre s’allume automatiquement lorsque l’alimentation est détectée.

5: Sur l’écran de démarrage, appuyez sur le bouton Démarrer pour accéder au logiciel du pupitre.



**Remarque** : vous pouvez à tout moment accéder aux tutoriels vidéo en maintenant le bouton Aide enfoncé. Sur l’écran de démarrage, des liens vous permettent d’accéder à des tutoriels vidéo vous expliquant les différentes fonctions du pupitre.

### Mise hors tension du pupitre

1: Maintenez le bouton Plan de scène/Arrêt enfoncé.

2: L’écran d’arrêt s’affiche et un message vous demande si vous souhaitez éteindre le pupitre ou annuler.

3: Appuyez sur Éteindre pour mettre le pupitre en mode de veille prolongée. Vous pouvez alors l e débrancher de l’alimentation. Lorsque le pupitre est en mode de veille prolongée, vous pouvez appuyer à tout moment sur le bouton Plan de scène/Arrêt pour le rallumer.

## Termes importants

**Boutons de déclenchement** : boutons prévus sous les potentiomètres.

**Circuit** : numéro unique utilisé par le pupitre pour commander un gradateur, un groupe de gradateurs, un gradateur et un asservi ou un projecteur motorisé complet.

**Potentiomètre** : fonction permettant une commande manuelle des fondus entre les cues.

**Cue** : éclairage scénique enregistré, qui peut inclure pour les circuits des paramètres d’intensité ou autres ainsi que des effets.

**Asservi** : projecteur multi-adresses ayant un certain nombre de paramètres contrôlables, comme la position, la couleur, le faisceau et l’intensité.

**Gradateur** : appareil à adresse unique qui contrôle uniquement l’intensité.

**Effet** : fonction permettant d’appliquer des schémas d’éclairage à des projecteurs spécifiques. Il existe quatre types d’effet : couleur, forme (mouvement), intensité et paramètre.

**Flash** : lorsque le mode bouton est défini sur Flash, toute pression sur le bouton de déclenchement d’une restitution entraîne l’éclairage des circuits inclus dans cette restitution au niveau du master de déclenchement.

**Go** : fonction permettant de passer à l’élément suivant de la liste de cue sur la base de la durée par défaut des cues.

**Indépendants** : fonctions pouvant être utilisées pour allumer/éteindre des appareils de type moteurs, machines fumigènes et lampes.

**Restitutions** : fonction contenant un type d’éclairage ou une séquence composée de plusieurs types d’éclairage.

**Séquence** : type de restitution composé de plusieurs étapes, avec éventuellement des fondus et des pas programmés.

**Solo** : lorsque le mode bouton est défini sur Solo, toute pression sur le bouton de déclenchement d’une restitution entraîne l’éclairage des circuits inclus dans cette restitution, tandis que toutes les sorties des autres restitutions ou de la liste des conduites sont à zéro.

## Schnelleinstieg DE

### Hochfahren der Konsole

1: Ein DMX-Kabel an den DMX-Anschluss anschließen.

2: Die enthaltene Spannungsversorgung an den AC/DC-Stromversorgungsanschluss an der Rückseite der Konsole anschließen.

3: Die Spannungsversorgung an die Energiequelle anschließen.

4: Die Konsole wird automatisch eingeschaltet, wenn Spannung erkannt wird.

5: Auf dem Startbildschirm die Schaltfläche „Start“ drücken, um auf die Konsolen-Software zuzugreifen.



**Hinweis:** Durch Drücken und Halten der Taste „Help“ können Sie jederzeit auf die Video-Tutorials zugreifen. Auf dem Startbildschirm befinden sich Links zu Videotutorials, in denen die verschiedenen Konsolenfunktionen erläutert werden.

### Herunterfahren der Konsole

1: Die Bühnensicht-/„Aus“-Taste drücken und halten.

2: Beim Öffnen der Anzeige „Shutdown“ (Abschalten) werden Sie zum Abschalten oder Abbrechen aufgefordert.

3: Nach dem Drücken von „Shutdown“ wird die Konsole in den Ruhemodus geschaltet. Die Konsole kann jetzt vom Netz getrennt werden. Wenn die Konsole weiter im Ruhemodus belassen wird, kann sie durch Drücken der Bühnensicht-/„Aus“-Taste jederzeit wieder aktiviert werden.

## Wichtige Begriffe

**Flash-Tasten** : die Tasten unterhalb der Fader

**Kreis** : ein Name, der aus einer einzelnen Zahl besteht und von der Konsole zur Steuerung eines Dimmers, einer Gruppe von Dimmern, eines Dimmers und eines Geräts oder eines kompletten moving light verwendet wird

**Überblender** : ermöglicht die manuelle Kontrolle der Überblendungen zwischen Cues

**Stimmung** : eine aufgezeichnete Beleuchtungsstimmung, die Kreiseinstellungen für die Intensität, andere Parameter und Effekte enthalten kann

**Gerät** : ein Scheinwerfer mit mehreren Adressen und einer Reihe von steuerbaren Parametern wie Position, Farbe, Form und Intensität

**Dimmer**: ein Gerät mit einer einzigen Adresse, mit dem ausschließlich die Intensität gesteuert wird

**Effekte** : Anwendung von Mustern auf ausgewählte Scheinwerfer. Es gibt vier Arten von Effekten: Farbe, Position (Bewegung), Intensität und Parameter.

**Flash** : Wenn der Tastenmodus auf „Flash“ eingestellt ist, werden beim Drücken der Flash-Taste für ein Playback die Kanäle in diesem Playback mit dem Wert des Flash-Tasten-Masters eingeblendet.

**Go** : Schaltet die Cue-Liste unter Verwendung der Standard-Cue-Zeiten auf die nächste Position weiter

**Unabhängige Geräte** : Können zur Bedienung von Ein/Aus-Geräten wie Motoren, Nebelmaschinen und Cuelights verwendet werden

**Playbacks** : enthalten eine Lichtstimmung oder eine Sequenz von mehreren Lichtstimmungen

**Sequenz** : Eine Art von Playback, das Schritte enthält und Überblend- und Schrittzeiten enthalten kann

**Solo** : Wenn der Tastenmodus auf „Solo“ eingestellt ist, werden beim Drücken der Flash-Taste für ein Playback die Kanäle in diesem Playback eingeblendet und alle Ausgänge von anderen Playbacks oder der Stimmungs-Liste auf 0 eingestellt.