



DMX384 Controller

Ref. nr.: 154.048



INSTRUCTION MANUAL
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUEL D'INSTRUCTIONS
GEBRUIKSAANWIJZING
BEDIENUNGSANLEITUN
INSTRUKCJA OBSŁUGI

V2.0

ENGLISH

Congratulations to the purchase of this Beamz product. Please read this manual thoroughly prior to using the product in order to benefit fully from all features.

Read the manual prior to using the product. Follow the instructions in order not to invalidate the warranty. Take all precautions to avoid fire and/or electrical shock. Repairs must only be carried out by a qualified technician in order to avoid electrical shock. Keep the manual for future reference.

- Prior to using the product, please ask advice from a specialist. When the unit is switched on for the first time, some smell may occur. This is normal and will disappear after a while.
- The unit contains voltage carrying parts. Therefore do NOT open the housing.
- Do not place metal objects or pour liquids into the product. This may cause electrical shock and malfunction.
- Do not place the product near heat sources such as radiators, etc. Do not place the unit on a vibrating surface. Do not cover the ventilation holes.
- The product is not suitable for continuous use.
- Be careful with the mains lead and do not damage it. A faulty or damaged mains lead can cause electrical shock and malfunction.
- When unplugging the product from a mains outlet, always pull the plug, never the lead.
- Do not plug or unplug the unit with wet hands.
- If the plug and/or the mains lead are damaged, they need to be replaced by a qualified technician.
- If the product is damaged to such an extent that internal parts are visible, do NOT plug the unit into a mains outlet and DO NOT switch the product on. Contact your dealer. Do NOT connect the product to a rheostat or dimmer.
- To avoid fire and shock hazard, do not expose the product to rain and moisture.
- All repairs should be carried out by a qualified technician only.
- Connect the product to an earthed mains outlet (220-240Vac/50Hz) protected by a 10-16A fuse.
- During a thunderstorm or if the product will not be used for a longer period of time, unplug it from the mains. The rule is: Unplug it from the mains when not in use.
- If the product has not been used for a longer period of time, condensation may occur. Let the unit reach room temperature before you switch it on. Never use the product in humid rooms or outdoors.
- During operation, the housing becomes very hot. Do not touch it during operation and immediately after.
- To prevent accidents in companies, you must follow the applicable guide lines and follow the instructions.
- Secure the product with an extra safety chain if the unit is ceiling mount. Use a truss system with clamps. Make sure nobody stands in the mounting area. Mount the effect at least 50cm away from inflammable material and leave at least 1 meter space on every side to ensure sufficient cooling.
- This product contains high intensity LEDs. Do not look into the LED light to prevent damage to your eyes.
- Do not repeatedly switch the product on and off. This shortens the life time.
- Keep the unit out of the reach of children. Do not leave the unit unattended.
- Do not use cleaning sprays to clean switches. The residues of these sprays cause deposits of dust and grease. In case of malfunction, always seek advice from a specialist.
- Only operate the product with clean hands.
- Do not force the controls.
- If the product has fallen, always have it checked by a qualified technician before you switch the product on again.
- Do not use chemicals to clean the unit. They damage the varnish. Only clean the product with a dry cloth.
- Keep away from electronic equipment that may cause interference.
- Only use original spares for repairs, otherwise serious damage and/or dangerous radiation may occur.
- Switch the product off prior to unplugging it from the mains and/or other equipment. Unplug all leads and cables prior to moving the product.
- Make sure that the mains lead cannot be damaged when people walk on it. Check the mains lead before every use for damages and faults!
- The mains voltage is 220-240Vac/50Hz. Check if power outlet match. If you travel, make sure that the mains voltage of the country is suitable for this product.
- Keep the original packing material so that you can transport the product in safe conditions



This mark attracts the attention of the user to high voltages that are present inside the housing and that are of sufficient magnitude to cause a shock hazard.



This mark attracts the attention of the user to important instructions that are contained in the manual and that he should read and adhere to.



DO NOT LOOK DIRECTLY INTO THE LENS. This can damage your eyes. Persons who are subject to epileptic attacks should be aware of the effects that this light effect may have on them.

The product has been certified CE. It is prohibited to make any changes to the product. They would invalidate the CE certificate and their guarantee!

NOTE: To make sure that the unit will function normally, it must be used in rooms with a temperature between 5°C/41°F and 35°C/95°F.



Electric products must not be put into household waste. Please bring them to a recycling centre. Ask your local authorities or your dealer about the way to proceed. The specifications are typical. The actual values can slightly change from one unit to the other. Specifications can be changed without prior notice.

Do not attempt to make any repairs yourself. This would invalid your warranty. Do not make any changes to the product. This would also invalid your warranty. The warranty is not applicable in case of accidents or damages caused by inappropriate use or disrespect of the warnings contained in this manual. Beamz cannot be held responsible for personal injuries caused by a disrespect of the safety recommendations and warnings. This is also applicable to all damages in whatever form.

UNPACKING INSTRUCTION

CAUTION! Immediately upon receiving the product, carefully unpack the carton, check the contents to ensure that all parts are present, and have been received in good condition. Notify the shipper immediately and retain packing material for inspection if any parts appear damage from shipping or the package itself shows signs of mishandling. Save the package and all packing materials. In the event that the product must be returned to the factory, it is important that the product be returned in the original factory box and packing.

If the device has been exposed to drastic temperature fluctuation (e.g. after transportation), do not switch it on immediately. The arising condensation water might damage your device. Leave the device switched off until it has reached room temperature.

POWERSUPPLY

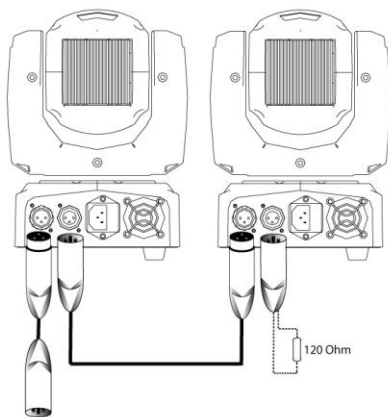
On the label on the backside of the product is indicated on this type of power supply must be connected. Check that the mains voltage corresponds to this, all other voltages than specified, the light effect can be irreparably damaged. The product must also be directly connected to the mains and may be used. No dimmer or adjustable power supply.



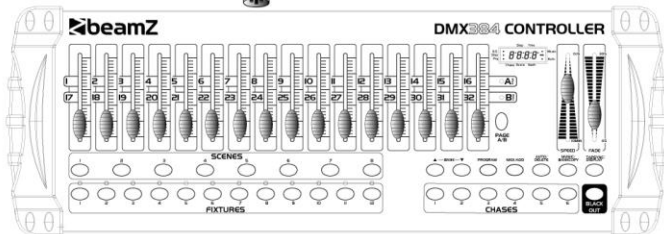
Always connect the device to a protected circuit (circuit breaker or fuse). Make sure the device has an appropriate electrical ground to avoid the risk of electrocution or fire.

DMX-512 CONNECTION

If you are using a standard DMX controller, you can connect the DMX-output of the controller directly to the DMX-input of the first unit in a DMX-chain. Always connect the output of one unit with the input of the next unit until all units are connected.

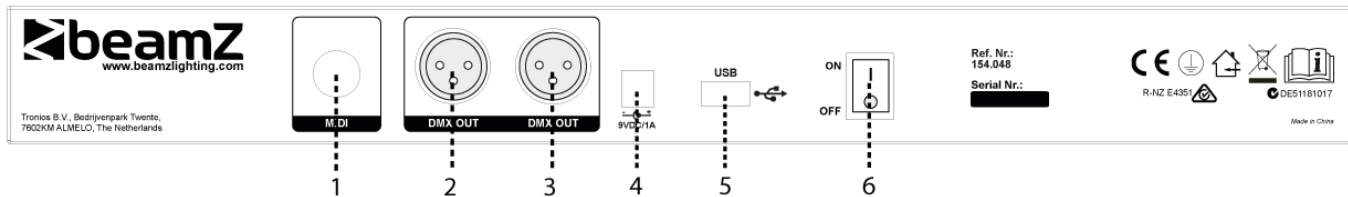


3-Pin XLR to 5-Pin XLR Conversion		
Conductor	3-Pin XLR Female (Out)	5-Pin XLR Male (In)
Ground/Shield	Pin 1	Pin 1
Data Compliment (- signal)	Pin 2	Pin 2
Data True (+ signal)	Pin 3	Pin 3
Not Used		Pin 4 – Do Not Use
Not Used		Pin 5 – Do Not Use



Fixture number	Default DMX starting address	Binary dipswitch settings switch to the "on position"
1	1	1
2	33	1, 6
3	65	1, 7
4	97	1, 6, 7
5	129	1, 8
6	161	1, 6, 8
7	193	1, 7, 8
8	225	1, 6, 7, 8
9	257	1, 9
10	289	1, 6, 9
11	321	1, 7, 9
12	353	1, 6, 7, 9

REAR VIEW



1. Midi in

Receives MIDI data.

2. DMX Out

This connector sends your DMX value to the DMX fixture or DMX pack.

3. DMX Out

This connector sends your DMX value to the DMX fixture or DMX pack.

4. DC Input

DC 9 – 12V, 300mA

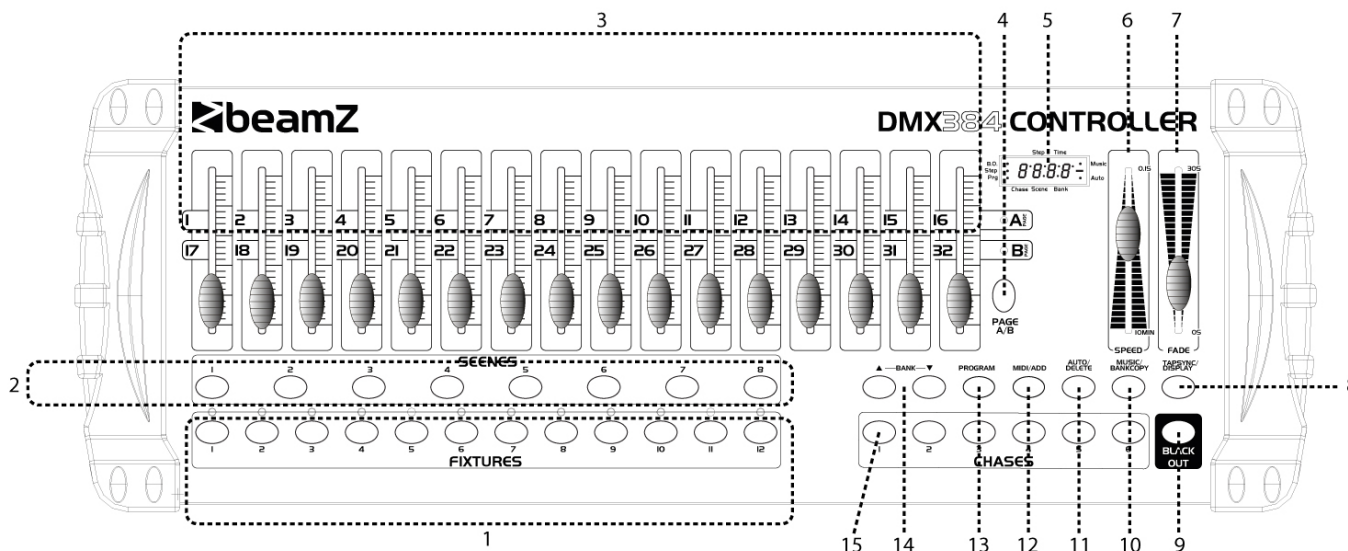
5. USB

For connect a USB lamp

6. Power Switch

This switch turns On/Off the power

OVERVIEW



1. Fixture buttons (1 – 12)

Used to select relevant fixture for control.

2. Scene buttons (1-8)

Press the scene buttons to load or stored your scenes. There are a maximum of 240 programmable scenes.

3. Faders

This faders are used to control the intensity of channel 1-8 or channel 9-16 depending upon the selected page.

4. Page Select Button

Used to select faders for the fixture between Page A(1-8) and Page B (9-16).

5. Segment Display

Shows the current activity or programming state.

6. Speed Slider

Used to adjust the speed at which the scenes will chase.

7. Fade Time Slider

Used to adjust the Fade Time. Fade Time is the amount of time it takes for a fixture(scanner or movinghead) to move from one position to another, for the dimmer to fade in or fade out.

8. Tap Sync/Display

Used to create a standard beat or to change the values display between % and 255.

9. Blackout Button

Used to disable channel output.

10. Music/Bank Copy

Used to activate Music mode or to create scenes and chase programs.

11. Auto/Del Button

Used to activate Auto mode or to delete scenes and chases.

12. MIDI/ADD Button

Activates MIDE external control and used to confirm the record/save process.

13. Program Button

Used to activate Program mode.

14. Bank Buttons (Up/Down)

Press the Up/Down buttons to select a bank from 30 banks.

15. Chase Buttons (1-6)

Used to select your programmed chase consisting a maximum of 240 scenes.

1.0 OPERATION GUIDE

GENERAL

This is a universal intelligent lighting controller. It allows the control of 24 fixtures composed of 16 channels each and up to 240 programmable scenes. Six chase banks can contain up to 240 steps composed of the saved scenes and in any order. Programs can be triggered by music, midi, automatically or manually. All chases can be executed at the same time. Controller

On the surface you will find various programming tools such as 16 universal channel sliders, quick access fixture and scene buttons, and an LED display indicator for easier navigation of controls and menu functions.

SETUP

2.0 PAN AND TILT CHANNELS

Because not all intelligent lighting fixtures are alike or share the same control attributes, the controller allows the user to assign the wheel the correct pan and tilt channel for every individual fixture.

1) Press and hold **PROGRAM & TAPSYNC** different DMX channel. Faders are given a channel buttons together time to access the number and are labelled on the surface of the channel assignment mode.

Notes: All pan/tilt can be reassigned to output on a different DMX channel. Press **AUTO/DEL** buttons to delete the channel assignment mode.

2) Press a **fixture** button or **PAGE SELECT** button that represents the fixture whose faders you would like to reassign

3) Move one fader of 16 channel to select the pan channel.

Notes: All pan/tilt can be reassigned to output on a different DMX channel.

4) Press the button to select pan / tilt **TAPSYNC DISPLAY**

5) Move one fader of 16 channel to select the tilt channel.

6) Press and hold **&** buttons to exit and save setting. **PROGRAM & TAPSYNC DISPLAY** All LEDs will blink.

2.1 RESETTING THE SYSTEM

Warning:

This will reset the controller to its factory defaults. This will erase all programs and settings.

1) Turn off the unit.

2) Press and hold **BANK UP** and **AUTO/DEL**.

3) Turn on power to the unit (while still holding **BANK UP** and **AUTO/DEL**).

2.2 COPY FIXTURE

Example: Copying fixture 1 into fixture 2

1) Press and hold **Fixture** button # 1.

4) All **Fixture** LED indicators will flash to confirm successful copy.

2) While holding button # 1 press **fixture** button # 2.

3) Release **Fixture** button # 1 first before releasing **Fixture** button # 2.

Notes: To save time, you can copy the settings of one fixture button to another.

2.3 FADE TIME ASSIGN

You can choose whether the board's fade time during scene execution is implemented broadly to all output channels or only to the Pan & Tilt movement channels. This is relevant because often you will want gobos and colours to change quickly while not affecting the movement of the light.

1) Turn OFF controller.

2) Hold the **BLACKOUT** and **TAPSYNC DISPLAY** buttons simultaneously.

4) Press the **TAPSYNC DISPLAY** button to toggle between the two modes. Either all channels (A) or select channel Pan & Tilt only (P).

5) Press **BLACKOUT** and **TAPSYNC DISPLAY** to save settings. All LEDs will blink to confirm.

3) Turn ON controller.

Notes: A: ALL Channels
P: Only Pan & Tilt

OPERATION

3.0 MANUAL MODE

The manual mode allows direct control of all fixture. You are able to move them and change attributes by using the channel faders.

- 1) Press the **AUTO DEL** button repeatedly until the **MANUAL LED** is lit.
- 2) Select a **FIXTURE** button.
- 3) Move faders to change fixture attributes. **TAPSYNC DISPLAY** button: Press to toggle the output indicator on the LED display between DMX values (0-255) and percentage (0-100)

Note: All changes made while in Manual Mode are temporary and will not be recorded.

3.1 REVIEW SCENE OR CHASE

This instruction assumes that you have already recorded scenes and chases on the controller. Otherwise skip section and go to programming.

SCENE Review

- 1) Select any one of the 30 banks by pressing the **BANK UP/DOWN** buttons.

- 2) Select a **SCENE** button (1-8) to review.

- 3) Move wheel and faders to change fixture attributes.

CHASE Review

- 1) Press any one of the 6 **CHASE** buttons.
- 2) Press the **TAPSYNC/DISPLAY** button to view the step number on the display.

- 3) Press the **BANK UP/DOWN** buttons review all scenes in the chase

Notes: Make sure you are still in MANUAL Mode

3.0 PROGRAMMING

A program (bank) is a sequence of different scenes (or steps) that will be called up one after another. In the controller 30 programs can be created of 8 scenes in each.

3.1 ENTERING PROGRAM MODE

- 1) Press the **PROGRAM** button until the LED blinks.

3.2 CREATE A SCENE

A scene is a static lighting state. Scenes are stored in banks. There are 30 bank memories on the controller and each bank can hold 8 scene memories. The controller can save 240 scenes total.

- 1) Press the **PROGRAM** button until the LED blinks.
- 2) Position **SPEED** and **FADE TIME** sliders all the way down.
- 3) Select fixture the you wish to include in your scene.
- 4) Compose a look by moving the sliders and wheel.
- 5) Tap **MIDI/REC** button.
- 6) Choose a **BANK** (01-30) to change if necessary.
- 7) Select a **SCENES** button to store.

- 8) Repeat steps 3 through 7 as necessary. 8 scenes can be recorded in a Program.

- 9) To exit program mode, hold the **PROGRAM** button.

Notes:

Deselect Blackout if LED is lit.

You can select more than one fixture.

There are 8 scenes available in every bank.

All LEDs will flash to confirm. The LED display will now indicate the Scene number and Bank number used.

3.3 RUNNING A PROGRAM

- 1) Use **BANK UP/DOWN** buttons to change banks if necessary.
- 2) Press the **AUTO DEL** button repeatedly until the **AUTO LED** turns on.
- 3) Adjust the **PROGRAM** speed via the **SPEED** fader and the loop rate via the **FADE TIME** fader.

- 4) Alternatively you can tap the **TAPSYNC/DISPLAY** button twice. The time between two taps sets the time between **SCENES** (up to 10 minutes).

Notes: Deselect Blackout if LED is lit. Also called a Tap-Sync.

3.4 CHECK PROGRAM

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button until the LED blinks.
- 2) Use the **BANK UP/DOWN** buttons to select the **PROGRAM** bank to review.
- 3) Press the **SCENES** buttons to review each scene individually.

3.5 EDITING A PROGRAM

Scenes will need to be modified manually.

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button until the LED blinks.
- 2) Use **BANK UP/DOWN** buttons to change PROGRAM banks if necessary.
- 3) Select the desired fixture via the **FIXTURE** button or **PAGE SELECT** button.
- 4) Adjust and change fixture attributes using the channel faders and wheel.
- 5) Press the **MIDI/ADD** button to prepare the save.
- 6) Select the desired **SCENES** button to save.

Notes: Deselect Blackout if LED is lit.

3.6 COPY A PROGRAM

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button until the LED blinks.
- 2) Use **BANK UP/DOWN** buttons to select the PROGRAM bank you will copy.
- 3) Press the **MIDI/ADD** button to prepare the copy.
- 4) Use **BANK UP/DOWN** buttons to select the destination **PROGRAM** bank.
- 5) Press the **MUSIC BANK COPY** button to execute the copy. All LEDs on the controller will blink.

Notes: All 8 scenes in a Program bank will be copied.

4.0 CHASE PROGRAMMING

A chase is created by using previously created scenes. Scenes become steps in a chase and can be arranged in any order you choose. It is highly recommended that prior to programming chases for the first time; you delete all chases from memory. See "Delete All Chases" for instructions.

4.1 CREATE A CHASE

A Chase can contain 240 scenes as steps. The term steps and scenes are used interchangeably.

- 1) Press the **PROGRAM** button until the LED blinks.
- 2) Press the **CHASE** (1-6) button you wish to program.
- 3) Change **BANK** if necessary to locate a scene.
- 4) Select the **SCENE** to insert.
- 5) Tap the **MIDI/ADD** button to store.
- 6) Repeat steps 3-5 to add additional steps in the chase. Up to 240 steps can be recorded.
- 7) Press and hold the **PROGRAM** button to save the chase.

4.2 RUNNING A CHASE

- 1) Press a **CHASE** button then press the **AUTO DEL** button.
- 2) Adjust the Chase speed by tapping the **TAPSYNC DISPLAY** button twice at a rate of your choosing.

Notes: The time between 2 taps will set the chase speed (up to 10 minutes)

4.3 CHECKING A CHASE

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button until the LED is light.
- 2) Select the desired **CHASE** button.
- 3) Press the **TAPSYNC/DISPLAY** button to switch the LED display to steps.
- 4) Review each scene/step individually by using the **BANK UP/DOWN** buttons.

4.4 EDIT CHASE (COPY BANK INTO CHASE)

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** button.
- 3) Select the **BANK** to be copied using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 4) Press **MUSIC/BANK COPY** button to prepare copy.
- 5) Press **MIDI/ADD** button to copy the bank. All LEDs will blink.

4.5 EDIT CHASE (COPY SCENE INTO CHASE)

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** button.
- 3) Select the **BANK** that contains the scene to be copied using the **BANK UP/DOWN** buttons
- 4) Press the **SCENE** button that corresponds to the scene to be copied.
- 5) Press **MIDI/ADD** button to copy the scene. All LEDs will blink.

4.6 EDIT CHASE (INSERT SCENE INTO A CHASE)

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
 - 2) Press the desired **CHASE** button.
 - 3) Press the **TAPSYNC DISPLAY** to switch the LED display to steps view.
 - 4) Use the **BANK UP/DOWN** buttons to navigate steps and locate the insert point of the new scene. The display will read the step number.
 - 5) Press **MIDI/ADD** button to prepare the insert.
 - 6) Use the **BANK UP/DOWN** button to locate the **SCENE**.
 - 7) Press the **SCENE** button that corresponds to the scene to be inserted.
 - 8) Press **MIDI/ADD** button to insert the scene. All LEDs will blink.
- Notes:** To insert a scene between Steps 05 and 06 navigate using **BANK** buttons until the display reads **STEP05**.

4.7 DELETE A SCENE IN A CHASE

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** button that contains the scene to be deleted.
- 3) Press the **TAPSYNC/DISPLAY** button to switch the LED display to steps.
- 4) Select the scene/step to be deleted using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 5) Press **AUTO DEL** button to delete the step/scene. All LEDs will blink.

4.8 DELETE A CHASE

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the **CHASE** button (1-6) to be deleted.
- 3) Press and hold **AUTO DEL** button and the respective button to delete the chase. All LEDs will blink.

4.9 DELETE ALL CHASE PROGRAMS

CAUTION! This procedure will result in irrevocable loss of chase step memory. The individual scenes and program banks will be preserved.

- 1) Turn OFF controller.
- 2) Press and hold the **BANK DOWN** button and the **AUTO DEL** button while turning ON the controller.
- 3) All LEDs will blink

5.0 SCENE PROGRAMMING (STEPS)

5.1 INSERT A SCENE

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Press the desired **CHASE** button.
- 3) Press the **TAPSYNC/DISPLAY** to switch the LED display to steps view.
- 4) Use the **BANK UP/DOWN** buttons to navigate steps and locate the insert point of the new scene. The display will read the step number.

- 5) Press **MIDI/ADD** button to prepare the insert.
- 6) Use the **BANK UP/DOWN** button to locate the **SCENE**.
- 7) Press the **SCENE** button that corresponds to the scene to be inserted.
- 8) Press **MIDI/ADD** button to insert the scene. All LEDs will blink.

Note: To insert a scene between Steps 05 and 06 navigate using **BANK** buttons until the display reads STEP05.

5.2 COPY A SCENE

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Select the **BANK** that contains the scene to be copied using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 3) Press the **SCENE** button that corresponds to the scene to be copied.

- 4) Press **MIDI/ADD** button to copy the scene.
- 5) Select the **BANK** destination that contains the scene memory to record onto using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 6) Press the desired **SCENE** button to complete copy. All LEDs will blink.

5.3 DELETE A SCENE

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button to enter programming mode.
- 2) Select the **BANK** that contains the scene to be deleted by using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 3) Press and hold the **AUTO DEL** button.

- 4) Press the **SCENE** button that corresponds to the scene you want to delete. All LEDs will blink.

Note: When deleting a scene the physical location is not removed, however, all 384 DMX channels available to the scene will be set to value 0.

5.4 DELETE ALL SCENES

- 1) Press and hold the **PROGRAM** button and the **BANK DOWN** button while turning off power to the controller.

Note: CAUTION! This process is irreversible. All scenes with data will be set to 0.

- 2) Turn the controller back on.

PLAYBACK

6.0 RUNNING IN SOUND-MODE

- 1) Press the **MUSIC BANK COPY** button until the turns on.
- 2) Select the **BANK** program to run in sound active mode using the **BANK UP/DOWN** buttons.
- 3) Alternatively you can press a single **CHASE** button (1~6) or several **CHASE** buttons in sequence and all selected chases will loop in the order selected.

- 4) You can adjust the duration time using the **FADE TIME** fader.

Note: In the Sound mode, programs will be triggered by the sound using its built-in microphone. Multiple chases selected will loop and run in the order originally selected.

6.1 RUNNING IN AUTO-MODE

- 1) Press the **AUTO DEL** button until the **AUTO** LED turns on.
- 2) If a **CHASE** button is not pressed the controller will automatically run a program.
- 3) Change **BANK** programs by using **BANK UP/DOWN** buttons.
- 4) Alternatively you can press a single **CHASE** button (1~6) or several **CHASE** buttons in sequence and all selected chases will loop in the order selected.

- 5) You can adjust the time between steps by moving the **SPEED** fader and the duration of the step by moving the **FADE TIME** fader.

Note: In the Auto mode, programs will be triggered by controllers fade and speed time as set on the faders. Multiple chases selected will loop and run in the order originally selected.

6.2 BLACKOUT

The **BLACKOUT** button brings all lighting output to 0 or off.

MIDI OPERATION

The controller will only respond to MIDI commands on the MIDI channel which it is set to full stop. All MIDI control is performed using Note on commands. All other MIDI instructions are ignored. To stop a chase, send the blackout on note.

1) Press and hold the **MIDI/ADD** button for about 3 seconds.

2) Select the MIDI control channel (1-16) via the **BANK UP/DOWN** buttons to set.

3) Press and hold the **MIDI/ADD** button for 3 seconds to save settings.

4) To release **MIDI** control, press any other button except the **BANK** buttons during step 2.

Note: This is the Channel that the controller will receive MIDI note commands.

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
00 to 07	Scene 1 – 8 in bank 1
08 to 15	Scene 1 – 8 in bank 2
16 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
88 to 95	Scene 1 – 8 in bank 1
96 to 103	Scene 1 – 8 in bank 2
104 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

Enhorabuena por la compra de este efecto de luces Beamz. Por favor lea atentamente este manual antes de usar el aparato para disfrutar al completo de sus prestaciones.

Seguir las instrucciones le permite no invalidar la garantía. Tome todas las precauciones para evitar que se produzca fuego o una descarga eléctrica. Las reparaciones solo deben llevarse a cabo por técnicos cualificados para evitar descargas eléctricas. Guarde el manual para futuras consultas. Antes de usar el aparato, por favor pida consejo a un profesional. Cuando el aparato se enciende por primera vez, suele sentirse cierto olor. Esto es normal y desaparece al poco tiempo.

- Este aparato contiene piezas que llevan voltaje. Por lo tanto NO abra la carcasa.
- No coloque objetos metálicos o vierta líquidos dentro del aparato. Podría producir descargas eléctricas y fallos en el funcionamiento.
- No coloque el aparato cerca de fuentes de calor tipo radiadores, etc. No coloque el aparato en superficies vibratorias. No tape los agujeros de ventilación.
- Este aparato no está preparado para un uso continuado.
- Tenga cuidado con el cable de alimentación y no lo dañe. Un daño o defecto en el cable de alimentación puede producir una descarga eléctrica o fallo en el funcionamiento.
- Cuando desconecte el aparato de la toma de corriente, siempre tire de la clavija, nunca del cable.
- No enchufe o desenchufe el aparato con las manos mojadas.
- Si la clavija y/o el cable de alimentación están dañados, necesitan reemplazarse por un técnico cualificado.
- Si el aparato está dañado de modo que puedan verse sus partes internas, NO conecte el aparato a la toma de corriente y NO lo encienda. Contacte con su distribuidor. NO conecte el aparato a un reostato o dimmer.
- Para evitar un fuego o peligro de descarga, no exponga el aparato a la lluvia y a la humedad.
- Todas las reparaciones deben llevarse a cabo exclusivamente por técnicos cualificados.
- Conecte el aparato a una toma de corriente con toma de tierra (220-240Vca/50Hz) protegida por un fusible de 10-16A.
- Durante una tormenta o si el aparato no va a usarse durante un periodo largo de tiempo, desconéctelo de la toma de corriente. La regla es: Desconéctelo si no lo va a usar.
- Si el aparato no se ha usado en mucho tiempo puede producirse condensación. Deje el aparato a temperatura ambiente antes de encenderlo. Nunca utilice el aparato en ambientes húmedos o en el exterior.
- Durante el funcionamiento, la carcasa se calienta muchísimo. No la toque durante el funcionamiento o inmediatamente después.
- Para prevenir accidentes en las empresas, debe seguir las directrices aplicables y seguir las instrucciones.
- Asegure el aparato con una cadena de seguridad extra si el aparato se monta en un techo. Utilice un sistema de truss con ganchos. Asegúrese de que nadie permanece en el área de montaje. Monte el efecto a una distancia de al menos 50cm de materiales inflamables y deje un espacio de al menos 1 metro a cada lado para permitir que haya suficiente ventilación.
- Este aparato contiene LEDs de alta luminosidad. No mire a la luz del LED para evitar daños en su vista.
- No lo apague y encienda repetidamente. Esto acorta su tiempo de vida.
- Mantenga el aparato fuera del alcance de los niños. No deje el aparato sin vigilancia.
- No utilice sprays limpiadores para limpiar los interruptores. Los residuos de estos sprays producen depósitos de polvo y grasa. En caso de mal funcionamiento, siempre consulte a un profesional.
- Solo maneje el aparato con las manos limpias.
- No fuerce los controles.
- Si el aparato se ha caído, siempre haga que lo verifique un técnico cualificado antes de encenderlo otra vez.
- NO utilice productos químicos para limpiar el aparato. Dañan el barniz. Tan solo límpielo con un trapo seco.
- Manténgalo lejos de equipos electrónicos ya que pueden producir interferencias.
- Solo utilice recambios originales para las reparaciones, de otro modo pueden producirse daños serios y/o radiaciones peligrosas.
- Apague el aparato antes de desconectarlo de la toma de corriente y/o de otros equipos. Desconecte todos los cables y conexiones antes de mover el aparato.
- Asegúrese de que el cable de alimentación no puede dañarse cuando la gente lo pise. Compruebe el cable de alimentación antes de cada uso por si hay daños o defectos.
- El voltaje de funcionamiento es 220-240Vca/50Hz. Compruebe que la toma de corriente coincide. Si tiene que viajar, asegúrese de que el voltaje del país es el adecuado para este aparato.
- Guarde el embalaje original para poder transportar el aparato en condiciones seguras.



Esta señal advierte al usuario de la presencia de alto voltaje en el interior de la carcasa y que es de la suficiente magnitud como para producir una descarga eléctrica.



Esta señal advierte al usuario de que el manual contiene instrucciones importantes que han de leerse y seguirse al pie de la letra.



NO MIRE DIRECTAMENTE A LA S LENTES. Puede dañarle la vista. Las personas propensas a tener ataques epilépticos deben tener en cuenta los efectos que este efecto de luces puede tener en ellos.

Este aparato ha obtenido el certificado CE. Está prohibido hacer cambios en el aparato. Invalidaría el certificado CE y su garantía!

NOTA: Para asegurarse de que el aparato funcione correctamente, debe usarse en ambientes a una temperatura de entre 5°C/41°F y 35°C/95°F.



Los productos electrónicos no pueden tirarse a la basura normal. Por favor lleve este producto a un centro de reciclaje. Pregunte a la autoridad local en caso de duda. Las especificaciones son generales. Los valores actuales pueden variar de una unidad a otra. Las especificaciones pueden variar sin previo aviso.

Nie próbuj dokonywać żadnych napraw samodzielnie, to spowoduje unieważnienie gwarancji. Gwarancja nie dotyczy uszkodzeń spowodowanych niewłaściwym użytkowaniem sprzętu, niezgodnie z instrukcją. Beamz nie jest odpowiedzialny za uszczerbek na zdrowiu oraz kontuzje spowodowane niestosowaniem się do zaleceń bezpieczeństwa. Dotyczy to wszelakich uszkodzeń.

INSTRUCCIONES DE DESEMBALAJE

ATENCIÓN! Inmediatamente después de recibir un dispositivo, desempaque cuidadosamente la caja de cartón, compruebe el contenido para asegurarse de que todas las partes están presentes, y se han recibido en buenas condiciones. Notifique inmediatamente al transportista y conserve el material de embalaje para la inspección por si aparecen daños causados por el transporte o el propio envase muestra signos de mal manejo. Guarde el paquete y todos los materiales de embalaje. En el caso de que deba ser devuelto a la fábrica, es importante que el aparato sea devuelto en la caja de la fábrica y embalaje originales.

Si el aparato ha estado expuesto a grandes cambios de temperatura (tras el transporte), no lo enchufe inmediatamente. La condensación de agua producida podría dañar su aparato. Deje el dispositivo apagado hasta que se haya alcanzado la temperatura ambiente..

FUENTE DE ALIMENTACIÓN

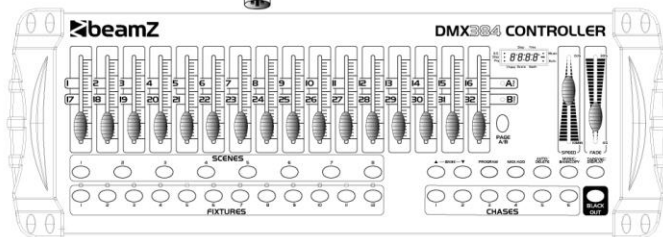
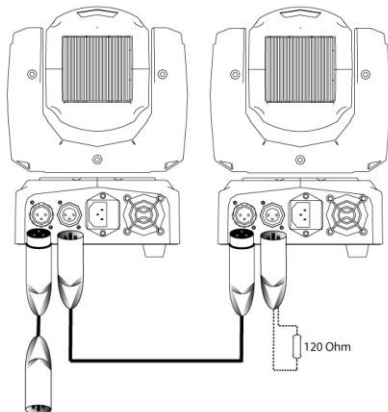
En la etiqueta de la parte trasera del controlador se indica el tipo de fuente de alimentación que debe ser conectado. Compruebe que la tensión de red corresponda a esto, todos los otros voltajes a la especificada, puede causar efectos irreparable. El controlador también debe estar conectado directamente a la red para ser utilizado. No en ninguna fuente de alimentación o dimmer ajustable.



Conecte siempre el producto a un circuito protegido (disyuntor o fusible). Asegúrese de que el producto tiene una toma de tierra adecuada para evitar el riesgo de electrocución o incendio.

CONEXIÓN DMX-512

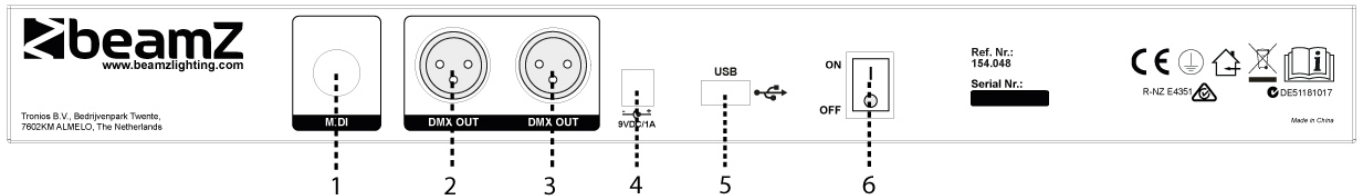
Si está utilizando un controlador DMX estándar, puede conectar la salida DMX del controlador directamente a la entrada DMX de la primera unidad de una cadena DMX. Siempre conecte la salida de una unidad con la entrada de la siguiente unidad hasta que todas las unidades estén conectadas.



Conversión 3-Pin XLR a 5-Pin XLR		
Conductor	3-Pin XLR Hembra (Salida)	5-Pin XLR Macho (Entrada)
Tierra	Pin 1	Pin 1
Datos Complementarios (señal -)	Pin 2	Pin 2
Datos verdaderos (señal +)	Pin 3	Pin 3
Sin Uso		Pin 4 – Sin Uso
Sin Uso		Pin 5 – Sin Uso

Dispositivo	Dirección inicio DMX	por defecto	Los ajustes del interruptor de inmersión binaria cambian a la "posición de encendido"
1	1		1
2	33		1, 6
3	65		1, 7
4	97		1, 6, 7
5	129		1, 8
6	161		1, 6, 8
7	193		1, 7, 8
8	225		1, 6, 7, 8
9	257		1, 9
10	289		1, 6, 9
11	321		1, 7, 9
12	353		1, 6, 7, 9

VISTA TRASERA



1. Midi in

Recibe señal MIDI.

2. DMX Out

Este conector envía su valor DMX al dispositivo DMX o paquete DMX

3. DMX In

Este conector envía su valor DMX al dispositivo DMX o paquete DMX

4. DC Input

DC 9 – 12V, 300mA

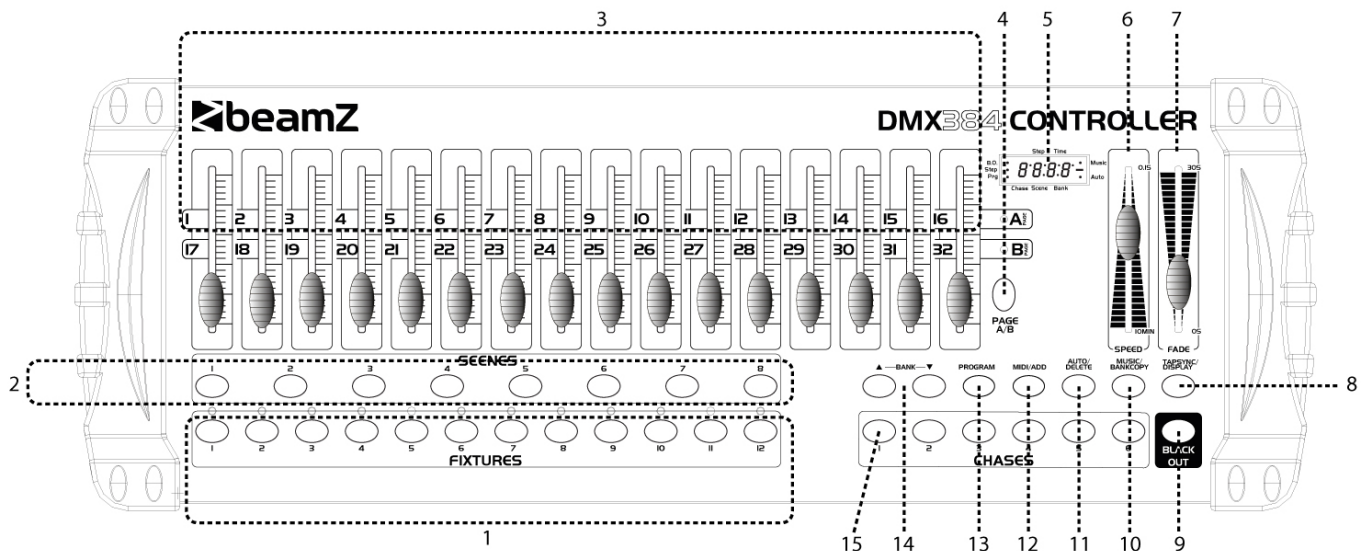
5. USB

Para conectar una lámpara USB

6. Interruptor Encendido

Este interruptor enciende/apaga la unidad

VISTA FRONTAL



1. Botones de dispositivos (1 – 12)

Se utiliza para seleccionar el dispositivo relevante para el control.

2. Botones de escena (1-8)

Presione los botones de escena para cargar o almacenar sus escenas. Hay un máximo de 240 escenas programables.

3. Faders

Estos faders se utilizan para controlar la intensidad del canal 1-8 o del canal 9-16 dependiendo de la página seleccionada.

4. Botón selección de página

Se utiliza para seleccionar carpetas para el dispositivo entre la página A (1-8) y la página B (9-16).

5. Visualización de segmento

Muestra la actividad actual o el estado de programación.

6. Control deslizante de velocidad

Se utiliza para ajustar la velocidad a la que las escenas se perseguirán.

7. Deslizador de tiempo de fundido

Se utiliza para ajustar el tiempo de fundido. Fade Time (Tiempo de fundido) es la cantidad de tiempo que se necesita para que un dispositivo (escáner o cabezal móvil) se mueva de una posición a otra, para que el atenuador se desvanezca o desaparezca.

8. Tap Sync/Display

Se utiliza para crear un compás estándar o para cambiar la visualización de valores entre % y 255.

9. Botón Blackout

Se utiliza para desactivar la salida del canal.

10. Music/Bank Copy

Se utiliza para activar el modo Música o para crear escenas y programas de persecución.

11. Botón Auto/Del

Se utiliza para activar el modo automático o para eliminar escenas y persecuciones.

12. Botón MIDI/ADD

Activa control MIDI externo y se utiliza para confirmar la grabación o el guardado de proceso.

13. Botón Program

Se utiliza para activar el modo de programa.

14. Botones de Banco (Up/Down)

Pulse los botones Arriba / Abajo para seleccionar un banco de 30 bancos.

15. Botones Chase (1-6)

Se utiliza para seleccionar la persecución programada que consta de un máximo de 240 escenas.

1.0 GUIA OPERACIONES

GENERAL

Este es un controlador de iluminación inteligente universal. Permite el control de 24 aparatos compuestos de 16 canales cada uno y hasta 240 escenas programables. Seis bancos de persecución pueden contener hasta 240 pasos compuestos de las escenas guardadas y en cualquier orden. Los programas pueden ser activados por música, midi, de forma automática o manual. Todas las persecuciones pueden ejecutarse al mismo tiempo.

En la superficie encontrará varias herramientas de programación tales como 16 deslizadores de canal universal, accesorio de acceso rápido y botones de escena, y un indicador de pantalla LED para facilitar la navegación de los controles y funciones del menú.

CONFIGURACIÓN

2.0 CANALES PAN Y TILT

Debido a que no todos los dispositivos de iluminación inteligentes son iguales o comparten los mismos atributos de control, el controlador permite al usuario asignar a la rueda el canal de inclinación e inclinación correcto para cada accesorio individual.

1) Mantenga pulsado PROGRAM & TAP SYNC en diferentes canales DMX. A los Faders se les asigna un botón de canal juntos para acceder al número y se etiquetan en la superficie del modo de asignación de canales.

2) Presione un botón de fijación al botón PAGE SELECT que representa el accesorio cuyos faders le gustaría asignar

3) Mover una carpeta de 16 canales para seleccionar el canal panorámico.

4) Presione el botón para seleccionar pan / tilt TAP SYNC DISPLAY

5) Mover una carpeta de 16 canales para seleccionar el canal de inclinación.

Notas: Todos los pan / tilt se pueden asignar a la salida en un canal DMX diferente. Pulse los botones AUTO / DEL para borrar el modo de asignación de canal.

6) Presione y mantenga presionado los botones & para salir y guardar la configuración. PROGRAM & TAP SYNC DISPLAY Todos los LED parpadearán.

Notas: Todos los pan / tilt se pueden asignar a la salida en un canal DMX diferente.

2.1 RESETEANDO EL SISTEMA

Precaución:

Esto restablecerá el controlador a sus valores predeterminados de fábrica. Esto borrará todos los programas y configuraciones.

1) Apague la unidad.

2) Mantenga presionado BANK UP y AUTO / DEL.

3) Encienda la unidad (mientras mantiene pulsado BANK UP y AUTO / DEL).

2.2 COPIAR FIXTURE

Ejemplo: Copiar fixture 1 en fixture 2

1) Mantenga presionado el botón de **Fixture # 1**.

2) Mientras presiona el botón # 1 presione el botón de **fixture # 2**.

3) Suelte el botón de **Fixture # 1** primero, antes de soltar el botón de **Fixture # 2**.

4) Todos los indicadores LED de la unidad parpadearán para confirmar la copia correcta.

Notas: Para ahorrar tiempo, puede copiar los ajustes de un botón de instalación a otro.

2.3 ASIGNAR TIEMPO DE DESVANECIMIENTO

Puede elegir si el tiempo de fade de la tarjeta durante la ejecución de la escena se implementa ampliamente a todos los canales de salida o sólo a los canales de movimiento de Pan & Tilt. Esto es relevante porque a menudo se desea que los gobos y los colores cambien rápidamente, sin afectar al movimiento de la luz.

1) Desactivar el controlador.

2) Mantenga presionados simultáneamente los botones BLACKOUT y TAP SYNC DISPLAY.

3) Activar el controlador.

4) Pulse el botón TAP SYNC DISPLAY para alternar entre los dos modos. O bien, todos los canales (A) o sólo el canal Pan & Tilt (P).

5) Presione BLACKOUT y TAP SYNC DISPLAY para guardar la configuración. Todos los LED parpadearán para confirmar.

Notas: A: Todos los canales
P: Solo Pan & Tilt

OPERACIONES

3.0 MODO MANUAL

El modo manual permite el control directo de todos los accesorios. Puede moverlos y cambiar atributos utilizando los faders de canal.

1) Pulse el botón AUTO DEL repetidamente hasta que el LED MANUAL se ilumine.

2) Seleccione un botón de **FIXTURE**.

3) Mueva los faders para cambiar los atributos de los accesorios. Botón TAPSYNC DISPLAY: Presione para alternar el indicador de salida en la pantalla LED entre los valores DMX (0-255) y el porcentaje (0-100)

Nota: Todos los cambios realizados en modo manual son temporales y no se grabarán.

3.1 REVISAR LA ESCENA O LA PERSECUCIÓN

Esta instrucción supone que ya ha grabado escenas y persecuciones en el controlador. De lo contrario saltar sección e ir a la programación.

Revisión de ESCENA

1) Seleccione cualquiera de los 30 bancos pulsando los botones BANK UP / DOWN.

2) Seleccione un botón SCENE (1 ~ 8) para revisar.

3) Mueva la rueda y los faders para cambiar los atributos de los accesorios.

Resvisión de PERSECUCIÓN

1) Pulse cualquiera de los 6 botones CHASE.

3) Pulse los botones BANK UP / DOWN para revisar todas las escenas de la persecución

2) Presione el botón TAPSYNC / DISPLAY para ver el número de paso en la pantalla.

Notas: Asegúrese de que todavía está en modo MANUAL

3.0 PROGRAMANDO

Un programa (banco) es una secuencia de diferentes escenas (o pasos) que serán llamados uno tras otro. En el controlador 30 programas se pueden crear de 8 escenas en cada uno.

3.1 ENTRANDO EN MODO PROGRAM

1) Presione el botón PROGRAM hasta que el LED parpadee.

3.2 CREAR UNA ESCENA

Una escena es un estado de iluminación estática. Las escenas se almacenan en los bancos. Hay 30 memorias de banco en el controlador y cada banco puede contener 8 memorias de escena. El controlador puede guardar 240 escenas totales.

1) Presione el botón PROGRAM hasta que el LED parpadee.

8) Repita los pasos 3 a 7 según sea necesario. Se pueden grabar 8 escenas en un programa.

2) Coloque los controles deslizantes SPEED y FADE TIME abajo de todo.

9) Para salir del modo de programa, mantenga presionado el botón PROGRAM.

3) Seleccione el accesorio que desea incluir en su escena.

4) Componga una mirada moviendo los deslizadores y la rueda.

Notas:

Deseleccione Blackout si el LED está encendido.

Puede seleccionar más de un dispositivo.

Hay 8 escenas disponibles en cada banco.

Todos los LED parpadearán para confirmar. El indicador LED indicará ahora el número de escena y el número de banco utilizado.

5) Toque el botón MIDI / REC.

6) Elija un BANCO (01 ~ 30) para cambiar si es necesario.

7) Seleccione un botón SCENES para almacenar.

3.3 EJECUTANDO UN PROGRAMA

1) Utilice los botones BANK UP / DOWN para cambiar bancos si es necesario.

4) También puede pulsar el botón TAPSYNC / DISPLAY dos veces. El tiempo entre dos pulsaciones establece el tiempo entre SCENES (hasta 10 minutos).

2) Presione el botón AUTO DEL repetidamente hasta que se encienda el LED AUTO.

Notas: Deseleccione Blackout si el LED está encendido. También se denomina Tap-Sync.

3) Ajuste la velocidad del PROGRAMA mediante el fader SPEED y la velocidad del bucle a través del fader FADE TIME.

3.4 VERIFICAR EL PROGRAMA

- 1) Mantenga presionado el botón PROGRAM hasta que el LED parpadee.
- 2) Utilice los botones BANK UP / DOWN para seleccionar el banco del PROGRAMA a revisar.
- 3) Pulse los botones SCENES para revisar cada escena individualmente.

3.5 EDITANDO UN PROGRAMA

Las escenas tendrán que ser modificadas manualmente.

- 1) Mantenga presionado el botón PROGRAM hasta que el LED parpadee.
- 2) Utilice los botones BANK UP / DOWN para cambiar los bancos del PROGRAMA si es necesario.
- 3) Seleccione el accesorio deseado mediante el botón FIXTURE o el botón PAGE SELECT.
- 4) Ajuste y cambie los atributos del aparato usando los faders y la rueda del canal.
- 5) Pulse el botón MIDI / ADD para preparar la grabación.
- 6) Seleccione el botón SCENES deseado para guardar.

Notas: Deseleccione Blackout si el LED está encendido.

3.6 COPIAR UN PROGRAMA

- 6) Mantenga presionado el botón PROGRAM hasta que el LED parpadee.
- 7) Utilice los botones BANK UP / DOWN para seleccionar el banco PROGRAM que copiará.
- 8) Pulse el botón MIDI / ADD para preparar la copia.
- 9) Utilice los botones BANK UP / DOWN para seleccionar el banco de PROGRAMAS de destino.
- 10) Pulse el botón COPIA MUSIC BANK para ejecutar la copia. Todos los LED del controlador parpadearán.

Notas: Todas las 8 escenas de un banco de programas se copiarán.

4.0 PROGRAMACION DE CHASE

Una persecución se crea mediante el uso de escenas creadas anteriormente. Las escenas se convierten en pasos en una persecución y se pueden arreglar en el orden que usted elija. Es muy recomendable que antes de la programación persiga por primera vez; Borra todas las persecuciones de la memoria. Consulte "Borrar todas las persecuciones" para obtener instrucciones.

4.1 CREAR UN CHASE / PERSECUCIÓN

Un Chase puede contener 240 escenas como pasos. El término pasos y escenas se usan indistintamente.

- 1) Presione el botón PROGRAM hasta que el LED parpadee.
- 2) Presione el botón CHASE (1 ~ 6) que desea programar.
- 3) Cambie BANK si es necesario para localizar una escena.
- 4) Seleccione la ESCENA para insertar.
- 5) Toque el botón MIDI / ADD para almacenar.
- 6) Repita los pasos 3 a 5 para añadir pasos adicionales en la persecución. Se pueden grabar hasta 240 pasos.
- 7) Presione y mantenga presionado el botón PROGRAM para guardar la persecución.

4.2 EJECUTANDO UN CHASE

- 1) Pulse un botón CHASE y luego pulse el botón AUTO DEL.
- 2) Ajuste la velocidad de Chase tocando el botón TAPSYNC DISPLAY dos veces a una velocidad de su elección.

Notas: El tiempo entre 2 pulsaciones ajustará la velocidad de la persecución (hasta 10 minutos)

4.3 COMPROBANDO UN CHASE

- 1) Mantenga presionado el botón PROGRAM hasta que el LED se ilumine.
- 2) Seleccione el botón CHASE deseado.
- 3) Presione el botón TAPSYNC / DISPLAY para cambiar la pantalla LED a los pasos.
- 4) Revise cada escena / paso individualmente usando los botones BANK UP / DOWN.

4.4 EDITAR CHASE (COPIAR BANCO EN UN CHASE)

- 1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.
- 2) Presione el botón CHASE deseado.
- 3) Seleccione el BANCO que se va a copiar utilizando los botones BANK UP / DOWN.
- 4) Presione el botón MUSIC / BANK COPY para preparar la copia.
- 5) Pulse el botón MIDI / ADD para copiar el banco. Todos los LED parpadearán.

4.5 EDITAR CHASE (COPIAR ESCENA EN UN CHASE)

- 1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.
- 2) Presione el botón CHASE deseado.
- 3) Seleccione el BANCO que contiene la escena que desea copiar utilizando los botones BANK UP / DOWN
- 4) Presione el botón SCENE que corresponde a la escena que se va a copiar.
- 5) Pulse el botón MIDI / ADD para copiar la escena. Todos los LED parpadearán.

4.6 EDITAR CHASE (INSERTAR ESCENE EN UN CHASE)

- 1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación..
 - 2) Presione el botón CHASE deseado.
 - 3) Presione el TAPSYNC DISPLAY para cambiar la pantalla de LED a la vista de pasos.
 - 4) Utilice los botones BANK UP / DOWN para navegar por los pasos y localizar el punto de inserción de la nueva escena. La pantalla mostrará el número de paso.
 - 5) Presione el botón MIDI / ADD para preparar el inserto.
 - 6) Utilice el botón BANK UP / DOWN para localizar la SCENE.
 - 7) Presione el botón SCENE que corresponde a la escena que se va a insertar.
 - 8) Pulse el botón MIDI / ADD para insertar la escena. Todos los LED parpadearán.
- Notas:** Para insertar una escena entre los pasos 05 y 06, navegue utilizando los botones BANK hasta que en la pantalla aparezca STEP05.

4.7 BORRAR UNA ESCENA EN UN CHASE

- 1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.
- 2) Pulse el botón CHASE deseado que contiene la escena que desea eliminar.
- 3) Presione el botón TAPSYNC / DISPLAY para cambiar la pantalla LED a los pasos.
- 4) Seleccione la escena / paso a borrar con los botones BANK UP / DOWN.
- 5) Presione el botón AUTO DEL para borrar el paso / escena. Todos los LED parpadearán.

4.8 BORRAR UN CHASE

- 1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.
- 2) Presione el botón CHASE (1 ~ 6) a borrar.
- 3) Presione y mantenga presionado el botón AUTO DEL y el botón respectivo para borrar la persecución. Todos los LED parpadearán.

4.9 BORRAR TODOS LOS PROGRAMAS DE CHASE

PRECAUCIÓN! Este procedimiento resultará en una pérdida irrevocable de la memoria del paso de persecución. Las escenas individuales y los bancos de programas se conservarán.

- 1) Apagar el controlador.
- 2) Mantenga presionado el botón BANK DOWN y el botón AUTO DEL mientras enciende el controlador.
- 3) Todos los LED parpadearán

5.0 PROGRAMACIÓN DE ESCENAS (PASOS)

5.1 INSERTAR UNA ESCENA

1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.

2) Presione el botón CHASE deseado.

3) Presione el TAPSYNC / DISPLAY para cambiar la pantalla de LED a la vista de pasos.

4) Utilice los botones BANK UP / DOWN para navegar por los pasos y localizar el punto de inserción de la nueva escena. La pantalla mostrará el número de paso.

5) Presione el botón MIDI / ADD para preparar el inserto.

6) Utilice el botón BANK UP / DOWN para localizar la ESCENA.

7) Presione el botón ESCENA que corresponde a la escena que se va a insertar.

8) Pulse el botón MIDI / ADD para insertar la escena. Todos los LED parpadearán.

Nota: Para insertar una escena entre los pasos 05 y 06, navegue utilizando los botones BANK hasta que en la pantalla aparezca STEP05.

5.2 COPIAR UNA ESCENA

1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.

2) Seleccione el BANCO que contiene la escena que desea copiar utilizando los botones BANK UP / DOWN.

3) Presione el botón SCENE que corresponde a la escena que se va a copiar.

4) Pulse el botón MIDI / ADD para copiar la escena.

5) Seleccione el destino BANK que contiene la memoria de escena para grabar con los botones BANK UP / DOWN.

6) Pulse el botón SCENE deseado para completar la copia. Todos los LED parpadearán.

5.3 BORRAR UNA ESCENA

1) Mantenga pulsado el botón PROGRAM para entrar en el modo de programación.

2) Seleccione el BANCO que contiene la escena que desea borrar usando los botones BANK UP / DOWN.

3) Mantenga pulsado el botón AUTO DEL.

4) Presione el botón SCENE que corresponde a la escena que desea borrar. Todos los LED parpadearán.

Nota: Al eliminar una escena la ubicación física no se elimina, sin embargo, todos los 384 canales DMX disponibles de la escena se establecerán en valor 0.

5.4 BORRAR TODAS LAS ESCENAS

1) Mantenga presionado el botón PROGRAM y el botón BANK DOWN mientras se desconecta la alimentación del controlador.

2) Vuelva a encender el controlador.

Nota: PRECAUCIÓN! Este proceso es irreversible. Todas las escenas con datos se establecerán en 0.

PLAYBACK

6.0 EJECUTANDO EN MODO SONIDO

1) Presione el botón COPY MUSIC BANK hasta que se encienda.

2) Seleccione el programa BANK para ejecutar en modo sonido con los botones BANK UP / DOWN.

3) Alternativamente, puede presionar un solo botón CHASE (1 ~ 6) o varios botones CHASE en secuencia y todas las persecuciones seleccionadas se repetirán en el orden seleccionado.

4) Puede ajustar el tiempo de duración utilizando el fader FADE TIME.

Nota: En el modo sonido, los programas serán activados por el sonido utilizando su micrófono incorporado. Las múltiples persecuciones seleccionadas se realizarán en bucle y se ejecutarán en el orden seleccionado originalmente.

6.1 EJECUTANDO EN MODO AUTO

- 1) Pulse el botón AUTO DEL hasta que se encienda el LED AUTO.
- 2) Si no se pulsa un botón CHASE, el controlador ejecutará automáticamente un programa.
- 3) Cambie los programas BANK utilizando los botones BANK UP / DOWN.
- 4) Alternativamente, puede presionar un solo botón CHASE (1 ~ 6) o varios botones CHASE en secuencia y todas las persecuciones seleccionadas se repetirán en el orden seleccionado.

5) Puede ajustar el tiempo entre pasos moviendo el fader SPEED y la duración del paso moviendo el fader FADE TIME.

Nota: En el modo Auto, los programas se activarán mediante el tiempo de atenuación y velocidad de los controladores configurado en los faders. Las múltiples persecuciones seleccionadas se realizarán en bucle y se ejecutarán en el orden seleccionado originalmente.

6.2 BLACKOUT

El botón BLACKOUT hace que toda la salida de iluminación quede 0 o apagada.

OPERACIÓN MIDI

El controlador sólo responderá a los comandos MIDI en el canal MIDI que está ajustado a parada completa. Todo el control MIDI se realiza mediante la función Nota en los comandos. Todas las demás instrucciones MIDI se ignoran. Para detener una persecución, envíe el apagón a la nota.

- 1) Mantenga presionado el botón MIDI / ADD durante unos 3 segundos.
- 2) Seleccione el canal de control MIDI (1 ~ 16) a través de los botones BANK UP / DOWN para ajustar.
- 3) Mantenga presionado el botón MIDI / ADD durante 3 segundos para guardar la configuración.

4) Para liberar el control MIDI, presione cualquier otro botón excepto los botones BANK durante el paso 2.

Nota: Este es el canal en el que el controlador recibirá comandos de nota MIDI.

MIDI NOTE	FUNCION (ON/OFF
00 a 07	escena 1 – 8 en banco 1
08 a 15	escena 1 – 8 en banco 2
16 a 23	escena 1 – 8 en banco 3
24 a 31	escena 1 – 8 en banco 4
32 a 39	escena 1 – 8 en banco 5
40 a 47	escena 1 – 8 en banco 6
48 a 55	escena 1 – 8 en banco 7
56 a 63	escena 1 – 8 en banco 8
64 a 71	escena 1 – 8 en banco 9
72 a 79	escena 1 – 8 en banco 10
80 a 87	escena 1 – 8 en banco 11

MIDI NOTE	FUNCION (ON/OFF
88 a 95	escena 1 – 8 en banco 1
96 a 103	escena 1 – 8 en banco 2
104 a 111	escena 1 – 8 en banco 3
112 a 119	escena 1 – 8 en banco 4
120 a 127	escena 1 – 8 en banco 5
128 a 135	escena 1 – 8 en banco 6
136 a 143	escena 1 – 8 en banco 7
144 a 151	escena 1 – 8 en banco 8
152 a 159	escena 1 – 8 en banco 9
160 a 167	escena 1 – 8 en banco 10
168 a 175	escena 1 – 8 en banco 11

Nous vous remercions d'avoir acheté un appareil Beamz. Veuillez lire la présente notice avant l'utilisation afin de pouvoir en profiter pleinement.

Veillez lire la notice avant utilisation. Respectez impérativement les instructions afin de continuer à bénéficier de la garantie. Prenez toutes les précautions nécessaires pour éviter tout incendie ou décharge électrique. Seul un technicien spécialisé peut effectuer les réparations. Nous vous conseillons de conserver la présente notice pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.

- Avant d'utiliser l'appareil, prenez conseil auprès d'un spécialiste. Lors de la première mise sous tension, il est possible qu'une odeur soit perceptible. C'est normal, l'odeur disparaîtra peu de temps après.
- L'appareil contient des composants porteurs de tension. N'OUVREZ JAMAIS le boîtier.
- Ne placez pas des objets métalliques ou du liquide sur l'appareil, cela pourrait causer des décharges électriques et dysfonctionnements.
- Ne placez pas l'appareil à proximité de sources de chaleur, par exemple radiateur. Ne positionnez pas l'appareil sur une surface vibrante. N'obtenez pas les ouïes de ventilation.
- L'appareil n'est pas conçu pour une utilisation en continu.
- Faites attention au cordon secteur, il ne doit pas être endommagé.
- Lorsque vous débranchez l'appareil de la prise secteur, tenez-le par la prise, ne tirez jamais sur le cordon.
- Ne branchez pas et ne débranchez pas l'appareil avec les mains mouillées.
- Seul un technicien spécialisé peut remplacer la fiche secteur et / ou le cordon secteur.
- Si l'appareil est endommagé et donc les éléments internes sont visibles, ne branchez pas l'appareil, NE L'ALLUMEZ PAS. Contactez votre revendeur. NE BRANCHEZ PAS l'appareil à un rhéostat ou un dimmer.
- Pour éviter tout risque d'incendie ou de décharge électrique, n'exposez pas l'appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Seul un technicien habilité et spécialisé peut effectuer les réparations
- Branchez l'appareil à une prise 220-240 V/50 Hz avec terre, avec un fusible 10-16 A.
- Pendant un orage ou en cas de non utilisation prolongée de l'appareil, débranchez l'appareil du secteur.
- En cas de non utilisation prolongée de l'appareil, de la condensation peut être créée. Avant de l'allumer, laissez l'appareil atteindre la température ambiante. Ne l'utilisez jamais dans des pièces humides ou en extérieur.
- Pendant le fonctionnement, le boîtier est très chaud. Ne le touchez pas pendant le fonctionnement et juste après.
- Afin d'éviter tout accident en entreprise, vous devez respecter les conseils et instructions.
- Assurez l'appareil avec une élingue de sécurité s'il doit être monté au plafond. Utilisez un système de crochets. Assurez-vous que personne ne puisse se trouver sous l'appareil. Il doit être monté à 50 cm au moins de tout matériau inflammable et à un mètre au moins de toute surface pour garantir son bon refroidissement.
- Cet appareil contient des LEDs de grande intensité. Ne regardez pas directement les LEDs pour éviter tout troubles de la vision.
- N'allumez pas et n'éteignez pas l'appareil de manière répétée. Cela réduit sa durée de vie.
- Conservez l'appareil hors de la portée des enfants. Ne laissez pas l'appareil sans surveillance.
- N'utilisez pas d'aérosols pour nettoyer les interrupteurs. Les résidus créent des dépôts et de la graisse. En cas de dysfonctionnement, demandez conseil à un spécialiste.
- Ayez toujours les mains propres pour utiliser l'appareil.
- Ne forcez pas les réglages.
- Si l'appareil est tombé, faites-le toujours vérifier par un technicien avant de le rallumer.
- Pour nettoyer l'appareil, n'utilisez pas de produits chimiques qui abîment le revêtement, utilisez uniquement un tissu sec.
- Tenez toujours l'appareil éloigné de tout équipement électrique pouvant causer des interférences.
- Pour toute réparation, il faut impérativement utiliser des pièces d'origine, sinon il y a risque de dommages graves et / ou de radiations dangereuses.
- Éteignez toujours l'appareil avant de le débrancher du secteur et de tout autre appareil. Débranchez tous les cordons avant de déplacer l'appareil.
- Assurez-vous que le cordon secteur n'est pas abîmé si des personnes viennent à marcher dessus. Avant toute utilisation, vérifiez son état.
- La tension d'alimentation est de 220-240 V~/50 Hz. Vérifiez la compatibilité. Si vous voyagez, vérifiez que la tension d'alimentation du pays est compatible avec l'appareil.
- Conservez l'emballage d'origine pour pouvoir transporter l'appareil en toute sécurité



CE symbole doit attirer l'attention de l'utilisateur sur les tensions élevées présentes dans le boîtier de l'appareil, pouvant engendrer une décharge électrique.



CE symbole doit attirer l'attention de l'utilisateur sur des instructions importantes détaillées dans la notice, elles doivent être lues et respectées.



NE REGARDEZ PAS DIRECTEMENT LA LENTILLE. Cela peut créer des troubles de la vision. Les personnes photosensibles et épileptiques doivent prendre en compte les effets que ce jeu de lumière peut causer.

Cet appareil porte le symbole CE. Il est interdit d'effectuer toute modification sur l'appareil. La certification CE et la garantie deviendraient caduques !

NOTE: Pour un fonctionnement normal de l'appareil, il doit être utilisé en intérieur avec une plage de température maximale autorisée entre 5°C/41°F et 35°C/95°F.



Ne jetez pas les produits électriques dans la poubelle domestique. Déposez-les dans une déchetterie. Demandez conseil aux autorités locales ou à votre revendeur. Données spécifiques. Les valeurs actuelles peuvent légèrement varier d'un appareil à l'autre. Tout droit de modification réservé sans notification préalable.

N'essayez pas de réparer l'appareil vous-même. Vous perdriez tout droit à la garantie. Ne faites aucune modification sur l'appareil. Vous perdriez tout droit à la garantie. La garantie deviendrait également caduque en cas d'accidents ou dommages causés par une utilisation inappropriée de l'appareil ou un non respect des consignes présentes dans cette notice. Beamz ne pourrait être tenu responsable en cas de dommages matériels ou corporels causés par un non respect des consignes de sécurité et avertissements. Cela est également valable pour tous les dommages quelle que soit la forme.

DEBALLAGE

ATTENTION ! Immédiatement après réception, vérifiez le contenu du carton et assurez-vous que tous les éléments sont bien présents et en bon état. Si besoin, faites les réserves nécessaires si le matériel ou les cartons sont endommagés. Si l'appareil doit être retourné, faites-le dans l'emballage d'origine.

Si l'appareil a été exposé à des fluctuations importantes de températures (par exemple après le transport), ne l'allumez pas immédiatement. De la condensation peut survenir. Laissez l'appareil éteint le temps qu'il atteigne la température ambiante.

ALIMENTATION

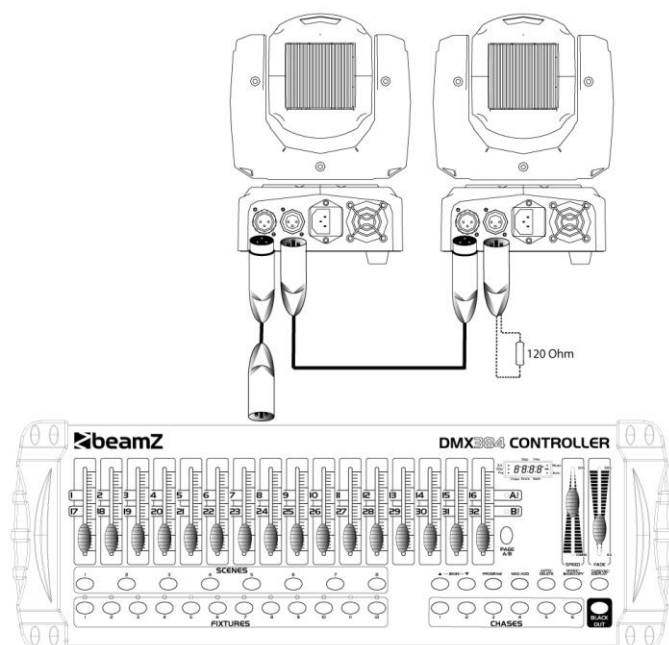
Vous trouvez sur l'étiquette à l'arrière de l'appareil, le type d'alimentation à utiliser. Vérifiez que la tension d'alimentation corresponde à celle mentionnée. Toute autre alimentation peut endommager l'appareil. Reliez l'appareil au secteur, il est prêt à être utilisé. En aucun cas, vous ne devez utiliser de dimmer ou d'alimentation réglable.



Connectez toujours l'appareil à un circuit protégé (disjoncteur ou fusible). Assurez-vous que l'appareil soit correctement relié à la terre afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie

CONNEXION DMX-512

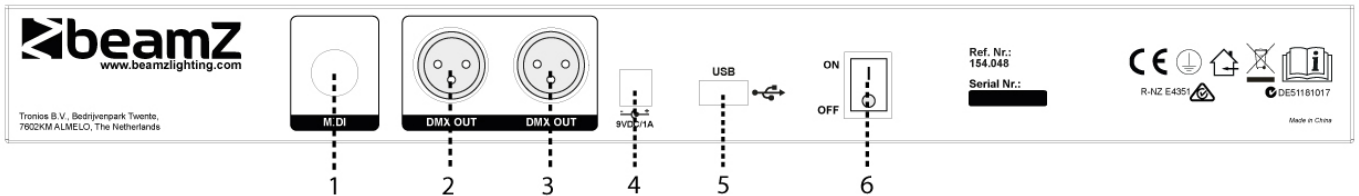
Si vous utilisez un contrôleur DMX standard, vous pouvez relier la sortie DMX du contrôleur directement à l'entrée DMX du premier appareil dans une chaîne DMX. Reliez toujours la sortie d'un appareil à l'entrée de l'appareil suivant jusqu'à ce que tous les appareils sont reliés.



3-Pin XLR to 5-Pin XLR Conversion		
Conversion XLR 3 pôles en XLR 5 pôles	Conversion XLR 3 pôles en XLR 5 pôles	Conversion XLR 3 pôles en XLR 5 pôles
Ground/Shield	Pin 1	Pin 1
Data Compliment (- signal)	Pin 2	Pin 2
Data True (+ signal)	Pin 3	Pin 3
Not Used		Pin 4 – Do Not Use
Not Used		Pin 5 – Do Not Use

Numéro appareil	Adresse démarrage DMX par défaut	Réglages interrupteurs DIP binaires sur la "position ON"
1	1	1
2	33	1, 6
3	65	1, 7
4	97	1, 6, 7
5	129	1, 8
6	161	1, 6, 8
7	193	1, 7, 8
8	225	1, 6, 7, 8
9	257	1, 9
10	289	1, 6, 9
11	321	1, 7, 9
12	353	1, 6, 7, 9

FACE ARRIERE



1. Midi in

Reçoit les données MIDI.

2. DMX Out

Envoie votre valeur DMX à l'appareil ou au pack DMX.

3. DMX In

Envoie votre valeur DMX à l'appareil ou au pack DMX.

4. Entrée DC

Alimentation DC 9 – 12V, 300mA

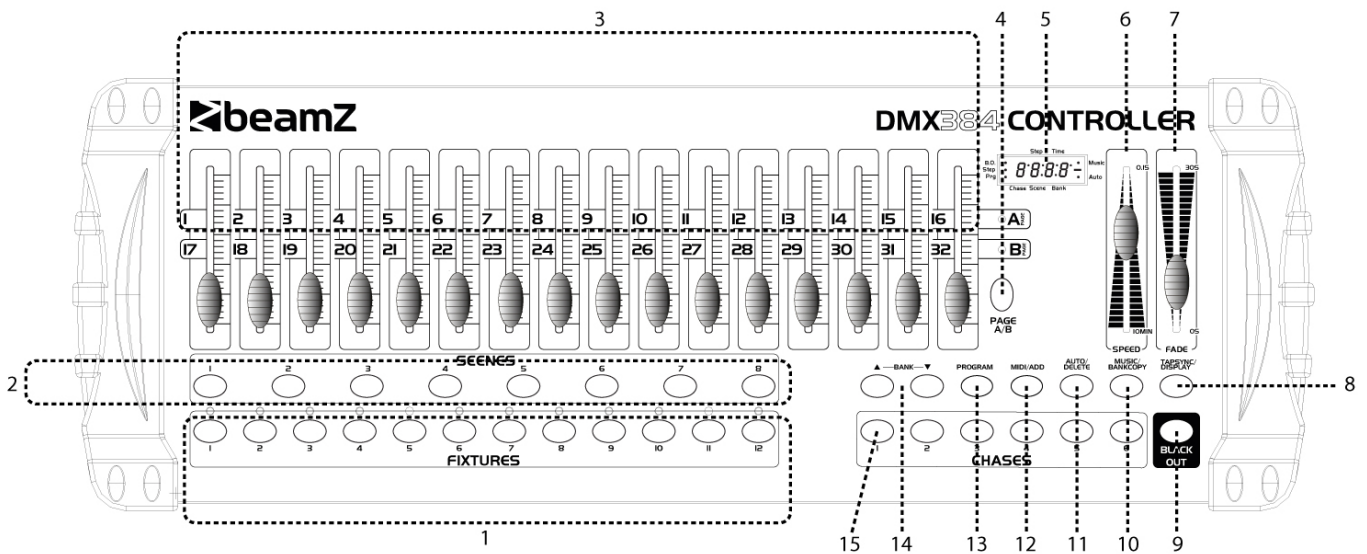
5. USB

Port USB pour brancher une lampe

6. Interrupteur Power

Pour allumer/ éteindre l'appareil.

PRESENTATION



1. Touches Fixture (1 – 12)

Pour sélectionner l'appareil.

2. Touches Scene (1-8)

Appuyez sur la touche de scène pour charger ou mémoriser les scènes. 240 scènes programmables.

3. Faders

Faders pour gérer l'intensité des canaux 1-8 ou canaux 9-16 selon la page sélectionnée.

4. Touche Page Select

Pour sélectionner les faders pour l'appareil entre Page A(1-8) et Page B (9-16).

5. Affichage

Indique le mode de fonctionnement et de programmation.

6. Fader Speed

Pour régler la vitesse de défilement des scènes.

7. Fader Fade Time

Pour régler la durée de transition. C'est la durée nécessaire à un appareil pour se déplacer d'une position à l'autre, pour faire une transition.

8. Tap Sync/Display

Pour créer un rythme standard ou modifier les valeurs entre % et 255.

9. Touche Blackout

Pour désactiver le canal.

10. Touche Music/Bank Copy

Pour activer le mode audio ou créer des scènes et chases.

11. Touche Auto/Del

Pour désactiver le mode auto ou effacer des scènes et chases.

12. Touche MIDI/ADD

Pour activer la gestion MIDI externe et confirmer le processus d'enregistrement / sauvegarde.

13. Touche Program

Pour activer le mode programmation.

14. Touches Bank (Up/Down)

Pour sélectionner une banque parmi 30.

15. Touches Chase (1-6)

Pour sélectionner le chase programmé, 240 scènes au plus.

1.0 PRESENTATION

GENERALITES

Ce contrôleur universel permet de gérer 24 appareils composés de 16 canaux chacun et jusqu'à 240 scènes programmables. 6 banques de chases peuvent contenir jusqu'à 240 steps composés des scènes mémorisées dans n'importe quel ordre. Les programmes peuvent être gérés par la musique, le mode MIDI, automatiquement ou manuellement. Tous les chases peuvent être exécutés en même temps.

Différents outils de programmations, tels que 16 faders de canaux, un accès rapide et des touches de scènes, un affichage LED pour une navigation plus simple dans les réglages et les fonctions du menu sont prévus.

REGLAGES

2.0 CANAUX PAN ET TILT

Etant donné que tous les jeux de lumière ne sont pas identiques et partagent les mêmes attributs de gestion, le contrôleur permet d'assigner pour chaque appareil, le canal pan et le canal tilt.

1) Appuyez sur les touches PROGRAM & TAPSYNC. Les faders donnent accès aux numéros et sont repérés dans le mode d'attribution des canaux.

Notes: Tous les Pan/tilt peuvent être réattribués à une sortie sur un canal DMX différent. Appuyez sur les touches AUTO/DEL pour effacer le mode d'attribution des canaux.

2) Appuyez sur une touche fixture ou sur la touche PAGE SELECT qui représente l'appareil dont les faders doivent être réattribués.

3) Déplacez un des 16 faders pour sélectionner le canal Pan.

6) Appuyez et maintenez les touches PROGRAM & TAPSYNC DISPLAY enfoncées pour quitter et mémoriser le réglage. Toutes les LEDs clignotent.

4) Appuyez sur la touche TAPSYNC DISPLAY pour sélectionner Pan/Tilt.

Notes : Tous les Pan/tilt peuvent être réattribués à une sortie sur un canal DMX différent.

5) Déplacez un des 16 faders pour sélectionner le canal Tilt.

2.1 REINITIALISER LE SYSTEME

Avertissement :

Cette fonction réinitialise l'appareil sur les réglages usine, tous les programmes et réglages sont effacés.

1) Eteignez l'appareil.

2) Appuyez sur les touches BANK UP et AUTO/DEL et maintenez-les enfoncées.

3) Rallumez l'appareil (tout en maintenant BANK UP et AUTO/DEL enfoncées).

2.2 COPIER LES REGLAGES D'UN APAREIL

Exemple : copier les réglages de l'appareil 1 sur l'appareil 2.

1) Appuyez sur la touche Fixture # 1 et maintenez-la enfoncée.

2) Tout en maintenant la touche # 1 enfoncée, appuyez sur la touche fixture # 2.

3) Relâchez la touche Fixture # 1 avant de relâcher la touche Fixture # 2.

Notes: pour gagner du temps, vous pouvez copier les réglages d'un bouton d'appareil sur un autre.

4) Toutes les LEDs Fixture LED brillent indiquant que la copie a été réalisée.

2.3 DUREE TRANSITION

Vous pouvez choisir si la durée de transition s'applique à tous les canaux de sortie ou uniquement aux canaux de mouvements Pant et Tilt. Cela est important car souvent, on veut que les gobos et couleurs changent rapidement sans affecter le mouvement de la lumière.

- 1) Eteignez le contrôleur.
- 2) Maintenez les touches BLACKOUT et TAPSYNC DISPLAY enfoncées.
- 3) Allumez le contrôleur.
- 4) Appuyez sur la touche DISPLAY pour commuter entre les deux modes. Soit tous les canaux (A) soit sélection uniquement de canaux Pan et Tilt (P).
- 5) Appuyez sur les touches BLACKOUT et TAPSYNC DISPLAY pour sauvegarder les réglages. Toutes les LEDs clignotent pour confirmer.

Notes: A: TOUS les canaux
P: Uniquement Pan & Tilt

FONCTIONNEMENT

3.0 MODE MANUEL

Le mode manuel permet de gérer directement tous les appareils. Vous pouvez les déplacer, modifier les attributs en utilisant les faders des canaux.

- 1) Appuyez sur la touche AUTO DEL jusqu'à ce que MANUAL LED s'éteigne.
- 2) Sélectionnez une touche FIXTURE.
- 3) Déplacez les faders pour modifier les attributs de l'appareil. Touche TAPSYNC DISPLAY : appuyez pour commuter l'indicateur de sortie sur l'affichage à LEDs, entre valeurs DMX (0-255) et pourcentage (0-100).

Note: toutes les modifications faites en mode manuel sont temporaires et ne sont pas mémorisées.

3.1 VERIFIER UNE SCENE OU UN CHASE

Cela présuppose que vous avez déjà mémorisé des scènes et chases sur le contrôleur. Sinon passez directement au point Programmation.

SCENE

- 1) Sélectionnez une des 30 banques en appuyant sur les touches **BANK UP/DOWN**.

- 2) Sélectionnez une touche **SCENE** (1~8) à vérifier.

CHASE

- 1) Appuyez sur une des 6 touches **CHASE**.
- 2) Appuyez sur la touche **TAPSYNC/DISPLAY** pour voir le numéro de step sur l'affichage.

- 3) Déplacez la molette et les faders pour modifier les attributs des appareils.

- 3) appuyez sur les touches **BANK UP/DOWN** pour voir toutes les scènes dans le chase.

Notes: Assurez-vous que vous êtes bien en mode MANUEL.

3.0 PROGRAMMATION

Un programme (banque) est une suite de différentes scènes (ou steps) appelées les unes après les autres. Dans le contrôleur, 30 programmes avec 8 scènes chacun peuvent être créés.

3.1 MODE PROGRAMMATION

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** jusqu'à ce que toutes les LEDs clignotent.

3.2 CREER UNE SCENE

Une scène est un état statique ; les scènes sont mémorisées dans des banques ; il y a 30 banques de mémoires dans le contrôleur, chaque banque peut contenir 8 mémoires de scènes. Le contrôleur peut sauvegarder 240 scènes en tout.

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** jusqu'à ce que la LED clignote.
- 2) Mettez les faders **SPEED** et **FADE TIME** en bas.
- 3) Sélectionnez l'appareil que vous voulez ajouter à la scène.
- 4) Définissez un modèle en déplaçant les faders et la molette.
- 5) Appuyez sur la touche **MIDI/REC**.
- 6) Choisissez une **BANK** (01~30) à modifier si besoin.
- 7) Sélectionnez une touche **SCENES** pour mémoriser.

8) Répétez les points 3 à 7 si besoin. 8 scènes peuvent être mémorisées dans un programme.

9) Pour quitter le mode Programmation, appuyez sur la touche **PROGRAM**.

Notes:

Désélectionnez Blackout si la LED est éteinte. 8 scènes sont disponibles dans chaque banque. Toutes les LEDs clignotent pour confirmer. L'affichage LED indique maintenant le numéro de scène et le numéro de banque utilisé.

3.3 UTILISATION D'UN PROGRAMME

1) Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour modifier les banques si besoin.

2) Appuyez sur la touche **AUTO DEL** jusqu'à ce que la LED AUTO s'allume.

3) Réglez la vitesse **PROGRAM** via le fader **SPEED** fader et le taux de boucle via le fader **FADE TIME**.

4) Vous pouvez également appuyer deux fois sur la touche **TAPSYNC/DISPLAY**. La durée entre deux activations définit la durée entre les scènes (jusqu'à 10 minutes).

Notes: désélectionnez Blackout si la LED est éteinte.

3.4 VÉRIFIER UN PROGRAMME

1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la LED clignote.

2) Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour sélectionner la banque à vérifier.

3) Appuyez sur les touches **SCENES** pour voir chaque scène individuellement.

3.5 EDITER UN PROGRAMME

Les scènes doivent être modifiées manuellement.

1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la LED clignote.

2) Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour changer la banque si besoin.

3) Sélectionnez l'appareil souhaité avec la touche **FIXTURE** ou la touche **PAGE SELEC**.

4) Utilisez les faders et la molette pour régler et modifier les attributs de l'appareil.

5) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour préparer la sauvegarde.

6) Sélectionnez les scènes voulues avec les touches **SCENES** pour les sauvegarder.

Notes: désélectionnez Blackout si la LED est éteinte.

3.6 COPIER UN PROGRAMME

Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la LED clignote.

Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour sélectionner la banque à copier.

3) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour préparer la copie.

4) Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour sélectionner la banque de destination.

5) Appuyez sur la touche **MUSIC BANK COPY** pour exécuter la copie. Toutes les LEDs sur le contrôleur clignotent..

Notes: Les 8 scènes dans une banque sont copiées.

4.0 PROGRAMMATION D'UN CHASE

Un chase est créé en utilisant des scènes préalablement créées. Les scènes peuvent être mises dans un ordre de votre choix. Il est recommandé d'effacer les chases de la mémoire avant de les programmer. Voir point "Effacer tous les chases".

4.1 CRÉER UN CHASE

Un chase contient 240 scènes.

1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la LED clignote.

2) Appuyez sur la touche **CHASE** (1-6) que vous voulez programmer.

3) Si besoin, changez de banque pour trouver une scène.

4) Sélectionnez la scène à insérer.

- 5) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour mémoriser.
- 6) Répétez les points 3 à 5 pour ajouter des steps supplémentaires dans le chase. 240 steps au plus peuvent être mémorisés.

- 7) Appuyez sur la touche **PROGRAM** pour sauvegarder le chase.

4.2 FAIRE DEFILER UN CHASE

- 1) Appuyez sur une touche **CHASE** puis sur la touche **AUTO DEL**.
- 2) Réglez la vitesse du chase en activant la touche **TAPSYNC DISPLAY** deux fois, au rythme de votre choix.

Notes: la durée entre deux activations définit la vitesse du chase (10 minutes max.)

4.3 VERIFIER UN CHASE

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée jusqu'à ce que la LED clignote.
- 2) Sélectionnez la touche **CHASE** voulue.
- 3) Appuyez sur la touche the **TAPSYNC/DISPLAY** pour commuter l'affichage sur Steps.
- 4) Vérifiez chaque scène / step individuellement en utilisant les touches **BANK UP/DOWN**.

4.4 EDITER UN CHASE (COPIE D'UNE BANQUE DANS UN CHASE)

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour entrer dans le mode Programmation.
- 2) Appuyez sur la touche **CHASE** voulue.
- 3) Sélectionnez la banque à copier avec les touches **BANK UP/DOWN**.
- 4) Appuyez sur la touche **MUSIC/BANK COPY** pour préparer la copie.

- 5) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour copier la banque. Toutes les LEDs clignotent.

4.5 EDIT CHASE (COPY SCENE INTO CHASE)

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour entrer dans le mode Programmation.
- 2) Appuyez sur la touche **CHASE** voulue.
- 3) Sélectionnez la banque qui contient la scène à copier avec les touches **BANK UP/DOWN**.

- 4) Appuyez sur la touche **SCENE** qui correspond à la scène à copier.
- 5) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour copier la scène. Toutes les LEDs clignotent.

4.6 EDIT CHASE (INSERT SCENE INTO A CHASE)

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour entrer dans le mode Programmation.
- 2) Appuyez sur la touche **CHASE** voulue.
- 3) Appuyez sur la touche **TAPSYNC DISPLAY** pour commuter l'affichage sur les steps.
- 4) Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour naviguer entre les steps et trouver le point d'insertion de la nouvelle scène. L'affichage indique le numéro du step.
- 5) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour préparer l'insertion.

- 6) Utilisez la touche **BANK UP/DOWN** pour trouver la scène.
- 7) Appuyez sur la touche **SCENE** qui correspond à la scène à insérer.
- 8) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour insérer la scène. Toutes les LEDs clignotent

Notes: Pour insérer une scène entre Steps 05 et 06, utilisez les touches **BANK** jusqu'à ce que l'affichage indique **STEP05**.

4.7 EFFACER UNE SCENE DANS UN CHASE

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour entrer dans le mode Programmation.
- 2) Appuyez sur la touche **CHASE** qui contient la scène à effacer.
- 3) Appuyez sur la touche **TAPSYNC/DISPLAY** pour commuter l'affichage sur Steps.
- 4) Sélectionner la scène / step à effacer avec les touches **BANK UP/DOWN**.

5) Appuyez sur la touche **AUTO DEL** pour effacer la scène / step. Toutes les LEDs clignent.

4.8 EFFACER UN CHASE

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour entrer dans le mode Programmation.
- 2) Appuyez sur la touche **CHASE** (1~6) à effacer.

3) Appuyez sur la touche **AUTO DEL** et maintenez-la enfoncée pour effacer le chase. Toutes les LEDs clignent.

4.9 EFFACER TOUS LES CHASES

ATTENTION ! Cette procédure entraîne la perte de toutes les mémoires des steps. Les scènes et banques sont préservées.

- 1) Eteignez le contrôleur.
- 2) Appuyez sur la touche **BANK DOWN** et sur la touche **AUTO DEL** tout en rallumant le contrôleur.

3) Toutes les LEDs clignent.

5.0 SCENE PROGRAMMING (STEPS)

5.1 INSERER UNE SCENE

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour accéder au mode Programmation.
- 2) Appuyez sur la touche **CHASE** voulue.
- 3) Appuyez sur la touche **TAPSYNC/DISPLAY** pour commuter l'affichage sur l'affichage des steps.
- 4) Utilisez les touches **BANK UP/** pour naviguer dans les steps et situer le point d'insertion de la nouvelle scène. L'affichage lit le numéro du step.
- 5) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour préparer l'insertion.

6) Utilisez la touche **BANK UP/DOWN** pour situer la **SCENE**.

7) Appuyez sur la touche **SCENE** qui correspond à la scène à insérer.

8) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour insérer une scène. Toutes les LEDs brillent.

Note: pour insérer une scène entre les steps 05 et 06, naviguez en utilisant les touches **BANK** jusqu'à ce que l'affichage indique STEP05.

5.2 COPIER UNE SCENE

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour accéder au mode Programmation.
- 2) Sélectionnez la banque **BANK** qui contient la scène à copier via les touches **BANK UP/DOWN**.
- 3) Appuyez sur la touche **SCENE** qui correspond à la scène à copier.

4) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** pour copier la scène.

5) Sélectionnez la banque **BANK** qui contient la scène mémorisée à enregistrer via les touches **BANK UP/DOWN**.

6) Appuyez sur la touche **SCENE** pour terminer la copie. Toutes les LEDs clignent.

5.3 EFFACER UNE SCENE

- 1) Appuyez sur la touche **PROGRAM** et maintenez-la enfoncée pour accéder au mode Programmation.
- 2) Sélectionnez la **BANK** qui contient la scène à effacer en utilisant les touches **BANK UP/DOWN**.
- 3) Appuyez sur la touche **AUTO DEL** et maintenez-la enfoncée.

4) Appuyez sur la touche **SCENE** qui correspond à la scène à effacer. Toutes les LEDs clignent.

Note: lorsque vous effacez une scène, l'emplacement n'est pas supprimé, cependant, les 384 canaux DMX disponibles sur la scène sont réglés sur la valeur 0.

5.4 EFFACER TOUTES LES SCENES

1) Maintenez la touche **PROGRAM** et la touche **BANK DOWN** enfoncée tout en éteignant le contrôleur.

Note: ATTENTION ! Ce processus est irréversible. Toutes les scènes avec des données seront réglées sur 0.

2) Rallumez le contrôleur.

LECTURE

6.0 LECTURE MODE AUDIO

1) Appuyez sur la touche **MUSIC BANK COPY**.

4) Vous pouvez régler la durée avec le fader **FADE TIME**.

2) Sélectionnez la banque **BANK** à utiliser en mode audio avec les touches **BANK UP/DOWN**.

Note: en mode audio, les programmes sont gérés par le son capté par le microphone intégré. Plusieurs chases sélectionnés défilent dans l'ordre choisi à l'origine.

3) A la place, vous pouvez appuyer sur une touche **CHASE** (1-6) ou plusieurs touches **CHASE** à la suite ; tous les chases sélectionnés vont défiler dans l'ordre choisi.

6.1 LECTURE MODE AUTO

1) Appuyez sur la touche **AUTO DEL** jusqu'à ce que la LED **AUTO** brille..

5) Vous pouvez régler la durée entre les steps en déplaçant le fader **SPEED** et la durée du step en déplaçant le fader **FADE TIME**.

2) Si la touche **CHASE** n'est pas activée, le contrôleur fait défiler automatiquement un programme.

Note: en mode auto, les programmes sont gérés par les réglages des faders et de durée. Des chases multiples vont défiler dans l'ordre d'origine.

3) Utilisez les touches **BANK UP/DOWN** pour changer de banque.

4) A la place, vous pouvez appuyer sur une touche **CHASE** (1-6) ou plusieurs touches **CHASE** à la suite ; tous les chases sélectionnés vont défiler dans l'ordre choisi.

6.2 BLACKOUT

La touche **BLACKOUT** met toutes les sorties sur 0 ou Off..

FONCTIONNEMENT MIDI

Le contrôleur répond uniquement aux commandes MIDI sur le canal MIDI réglé sur Full Stop. La commande MIDI se fait par signaux Note. Toutes les autres instructions MIDI sont ignorées. Pour arrêter un chase, mettez le blackout sur Note.

1) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** et maintenez-la enfoncée pendant 3 secondes.

4) Pour quitter le mode **MIDI**, appuyez sur une touche sauf sur les touches **BAK** pendant le point 2.

2) Sélectionnez le canal de gestion MIDI (1-16) à régler via les touches **BANK UP/DOWN**.

Note: C'est le canal sur lequel le contrôleur reçoit les commandes MIDI.

3) Appuyez sur la touche **MIDI/ADD** et maintenez-la enfoncée pendant 3 secondes pour sauvegarder les réglages.

MIDI NOTE	FONCTION (ON/OFF)
00 à 07	Scène 1 – 8 in bank 1
08 à 15	Scène 1 – 8 in bank 2
16 à 23	Scène 1 – 8 in bank 3
24 à 31	Scène 1 – 8 in bank 4
32 à 39	Scène 1 – 8 in bank 5
40 à 47	Scène 1 – 8 in bank 6
48 à 55	Scène 1 – 8 in bank 7
56 à 63	Scène 1 – 8 in bank 8
64 à 71	Scène 1 – 8 in bank 9
72 à 79	Scène 1 – 8 in bank 10
80 à 87	Scène 1 – 8 in bank 11

MIDI NOTE	FONCTION (TURN ON/OFF)
88 à 95	Scène 1 – 8 in bank 1
96 à 103	Scène 1 – 8 in bank 2
104 à 111	Scène 1 – 8 in bank 3
112 à 119	Scène 1 – 8 in bank 4
120 à 127	Scène 1 – 8 in bank 5
128 à 135	Scène 1 – 8 in bank 6
136 à 143	Scène 1 – 8 in bank 7
144 à 151	Scène 1 – 8 in bank 8
152 à 159	Scène 1 – 8 in bank 9
160 à 167	Scène 1 – 8 in bank 10
168 à 175	Scène 1 – 8 in bank 11

Hartelijk dank voor de aanschaf van dit Beamz product. Neemt U a.u.b. een paar momenten de tijd om deze handleiding zorgvuldig te lezen, aangezien wij graag willen dat u onze producten snel en volledig gebruikt.

Lees deze handleiding eerst door alvorens het product te gebruiken. Volg de instructies op anders zou de garantie weleens kunnen vervallen. Neem ook altijd alle veiligheidsmaatregelen om brand en/of een elektrische schok te voorkomen. Tevens is het ook raadzaam om reparaties/ modificaties e.d. over te laten aan gekwalificeerd personeel om een elektrische schok te voorkomen. Bewaar deze handleiding ook voor toekomstig gebruik.

- Bewaar de verpakking zodat u indien het apparaat defect is, dit in de originele verpakking kunt opsturen om beschadigingen te voorkomen.
- Voordat het apparaat in werking wordt gesteld, altijd eerst een deskundige raadplegen. Bij het voor de eerste keer inschakelen kan een bepaalde reuk optreden. Dit is normaal en verdwijnt na een poos.
- In het apparaat bevinden zich onder spanning staande onderdelen; open daarom NOOIT dit apparaat.
- Plaats geen metalen objecten en mors geen vloeistof in het effect. Dit kan leiden tot elektrische schokken of defecten.
- Toestel niet opstellen in de buurt van warmtebronnen zoals radiatoren etc. en niet op een vibrerende ondergrond plaatsen. Dek ventilatieopeningen nooit af.
- Het apparaat is niet geschikt voor continu gebruik.
- Wees voorzichtig met het netsnoer en beschadig deze niet. Als het snoer kapot of beschadigd is, kan dit leiden tot elektrische schokken of defecten.
- Als u de stekker uit het stopcontact neemt, trek dan niet aan het snoer, maar aan de stekker.
- Om brand of elektrische schok te voorkomen, dient u dit apparaat niet bloot te stellen aan regen of vocht.
- Verwijder of plaats een stekker nooit met natte handen resp. uit en in het stopcontact.
- Indien zowel de stekker en/of netsnoer als snoeringang in het apparaat beschadigd zijn dient dit door een vakman hersteld te worden.
- Indien het apparaat zo beschadigd is dat inwendige (onder)delen zichtbaar zijn mag de stekker NOOIT in het stopcontact worden geplaatst en het apparaat NOOIT worden ingeschakeld. Neem in dit geval contact op met de dealer.
- Sluit het apparaat nooit op een dimmer aan.
- Reparatie aan het apparaat dient te geschieden door een vakman of een deskundige.
- Sluit het apparaat alleen aan op een 220-240VAC/ 50Hz (geaard) stopcontact, verbonden met een 10-16A meterkastgroep.
- Bij onweer altijd de stekker uit het stopcontact halen, zo ook wanneer het apparaat voor een langere tijd niet gebruikt wordt. Stelregel: Bij geen gebruik stekker verwijderen.
- Als u het apparaat lang niet gebruikt heeft en het weer wil gebruiken kan er condens ontstaan; laat het apparaat eerst op kamertemperatuur komen alvorens het weer in werking te stellen.
- Apparaat nooit in vochtige ruimten en buiten gebruiken.
- De behuizing wordt zeer warm, raak deze dan ook niet aan bij gebruik en direct na gebruik.
- Om ongevallen in bedrijven te voorkomen moet rekening worden gehouden met de daarvoor geldende richtlijnen en moeten de aanwijzingen/ waarschuwingen worden gevolgd.
- Zorg voor een extra veiligheidsketting als het product op hoogte wordt gehangen. Gebruik een truss-systeem met montagehaak. Ga nooit onder het product staan bij ophanging. Monteer minimaal 50 cm van brandbare objecten en laat tenminste 1meter vrij aan weerszijden voor een deugdelijke ventilatie.
- Dit apparaat bezit een hoge intensiteit LED; kijk nooit in de LED om oogbeschadigingen te voorkomen.
- Het apparaat buiten bereik van kinderen houden. Bovendien mag het apparaat nooit onbeheerd gelaten worden
- Gebruik geen schoonmaakspray om de schakelaars te reinigen. Restanten van deze spray zorgen ervoor dat smeer en stof ophopen. Raadpleeg bij storing te allen tijde een deskundige.
- Zorg dat uw handen schoon zijn tijdens het gebruik.
- Gebruik geen overmatige kracht bij het bedienen van het apparaat.
- Bij een ongeval met dit product altijd eerst een deskundige raadplegen alvorens opnieuw te gebruiken.
- Tracht het apparaat niet schoon te maken met chemische oplossingen. Dit kan de lak beschadigen. Gebruik een droge doek om schoon te maken.
- Blijf uit de buurt van elektronische apparatuur die bromstoringen zouden kunnen veroorzaken.
- Bij reparatie dienen altijd originele onderdelen te worden gebruikt om onherstelbare beschadigingen en/of ontoelaatbare straling te voorkomen.
- Schakel eerst het apparaat uit voordat u het netsnoer verwijder. Verwijder netsnoer en aansluitsnoeren voordat u het apparaat gaat verplaatsen.
- Zorg ervoor dat het netsnoer niet beschadigd/defect kan raken wanneer mensen erover heen lopen. Het netsnoer vóór ieder gebruik controleren op breuken/defecten!
- In Nederland/België is de netspanning 220-240Vac/50Hz. Indien u reist (en u neemt het apparaat mee) informeer dan naar de netspanning in het land waar u verblijft.



Deze markering wordt weergegeven om u erop attent te maken dat een levensgevaarlijke spanning in het product aanwezig is en dat bij aanraking van deze delen een elektrische schok wordt verkregen.



Deze instructiemarkering wordt weergegeven om u erop te wijzen dat de instructie zeer belangrijk is om te lezen en/of op te volgen.



KIJK NOOIT DIRECT IN DE LENS. Dit kan uw ogen beschadigen. Daarnaast dienen epileptici rekening te houden met de effecten die dit toestel creëert. Dit apparaat is CE goedgekeurd; er mogen geen veranderingen/modificaties worden doorgevoerd; deze kunnen de CE-status te niet doen met alle gevolgen van dien. Tevens vervalt de garantie!

OPMERKING: Om zeker te zijn van een correcte werking, dient u dit apparaat in een ruimte te gebruiken waar de temperatuur tussen de 5°C/41°F en 35°C/95°F ligt.



Raadpleeg eventueel www.wecycle.nl en/of www.vrom.nl v.w.b. het afdanken van elektronische apparaten in het kader van de WEEE-regeling. Vele artikelen kunnen worden gerecycled, gooi ze daarom niet bij het huisvuil maar lever ze in bij een gemeentelijk depot of uw dealer. Lever ook afgedankte batterijen in bij uw gemeentelijk depot of bij de dealer, zie www.stibat.nl

Alle (defecte) artikelen dienen gedurende de garantieperiode altijd retour te worden gezonden in de originele verpakking. Voer zelf geen reparaties uit aan het apparaat; in elk geval vervalt de totale garantie. Ook mag het apparaat niet eigenmachtig worden gemodificeerd, ook in dit geval vervalt de totale garantie. Ook vervalt de garantie bij ongevallen en beschadigingen in elke vorm t.g.v. onoordeelkundig gebruik en het niet in acht nemen van het gestelde in deze gebruiksaanwijzing. Tevens aanvaardt Beamz geen enkele aansprakelijkheid in geval van persoonlijke ongelukken als gevolg van het niet naleven van veiligheidsinstructies en waarschuwingen. Dit geldt ook voor gevolgschade in welke vorm dan ook.

UITPAKKEN

LET OP! Onmiddellijk na ontvangst, zorgvuldig uitpakken van de doos, controleer de inhoud om ervoor te zorgen dat alle onderdelen aanwezig zijn en zijn in goede staat zijn ontvangen. Bij transportschade of ontbreken van onderdelen onmiddellijk de verkopende partij inlichten. Bewaar de verpakking en het verpakkingsmateriaal. Indien het product moet worden teruggestuurd, is het belangrijk dat het product in originele verpakking wordt geretourneerd.

Als het apparaat is blootgesteld aan drastische temperatuurverschillen (bv. na het transport), schakel het apparaat niet onmiddellijk in. De ontstane condensatie kan het apparaat beschadigen. Zorg ervoor dat het apparaat op kamertemperatuur komt en steek vervolgens de voeding stekker in het stopcontact/wandcontactdoos.

AANSLUITSPANNING

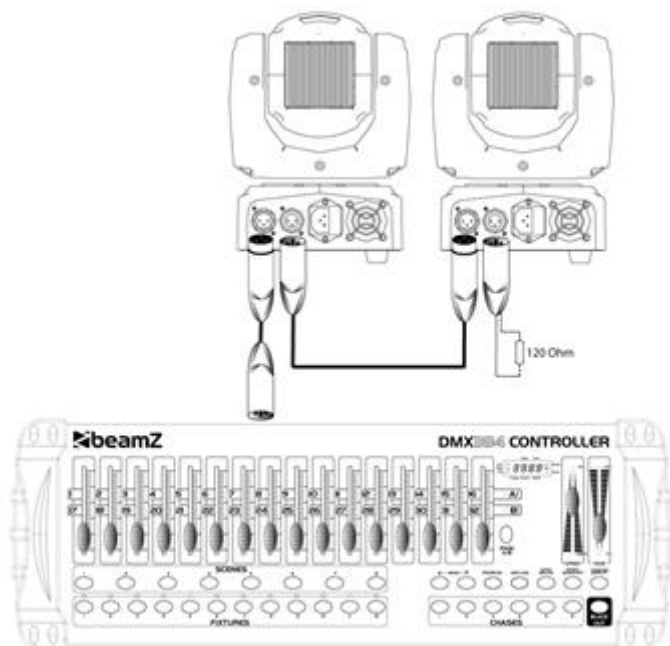
Op het label aan de achterzijde van het product staat aangegeven op welke netspanning deze moet worden aangesloten. Controleer of de netspanning hiermee overeenkomt, bij alle andere netspanningen dan aangegeven kan het apparaat onherstelbaar worden beschadigd. Tevens moet het apparaat direct op de netspanning worden aangesloten en mag géén dimmer of regelbare voeding worden gebruikt.



Sluit het apparaat altijd aan op een beschermd circuit (aardlekschakelaar of zekering). Zorg ervoor dat het apparaat voldoende elektrisch is geaard om het risico op elektrocutie of brand te vermijden.

DMX-512 CONNECTION

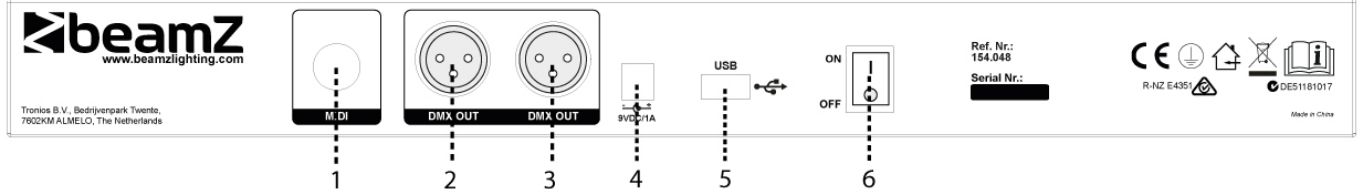
Als je een standaard DMX-controller gebruikt, kun je de DMX-uitgang van de controller rechtstreeks aansluiten op de DMX-ingang van het eerste apparaat in een DMX-keten. Verbind altijd de uitgang van het ene apparaat met de ingang van het volgende apparaat totdat alle apparaten zijn aangesloten.



3-Pin XLR to 5-Pin XLR Conversion		
Conductor	3-Pin XLR Female (Out)	5-Pin XLR Male (In)
Ground/Shield	Pin 1	Pin 1
Data Compliment (- signal)	Pin 2	Pin 2
Data True (+ signal)	Pin 3	Pin 3
Not Used		Pin 4 – Do Not Use
Not Used		Pin 5 – Do Not Use

Fixture number	Default DMX starting address	Binary dipswitch settings switch to the “on position”
1	1	1
2	33	1, 6
3	65	1, 7
4	97	1, 6, 7
5	129	1, 8
6	161	1, 6, 8
7	193	1, 7, 8
8	225	1, 6, 7, 8
9	257	1, 9
10	289	1, 6, 9
11	321	1, 7, 9
12	353	1, 6, 7, 9

ACHTERPANEEL



1. Midi in

Ontvangt MIDI-gegevens.

2. DMX Uit

Deze aansluiting stuurt je DMX-waarde uit

3. DMX Uit

Deze aansluiting stuurt je DMX-waarde uit

4. DC-ingang

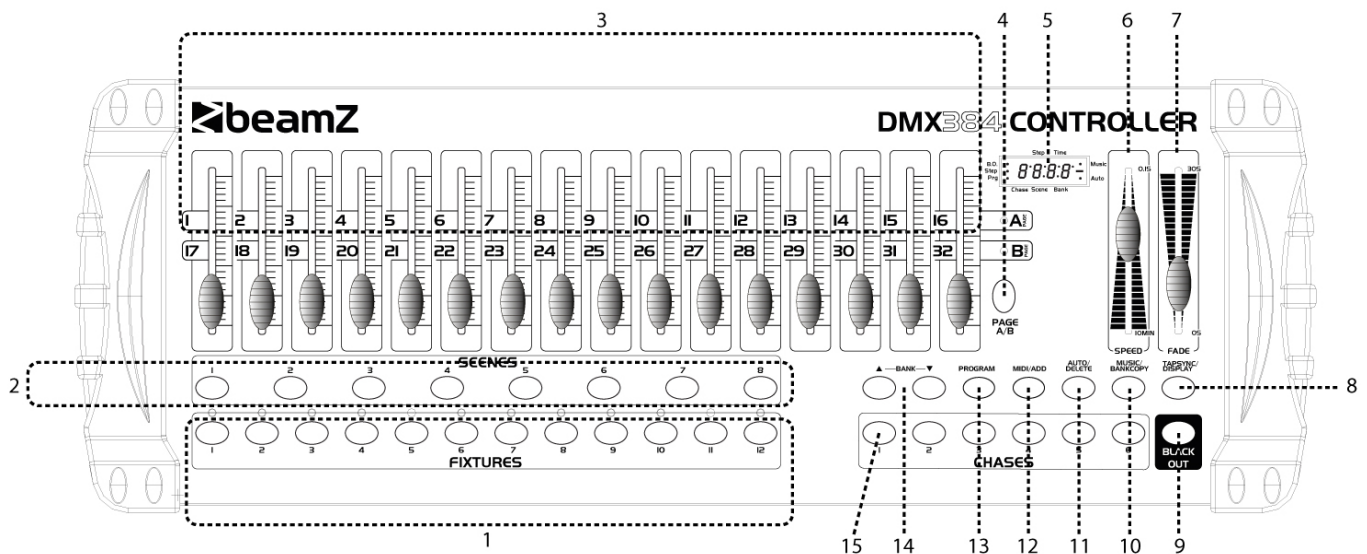
DC 9 - 12V, 300mA

5. USB

Voor het aansluiten van een USB-lamp

6. Aan/uit-schakelaar

OVERZICHT



1. FIXTURES (1 - 12)

Gebruik deze knoppen om de geprogrammeerde lampen te selecteren

2. Scènes (1-8)

Druk op de scènekoppen om uw scènes te laden of op te slaan. Er zijn maximaal 240 programmeerbare scènes.

3. Faders

Deze faders worden gebruikt om de intensiteit van kanaal 1-8 of kanaal 9-16 te regelen, afhankelijk van de geselecteerde pagina.

4. "Page A/B" Selectieknop

Wordt gebruikt om de faders voor de armatuur te selecteren tussen Pagina A (1-8) en Pagina B (9-16).

5. Display

Toont de huidige activiteit of programmeerstatus.

6. Speed

Wordt gebruikt om de snelheid aan te passen waarmee de scènes achtervolgen.

7. Fade

Wordt gebruikt om de Fade Time aan te passen. De fadetijd is de tijd die een armatuur (scanner of movinghead) nodig heeft om van de ene positie naar de andere te bewegen, zodat de dimmer kan in- of uitfaden.

8. Tap Sync/Display

Gebruikt om een standaard beat te maken of om de waardenweergave te veranderen tussen % en 255.

9. Blackout

Wordt gebruikt om de kanaaluitvoer uit te schakelen.

10. Music/BankCopy

Wordt gebruikt om de muziekmodus te activeren of om scènes en achtervolgingsprogramma's te maken.

11. Auto/Del-knop

Wordt gebruikt om de Auto-modus te activeren of om scènes en achtervolgingen te wissen.

12. MIDI/ADD-knop

Activeert de externe MIDE-besturing en wordt gebruikt om het opname-/opslagproces te bevestigen.

13. Program

Wordt gebruikt om de programmeermodus te activeren.

14. Bank (omhoog/omlaag)

Druk op de knoppen Omhoog/Omlaag om een bank te selecteren uit 30 banken.

15. Chases (1-6)

Gebruikt om je geprogrammeerde chase te selecteren, bestaande uit maximaal 240 scènes.

1.0 BEDIENINGSHANDLEIDING

ALGEMEEN

Dit is een universele intelligente verlichtingscontroller. Hiermee kunnen 24 armaturen met elk 16 kanalen en tot 240 programmeerbare scènes worden aangestuurd. Zes chase-banken kunnen tot 240 stappen bevatten die zijn samengesteld uit de opgeslagen scènes en in een willekeurige volgorde. Programma's kunnen worden getriggerd door muziek, midi, automatisch of handmatig. Alle chases kunnen tegelijkertijd worden uitgevoerd. Controller

Op het oppervlak vind je verschillende programmeerhulpmiddelen zoals 16 universele kanaalschuifregelaars, snelle toegang tot fixture- en scèneknoppen en een LED-display-indicator voor eenvoudigere navigatie door bedieningselementen en menufuncties.

SETUP

2.0 PAN AND TILT CHANNELS

Omdat niet alle intelligente verlichtingsarmaturen gelijk zijn of dezelfde besturingskenmerken hebben, kan de gebruiker met de controller aan het wiel het juiste pan- en kantelkanaal toewijzen voor elke individuele armatuur.

1) Houd **PROGRAM & TAPSYNC** verschillende DMX-kanalen ingedrukt. Faders krijgen samen een kanaalknop om het nummer te openen en worden gelabeld op het oppervlak van de kanaaltoewijzingsmodus.

Opmerkingen: Alle pan/tilt kan opnieuw worden toegewezen aan uitvoer op een ander DMX-kanaal. Druk op de **AUTO/DEL**-knoppen om de kanaaltoewijzingsmodus te verwijderen.

2) Druk op een armatuurknop of **PAGE SELECT**-knop die de armatuur vertegenwoordigt waarvan je de faders opnieuw wilt toewijzen.

3) Verplaats een fader van 16 kanalen om het pan-kanaal te selecteren.

Opmerkingen: Alle pan/tilt kan opnieuw worden toegewezen aan uitvoer op een ander DMX-kanaal.

4) Druk op de knop om pan / tilt **TAPSYNC DISPLAY** te selecteren.

5) Verplaats een fader van 16 kanalen om het kantelkanaal te selecteren.

6) houd & ingedrukt om af te sluiten en de instelling op te slaan. **PROGRAMMA & TAPSYNC-DISPLAY** Alle LED's knipperen.

2.1 HET SYSTEEM RESETTEN

Waarschuwing:

Hierdoor wordt de controller teruggezet naar de fabrieksinstellingen. Hierdoor worden alle programma's en instellingen gewist.

1) Schakel het toestel uit.

2) Houd **BANK UP** en **AUTO/DEL** ingedrukt.

3) Schakel de unit in (terwijl u nog steeds **BANK OMHOOG** en **AUTO/DEL** ingedrukt houdt).

2.2 KOPIEERINRICHTING

Voorbeeld: Armatuur 1 kopiëren naar armatuur 2

1) Houd Inrichtingsknop # 1 ingedrukt.

4) Alle indicator-LED's van de armatuur zullen knipperen om succesvol kopiëren te bevestigen.

2) Terwijl u knop # 1 ingedrukt houdt, drukt u op armatuurknop # 2.

Opmerkingen: Om tijd te besparen, kunt u de instellingen van de ene armatureknop naar de andere kopiëren.

3) Laat eerst armatuurknop # 1 los voordat u armatuurknop # 2 loslaat.

2.3 FADETIJD TOEWIJZEN

Je kunt kiezen of de fadetiempo van het bord tijdens de scène-uitvoering breed wordt doorgevoerd naar alle uitvoerkanalen of alleen naar de Pan & Tilt-bewegingskanalen. Dit is relevant omdat je vaak wilt dat gobo's en kleuren snel veranderen zonder de beweging van het licht te beïnvloeden.

1) Schakel de controller uit.

3, Zet de controller AAN.

2) Houd de knoppen **BLACKOUT** en **TAPSYNC DISPLAY** tegelijkertijd ingedrukt.

4) Druk op de knop **TAPSYNC DISPLAY** om tussen de twee modi te schakelen. Alle kanalen (A) of alleen kanaal Pan & Tilt selecteren (P).

5) Druk op **BLACKOUT** en **TAPSYNC DISPLAY** om de instellingen op te slaan. Alle LED's knipperen ter bevestiging.

Opmerkingen: A: ALLE kanalen
P: alleen Pan & Tilt

OPERATION

3.0 MANUAL MODE

Met de handmatige modus kun je alle fixture rechtstreeks bedienen. Je kunt ze verplaatsen en attributen wijzigen met de kanaalfaders.

1) Druk herhaaldelijk op de knop **AUTO DEL** totdat de LED MANUAL brandt.

2) Selecteer een **FIXTURE**-knop.

3) Verplaats de faders om de armatuurattributen te wijzigen. Knop **TAPSYNC DISPLAY**: Indrukken om de uitvoerindicator op het LED-display te wisselen tussen DMX-waarden (0-255) en percentages (0-100).

Opmerking: Alle wijzigingen die in de handmatige modus worden gemaakt, zijn tijdelijk en worden niet opgeslagen.

3.1 BEOORDELINGSSCÈNE OF ACHTERVOLGING

Deze instructie gaat ervan uit dat je al scènes en achtervolgingen hebt opgenomen op de controller. Sla anders dit gedeelte over en ga naar programmeren.

SCENE bekijken

1) Selecteer een van de 30 banken door op de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** te drukken.

2) Selecteer een **SCENE**-knop (1-8) om te bekijken.

3) Beweeg het wiel en de faders om de armatuurattributen te wijzigen.

2) Druk op de **TAPSYNC/DISPLAY**-knop om het stapnummer op het display te zien.

3) Druk op de **BANK OMHOOG/OMLAAG** knoppen om alle scènes in de chase te bekijken.

Opmerkingen: Zorg ervoor dat u zich nog steeds in de **HANDMATIGE** modus bevindt

CHASE bekijken

1) Druk op een van de 6 **CHASE**-knoppen.

3.0 PROGRAMMERING

Een programma (bank) is een opeenvolging van verschillende scènes (of stappen) die na elkaar worden opgeroepen. In de controller kunnen 30 programma's worden aangemaakt met elk 8 scènes.

3.1 NAAR DE PROGRAMMAMODUS GAAN

1) Druk op de knop **PROGRAM** totdat de LED knippert.

3.2 EEN SCÈNE MAKEN

A scene is a static lighting state. Scenes are stored in banks. There are 30 bank memories on the controller and each bank can hold 8 scene memories. The controller can save 240 scenes total.

1) Druk op de knop **PROGRAM** tot de **LED** knippert.

2) Zet de schuifregelaars **SPEED** en **FADE TIME** helemaal naar beneden.

3) Selecteer de armatuur die je in je scène wilt opnemen.

4) Stel een look samen door de schuifregelaars en het wiel te bewegen.

5) Raak de knop **MIDI/REC** aan.

6) Kies een **BANK** (01-30) om te wijzigen indien nodig.

7) Kies een **SCENES**-knop om op te slaan.

8) Herhaal stappen 3 tot en met 7 indien nodig. Er kunnen 8 scènes in een programma worden opgenomen.

9) Houd de knop **PROGRAM** ingedrukt om de programmamodus te verlaten.

Opmerkingen:

Deselecteer Verduistering als LED brandt.

Je kunt meer dan één armatuur selecteren.

Er zijn 8 scènes beschikbaar in elke bank.

Alle LED's knipperen ter bevestiging. Het LED-display geeft nu het gebruikte scènenummer en banknummer aan.

3.3 EEN PROGRAMMA UITVOEREN

- 1) Use **BANK UP/DOWN** buttons to change banks if necessary.
- 2) Press the **AUTO DEL** button repeatedly until the AUTO LED turns on.
- 3) Adjust the **PROGRAM** speed via the **SPEED** fader and the loop rate via the **FADE TIME** fader.

4) Alternatively you can tap the **TAPSYNC/DISPLAY** button twice. The time between two taps sets the time between SCENES (up to 10 minutes).

Notes: Deselect Blackout if LED is lit. Also called a Tap-Sync

3.4 CHECK PROGRAM

- 1) Houd de knop **PROGRAM** ingedrukt tot de LED knippert.
- 2) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om de te bekijken **PROGRAM**-bank te selecteren.
- 3) Druk op de **SCENES**-knoppen om elke scène afzonderlijk te bekijken.

3.5 EDITING A PROGRAM

Scenes moeten handmatig worden aangepast

- 1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt tot de LED knippert.
- 2) Gebruik de **BANK OMHOOG/OMLAAG** knoppen om van **PROGRAM**-bank te veranderen indien nodig.
- 3) Selecteer de gewenste armatuur via de **FIXTURE**-knop of **PAGE SELECT**-knop.
- 4) Pas de armatuurattributen aan en verander ze met de kanaalfaders en het wiel.

5) Druk op de **MIDI/ADD**-knop om het opslaan voor te bereiden.

6) Selecteer de gewenste **SCENES** knop om op te slaan.

Opmerkingen: Deselecteer Blackout als LED brandt.

3.6 COPY A PROGRAM

- 1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt tot de LED knippert.
- 2) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om de **PROGRAM**-bank te selecteren die je wilt kopiëren.
- 3) Druk op de **MIDI/ADD**-toets om de kopie voor te bereiden.
- 4) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om de doel-**PROGRAM**-bank te selecteren.
- 5) Druk op de **MUSIC BANK COPY** knop om de kopie uit te voeren. Alle LED's op de controller knipperen.

Opmerkingen: Alle 8 scènes in een Program bank worden gekopieerd.

4.0 CHASE PROGRAMMING

Een achtervolging wordt gemaakt door eerder gemaakte scènes te gebruiken. Scènes worden stappen in een achtervolging en kunnen in elke gewenste volgorde worden gerangschikt. Het wordt ten zeerste aanbevolen om alle chases uit het geheugen te wissen voordat je de chases voor de eerste keer programmeert. Zie "Alle chases verwijderen" voor instructies.

4.1 CREATE A CHASE

Een Chase kan 240 scènes als stappen bevatten. De termen steps en scènes worden door elkaar gebruikt.

- 1) Druk op de **PROGRAM**-knop tot de LED knippert.
- 2) Druk op de **CHASE** (1-6) knop die je wenst te programmeren.
- 3) Verander indien nodig van **BANK** om een scène te vinden.
- 4) Selecteer de **SCENE** die je wilt invoegen.
- 5) Druk op de **MIDI/ADD**-knop om op te slaan.
- 6) Herhaal stappen 3-5 om extra stappen in de chase toe te voegen. Er kunnen maximaal 240 stappen worden opgenomen
- 7) Houd de knop **PROGRAM** ingedrukt om de chase op te slaan.

4.2 RUNNING A CHASE

- 1) Druk op een **CHASE**-knop en druk dan op de **AUTO DEL**-knop.
- 2) Pas de achtervolgingssnelheid aan door twee keer op de **TAPSYNC DISPLAY**-knop te tikken op een snelheid die je zelf kiest.

Opmerkingen: De tijd tussen 2 keer tikken bepaalt de achtervolgingssnelheid (tot 10 minuten).

4.3 EEN ACHTERVOLGING CONTROLEREN

- 1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt tot de LED oplicht.
- 2) Selecteer de gewenste **CHASE**-knop.
- 3) Druk op de knop **TAPSYNC/DISPLAY** om de LED-weergave om te schakelen naar steps.
- 4) Bekijk elke scène/stap afzonderlijk met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG**

4.4 EDIT CHASE (COPY BANK INTO CHASE)

- 1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt om naar de programmeermodus te gaan.
- 2) Druk op de gewenste **CHASE**-knop.
- 3) Selecteer de **BANK** die gekopieerd moet worden met de **BANK OMHOOG/OMLAAG** knoppen.
- 4) Druk op de **MUSIC/BANK COPY** knop om de kopie voor te bereiden.
- 5) Druk op de **MIDI/ADD** knop om de bank te kopiëren. Alle LED's knipperen..

4.5 EDIT CHASE (COPY SCÈNE INTO CHASE)

- 1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt om naar de programmeermodus te gaan.
- 2) Druk op de gewenste **CHASE**-knop.
- 3) Selecteer de **BANK** die de te kopiëren scène bevat met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG**.
- 4) Druk op de **SCÈNE** knop die overeenkomt met de scène die gekopieerd moet worden.
- 5) Druk op de **MIDI/ADD** knop om de scène te kopiëren. Alle LED's knipperen.

4.6 ACHTERVOLGING BEWERKEN (SCÈNE INVOEGEN IN EEN ACHTERVOLGING)

- 1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt om naar de programmeermodus te gaan.
 - 2) Druk op de gewenste **CHASE**-knop.
 - 3) Druk op **TAPSYNC DISPLAY** om de LED-weergave om te schakelen naar steps-weergave.
 - 4) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om door de stappen te navigeren en het invoegpunt van de nieuwe scène te vinden. Het display geeft het stepnummer aan.
 - 5) Druk op de **MIDI/ADD** knop om de insert voor te bereiden.
 - 6) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om de **SCÈNE** te vinden.
 - 7) Druk op de knop **SCÈNE** die overeenkomt met de in te voegen scène.
 - 8) Druk op de knop **MIDI/ADD** om de scène in te voegen. Alle LED's knipperen.
- Opmerkingen: Om een scène in te voegen tussen stappen 05 en 06 navigeert u met de **BANK**-knoppen totdat **STEP05** op het display wordt weergegeven.

4.7 DELETE A SCENE IN A CHASE

- 1) Houd de **PROGRAM**-toets ingedrukt om de programmeermodus binnen te gaan.
- 2) Druk op de gewenste **CHASE**-knop die de scène bevat die gewist moet worden.
- 3) Druk op de knop **TAPSYNC/DISPLAY** om de LED-weergave om te schakelen naar steps.
- 4) Selecteer de scène/stap die je wilt wissen met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG**.
- 5) Druk op de **AUTO DEL** knop om de step/scène te wissen. Alle LED's knipperen.

4.8 DELETE A CHASE

1) Houd de knop **PROGRAM** ingedrukt om naar de programmeermodus te gaan.

2) Druk op de achtervolgingsknop (1-6) die gewist moet worden.

3) Houd de **AUTO DEL**-toets en de respectieve toets ingedrukt om de achtervolging te wissen. Alle LED's knipperen.

4.9 DELETE ALL CHASE PROGRAMS

LET OP! Deze procedure leidt tot onherroepelijk verlies van het chase step-geheugen. De individuele scènes en programmabanken blijven bewaard.

1) Schakel de controller uit.

3) Alle LED's knipperen

2) Houd de knop **BANK DOWN** en de knop **AUTO DEL** ingedrukt terwijl je de controller inschakelt.

5.0 SCÈNEPROGRAMMERING (STAPPEN)

5.1 EEN SCÈNE INVOEGEN

1) Houd de **PROGRAM**-knop ingedrukt om naar de programmeermodus te gaan.

2) Druk op de gewenste **CHASE**-knop.

3) Druk op **TAPSYNC/DISPLAY** om de LED-weergave om te schakelen naar stepsweergave.

4) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om door de stappen te navigeren en het invoegpunt van de nieuwe scène te vinden. Het display geeft het stepnummer aan.

5) Druk op de **MIDI/ADD** knop om de insert voor te bereiden.

6) Gebruik de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om de **SCENE** te vinden.

7) Druk op de knop **SCENE** die overeenkomt met de in te voegen scène.

8) Druk op de knop **MIDI/ADD** om de scène in te voegen. Alle LED's knipperen.

Opmerking: Om een scène in te voegen tussen stappen 05 en 06 navigeert u met de **BANK**-knoppen totdat **STEP05** op het display verschijnt.

5.2 EEN SCÈNE KOPIËREN

1) Houd de knop **PROGRAM** ingedrukt om naar de programmeermodus te gaan.

2) Selecteer de **BANK** die de te kopiëren scène bevat met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG**.

3) Druk op de **SCENE** knop die overeenkomt met de scene die gekopieerd moet worden.

4) Druk op de **MIDI/ADD**-knop om de scène te kopiëren.

5) Selecteer met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** de **BANK**-bestemming die het scenegeheugen bevat waarop moet worden opgenomen.

6) Druk op de gewenste **SCENE** knop om het kopiëren te voltooien. Alle LED's knipperen.

5.3 DELETE A SCENE

1) Houd de knop **PROGRAM** ingedrukt om de programmeermodus te activeren.

2) Selecteer de **BANK** die de scène bevat die moet worden gewist met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG**.

3) Houd de **AUTO DEL** knop ingedrukt.

4) Druk op de **SCENE**-knop die overeenkomt met de scène die je wilt wissen. Alle LED's knipperen.

Opmerking: Bij het verwijderen van een scène wordt de fysieke locatie niet verwijderd, maar worden alle 384 DMX-kanalen die beschikbaar zijn voor de scène ingesteld op de waarde **AUTO DEL**. voor de scène op waarde 0 gezet.

5.4 ALLE SCÈNES VERWIJDEREN

1) Houd de knop **PROGRAM** en de knop **BANK DOWN** ingedrukt terwijl je de stroom naar de controller uitschakelt.

2) Schakel de controller weer in.

Opmerking: LET OP! Dit proces is onomkeerbaar. Alle scènes met gegevens worden op 0 gezet.

AFSPELEN

6.0 DRAAIEN IN GELUIDSMODUS

- 1) Druk op de **MUSIC BANK COPY** knop totdat het oplicht.
- 2) Kies het **BANK**-programma dat je in de geluidsactieve modus wilt laten lopen met de **BANK UP/DOWN** knoppen.
- 3) Je kunt ook een enkele **CHASE**-knop (1~6) of meerdere **CHASE**-knoppen achter elkaar indrukken, waarna alle geselecteerde chases in de geselecteerde volgorde doorlopen worden.

- 4) Je kunt de duurtijd aanpassen met de **FADE TIME**-fader.

Opmerking: In de Geluidsmodus worden programma's geactiveerd door het geluid van de ingebouwde microfoon. Meerdere geselecteerde chases worden in lus gezet en uitgevoerd in de oorspronkelijk geselecteerde volgorde.

6.1 DRAAIEN IN AUTO-MODUS

- 1) Druk op de **AUTO DEL** knop tot de **AUTO LED** oplicht.
- 2) Als je niet op een **CHASE**-knop drukt, zal de controller automatisch een programma uitvoeren.
- 3) Verander van **BANK** programma door de **BANK OMHOOG/OMLAAG** knoppen te gebruiken.
- 4) Je kan ook één enkele **CHASE** knop (1~6) of verschillende **CHASE** knoppen na elkaar indrukken en alle geselecteerde chases zullen in de geselecteerde volgorde lopen.

- 5) Je kunt de tijd tussen de stappen aanpassen door de **SPEED**-fader te verplaatsen en de duur van de stap door de **FADE TIME**-fader te verplaatsen.

Opmerking: In de Auto-modus worden de programma's getriggerd door de fade- en speedtijd van de controllers zoals ingesteld op de faders. Meerdere geselecteerde chases worden in loop gezet in de volgorde die oorspronkelijk is geselecteerd.

6.2 BLACKOUT

De **BLACKOUT**-knop zet alle verlichting op 0 of uit.

MIDI BEWERKING

De controller reageert alleen op MIDI-commando's op het MIDI-kanaal waarop hij is ingesteld. Alle MIDI-besturingen worden uitgevoerd met Note on-commando's. Alle andere MIDI-instructies worden genegeerd. Alle andere MIDI-instructies worden genegeerd. Om een chase te stoppen, stuur je de blackout on noot.

- 1) Houd de knop **MIDI/ADD** ongeveer 3 seconden ingedrukt.
- 2) Selecteer het MIDI-regelkanaal (1~16) met de knoppen **BANK OMHOOG/OMLAAG** om in te stellen.
- 3) Houd de knop **MIDI/ADD** 3 seconden ingedrukt om de instellingen op te slaan.

- 4) Om de MIDI-bediening op te heffen, druk je tijdens stap 2 op een willekeurige andere knop behalve de **BANK**-knoppen.

Opmerking: Dit is het kanaal waarop de controller **MIDI**-nootcommando's ontvangt.

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
00 to 07	Scene 1 – 8 in bank 1
08 to 15	Scene 1 – 8 in bank 2
16 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
88 to 95	Scene 1 – 8 in bank 1
96 to 103	Scene 1 – 8 in bank 2
104 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

DEUTSCH

Vielen Dank für den Kauf dieses Beamz gerat. Nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit, um diese Anleitung sorgfältig durchzulesen, damit sie die Möglichkeiten, die unser Produkt bietet, sofort voll ausnutzen können. Lesen Sie erst die Anleitung vollständig vor der ersten Inbetriebnahme durch. Befolgen Sie die Anweisung, da sonst jeglicher Garantieanspruch verfällt. Treffen Sie stets alle Sicherheitsvorkehrungen um Feuer und/oder Stromschlag zu vermeiden. Reparaturen dürfen nur von qualifiziertem Fachpersonal ausgeführt werden, um Stromschlag zu vermeiden. Bewahren Sie diese Anleitung für spätere Bezugnahme auf.

- Bewahren Sie die Verpackung auf, um das Gerät im Bedarfsfall sicher transportieren zu können.
- Bevor das Gerät in Betrieb genommen wird, muss es erst von einem Fachmann überprüft werden. Bei der ersten Benutzung kann etwas Geruch auftreten. Das ist normal und verschwindet nach einer Weile
- Das Gerät enthält unter Spannung stehende Teile. Daher NIEMALS das Gehäuse öffnen.
- Keine Metallgegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät dringen lassen. Sie können zu Stromschlag und Defekten führen.
- Gerät nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern aufstellen. Nicht auf eine vibrierende Oberfläche stellen. Niemals die Belüftungsschlitze abdecken.
- Das Gerät ist nicht für Dauerbetrieb geeignet.
- Gehen Sie vorsichtig mit dem Netzkabel um und beschädigen Sie es nicht. Eine beschädigte Netzschnur kann zu Stromschlag und Defekten führen.
- Wenn Sie das Gerät vom Netz trennen, immer am Stecker ziehen, niemals an der Schnur.
- Um Feuer und Stromschlag zu vermeiden, das Gerät vor Regen und Feuchtigkeit schützen.
- Den Stecker nie mit nassen Händen in eine Netzsteckdose stecken oder abziehen.
- Wenn sowohl der Stecker und/oder die Netzschnur bzw. der Kabeleintritt ins Gerät beschädigt sind, müssen sie von einem Fachmann repariert werden.
- Wenn das Gerät so beschädigt ist, dass Innenteile sichtbar sind, darf der Stecker NICHT in eine Steckdose gesteckt werden und das Gerät darf NICHT eingeschaltet werden. Wenden Sie sich in dem Fall an Ihren Fachhändler. Das Gerät darf nicht an einen Dimmer angeschlossen werden.
- Reparaturen dürfen nur von einem Fachmann oder Sachverständigen ausgeführt werden.
- Das Gerät nur an eine geerdete 10-16A Netzsteckdose mit 220-240V AC/50Hz Spannung anschließen.
- Bei Gewitter oder längerem Nichtgebrauch den Netzstecker abziehen. Die Regel gilt: Bei Nichtgebrauch Netzstecker abziehen.
- Wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wurde, kann sich Kondenswasser gebildet haben. Lassen Sie das Gerät erst auf Zimmertemperatur kommen, bevor Sie es einschalten.
- Das Gerät nicht in feuchten Räumen oder im Freien benutzen.
- Das Gehäuse wird sehr warm. Während des Betriebs und gleich danach nicht das Gehäuse anfassen.
- Um Unfällen in der Öffentlichkeit vorzubeugen, müssen die geltenden Richtlinien beachtet und die Anweisungen/Warnungen befolgt werden.
- Wenn das Gerät an der Decke befestigt werden soll, muss es mit einer zusätzlichen Sicherheitskette abgesichert werden. Benutzen Sie ein Traversen system mit Haken. Während der Montage darf sich niemand im Bereich darunter aufhalten. Das Gerät muss mindestens 50cm von brennbaren Materialien entfernt angebracht werden. Lassen Sie einen Mindestabstand von 1m an jeder Seite des Geräts frei, um ausreichende Kühlung zu gewährleisten.
- Das Gerät besitzt eine hochintensive LED. Niemals direkt in die LED blicken, um die Augen nicht zu beschädigen.
- Niemals das Gerät kurz hintereinander ein- und ausschalten. Dadurch verkürzt sich die Lebensdauer erheblich.
- Das Gerät außerhalb der Reichweite von Kindern halten. Das Gerät niemals unbeaufsichtigt lassen.
- Die Regler nicht mit Reinigungssprays reinigen. Diese hinterlassenen Rückstände, die zu Staub- und Fettansammlungen führen. Bei Störungen immer einen Fachmann um Rat fragen.
- Das Gerät nur mit sauberen Händen bedienen.
- Das Gerät nicht mit Gewalt bedienen.
- Nach einem Unfall mit dem Gerät immer erst einen Fachmann um Rat fragen, bevor Sie es wieder einschalten.
- Keine chemischen Reinigungsmittel benutzen, die den Lack beschädigen. Das Gerät nur mit einem trockenen Tuch abwischen.
- Nicht in der Nähe von elektronischen Geräten benutzen, die Brummstörungen verursachen können.
- Bei Reparaturen nur die Original-Ersatzteile verwenden, um starke Schäden und/oder gefährliche Strahlungen zu vermeiden.
- Bevor Sie das Netz- und/oder Anschlusskabel abziehen, erst das Gerät ausschalten. Netz- und Anschlusskabel abziehen, bevor Sie das Gerät umstellen.
- Sorgen Sie dafür, dass das Netzkabel nicht beschädigt werden kann, wenn Menschen darüber laufen. Das Netzkabel vor jedem Einsatz auf Brüche/Schadstellen überprüfen.
- In Deutschland beträgt die Netzspannung 220-240V AC / 50Hz. Wenn Sie das Gerät auf Reisen mitnehmen, prüfen Sie, ob die örtliche Netzspannung den Anforderungen des Geräts entspricht.



Dieses Zeichen weist den Benutzer darauf hin, dass lebensgefährliche Spannungen im Gerät anliegen, die bei Berührung einen Stromschlag verursachen.



Dieses Zeichen lenkt die Aufmerksamkeit des Benutzers auf wichtige Hinweise in der Anleitung hin, die unbedingt eingehalten werden müssen.



NIEMALS DIREKT IN DIE LINSE BLICKEN. Dies können Ihre Augen verletzen. Epileptiker müssen die Auswirkungen berücksichtigen, die die Effekte dieses gerat auf ihre Gesundheit haben können. Das Gerät ist CE geprüft. Daher dürfen KEINE Veränderungen vorgenommen werden. Außerdem verfällt bei Veränderungen am Gerät jeglicher Garantieanspruch!

HINWEIS: Um einen einwandfreien Betrieb zu gewährleisten, muss die Raumtemperatur zwischen 5°C/41°F und 35°C/95° liegen.



Tronios BV Registrierungsnummer : DE51181017 (ElektroG). Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muss an einem sammelpunkt für das Recycling abgegeben werden. Hiermit leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Tronios BV Registrierungsnummer : 21003000 (BatterieG). (Lithium)Batterien und Akkupacks sollten nur im entladenen Zustand in die Altbatteriesammelgefäße bei Handel und bei öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträgern gegeben werden. Bei nicht vollständig entladenen Batterien Vorsorge gegen Kurzschluß treffen durch Isolieren der Pole mit Klebestreifen. Der Entnutzer ist zur Rückgabe von Altbatterien gesetzlich verpflichtet.

Reparieren Sie das Gerät niemals selbst und nehmen Sie niemals eigenmächtig Veränderungen am Gerät vor. Sie verlieren dadurch den Garantieanspruch. Der Garantieanspruch verfällt ebenfalls bei Unfällen und Schäden in jeglicher Form, die durch unsachgemäßen Gebrauch und Nichtbeachtung der Warnungen und Sicherheitshinweise in dieser Anleitung entstanden sind. Beamz ist in keinem Fall verantwortlich für persönliche Schäden in Folge von Nichtbeachtung der Sicherheitsvorschriften und Warnungen. Dies gilt auch für Folgeschäden idealischer Form.

AUSPACKEN

Packen Sie das Gerät sofort nach Empfang aus und prüfen Sie den Inhalt. Wenn Teile fehlen oder beschädigt sind, benachrichtigen Sie sofort den Spediteur und bewahren Sie die Verpackung auf. Falls ein Gerät ins Werk zurückgeschickt werden muss, ist es wichtig, dass es in der Originalverpackung versandt wird.

Das Gerät darf nicht in Betrieb genommen werden, nachdem es von einem kalten in einen warmen Raum gebracht wurde. Das dabei entstehende Kondenswasser kann unter Umständen Ihr Gerät zerstören. Lassen Sie das Gerät solange uneingeschaltet, bis es Zimmertemperatur erreicht hat!

NETZANSCHLUSS

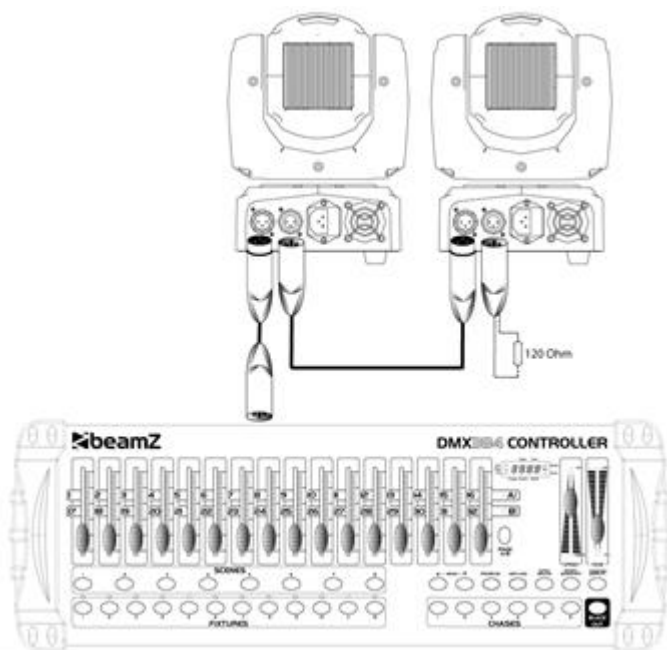
Die benötigte Versorgungsspannung steht auf dem Typenschild auf der Rückseite des Geräts. Die angegebenen Stromwerte entsprechen einem Durchschnittswert bei normalem Betrieb. Alle Geräte müssen direkt ans Netz angeschlossen werden und dürfen nicht über Dimmerpacks geschaltet werden. Bevor Sie eine Spannung anlegen, prüfen Sie, ob der Wert der zulässigen Spannung entspricht.



Verbinden Sie immer das Gerät an einem geschützten Schaltkreis (Leistungsschalter oder Sicherung). Stellen Sie sicher, das Gerät ist elektrisch geerdet, um das Risiko eines Stromschlags oder Feuer zu vermeiden.

DMX-512 ANSCHLUSS

Wenn Sie einen Standard-DMX-Controller verwenden, können Sie den DMX-Ausgang des Controllers direkt mit dem DMX-Eingang des ersten Geräts in einer DMX-Kette verbinden. Verbinden Sie immer den Ausgang eines Geräts mit dem Eingang des nächsten Geräts, bis alle Geräte miteinander verbunden sind.

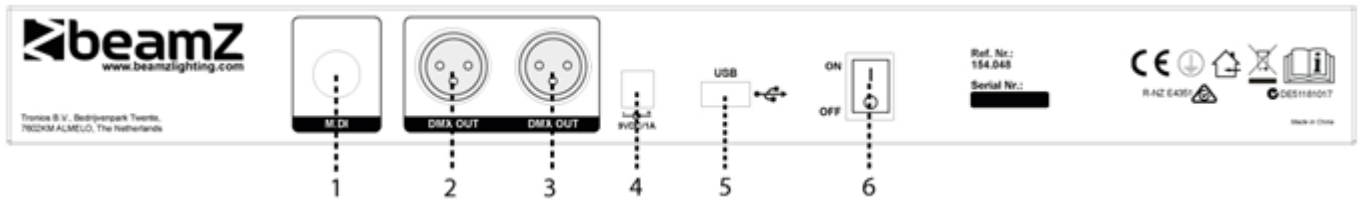


3-Pin XLR to 5-Pin XLR Conversion

Conductor	3-Pin XLR Female (Out)	5-Pin XLR Male (In)
Ground/Shield	Pin 1	Pin 1
Data Compliment (- signal)	Pin 2	Pin 2
Data True (+ signal)	Pin 3	Pin 3
Not Used		Pin 4 – Do Not Use
Not Used		Pin 5 – Do Not Use

Fixture number	Default DMX starting address	Binary dipswitch settings switch to the "on position"
1	1	1
2	33	1, 6
3	65	1, 7
4	97	1, 6, 7
5	129	1, 8
6	161	1, 6, 8
7	193	1, 7, 8
8	225	1, 6, 7, 8
9	257	1, 9
10	289	1, 6, 9
11	321	1, 7, 9
12	353	1, 6, 7, 9

RÜCKANSICHT



1. Midi In

Empfängt MIDI-Daten.

2. DMX-Ausgang

Dieser Anschluss gibt Ihren DMX-Wert aus.

3. DMX-Ausgang

Dieser Anschluss gibt Ihren DMX-Wert aus.

4. DC Eingang

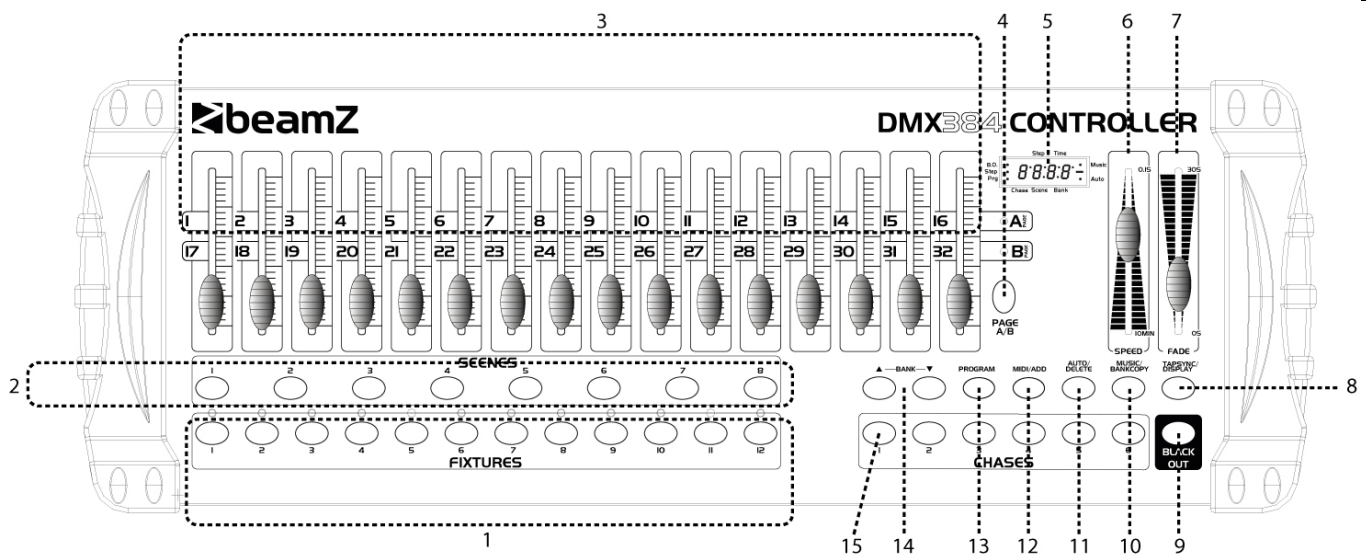
DC 9 - 12V, 300mA

5. USB

Zum Anschluss einer USB-Lampe

6. Netzschalter

ÜBERBLICK



1. Fixtures (1 - 12)

Verwenden Sie diese Tasten, um die programmierten Lampen auszuwählen.

2. Scènes (1-8)

Drücken Sie die Szenentasten, um Ihre Szenen zu laden oder zu speichern. Es sind maximal 240 Szenen programmierbar.

3. Fader

Mit diesen Reglern steuern Sie die Intensität der Kanäle 1-8 oder 9-16, je nach gewählter Seite.

4. "Page A/B" selection

Dient zur Auswahl der Fader für das Gerät zwischen Seite A (1-8) und Seite B (9-16).

5. Display

Zeigt die aktuelle Aktivität oder den Programmierstatus an.

6. Speed

Dient zur Einstellung der Geschwindigkeit, mit der die Szenen ablaufen.

7. Fade

Dient zur Einstellung der Überblendzeit. Die Überblendzeit ist die Zeit, die ein Gerät (Scanner oder Movinghead)

benötigt, um von einer Position in eine andere zu wechseln, damit der Dimmer ein- oder ausblendet.

8. Tap Sync/Display

Wird verwendet, um einen Standard-Beat zu erstellen oder um die Anzeige der Werte zwischen % und 255 zu ändern.

9. Blackout

Dient zum Deaktivieren der Kanalausgabe.

10. Musik/BankCopy

Dient zur Aktivierung des Musikmodus oder zur Erstellung von Szenen und Lauflichtprogrammen.

11. Auto/Del

Dient zur Aktivierung des Auto-Modus oder zum Löschen von Szenen und Chases.

12. MIDI/ADD

Aktiviert die externe MIDE-Steuerung und dient zur Bestätigung des Aufnahme-/Speichervorgangs.

13. Program

Dient zur Aktivierung des Program-Modus.

14. Bank-

Drücken Sie die Auf-/Ab-Tasten, um eine Bank aus 30 Bänken auszuwählen.

Mit diesen Tasten wählen Sie Ihren programmierten Chase aus, der aus maximal 240 Szenen besteht.

15. Chases (1-6)

1.0 BETRIEBSANLEITUNG

ALLGEMEINES

Die ist eine universelle intelligente Beleuchtungssteuerung. Sie ermöglicht die Steuerung von 24 Geräten mit jeweils 16 Kanälen und bis zu 240 programmierbaren Szenen. Sechs Lauflichtbänke können bis zu 240 Schritte enthalten, die sich aus den gespeicherten Szenen zusammensetzen und in beliebiger Reihenfolge ablaufen. Die Programme können durch Musik, Midi, automatisch oder manuell ausgelöst werden. Alle Chases können gleichzeitig ausgeführt werden. Steuergerät

Auf der Oberfläche finden Sie verschiedene Programmier-Tools wie 16 universelle Kanal-Schieberegler, Schnellzugriffs-Tasten für Geräte und Szenen sowie eine LED-Display-Anzeige zur einfacheren Navigation der Bedienelemente und Menüfunktionen.

EINSTELLUNG

2.0 SCHWENK- UND NEIGEKANÄLE

Da nicht alle intelligenten Beleuchtungskörper gleich sind oder die gleichen Steuereigenschaften haben, kann der Benutzer dem Rad den richtigen Schwenk- und Neigungskanal für jeden einzelnen Beleuchtungskörper zuweisen.

1) Drücken und halten Sie **PROGRAM & TAPSYNC** verschiedene DMX-Kanäle. Die Fader erhalten eine Kanaltaste, um auf die Nummer zuzugreifen, und sind auf der Oberfläche des Kanalzuweisungsmodus beschriftet.

Hinweise: Alle Pan/Tilt-Fader können für die Ausgabe auf einem anderen DMX-Kanal neu zugewiesen werden. Drücken Sie die Tasten **AUTO/DEL**, um den Kanalzuweisungsmodus zu löschen.

2) Drücken Sie eine Gerätetaste oder eine **PAGE SELECT**-Taste, die das Gerät repräsentiert, dessen Fader Sie neu zuweisen möchten.

3) Bewegen Sie einen Fader von Kanal 16, um den Pan-Kanal auszuwählen.

Hinweise: Alle Pan/Tilt-Einstellungen können auf einem anderen DMX-Kanal ausgegeben werden.

4) Drücken Sie die Taste zur Auswahl von Pan / Tilt **TAPSYNC DISPLAY**

5) Bewegen Sie einen Fader von Kanal 16, um den Tilt-Kanal auszuwählen.

6) Drücken und halten Sie die Tasten **&**, um die Einstellung zu beenden und zu speichern. **PROGRAM & TAPSYNC DISPLAY** Alle LEDs blinken.

2.1 ZURÜCKSETZEN DES SYSTEMS

Warnung:

Dadurch wird das Steuergerät auf seine Werkseinstellungen zurückgesetzt. Dadurch werden alle Programme und Einstellungen gelöscht.

1) Schalten Sie das Gerät aus.

2) Drücken und halten Sie **BANK UP** und **AUTO/DEL**.

3) Schalten Sie das Gerät ein (während Sie immer noch **BANK UP** und **AUTO/DEL** gedrückt halten).

2.2 KOPIERVORRICHTUNGEN

Beispiel: Kopieren von Halterung 1 in Halterung 2

1) Drücken und halten Sie die Taste Nr. 1.

4) Alle LED-Anzeigen des Geräts blinken zur Bestätigung der erfolgreichen Kopie.

2) Während Sie die Taste 1 gedrückt halten, drücken Sie die Taste 2.

Hinweise: Um Zeit zu sparen, können Sie die Einstellungen von einer Gerätetaste auf eine andere kopieren.

3) Lassen Sie zuerst die Gerätetaste 1 los, bevor Sie die Gerätetaste 2 loslassen.

2.3 ÜBERBLENDZEIT ZUWEISEN

Sie können wählen, ob die Überblendzeit des Boards während der Szenenausführung allgemein für alle Ausgangskanäle oder nur für die Pan & Tilt-Bewegungskanäle implementiert wird. Dies ist wichtig, weil Sie oft möchten, dass sich Gobos und Farben schnell ändern, ohne die Bewegung des Lichts zu beeinträchtigen.

1) Schalten Sie das Steuergerät aus.

- 2) Halten Sie die Tasten **BLACKOUT** und **TAPSYNC DISPLAY** gleichzeitig gedrückt.
- 3) Schalten Sie die Steuerung ein.
- 4) Drücken Sie die **TAPSYNC DISPLAY**-Taste, um zwischen den beiden Modi umzuschalten. Entweder alle Kanäle (A) oder nur der ausgewählte Kanal Pan & Tilt (P).

5) Drücken Sie **BLACKOUT** und **TAPSYNC DISPLAY**, um die Einstellungen zu speichern. Alle LEDs blinken zur Bestätigung.

Hinweise: A: ALLE Kanäle
P: Nur Pan & Tilt

BETRIEB

3.0 MANUELLER BETRIEB

Der manuelle Modus ermöglicht die direkte Steuerung aller Geräte. Sie können sie mit den Kanalreglern bewegen und Attribute ändern.

- 1) Drücken Sie wiederholt die Taste **AUTO DEL**, bis die **LED MANUAL** leuchtet.
- 2) Wählen Sie eine **FIXTURE**-Taste.
- 3) Bewegen Sie die Fader, um die Eigenschaften des Geräts zu ändern. **TAPSYNC DISPLAY**-Taste: Drücken Sie diese Taste, um die Ausgangsanzeige auf dem LED-Display zwischen DMX-Werten (0-255) und Prozentwerten (0-100) umzuschalten.

Hinweis: Alle im manuellen Modus vorgenommenen Änderungen sind temporär und werden nicht gespeichert.

3.1 WIEDERHOLUNG EINER SZENE ODER VERFOLGUNGSJAGD

Diese Anleitung setzt voraus, dass Sie bereits Szenen und Verfolgungsjagden auf dem Steuergerät aufgezeichnet haben. Andernfalls überspringen Sie den Abschnitt und gehen Sie zur Programmierung über.

3.0 PROGRAMMIERUNG

Ein Programm (Bank) ist eine Abfolge von verschiedenen Szenen (oder Schritten), die nacheinander aufgerufen werden. In der Steuerung können 30 Programme mit jeweils 8 Szenen erstellt werden.

3.1 PROGRAMMSTART

- 1) Drücken Sie die Taste **PROGRAM**, bis die LED blinkt.

3.2 SCHAFFEN SIE EINE SZENE

Eine Szene ist ein statischer Beleuchtungszustand. Szenen werden in Bänken gespeichert. Das Steuergerät verfügt über 30 Bankspeicher, wobei jede Bank 8 Szenenspeicher aufnehmen kann. Das Steuergerät kann insgesamt 240 Szenen speichern

- 1) Drücken Sie die **PROGRAM**-Taste, bis die LED blinkt.
- 2) Stellen Sie die Schieberegler **SPEED** und **FADE TIME** ganz nach unten.
- 3) Wählen Sie das Gerät aus, das Sie in Ihre Szene aufnehmen möchten.
- 4) Stellen Sie einen Look zusammen, indem Sie die Schieberegler und das Rad bewegen.
- 5) Tippen Sie auf die Taste **MIDI/REC**.
- 6) Wählen Sie eine **BANK** (01~30), die Sie bei Bedarf ändern können.
- 7) Wählen Sie eine **SCENES**-Taste zum Speichern.

8) Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7 nach Bedarf. Es können 8 Szenen in einem Programm gespeichert werden.

9) Um den Programmmodus zu verlassen, halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt.

Hinweise:
Deaktivieren Sie Blackout, wenn die LED leuchtet. Sie können mehr als ein Gerät auswählen. Es sind 8 Szenen in jeder Bank verfügbar. Alle LEDs blinken zur Bestätigung. Die LED-Anzeige zeigt nun die Nummer der Szene und die Nummer der Bank an.

3.3 AUSFÜHREN EINES PROGRAMMS

- 1) Verwenden Sie die Tasten **BANK UP/DOWN**, um die Bank zu wechseln, falls erforderlich.
- 2) Drücken Sie die **AUTO DEL**-Taste wiederholt, bis die **AUTO-LED** aufleuchtet.

- 3) Stellen Sie die PROGRAM-Geschwindigkeit mit dem SPEED-Fader und die Loop-Rate mit dem FADE TIME-Fader ein.
- 4) Alternativ können Sie auch die TAPSYNC/DISPLAY-Taste zweimal antippen. Die Zeit zwischen zwei Antippen bestimmt die Zeit zwischen SCENES (bis zu 10 Minuten).

Hinweise: Deaktivieren Sie Blackout, wenn die LED leuchtet. Wird auch Tap-Sync genannt.

3.4 CHECK PROGRAM

- 1) Drücken und halten Sie die **PROGRAM**-Taste, bis die LED blinkt.
- 2) Wählen Sie mit den Tasten **BANK UP/DOWN** die **PROGRAM**-bank aus, die Sie überprüfen möchten.
- 3) Drücken Sie die **SCENES**-Tasten, um jede Szene einzeln zu überprüfen.

3.5 BEARBEITUNG EINES PROGRAMMS

Scenes will need to be modified manually.

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Drücken und halten Sie die PROGRAM-Taste, bis die LED blinkt. 2) Wählen Sie mit den Tasten BANK UP/DOWN die PROGRAM-bank aus, die Sie überprüfen möchten. 3) Drücken Sie die SCENES-Tasten, um jede Szene einzeln zu überprüfen. | <ol style="list-style-type: none"> 3) Wählen Sie das gewünschte Gerät mit der FIXTURE-Taste oder der PAGE SELECT-Taste aus. 4) Stellen Sie die Fixture-Attribute mit den Kanalfadern und dem Rad ein und ändern Sie sie. 5) Drücken Sie die MIDI/ADD-Taste, um das Speichern vorzubereiten. 6) Wählen Sie die gewünschte SCENES-Taste zum Speichern. |
|---|--|
- 1) Drücken und halten Sie die **PROGRAM**-Taste, bis die LED blinkt.
- 2) Verwenden Sie die Tasten **BANK UP/DOWN**, um die **PROGRAM**-Bänke zu wechseln, falls erforderlich.
- Hinweise: Deaktivieren Sie Blackout, wenn die LED leuchtet.

3.6 KOPIEREN EINES PROGRAMMS

- 1) Drücken und halten Sie die **PROGRAM**-Taste, bis die LED blinkt.
- 2) Wählen Sie mit den Tasten **BANK UP/DOWN** die **PROGRAM**-Bank, die Sie kopieren möchten.
- 3) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um den Kopiervorgang vorzubereiten.
- 4) Wählen Sie mit den Tasten **BANK UP/DOWN** die Ziel-**PROGRAM**-Bank.
- 5) Drücken Sie die **MUSIC BANK COPY**-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen. Alle LEDs auf dem Steuergerät blinken.

Hinweise: Es werden alle 8 Szenen in einer Programmbank kopiert.

4.0 VERFOLGUNGSJAGD-PROGRAMMIERUNG

Eine Verfolgungsjagd wird durch die Verwendung zuvor erstellter Szenen erstellt. Szenen werden zu Schritten in einem Chase und können in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden. Es wird dringend empfohlen, dass Sie vor der ersten Programmierung von Chases alle Chases aus dem Speicher löschen. Siehe "Alle Chases löschen" für weitere Anweisungen.

4.1 EINEN LAUFZETTEL ERSTELLEN

Ein Chase kann 240 Szenen als Schritte enthalten. Die Begriffe Steps und Szenen werden synonym verwendet.

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Drücken Sie die PROGRAM-Taste, bis die LED blinkt. 2) Drücken Sie die Taste CHASE (1~6), die Sie programmieren möchten. 3) Wechseln Sie die BANK, falls erforderlich, um eine Szene zu finden. 4) Wählen Sie die einzufügende SCENE. | <ol style="list-style-type: none"> 5) Drücken Sie die MIDI/ADD-Taste zum Speichern. 6) Wiederholen Sie die Schritte 3~5, um weitere Schritte in den Lauflicht hinzuzufügen. Es können bis zu 240 Schritte aufgenommen werden. 7) Halten Sie die PROGRAM-Taste gedrückt, um den Chase zu speichern. |
|--|---|

4.2 DURCHFÜHRUNG EINER VERFOLGUNGSJAGD

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) Drücken Sie eine CHASE-Taste und dann die AUTO DEL-Taste. | <ol style="list-style-type: none"> 2) Stellen Sie die Chase-Geschwindigkeit ein, indem Sie die TAPSYNC DISPLAY-Taste zweimal in der von Ihnen gewünschten Geschwindigkeit drücken. |
|--|--|

Hinweise: Die Zeit zwischen 2 Antippen bestimmt die Geschwindigkeit des Lauflichtes (bis zu 10 Minuten).

4.3 KONTROLLE EINER VERFOLGUNG

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, bis die LED aufleuchtet.
- 2) Wählen Sie die gewünschte **CHASE**-Taste.
- 3) Drücken Sie die **TAPSYNC/DISPLAY**-Taste, um die LED-Anzeige auf die Schritte umzuschalten.
- 4) Blättern Sie mit den Tasten **BANK UP/DOWN** durch die einzelnen Szenen/Steps.

4.4 LAUFLICHT BEARBEITEN (BANK IN LAUFLICHT KOPIEREN)

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Drücken Sie die gewünschte **CHASE**-Taste.
- 3) Wählen Sie die zu kopierende **BANK** mit den Tasten **BANK UP/DOWN**.
- 4) Drücken Sie die Taste **MUSIC/BANK COPY**, um den Kopiervorgang vorzubereiten.
- 5) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um die Bank zu kopieren. Alle LEDs blinken.

4.5 VERFOLGUNG BEARBEITEN (SZENE IN VERFOLGUNG KOPIEREN)

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Drücken Sie die gewünschte **CHASE**-Taste.
- 3) Wählen Sie die **BANK**, die die zu kopierende Szene enthält, mit den Tasten **BANK UP/DOWN**.
- 4) Drücken Sie die **SCENE**-Taste, die der zu kopierenden Szene entspricht.
- 5) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um die Szene zu kopieren. Alle LEDs blinken.

4.6 VERFOLGUNG BEARBEITEN (SZENE IN EINE VERFOLGUNG EINFÜGEN)

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Drücken Sie die gewünschte **CHASE**-Taste.
- 3) Drücken Sie die Taste **TAPSYNC DISPLAY**, um die LED-Anzeige auf die Step-Ansicht umzuschalten.
- 4) Verwenden Sie die **BANK UP/DOWN**-Tasten, um durch die Steps zu navigieren und den Einfügepunkt der neuen Szene zu finden. Im Display wird die Step-Nummer angezeigt.
- 5) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um den Insert vorzubereiten.
- 6) Verwenden Sie die **BANK UP/DOWN**-Tasten, um die **SCENE** zu finden.
- 7) Drücken Sie die **SCENE**-Taste, die der einzufügenden Szene entspricht.
- 8) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um die Szene einzufügen. Alle LEDs blinken.

Hinweise: Um eine Szene zwischen den Steps 05 und 06 einzufügen, navigieren Sie mit den **BANK**-Tasten, bis auf dem Display **STEP05** angezeigt wird.

4.7 EINE SZENE IN EINER VERFOLGUNGSJAGD LÖSCHEN

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Drücken Sie die gewünschte **CHASE**-Taste, die die zu löschende Szene enthält.
- 3) Drücken Sie die **TAPSYNC/DISPLAY**-Taste, um die LED-Anzeige auf Schritte umzuschalten.
- 4) Wählen Sie die zu löschende Szene/Step mit den Tasten **BANK UP/DOWN** aus.
- 5) Drücken Sie die Taste **AUTO DEL**, um den Schritt/die Szene zu löschen. Alle LEDs blinken.

4.8 EINE VERFOLGUNG LÖSCHEN

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Drücken Sie die zu löschende **CHASE**-Taste (1-6).
- 3) Halten Sie die Taste **AUTO DEL** und die entsprechende Taste gedrückt, um den Chase zu löschen. Alle LEDs werden blinken.

4.9 ALLE VERFOLGUNGSPROGRAMME LÖSCHEN

VORSICHT! Dieser Vorgang führt zu einem unwiderruflichen Verlust des Laufschriftspeichers. Die einzelnen Szenen und Programmbänke bleiben jedoch erhalten.

- 1) Schalten Sie das Steuergerät aus.
- 2) Halten Sie die **BANK DOWN**-Taste und die **AUTO DEL**-Taste gedrückt und schalten Sie das Steuergerät ein.

3) Alle LEDs blinken.

5.0 SZENENPROGRAMMIERUNG (SCHRITTE)

5.1 EINFÜGEN EINER SZENE

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Drücken Sie die gewünschte **CHASE**-Taste.
- 3) Drücken Sie die Taste **TAPSYNC/DISPLAY**, um die LED-Anzeige auf die Step-Ansicht umzuschalten.
- 4) Verwenden Sie die Tasten **BANK UP/DOWN**, um durch die Steps zu navigieren und den Einfügepunkt der neuen Szene zu finden. Im Display wird die Step-Nummer angezeigt.
- 5) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um den Insert vorzubereiten.

- 6) Verwenden Sie die **BANK UP/DOWN**-Tasten, um die **SCENE** zu finden.
- 7) Drücken Sie die **SCENE**-Taste, die der einzufügenden Szene entspricht.
- 8) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um die Szene einzufügen. Alle LEDs blinken.

Hinweis: Um eine Szene zwischen den Schritten 05 und 06 einzufügen, navigieren Sie mit den BANK-Tasten, bis das Display STEP05 anzeigt.

5.2 EINE SZENE KOPIEREN

- 1) Halten Sie die Taste **PROGRAM** gedrückt, um den Programmiermodus aufzurufen.
- 2) Wählen Sie die **BANK**, die die zu kopierende Szene enthält, mit den Tasten **BANK UP/DOWN**.
- 3) Drücken Sie die **SCENE**-Taste, die der zu kopierenden Szene entspricht.

- 4) Drücken Sie die **MIDI/ADD**-Taste, um die Szene zu kopieren.
- 5) Wählen Sie mit den Tasten **BANK UP/DOWN** die BANK aus, die den Szenenspeicher enthält, auf den Sie aufnehmen möchten.
- 6) Drücken Sie die gewünschte **SCENE**-Taste, um den Kopiervorgang abzuschließen. Alle LEDs blinken.

5.3 EINE SZENE LÖSCHEN

- 1) Halten Sie die Taste **PROGRAM** gedrückt, um in den Programmiermodus zu gelangen.
- 2) Wählen Sie die **BANK**, die die zu löschende Szene enthält, mit den Tasten **BANK UP/DOWN**.
- 3) Drücken Sie die Taste **AUTO DEL** und halten Sie sie gedrückt.

- 4) Drücken Sie die Taste **SCENE**, die der Szene entspricht, die Sie löschen möchten. Alle LEDs blinken.

Hinweis: Beim Löschen einer Szene wird der physische Ort nicht entfernt, jedoch werden alle 384 DMX-Kanäle, die der Szene zur Verfügung stehen die der Szene zur Verfügung stehen, auf den Wert 0 gesetzt.

5.4 ALLE SZENEN LÖSCHEN

- 1) Halten Sie die **PROGRAM**-Taste und die **BANK DOWN**-Taste gedrückt und schalten Sie das Steuergerät aus.
- 2) Schalten Sie das Steuergerät wieder ein.

Hinweis: VORSICHT! Dieser Vorgang ist nicht umkehrbar. Alle Szenen mit Daten werden auf 0 gesetzt.

WIEDERGABE

6.0 LÄUFT IM SOUND-MODUS

- 1) Drücken Sie die Taste **MUSIC BANK COPY**, bis sie sich einschaltet.
- 2) Wählen Sie mit den **BANK UP/DOWN**-Tasten das **BANK**-Programm aus, das im aktiven Sound-Modus laufen soll.
- 3) Alternativ können Sie eine einzelne **CHASE**-Taste (1~6) oder mehrere **CHASE**-Tasten nacheinander drücken und alle ausgewählten Chases werden in der gewählten Reihenfolge wiederholt.

- 4) Sie können die Dauer der Schleife mit dem **FADE TIME**-Regler einstellen.

Hinweis: Im Sound-Modus werden die Programme durch den Sound des eingebauten Mikrofons ausgelöst. Mehrere ausgewählte Chases laufen in der ursprünglich gewählten Reihenfolge in einer Schleife ab.

6.1 BETRIEB IM AUTO-MODUS

- 1) Drücken Sie die **AUTO DEL**-Taste, bis die **AUTO-LED** aufleuchtet.

- 2) Wenn keine **CHASE**-Taste gedrückt wird, führt die Steuerung automatisch ein Programm aus.

3) Wechseln Sie die **BANK**-Programme mit den **BANK UP/DOWN**-Tasten.

4) Alternativ können Sie eine einzelne **CHASE**-Taste (1~6) oder mehrere **CHASE**-Tasten nacheinander drücken und alle gewählten Chases werden in der gewählten Reihenfolge geloopt.

5) Sie können die Zeit zwischen den Schritten durch Bewegen des **SPEED**-Faders und die Dauer des Schritts durch Bewegen des **FADE TIME**-Faders einstellen.

Hinweis: Im Auto-Modus werden die Programme durch die mit den Fadern eingestellte Fade- und Speed-Zeit der Controller ausgelöst.

Mehrere ausgewählte Chases laufen in der ursprünglich ausgewählten Reihenfolge in einer Schleife ab.

6.2 BLACKOUT

Mit der Taste **BLACKOUT** wird die gesamte Beleuchtung auf 0 oder ausgeschaltet.

MIDI OPERATION

Das Steuergerät reagiert nur auf MIDI-Befehle auf dem MIDI-Kanal, auf dem es auf Full Stop eingestellt ist. Die gesamte MIDI-Steuerung erfolgt über Note-On-Befehle. Alle anderen MIDI-Befehle werden ignoriert. Um einen Chase zu stoppen, senden Sie die Note blackout on.

1) Drücken und halten Sie die **MIDI/ADD**-Taste für etwa 3 Sekunden.

2) Wählen Sie den **MIDI**-Steuerkanal (1~16) mit den **BANK UP/DOWN**-Tasten aus, den Sie einstellen möchten.

3) Halten Sie die **MIDI/ADD**-Taste für 3 Sekunden gedrückt, um die Einstellungen zu speichern.

4) Um die **MIDI**-Steuerung freizugeben, drücken Sie in Schritt 2 eine beliebige andere Taste außer den **BANK**-Tasten.

Hinweis: Dies ist der Kanal, auf dem das Steuergerät MIDI-Notenbefehle empfängt.

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
00 to 07	Scene 1 – 8 in bank 1
08 to 15	Scene 1 – 8 in bank 2
16 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
88 to 95	Scene 1 – 8 in bank 1
96 to 103	Scene 1 – 8 in bank 2
104 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

Gratulujemy zakupu urządzenia marki BeamZ. Proszę o przeczytanie instrukcji przed użyciem urządzenia, aby jak najlepiej móc wykorzystać jego możliwości.

Przeczytaj tę instrukcję przed pierwszym użyciem urządzenia. Postępuj zgodnie z instrukcją, aby nie utracić gwarancji. Zwróć uwagę na wszystkie ostrzeżenia, aby uniknąć pożaru lub/oraz porażenia prądem. Naprawy mogą być przeprowadzane jedynie przez autoryzowany serwis. Zatrzymaj tę instrukcję na wypadek potrzeby w przyszłości.

- Przed użyciem skonsultuj się ze specjalistą. Podczas pierwszego użycia urządzenie może wydzielić specyficzny zapach. To zupełnie normalne, zniknie po chwili.
- Urządzenie posiada podzespoły przewodzące prąd. Nie otwieraj obudowy urządzenia.
- Nie umieszczaj metalowych obiektów ani płynów w urządzeniu. Może to spowodować porażenie prądem lub uszkodzenie sprzętu.
- Nie umieszczaj w pobliżu takich źródeł ciepła jak grzejnik itd. Nie umieszczaj urządzenia na wibrującej powierzchni. Nie zasłaniaj kanałów wentylacyjnych.
- Urządzenie nie jest przeznaczone do ciągłej pracy.
- Pamiętaj, aby nie uszkodzić przewodu zasilającego. Uszkodzony przewód zasilający może spowodować porażenie prądem lub uszkodzenie sprzętu.
- Podczas wyjmowania wtyczki z gniazdka zawsze ciągnij za wtyczkę, nie za kabel.
- Nie wtykaj kabla mając mokre dłonie.
- Jeśli wtyczka lub/oraz kabel zasilający jest uszkodzony, musi być wymieniony przez wykwalifikowaną osobę.
- Jeśli urządzenie jest uszkodzone na tyle, że widoczne są części wewnętrzne, nie podłączaj sprzętu do gniazdka, ani go nie uruchamiaj. Skontaktuj się z dystrybutorem. Nie podłączaj urządzenia do opornika bądź dimmera.
- Aby uniknąć porażenia prądem, nie wystawiaj urządzenia na działanie warunków atmosferycznych ani na wilgoć.
- Sprzęt może być naprawiany tylko w autoryzowanym serwisie.
- Podłączaj urządzenie do uziemionego źródła zasilania (220-240Vac/50Hz) z bezpiecznikiem 10-16A.
- Podczas burzy lub w sytuacjach, gdy urządzenie nie jest używane przez dłuższy czas, odłącz je od gniazdka. Zasada brzmi: odłącz sprzęt od gniazdka, gdy go nie używasz.
- Jeśli urządzenie nie było używane przez dłuższy czas, może wystąpić kondensacja. Pozwól na to, aby sprzęt osiągnął temperaturę pokojową. Nigdy nie używaj w wilgotnych pomieszczeniach, bądź na zewnątrz.
- Podczas użytkowania znacznie wzrasta temperatura obudowy. Nie dotykaj jej w czasie pracy, bądź natychmiast po wyłączeniu urządzenia.
- Aby uniknąć wypadków w pracy, wykonuj polecenia zawarte w tej instrukcji.
- Zabezpiecz urządzenie dodatkowym łańcuchem bezpieczeństwa. Używaj wysokiej jakości haków. Upewnij się, że nikt nie stoi w pobliżu okolicy montażu. Montuj sprzęt w odległości co najmniej 50cm od materiałów łatwopalnych i zachowuj co najmniej 1m wolnej przestrzeni z każdej strony, aby zapewnić odpowiednie chłodzenie
- Urządzenie posiada diody LED wysokiej mocy. Nie patrz bezpośrednio na diody, aby nie uszkodzić wzroku.
- Nie włączaj i wyłączaj urządzenia co chwilę. Skraca to jego żywotność.
- Trzymaj z dala od dzieci. Nie zostawiaj sprzętu bez opieki.
- Nie używaj spray'ów do czyszczenia przełączników. To powoduje osiadanie się kurzu oraz tłuszczu. W przypadku usterki zasięgnij rady u specjalisty. Obsługuj urządzenie mając czyste ręce.
- Nie naciskaj przycisków z zbyt dużą siłą.
- Jeśli urządzenie upadnie, przed kolejnym włączeniem zawsze musi być sprawdzone przez wykwalifikowanego technika.
- Nie używaj chemikaliów do czyszczenia obudowy. Niszczą one lakier. Dokonuj czyszczenia za pomocą suchej szmatki.
- Trzymaj z dala od innej elektroniki, która może spowodować zakłócenia.
- Podczas serwisu używaj tylko oryginalnych części. W innym przypadku może nastąpić poważne uszkodzenie sprzętu, lub niebezpieczne promieniowanie.
- Wyłącz urządzenie przed wyciągnięciem kabla zasilającego. Odłącz wszystkie kable przed przenoszeniem sprzętu.
- Upewnij się, że nikt nie uszkodzi kabla zasilającego. Sprawdź przed każdym użyciem, czy kabel zasilający nie nosi znamion uszkodzenia.
- Urządzenie może pracować przy napięciu 220-240Vac/50Hz. Jeśli podróżujesz ze sprzętem, sprawdź, czy możesz je bezpiecznie podłączyć do prądu.
- Zachowaj oryginalny karton, aby móc transportować urządzenie w bezpiecznych warunkach.



Ten znak zwraca uwagę użytkownika na wysokie napięcie, które jest obecne w środku obudowy urządzenia. Napięcie jest wystarczające, aby porazić użytkownika.



Ten znak zwraca uwagę użytkownika do ważnych informacji, które znajdują się w instrukcji. Informacje te powinny być przeczytane oraz uwzględnione w codziennym użytkowaniu.



NIE PATRZ BEZPOŚREDNIO NA SOCZEWKĘ. Może to spowodować uszkodzenie wzroku. Stroboskop może spowodować atak epilepsji!

Urządzenie posiada certyfikat CE. **Nie wolno** wprowadzać żadnych zmian w urządzeniu. Każda modyfikacja sprzętu spowoduje utratę certyfikatu CE oraz gwarancji!

UWAGA: Urządzenie może funkcjonować w pomieszczeniach o temperaturze pomiędzy 5°C/41°F oraz 35°C/95°F.



WAŻNA INFORMACJA: Urządzenia elektryczne muszą być składowane w miejscach do tego przeznaczonych. Sprawdź, gdzie w Twojej okolicy znajduje się najbliższe centrum recyklingu. Specyfikacja techniczna poszczególnych urządzeniach może się nieznacznie różnić. Specyfikacja może ulec zmian bez powiadomień.

Nie próbuj dokonywać żadnych napraw samodzielnie, to spowoduje unieważnienie gwarancji. Gwarancja nie dotyczy uszkodzeń spowodowanych niewłaściwym użytkowaniem sprzętu, niezgodnie z instrukcją. Beamz nie jest odpowiedzialny za uszczerbek na zdrowiu oraz kontuzje spowodowane niestosowaniem się do zaleceń bezpieczeństwa. Dotyczy to wszelakich uszkodzeń.

INSTRUKCJA ROZPAKOWYWANIA

OSTRZEŻENIE! Natychmiast po odbiorze urządzenia, ostrożnie otwórz karton ochronny, oraz sprawdź zawartość i stan techniczny przedmiotu. Niezwłocznie powiadom kuriera oraz zachowaj opakowanie zewnętrzne do kontroli, jeśli jakkolwiek element zawartości wygląda na zniszczony w transporcie lub nosi objawy złego traktowania paczki. W takim wypadku należy niezwłocznie odesłać sprzęt do producenta. Sprzęt należy wysłać w oryginalnym opakowaniu.

Jeśli urządzenie było wystawione na działanie niskich temperatur (np. podczas transportu), nie uruchamiaj go od razu. Powstające zjawisko kondensacji wody może uszkodzić urządzenie. Pozostaw urządzenie wyłączone, dopóki nie osiągnie temperatury pokojowej.

ZASILANIE

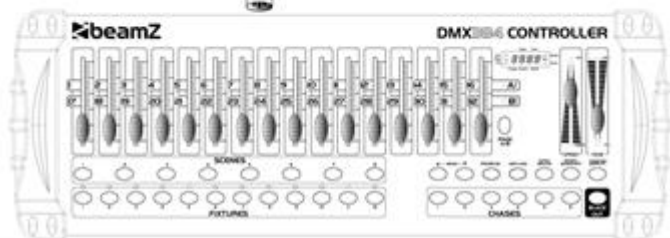
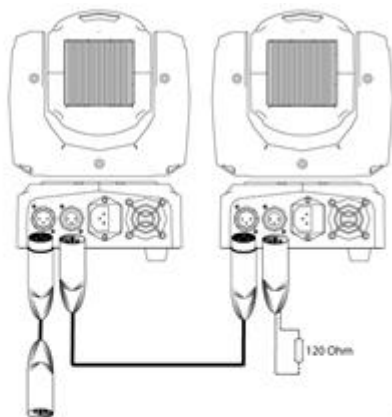
Na naklejce z tyłu urządzenia znajduje się oznaczenie dotyczące rodzaju zasilania. Sprawdź, czy napięcie w gniazdku zgadza się z wymaganym przez producenta. Złe napięcie może spowodować nienaprawialne uszkodzenie urządzenia.



Zawsze podłączaj urządzenie do zabezpieczonego obwodu elektrycznego (za pomocą bezpiecznika lub wyłącznika instalacyjnego). Upewnij się, że urządzenie jest uziemione, aby uniknąć pożaru lub śmiertelnego porażenia prądem.

POŁĄCZENIE DMX-512

Jeśli używasz standardowego sterownika DMX, możesz podłączyć wyjście DMX sterownika bezpośrednio do wejścia DMX pierwszego urządzenia w łańcuchu DMX. Zawsze należy łączyć wyjście jednego urządzenia z wejściem następnego urządzenia, aż wszystkie urządzenia zostaną połączone.

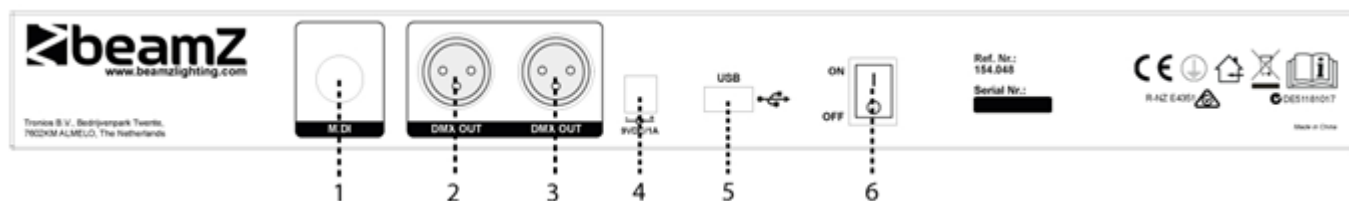


3-Pin XLR to 5-Pin XLR Conversion

Conductor	3-Pin XLR Female (Out)	5-Pin XLR Male (In)
Ground/Shield	Pin 1	Pin 1
Data Compliment (- signal)	Pin 2	Pin 2
Data True (+ signal)	Pin 3	Pin 3
Not Used		Pin 4 – Do Not Use
Not Used		Pin 5 – Do Not Use

Fixture number	Default DMX starting address	Binary dipswitch settings switch to the "on position"
1	1	1
2	33	1, 6
3	65	1, 7
4	97	1, 6, 7
5	129	1, 8
6	161	1, 6, 8
7	193	1, 7, 8
8	225	1, 6, 7, 8
9	257	1, 9
10	289	1, 6, 9
11	321	1, 7, 9
12	353	1, 6, 7, 9

WIDOK Z TYŁU



1. Midi in

Odbiera dane MIDI.

2. DMX Out

To połączenie wyprowadza wartość DMX.

3. DMX Out

To połączenie wyprowadza wartość DMX.

4. DC IN

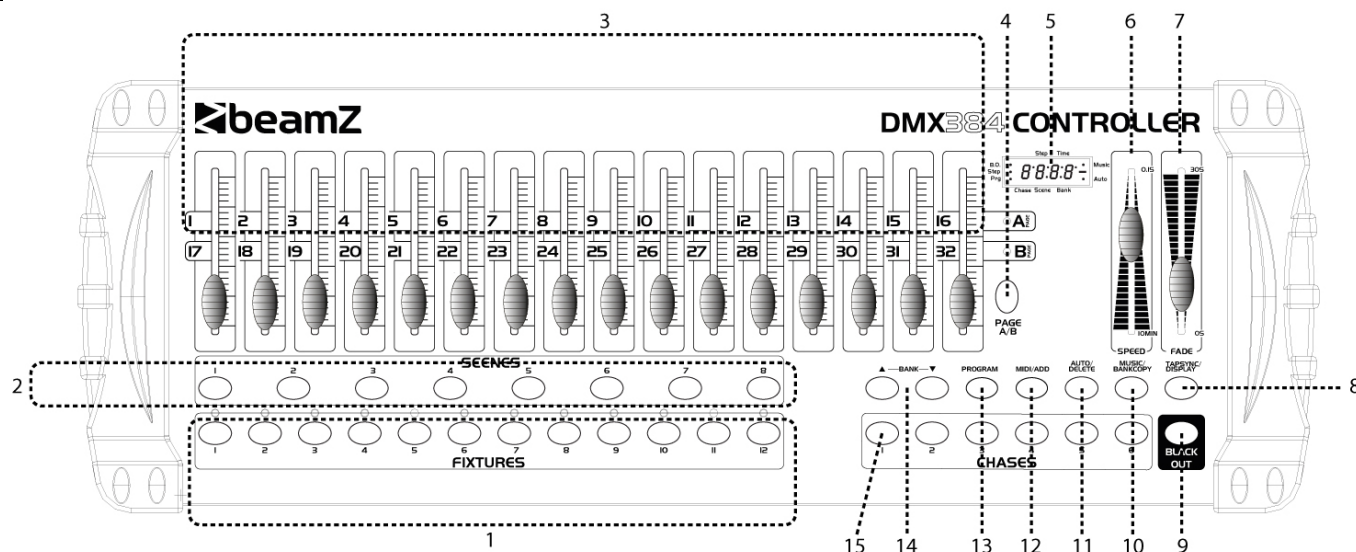
DC 9 - 12V, 300mA

5. USB

Do podłączenia lampy USB

6. On/Off

PRZEGLĄD



1. Fixtures (1 - 12)

Użyj tych przycisków, aby wybrać zaprogramowane światła.

2. Scènes (1-8)

Naciśnij przyciski scen, aby załadować lub zapisać sceny. Dostępnych jest maksymalnie 240 programowalnych scen.

3. Faders

Te suwaki służą do sterowania intensywnością kanału 1-8 lub kanału 9-16 w zależności od wybranej strony.

4. "Page A/B" Selection

Służy do wybierania suwaków dla urządzenia między stroną A (1-8) i stroną B (9-16).

5. Display

Pokazuje bieżącą aktywność lub stan programowania.

6. Speed

Służy do regulacji prędkości, z jaką sceny będą się ściagać.

7. Fade

Służy do regulacji czasu zanikania. Czas zanikania to czas potrzebny urządzeniu (skanerowi lub ruchomej głowicy) na przejście z jednej pozycji do drugiej, aby ściemniacz zaczął zanikać lub wygasać.

8. Tap Sync/Display

Służy do tworzenia standardowego taktu lub zmiany wyświetlanych wartości w zakresie od % do 255.

9. Blackout

Służy do wyłączenia wyjścia kanału.

1.0 INSTRUKCJA OBSŁUGI 1.0 INSTRUKCJA OBSŁUGI

10. Music/BankCopy

Służy do włączania trybu muzycznego lub tworzenia scen i programów pościgu.

11. Auto/Del

Służy do włączania trybu automatycznego lub usuwania scen i programów pościgu.

12. MIDI/ADD

Aktywuje zewnętrzne sterowanie MIDI i służy do potwierdzania procesu nagrywania/zapisywania.

13. Program

Służy do aktywacji trybu Program.

14. Bank

Naciśnij przyciski góra/dół, aby wybrać bank spośród 30 banków.

15. Chase (1-6)

Służą do wyboru zaprogramowanego cyklu składającego się z maksymalnie 240 scen.

1.0 INSTRUKCJA OBSŁUGI

OGÓLNE

Jest to uniwersalny inteligentny sterownik oświetlenia. Umożliwia sterowanie 24 urządzeniami składającymi się z 16 kanałów każde i do 240 programowalnych scen. Sześć banków chase może zawierać do 240 kroków złożonych z zapisanych scen i w dowolnej kolejności. Programy mogą być wyzwalane przez muzykę, midi, automatycznie lub ręcznie. Wszystkie chase'y mogą być wykonywane w tym samym czasie. Kontroler

Na powierzchni kontrolera znajdują się różne narzędzia do programowania, takie jak 16 uniwersalnych suwaków kanałów, przyciski szybkiego dostępu do urządzeń i scen oraz wskaźnik LED ułatwiający nawigację po elementach sterujących i funkcjach menu.

USTAWIENIA

2.0 KANAŁY OBROTU I POCHYLENIA

Ponieważ nie wszystkie inteligentne oprawy oświetleniowe są takie same lub mają takie same atrybuty sterowania, sterownik pozwala użytkownikowi przypisać pokrętle odpowiedni kanał obrotu i pochylenia dla każdej indywidualnej oprawy.

1) Naciśnij i przytrzymaj **PROGRAM & TAPSYNC** inny kanał DMX. Fadery otrzymują przyciski kanałów wraz z czasem dostępu do numeru i są oznaczone na powierzchni trybu przypisywania kanałów.

2) Naciśnij przycisk urządzenia lub przycisk **PAGE SELECT** reprezentujący urządzenie, którego fadery chcesz ponownie przypisać.

3) Przesuń jeden fader 16 kanału, aby wybrać kanał panoramy.

4) Naciśnij przycisk , aby wybrać pan / tilt **TAPSYNC DISPLAY**.

5) Przesuń jeden suwak 16 kanału, aby wybrać kanał pochylenia.

Uwagi: Wszystkie funkcje obrotu/pochylenia można przypisać do wyjścia na innym kanale DMX. Naciśnij przyciski **AUTO/DEL**, aby usunąć tryb przypisania kanału.

6) Naciśnij i przytrzymaj przyciski &, aby wyjść i zapisać ustawienia. **WYŚWIETLACZ PROGRAMU I TAPSYNC** Wszystkie diody LED będą migać.

Uwagi: Wszystkie funkcje obrotu/pochylenia można przypisać do wyjścia na innym kanale DMX.

2.1 RESETOWANIE SYSTEMU

Ostrzeżenie:

Spowoduje to przywrócenie domyślnych ustawień fabrycznych kontrolera. Spowoduje to usunięcie wszystkich programów i ustawień.

1) Wyłącz urządzenie.

2) Naciśnij i przytrzymaj przyciski **BANK UP** i **AUTO/DEL**.

3) Włącz zasilanie urządzenia (nadal przytrzymując przyciski **BANK UP** i **AUTO/DEL**).

2.2 COPY FIXTURE

Przykład: Kopiowanie urządzenia 1 do urządzenia 2

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk urządzenia nr 1.

2) Przytrzymując przycisk # 1, naciśnij przycisk urządzenia # 2.

3) Najpierw zwolnij przycisk urządzenia nr 1 przed zwolnieniem przycisku urządzenia nr 2.

4) Wszystkie wskaźniki LED urządzenia będą migać, aby potwierdzić pomyślne skopiowanie.

Uwagi: Aby zaoszczędzić czas, można skopiować ustawienia jednego przycisku urządzenia do innego.

2.3 PRZYPISANIE CZASU ZANIKANIA

Można wybrać, czy czas zanikania planszy podczas wykonywania sceny ma być zaimplementowany na wszystkich kanałach wyjściowych, czy tylko na kanałach ruchu Pan & Tilt. Jest to istotne, ponieważ często wymagana jest szybka zmiana gobosów i kolorów bez wpływu na ruch światła.

1) Wyłącz kontroler.

2) Przytrzymaj jednocześnie przyciski **BLACKOUT** i **TAPSYNC DISPLAY**.

3) Włącz kontroler.

4) Naciśnij przycisk **TAPSYNC DISPLAY**, aby przełączać między dwoma trybami. Można wybrać wszystkie kanały (A) lub wybrać tylko kanał Pan & Tilt (P).

5) Naciśnij **BLACKOUT** i **TAPSYNC DISPLAY**, aby zapisać ustawienia. Wszystkie diody LED będą migać w celu potwierdzenia.

Uwaga: A: Wszystkie kanały
P: Tylko obrót i pochylenie

OBSŁUGA

3.0 TRYB RĘCZNY

Tryb ręczny umożliwia bezpośrednie sterowanie wszystkimi urządzeniami. Można je przesuwając za pomocą kontrolerów kanałów i zmieniać atrybuty.

1) Naciśnij kilkakrotnie przycisk **AUTO DEL**, aż zaświeci się dioda **LED MANUAL**.

2) Wybierz przycisk **FIXTURE**.

3) Przesuń suwaki, aby zmienić atrybuty urządzenia. Przycisk **TAPSYNC DISPLAY**: Naciśnij, aby przełączyć wskaźnik wyjścia na wyświetlaczu LED między wartościami DMX (0-255) i procentami (0-100).

Uwaga: Wszystkie zmiany dokonane w trybie ręcznym są tymczasowe i nie zostaną zapisane.

3.1 PRZEGLĄD SCENY LUB POŚCIGU

Ta instrukcja zakłada, że sceny i pościgi zostały już nagrane na kontrolerze. W przeciwnym razie pomiń tę sekcję i przejdź do programowania.

Przeгляд **SCENE**

1) Wybierz dowolny z 30 banków, naciskając przyciski **BANK W GÓRĘ / W DÓŁ**.

2) Wybierz przycisk **SCENE** (1~8) do przeglądu.

3) Przesuń pokrętkę i suwaki, aby zmienić atrybuty urządzenia.

Przeгляд **CHASE**

1) Naciśnij dowolny z 6 przycisków **CHASE**.

3) Naciśnij przyciski **BANK UP/DOWN**, aby przejrzeć wszystkie sceny w chase

2) Naciśnij przycisk **TAPSYNC/DISPLAY**, aby wyświetlić numer kroku na wyświetlaczu.

Uwaga: Upewnij się, że nadal jesteś w trybie **MANUAL**

3.0 PROGRAMOWANIE

Program (bank) to sekwencja różnych scen (lub kroków), które będą wywoływane jedna po drugiej. W kontrolerze można utworzyć 30 programów po 8 scen w każdym

3.1 WEJŚCIE W TRYB PROGRAMU

1) Naciskaj przycisk **PROGRAM**, aż dioda LED zacznie migać.

3.2 TWORZENIE SCENY

Scena to statyczny stan oświetlenia. Sceny są przechowywane w bankach. Kontroler posiada 30 banków pamięci, a każdy bank może pomieścić 8 scen. Sterownik może zapisać łącznie 240 scen.

) Naciskaj przycisk **PROGRAM**, aż dioda LED zacznie migać.

2) Przesuń suwaki **SPEED** i **FADE TIME** maksymalnie w dół.

3) Wybierz urządzenie, które chcesz włączyć do sceny.

4) Skomponuj wygląd, przesuwając suwaki i pokrętkę.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/REC**.

6) Wybierz **BANK** (01~30) do zmiany w razie potrzeby.

7) Wybierz przycisk **SCENES**, aby zapisać.

8) W razie potrzeby powtórz kroki od 3 do 7. W jednym programie można zapisać 8 scen.

9) Aby wyjść z trybu programu, przytrzymaj przycisk **PROGRAM**.

Uwagi:

Usuń zaznaczenie opcji Blackout, jeśli świeci się dioda LED.

Można wybrać więcej niż jedno urządzenie.

W każdym banku dostępnych jest 8 scen.

Wszystkie diody LED będą migać w celu potwierdzenia.

Wyświetlacz LED wskaże teraz numer sceny i numer używanego banku.

3.3 URUCHOMIENIE PROGRAMU

1) W razie potrzeby użyj przycisków **BANK UP/DOWN**, aby zmienić banki.

2) Naciśnij kilkakrotnie przycisk **AUTO DEL**, aż zaświeci się dioda LED **AUTO**.

3) Dostosuj prędkość **PROGRAM** za pomocą suwaka **SPEED** i szybkość pętli za pomocą suwaka **FADE TIME**.

4) Alternatywnie można dwukrotnie nacisnąć przycisk **TAPSYNC/DISPLAY**. Czas między dwoma dotknięciami ustawia czas między **SCENAMI** (do 10 minut).

Uwagi: Usuń zaznaczenie opcji Zaciemnienie, jeśli świeci się dioda LED. Nazywane również Tap-Sync.

3.4 SPRAWDŹ PROGRAM

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aż dioda LED zacznie migać.

2) Użyj przycisków **BANK UP/DOWN**, aby wybrać bank **PROGRAM** do przejrzania.

3) Naciśnij przyciski **SCENES**, aby przejrzeć każdą scenę z osobna.

3.5 EDYCJA PROGRAMU

Sceny będą musiały być modyfikowane ręcznie.

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aż dioda LED zacznie migać.

2) W razie potrzeby użyj przycisków **BANK UP/DOWN**, aby zmienić banki **PROGRAM**.

3) Wybierz żądane urządzenie za pomocą przycisku **FIXTURE** lub przycisku **PAGE SELECT**.

4) Dostosuj i zmień atrybuty urządzenia za pomocą suwaków kanałów i pokrętła.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby przygotować zapis.

6) Wybierz żądany przycisk **SCENES**, aby zapisać.

Uwagi: Usuń zaznaczenie opcji Blackout, jeśli świeci się dioda LED

3.6 KOPIOWANIE PROGRAMU

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aż dioda LED zacznie migać.

2) Za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN** wybierz bank **PROGRAM**, który chcesz skopiować.

3) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby przygotować kopiowanie.

4) Użyj przycisków **BANK UP/DOWN**, aby wybrać docelowy bank **PROGRAM**.

5) Naciśnij przycisk **MUSIC BANK COPY**, aby wykonać kopiowanie. Wszystkie diody LED na kontrolerze będą migać.

Uwagi: Wszystkie 8 scen w banku programów zostanie skopiowanych.

4.0 PROGRAMOWANIE POŚCIGU

Pościg jest tworzony przy użyciu wcześniej utworzonych scen. Sceny stają się etapami pościgu i mogą być ułożone w dowolnej kolejności. Zdecydowanie zaleca się, aby przed zaprogramowaniem pościgów po raz pierwszy usunąć wszystkie pościgi z pamięci. Instrukcje znajdują się w sekcji "Usuń wszystkie pościgi".

4.1 UTWORZYĆ POŚCIG

Chase może zawierać 240 scen jako kroki. Terminy kroki i sceny są używane zamiennie.

1) Naciskaj przycisk **PROGRAM**, aż dioda LED zacznie migać.

2) Naciśnij przycisk **CHASE** (1-6), który chcesz zaprogramować.

3) W razie potrzeby zmień **BANK**, aby zlokalizować scenę.

4) Wybierz **SCENĘ** do wstawienia.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby zapisać.

6) Powtórz kroki 3-5, aby dodać dodatkowe kroki do chase. Można nagrać do 240 kroków.

7) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby zapisać chase.

4.2 PROWADZENIE POŚCIGU

1) Naciśnij przycisk **CHASE**, a następnie naciśnij przycisk **AUTO DEL**.

2) Dostosuj prędkość Chase, dotykając dwukrotnie przycisku **TAPSYNC DISPLAY** w wybranym przez siebie tempie.

Uwagi: Czas pomiędzy 2 stuknięciami ustawi prędkość pościgu (do 10 minut)

4.3 SPRAWDZANIE POŚCIGU

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aż zaświeci się dioda LED.

2) Wybierz żądany przycisk **CHASE**.

3) Naciśnij przycisk **TAPSYNC/DISPLAY**, aby przełączyć wyświetlacz LED na kroki.

4) Przejrzyj każdą scenę/etap indywidualnie za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN**.

4.4 EDYCJA CHASE (KOPIOWANIE BANKU DO CHASE)

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk **CHASE**.

3) Wybierz **BANK** do skopiowania za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN**.

4) Naciśnij przycisk **MUSIC/BANK COPY**, aby przygotować kopiowanie.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby skopiować bank. Wszystkie diody LED będą migać.

4.5 EDYCJA POŚCIGU (KOPIOWANIE SCENY DO POŚCIGU)

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk **CHASE**.

3) Za pomocą przycisków **BANK W GÓRĘ/W DÓŁ** wybierz **BANK** zawierający scenę, która ma zostać skopiowana.

4) Naciśnij przycisk **SCENE** odpowiadający scenie, która ma zostać skopiowana.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby skopiować scenę. Wszystkie diody LED będą migać.

4.6 EDYCJA POŚCIGU (WSTAWIANIE SCENY DO POŚCIGU)

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk **CHASE**.

3) Naciśnij przycisk **TAPSYNC DISPLAY**, aby przełączyć wyświetlacz LED na widok kroków.

4) Użyj przycisków **BANK UP/DOWN**, aby nawigować po krokach i znaleźć punkt wstawienia nowej sceny. Na wyświetlaczu pojawi się numer kroku.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby przygotować insert.

6) Za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN** znajdź **SCENE**.

7) Naciśnij przycisk **SCENE** odpowiadający scenie, którą chcesz wstawić.

8) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby wstawić scenę. Wszystkie diody LED będą migać.

Uwagi: Aby wstawić scenę pomiędzy krokami 05 i 06, nawiguj przyciskami **BANK**, aż na wyświetlaczu pojawi się **STEP05**.

4.7 USUWANIE SCENY W POŚCIGU

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk **CHASE** zawierający scenę, która ma zostać usunięta.

3) Naciśnij przycisk **TAPSYNC/DISPLAY**, aby przełączyć wyświetlacz LED na kroki.

4) Wybierz scenę/etap do usunięcia za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN**.

5) Naciśnij przycisk **AUTO DEL**, aby usunąć krok/scenę. Wszystkie diody LED zaczną migać.

4.8 USUWANIE POŚCIGU

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Naciśnij przycisk **CHASE**, który ma zostać usunięty (1-6).

3) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **AUTO DEL** i odpowiedni przycisk, aby usunąć chase. Wszystkie diody LED będą migać.

4.9 USUWANIE WSZYSTKICH PROGRAMÓW POŚCIGU

UWAGA! Ta procedura spowoduje nieodwracalną utratę pamięci kroku pościgu. Poszczególne sceny i banki programów zostaną zachowane.

1) Wyłącz kontroler.

2) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **BANK DOWN** oraz przycisk **AUTO DEL** podczas włączania kontrolera.

3) Wszystkie diody LED zaczną migać.

5.0 PROGRAMOWANIE SCEN (KROKI)

5.1 WSTAWIANIE SCENY

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Naciśnij żądany przycisk **CHASE**.

3) Naciśnij przycisk **TAPSYNC/DISPLAY**, aby przełączyć wyświetlacz LED na widok kroków.

4) Użyj przycisków **BANK UP/DOWN**, aby nawigować po krokach i zlokalizować punkt wstawienia nowej sceny. Na wyświetlaczu pojawi się numer kroku.

5) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby przygotować insert.

6) Użyj przycisków **BANK W GÓRĘ / W DÓŁ**, aby zlokalizować **SCENE**.

7) Naciśnij przycisk **SCENE** odpowiadający scenie, która ma zostać wstawiona.

8) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby wstawić scenę. Wszystkie diody LED będą migać.

Uwaga: Aby wstawić scenę między krokami 05 i 06, nawiguj za pomocą przycisków **BANK**, aż na wyświetlaczu pojawi się STEP05.

5.2 KOPIOWANIE SCENY

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN** wybierz **BANK** zawierający scenę, która ma zostać skopiowana.

3) Naciśnij przycisk **SCENE** odpowiadający scenie, która ma zostać skopiowana.

4) Naciśnij przycisk **MIDI/ADD**, aby skopiować scenę.

5) Za pomocą przycisków **BANK W GÓRĘ / W DÓŁ** wybierz miejsce docelowe **BANK**, które zawiera pamięć sceny do nagrania.

6) Naciśnij żądany przycisk **SCENE**, aby zakończyć kopiowanie. Wszystkie diody LED będą migać.

5.3 USUWANIE SCENY

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM**, aby przejść do trybu programowania.

2) Za pomocą przycisków **BANK W GÓRĘ/W DÓŁ** wybierz **BANK** zawierający scenę, która ma zostać usunięta.

3) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **AUTO DEL**.

4) Naciśnij przycisk **SCENE** odpowiadający scenie, którą chcesz usunąć. Wszystkie diody LED zaczną migać.

Uwaga: Podczas usuwania sceny fizyczna lokalizacja nie jest usuwana, jednak wszystkie 384 kanały DMX dostępne dla sceny zostaną ustawione na wartość 0.

5.4 USUWANIE WSZYSTKICH SCEN

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **PROGRAM** oraz przycisk **BANK DOWN**, jednocześnie wyłączając zasilanie kontrolera.

2) Ponownie włącz kontroler.

Uwaga: UWAGA! Proces ten jest nieodwracalny. Wszystkie sceny z danymi zostaną ustawione na 0.

ODTWARZANIE

6.0 PRACA W TRYBIE DŹWIĘKU

1) Naciskaj przycisk **MUSIC BANK COPY**, aż do jego włączenia.

2) Wybierz program **BANK** do uruchomienia w trybie aktywnego dźwięku za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN**.

3) Alternatywnie można nacisnąć pojedynczy przycisk **CHASE** (1~6) lub kilka przycisków **CHASE** w sekwencji, a wszystkie wybrane chase'y zostaną zapętlone w wybranej kolejności.

4) Czas trwania można dostosować za pomocą suwaka **FADE TIME**.

Uwaga: W trybie dźwięku programy będą wyzwalane przez dźwięk za pomocą wbudowanego mikrofonu. Wiele wybranych ścieżek dźwiękowych zostanie zapętlonych i uruchomionych w pierwotnie wybranej kolejności.

6.1 PRACA W TRYBIE AUTOMATYCZNYM

1) Naciskaj przycisk **AUTO DEL**, aż zaświeci się dioda LED AUTO.

2) Jeśli przycisk **CHASE** nie zostanie naciśnięty, kontroler automatycznie uruchomi program.

3) Zmieniaj programy **BANK** za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN**.

4) Alternatywnie można nacisnąć pojedynczy przycisk **CHASE** (1~6) lub kilka przycisków **CHASE** w sekwencji, a wszystkie wybrane chase'y zostaną zapętlone w wybranej kolejności.

5) Czas między kolejnymi krokami można regulować, przesuwając suwak **SPEED**, a czas trwania kroku - przesuwając suwak **FADE TIME**.

Uwaga: W trybie automatycznym programy będą wyzwalane przez kontrolery czasu zanikania i prędkości ustawione na suwakach.

Wybranie wielu ścieżek dźwiękowych spowoduje ich zapętlenie i uruchomienie w pierwotnie wybranej kolejności.

6.2 BLACKOUT

Przycisk **BLACKOUT** ustawia całe oświetlenie na 0 lub wyłącza je.

OBSŁUGA MIDI

Kontroler będzie reagował tylko na polecenia MIDI na kanale MIDI, na którym jest ustawiony na pełne zatrzymanie. Cała kontrola MIDI jest wykonywana za pomocą poleceń Note on. Wszystkie inne instrukcje MIDI są ignorowane. Aby zatrzymać pościg, należy wysłać polecenie blackout on note.

1) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **MIDI/ADD** przez około 3 sekundy.

2) Wybierz kanał sterowania **MIDI** (1~16) za pomocą przycisków **BANK UP/DOWN**.

3) Naciśnij i przytrzymaj przycisk **MIDI/ADD** przez 3 sekundy, aby zapisać ustawienia.

4) Aby zwolnić kontrolę **MIDI**, naciśnij dowolny inny przycisk z wyjątkiem przycisków **BANK** w kroku 2.

Uwaga: Jest to kanał, na którym kontroler będzie odbierał polecenia MIDI.

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
00 to 07	Scene 1 – 8 in bank 1
08 to 15	Scene 1 – 8 in bank 2
16 to 23	Scene 1 – 8 in bank 3
24 to 31	Scene 1 – 8 in bank 4
32 to 39	Scene 1 – 8 in bank 5
40 to 47	Scene 1 – 8 in bank 6
48 to 55	Scene 1 – 8 in bank 7
56 to 63	Scene 1 – 8 in bank 8
64 to 71	Scene 1 – 8 in bank 9
72 to 79	Scene 1 – 8 in bank 10
80 to 87	Scene 1 – 8 in bank 11

MIDI NOTE	FUNCTION (TURN ON/OFF)
88 to 95	Scene 1 – 8 in bank 1
96 to 103	Scene 1 – 8 in bank 2
104 to 111	Scene 1 – 8 in bank 3
112 to 119	Scene 1 – 8 in bank 4
120 to 127	Scene 1 – 8 in bank 5
128 to 135	Scene 1 – 8 in bank 6
136 to 143	Scene 1 – 8 in bank 7
144 to 151	Scene 1 – 8 in bank 8
152 to 159	Scene 1 – 8 in bank 9
160 to 167	Scene 1 – 8 in bank 10
168 to 175	Scene 1 – 8 in bank 11

**TECHNICAL SPECIFICATION / TECNISCHE SPECIFICATIE / TECHNISCHE DATEN
/ ESPECIFICACIONES TÉCNICAS / SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES /
SPECYFIKACJA TECHNICZNA**

Rated voltage	: DC 9 – 12V, 300mA min.
DMX Connection	: 3-Pin XLR
MIDI Input	: 5-pin DIN
Function	: DMX
Dimensions per unit	: 520 x 190 x 80mm
Weight (per unit)	: 2.45 kg

The specifications are typical. The actual values can slightly change from one unit to the other. Specifications can be changed without prior notice.

The products referred to in this manual conform to the European Community Directives to which they are subject:

European Union

Tronios B.V.,
Bedrijvenpark Twente Noord 18,
7602KR Almelo, The Netherlands

2014/35/EU
2014/30/EU
2011/65/EC



United Kingdom

Tronios Ltd.,
130 Harley Street,
London W1G 7JU, United Kingdom

S.I. 2016:1101
S.I. 2016:1091
S.I. 2012:3032

