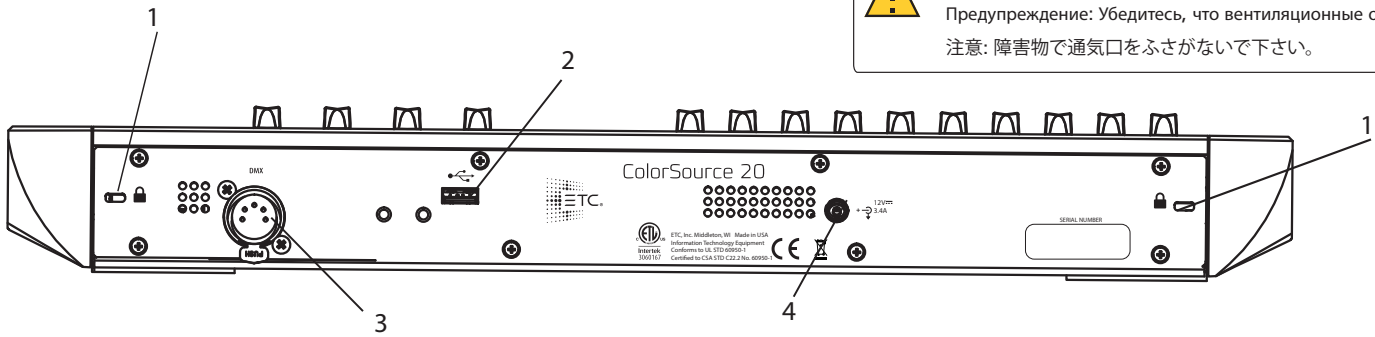


ColorSource™ Console Setup Guide



Caution: Make sure to keep the vents clear of any obstructions.
Attenzione: assicurarsi che le aperture di ventilazione siano sempre libere da ostruzioni.
Предупреждение: Убедитесь, что вентиляционные отверстия ничем не загорожены.
注意: 障害物で通気口をふさがらないで下さい。

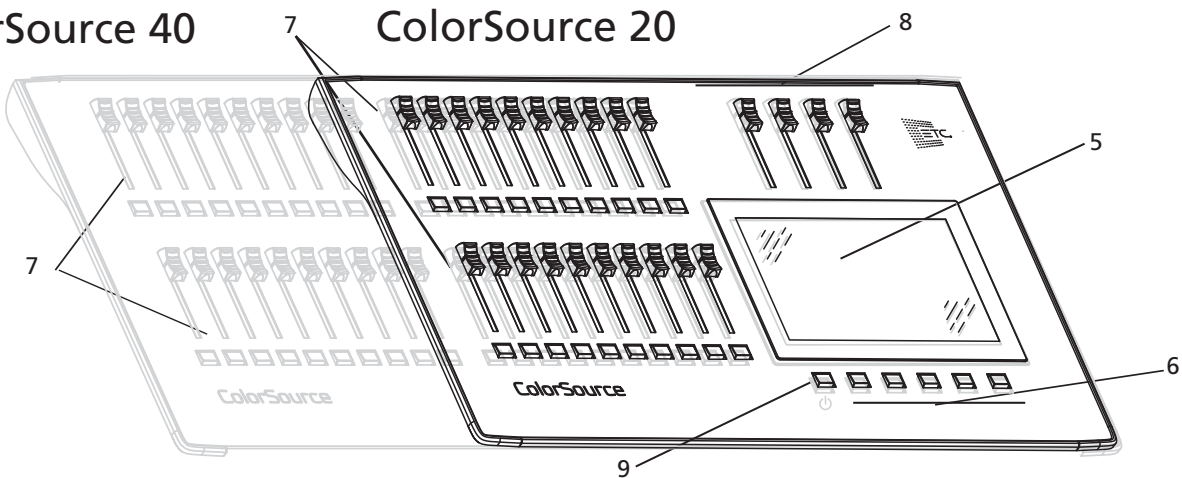


Caution: Please see the ColorSource Overview section of the user manual for information about what to do in an ungrounded input power situation.
Precaución: Si prega di controllare la sezione ColorSource Overview del manulae d'istruzioni per informazioni su cosa fare in una situazione di potenza in ingresso senza messa a terra.
Пожалуйста, ознакомьтесь с разделом «Обзор пульта ColorSource» в инструкции по эксплуатации, в котором вы найдете информацию о том, что делать в случае подключения пульта к источнику входного питания без заземления.
詳しくは、ユーザーマニュアルの「ColorSourceコンソールの概要」内にある「ColorSourceコンソール、タッチスクリーン操作時の注意事項」を参照。

EN	IT	RU	JP
1 Kensington Lock	Kensington Lock	Замок Kensington	ケンジントンロック
2 USB Port	Porta USB	Порт USB	USBポート
3 DMX Port	Porta DMX	Порт DMX	DMXポート
4 DC Power Input	Ingresso di alimentazione DC	Разъем питания DC	DC 電源入力
5 Touchscreen	Touchscreen	Сенсорный экран	タッチスクリーン
6 Five User-Definable Buttons	Cinque pulsanti Configurabili dall'utente	Пять пользовательских клавиш	自由に設定が可能なバンプボタン (x5)
7 Faders with Bump Buttons	Fader con pulsanti bump	Фейдеры с клавишами Bump	フェーダー&バンプボタン
8 Four User-Definable Master Faders	Quattro fader Master Configurabili dall'utente	Четыре пользовательских фейдеров	自由に設定が可能なマスターフェーダー (x4)
9 Stage Map/Shutdown Button	Pulsante Stage Map/Arresto	План Сцены/Клавиша Выключения	ホーム、ステージマップ兼 電源ボタン

ColorSource 40

ColorSource 20



Corporate Headquarters ■ Middleton, Wisconsin, USA ■ Tel +608 831 4116 ■ Service: (Americas) service@etconnect.com
London, UK ■ Tel +44 (0)20 8896 1000 ■ Service: (UK) service@etceurope.com
Rome, IT ■ Tel +39 (06) 32 111 683 ■ Service: (UK) service@etceurope.com
Holzkirchen, DE ■ Tel +49 (80 24) 47 00-0 ■ Service: (DE) techserv-hoki@etconnect.com
Hong Kong ■ Tel +852 2799 1220 ■ Service: (Asia) service@etcasia.com
Web: www.etconnect.com ■ Copyright © 2017 ETC. All Rights Reserved.
Product information and specifications subject to change. ■ ETC intends this document to be provided in its entirety.
7225M2211 ■ Rev A ■ Released 2017-04

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.

Guida rapida

Accensione della console

- 1: collegare un cavo DMX alla porta DMX.
- 2: collegare l'alimentatore all'ingresso dell' alimentazione AC/DC.
- 3: collegare l'alimentatore alla presa di alimentazione.
- 4: la console si accende automaticamente in presenza di alimentazione.
- 5: dalla schermata di avvio premere il pulsante Start per accedere al software della console.



Nota: tenendo premuto il pulsante Help è possibile accedere in qualsiasi momento ai video Tutorials. Sulla schermata di avvio sono disponibili i collegamenti ai video tutorial che illustrano le varie funzioni della console.

Spegnimento della console

- 1: tenere premuto il pulsante Stage Map/Shutdown.
- 2: all'apertura della schermata di spegnimento verrà visualizzato un messaggio con le opzioni per spegnere la console o annullare l'operazione.
- 3: premere Shutdown per attivare la modalità di ibernazione della console. A questo punto è possibile togliere alimentazione alla console. Quando la console è in modalità di ibernazione, è sufficiente premere il pulsante Stage Map/Shutdown in qualsiasi momento per riattivarla.

Termini importanti

- Bump:** i pulsanti posizionati sotto i fader.
- Canale:** singolo nome numerico utilizzato dalla console per controllare un dimmer, un gruppo di dimmer, un dimmer e un dispositivo, o un'intera fixture multiparametro.
- Crossfader:** consente il controllo manuale delle dissolvenze tra le cue.
- Cue:** registrazione di una scena, che per ogni canale può includere valori d'intensità, altri parametri ed effetti.
- Dispositivo:** Proiettore a indirizzi multipli con una serie di parametri controllabili, quali posizione, colore, fascio e intensità.
- Dimmer:** dispositivo con un solo indirizzo che controlla unicamente l'intensità.
- Effetti:** consentono l'applicazione di pattern alle luci selezionate. Gli effetti sono di quattro tipi: colore, movimento, intensità e parametro.
- Flash:** quando i pulsanti sono impostati sulla modalità Flash e viene premuto il pulsante bump per un playback, i canali di quel playback raggiungeranno istantaneamente il livello del Master bump.
- Go:** passa alla scena successiva nell'elenco delle cue utilizzando i tempi di cue predefiniti.
- Indipendenti:** utilizzabili per attivare o disattivare i dispositivi quali motori, macchine del fumo e luci.
- Playback:** contengono una scena di illuminazione o possono contenere una sequenza costituita da più scene di illuminazione.
- Sequenza:** è un tipo di playback contenente una serie di step, che può fornire anche i tempi di dissolvenza e avanzamento.
- Solo:** quando i pulsanti sono impostati sulla modalità Solo e viene premuto il pulsante bump per un playback, i canali di quel playback lampeggeranno e l'output degli altri playback o della cue list verrà azzerato.

Быстрый запуск

Включение консоли

- 1: Подключите кабель DMX к порту DMX.
- 2: Подключите блок питания (в комплекте) к разъему питания AC/DC на задней части консоли.
- 3: Подключите блок питания к источнику питания (розетке)
- 4: Консоль автоматически запустится, как только появится напряжение.
- 5: На стартовом экране нажмите клавишу Старт (Start), чтобы начать работу.



Примечание: В любое время, удерживая клавишу помощи, вы сможете перейти в раздел видеоуроков. На стартовом экране размещены видеоуроки, описывающие различные функции консоли.

Выключение консоли

- 1: Удерживайте клавишу План сцены/Выключение (Stage Map/Shutdown)
- 2: Когда появится окно выключения вам будет предложено отключить консоль, либо отменить выключение.
- 3: Выбрав выключение, консоль перейдет в режим гибернации. После чего вы сможете отключить шнур питания от консоли. Если вы оставите консоль в режиме гибернации, вы сможете в любое время включить консоль, нажав на клавишу План сцены/Выключение (Stage Map/ Shutdown).

Важные понятия

- Bump** – клавиши под фейдерами
- Канал (Channel) – это числовое имя, которое используется для выбора и управления приборами, такими как диммер, группа диммеров, диммер и прибор, или полноценная поворотная голова.
- Кроссфейдер (Crossfader) – осуществляет переход между сценами.
- Кью (Cue) – это записанная световая сцена, включающая в себя значения каналов по интенсивности и другим параметрам, а так же эффекты.
- Прибор (Device) – это многоадресный световой прибор с определенным количеством управляемых параметров, такие как позиционирование, цвет, форма луча, и интенсивность.
- Диммер (Dimmer) – это одноадресный световой прибор с одним параметром интенсивности света.
- Эффекты (Effects) – применение шаблонов поведения выбранных приборов. Есть четыре типа эффектов: цвет, форма (движения), интенсивность и параметр.
- Вспышка (Flash) – Когда выбран режим Flash на клавише, нажатие клавиши Bump у Воспроизведения (Playback) вызовет все каналы в этом Произведении на тот уровень значений параметров, который был записан в это Произведение.
- Go – переход в списке кью к следующему кью, используя стандартное время перехода сцен.
- Независимые (Ind.) – могут быть использованы для включения/выключения устройств, таких как моторы, генераторы дыма и световые сцены.
- Воспроизведения (Playbacks) – содержат в себе одну световую сцену или могут содержать в себе секвенцию, которая состоит из нескольких световых сцен.
- Секвенция (Sequence) – тип воспроизведения, который содержит шаги и может иметь заданное время переходов.
- Соло (Solo) – Когда выбран режим Соло на клавише, нажатие клавиши Bump у Воспроизведения (Playback) вызовет все каналы в этом Произведении на записанный уровень значений параметров, при этом все остальные Произведения или Кью уйдут в нулевое значение параметров.

クイックスタート

コンソールの起動

- 1:DMXポートにDMXケーブルを接続します。
- 2:パワーサプライと接続した電源ケーブルをコンソール裏側の電源ジャックと接続します。
- 3:コンセントに電源を差し込んで下さい。
- 4:電源を差し込むとコンソールは自動的に起動します。
- 5:スタートアップ時のスクリーン上から「スタート」ボタンを押して開始します。



メモ: ヘルプボタンを押す事で、いつでもビデオチュートリアルをご覧ください。
起動したばかりのスタートアップ時のスクリーンには、
各種機能の解説動画を視聴できるビデオチュートリアルが表示されます。

コンソールの終了

- 1:電源ボタンを長押し(約三秒間)します
- 2:シャットダウン画面が開くので、シャットダウンかキャンセルかを選びます。
- 3:シャットダウンを選択すると、コンソールは終了し、休止的な電源オフ状態になります。
コンセントから電源を抜くと完全な電源オフになりますが、このまま休止オフ状態にしておくと、次に電源を起動する際、電源ボタンを押せばすぐに前回終了した状態から再開できます。

主要機能の解説

- バンブ:**左側の各フェーダー下にある再生や選択用のボタン
- チャンネル:**ディマー、デバイス、ムービングライトなどの調光を制御する数、名称のこと。
- クロスフェーダー:**フェーダーを上げる事でキューの手動再生が可能。
- キュー:**チャンネルで設定した明かりのレベルやその他パラメーターやエフェクト操作など、ステージ上の演出をシーンとして複数記憶し、クロスフェーダーやGOボタンで再生する機能。
- デバイス:**カラー操作の可能なLED機器や、ポジション、カラー、ビームなどを操作出来るムービングライトの様な複数の機能を持ち複数のアドレスを使用する照明機材のこと。
- ディマー:**明かりのレベルだけを操作可能な灯具のこと。一つのアドレスのみ使用。
- エフェクト:**照明機材の持つ機能を活かしたエフェクト効果。「カラー」、動きの「シェイプ」、明かりの点灯の「インテンシティー」、その他機能の「パラメーター」。
- フラッシュ:**プレイバックをバンブボタンで再生するボタンモードの一つのこと。ボタンモードをフラッシュにすると、押している間だけプレイバックが再生され放すと消える。
- GO (ゴー):**キューの再生ボタン。GOボタンで再生すると設定したタイムで再生される。
- インデペンデント:**チャンネルとは別に設けられたショーに影響しない独立したチャンネルのこと。
袖明かりやスモークマシーン、ミラーボールの回転などの再生に便利。
- プレイバック:**チャンネルで設定した明かりのレベルやその他パラメーター、エフェクト操作など、ステージ上の演出を記憶し再生する機能。プレイバックには、一つのシーンとして記憶する「メモリー」や、複数のシーンを連続ループ再生が可能な「シーケンス」という2種類がある。
- シーケンス:**複数のシーンをステップとして記憶し、設定タイムによる連続ループ再生が可能。
- ソロ:**プレイバックをバンブボタンで再生するボタンモードの一つのこと。ボタンモードをソロにすると、押したプレイバックのみ再生され、それ以外のプレイバックやキューリストの出力がゼロになる。