



BEAMZ
MADE
EAZY

V 1.0

154.152

BZ512P DMX CONTROLLER
USER MANUAL



INDEX

ENGLISH

PRODUCT OVERVIEW	4
PRODUCT OVERVIEW / INSTALLATION	5
CONFIGURATION	6
WARNINGS	40

NEDERLANDS

PRODUCTOVERZICHT	4
PRODUCTOVERZICHT / INSTALLATIE	10
CONFIGURATIE	11
WAARSCHUWINGEN	40

DEUTSCH

PRODUKTÜBERSICHT	4
PRODUKTÜBERSICHT / INSTALLATION	15
CONFIGURATION	16
WARNHINWEISE	40

ESPAÑOL

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	4
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO / INSTALACIÓN	20
CONFIGURACIÓN	21
ADVERTENCIAS	40

FRANÇAIS

DESCRIPTION DU PRODUIT	4
DESCRIPTION DU PRODUIT / INSTALLATION	25
CONFIGURATION	26
ERTISSEMENTS	40

POLSKI

OPIS PRODUKTU	4
OPIS PRODUKTU / INSTALACJA	30
KONFIGURACJA	31
OSTRZEŻENIA	40

CEŠTINA

POPIS PRODUKTU	4
POPIS PRODUKTU / INSTALACE	35
KONFIGURACE	36
VAROVÁNÍ	40

GB

NL

DE

ES

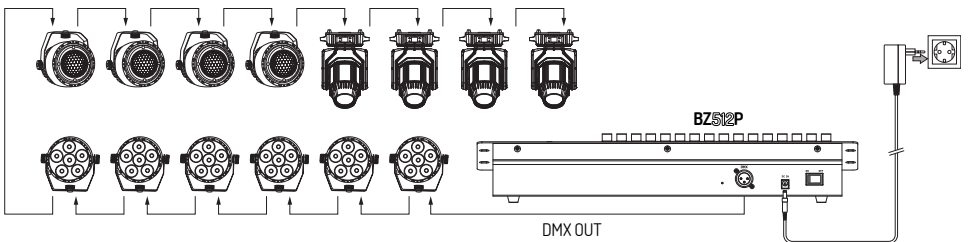
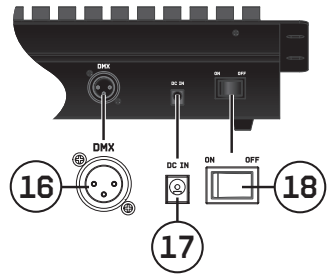
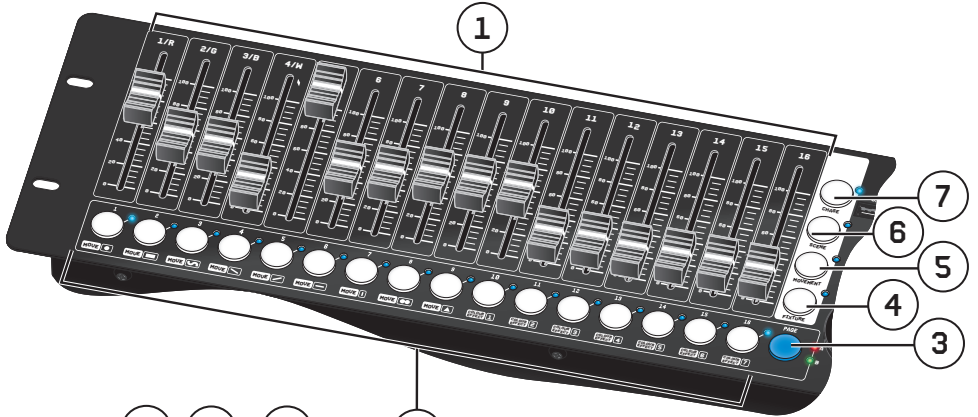
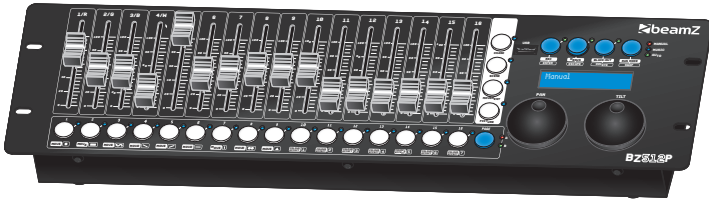
FR

PL

CZ



PRODUCT OVERVIEW



PRODUCT OVERVIEW / INSTALLATION

1. Faders 1 to 16

- Used to adjust the DMX output values of connected lighting fixtures.
- The current DMX value is shown on the display.
- Faders 1-4 control the brightness levels of the red, green, blue, and white LEDs of the connected fixtures.
- Fader 5 adjusts the overall master brightness.

2. Number Buttons 1 to 16 with LEDs

These buttons have dual functions depending on the selected mode.

Use the **PAGE** button to toggle between channel groups **1-16** and **17-32**.

- **FIXTURE**: Selects or deselects fixtures.
- **MOVEMENT**: Activates or deactivates movement patterns (**buttons 1-9**) or color effects (**buttons 10-16**).
- **SCENE**: Activates or deactivates stored lighting scenes.
- **CHASE**: Activates or deactivates chase sequences.

3. PAGE Button with LEDs

Switches the number buttons between the two channel groups 1-16 and 17-32.

- **LED A ON**: Channel group 1-16 is selected.
- **LED B ON**: Channel group 17-32 is selected.

4. FIXTURE Button with LED

When active (**LED ON**), the number buttons allow you to select or deselect fixtures.

• Also used to adjust fade-in time for the **RGBW** color channels in combination with the **PAN** wheel.

5. MOVEMENT Button with LED

When active (**LED ON**), the number buttons allow you to enable or disable movement patterns or color effects.

6. SCENE Button with LED

When active (**LED ON**), the number buttons allow you to enable or disable lighting scenes.

7. CHASE Button with LED

When active (**LED ON**), the number buttons allow you to enable or disable chase programs.

8. PAN Data Wheel

Controls the PAN movement of moving heads or scanners.
Also used for navigating and adjusting programming functions.

9. TILT Data Wheel

Controls the TILT movement of moving heads or scanners.
Also used for programming and menu navigation.

10. USB Port

For connecting a USB storage device to store or import data and firmware updates.

11. REC / ENTER Button with LED

- Long press: Activates or deactivates programming mode.
- Short press: Saves lighting scenes or chases and confirms menu selections.

12. MENU / ESC Button with LED

- Long press: Opens or exits the system settings.
- Short press: Cancels the current action or returns to the previous menu level.

13. BLACKOUT / DEL Button with LED

- Instantly sets all DMX channels to zero (turns off all connected fixtures).
- Deletes stored lighting scenes or chases.
- Inserts a scene into a chase sequence.

14. RUN MODE / SWAP Button with LEDs

Used to select the running mode for a chase program.

Press briefly to switch between modes:

- **MANUAL**: Advance chase steps manually using the **PAN** wheel.

- **MUSIC**: Chase steps run to the beat of music via the built-in microphone.
- **AUTO**: Chase steps run automatically at the set speed and fade time.
Also used to toggle parameters during movement-pattern editing.

15. Display

Shows operating information, active modes, DMX values, and menu settings.

16. DMX512 Output

3-pin XLR connector for connecting to the DMX input of the first lighting fixture.

17. Power Input

Connect the included power supply here.

18. Power On/Off Switch

INSTALLATION

⚠ Important: Always switch off the DMX controller before connecting or disconnecting any devices, or before changing existing connections.

Installation

Install the unit on a flat, stable surface or securely mount it in a 19" rack. When choosing the installation location, ensure there is adequate space around the unit for proper ventilation.

If installed in a rack, make sure heated air can circulate freely to prevent overheating.

Continuous overheating may cause permanent damage to the unit.

DMX512 Connection

Use only shielded, balanced DMX cables (2-core + screen) to connect the controller to fixtures, and from one fixture to the next.

- Connect the DMX OUTPUT of the controller to the DMX INPUT of the first lighting fixture.
- Connect the DMX OUTPUT of the first fixture to the DMX INPUT of the next fixture. Continue linking all fixtures in sequence (daisy-chain configuration).
- At the last fixture in the DMX chain, terminate the line using a DMX terminator. This prevents data reflection and signal loss.
 - For 3-pin connections, use DMX Terminator SKU: 177.942.
 - For 5-pin connections, use DMX Terminator SKU: 177.943.

If the DMX cable length exceeds 300 meters or the number of connected devices exceeds 32, use a DMX signal amplifier (booster) to ensure stable data transmission.

Connection to the Mains

Connect the supplied power adapter to the controller's DC power input, then plug the adapter into a suitable mains outlet.

Always disconnect the mains plug before changing any connections, relocating the controller, or if the unit will not be used for an extended period of time.

CONFIGURATION

Adjusting the DMX Start Address of Lighting Fixtures

Set the DMX start address of each connected lighting fixture according to the configuration below. If identical fixtures are to operate synchronously, assign them the same DMX start address. If fixtures should be controlled individually, assign each fixture a unique start address. For detailed instructions on setting DMX addresses, refer to the user manual of each fixture.

DEFAULT FIXTURE PATCH SETTINGS

Page	Fixture	DMX Start Address
1		001
2		019
3		037
4		055
5		073
6		091
7		109
8		127
9		145
10		163
11		181
12		199
13		217
14		235
15		253
16		271

A

Page	Fixture	DMX Start Address
17		289
18		307
19		325
20		343
21		361
22		379
23		397
24		415
25		433
26		451
27		469
28		487
29		505
30		(Blank)
31		(Blank)
32		(Blank)

B

DEFAULT FIXTURE PATCH SETTINGS

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

ADJUSTING DMX START ADDRESSES

Set the DMX start address for each connected fixture according to the required control configuration.

Use the **same address** for identical fixtures operating in sync. Use **different addresses** for fixtures that require independent control. Refer to the fixture's manual for address-setting instructions.

Manual Assignment of DMX Start Addresses

Assign DMX start addresses directly from the controller.

- Switch on the controller using the **power switch**.
 - The display shows **Manual**.
- Hold **MENU** for 2 seconds to open system settings.
- Select **"01. patch fixture"** with the **PAN Wheel** and press **ENTER**.
- The display shows **"PLEASE SELECT FIXTURE"**.
- Use **Number Buttons 1-16** to select a fixture (**LED lights on**).
- Press **SWAP** to choose **"DMX START ADDR"**.
 - If no address exists, **"NO PATCH ADDRESS"** is shown.
 - Existing addresses appear as **"ADR: 001#"**.
 - An assigned address shows **"!"** on the display.
- Adjust the address with the **PAN Wheel**.
- Press **ENTER** to save. **All LEDs flash** three times to confirm.
- Repeat for all required fixtures.
- Hold **MENU** for 2 seconds to exit System Settings.

Manual Assignment of DMX Channels

Assign fixture DMX channels to controller faders (**soft patch**).

Some channels must follow fixed mapping for integrated movement, color, and fade effects.

Assign **PAN/TILT** channels to **PAN** and **TILT** wheels.

Assign **RGBW + Dimmer** channels to **Faders 1-5**.

- Hold **MENU** for 2 seconds to open **System Settings**.
- Select **"01. PATCH FIXTURE"** and press **ENTER**.
- Choose a fixture with **Number Buttons 1-16**.
- Press **SWAP** to select **"FADE CHANL"**.

- Example: **CHANL: 1/R**
DMX Channel: 01

- Adjust with **PAN Wheel**, assign with **TILT Wheel**.
- Press **ENTER** to save (**all LEDs flash three times**).
- Repeat for other channels or fixtures.
- Exit **"System Settings"** by holding **MENU** for 2 seconds.

INVERTING OUTPUT VALUES

Invert individual output values if required.

- Hold **MENU** for 2 seconds to open **"System Settings"**.
- Select **"01. PATCH FIXTURE"** and press **ENTER**.
- Choose the fixture with the **Number Buttons 1-16**.
- Press **SWAP** to select **"FADER RESERVE"**.
- Adjust with **PAN wheel**, choose **"[YES]/[NO]"** with **TILT Wheel**.
 - "Yes"** inverts output values.
- Press **ENTER** to save (**all LEDs flash three times**).
- Repeat as needed; exit with **MENU**.

ASSIGNING THE FADE-IN FUNCTION

Enable or disable fade-in for RGBW channels (1-4) and the dimmer.

- Hold **MENU** for 2 seconds to open **"System Settings"**.
- Select **"01. PATCH FIXTURE"** and press **ENTER**.
- Choose a fixture with the **Number Buttons 1-16**.
- Press **SWAP** to select **"COLOR FADE"**.
- Select **"[YES]/[NO]"** with **TILT Wheel**.
- Press **ENTER** to save (**all LEDs flash three times**).
- Repeat for other fixtures; exit with **MENU**.

COPYING DEVICE SETTINGS

Copy all DMX parameters assigned to one fixture to another.

- Hold **MENU** for 2 seconds to open **System Settings**.
- Select **"01. PATCH FIXTURE"** using the **PAN Wheel**.
- Press **ENTER**. Press and hold the **Number Button** of the source fixture. While holding it, press the **Number Button** of the target fixture.

– The display shortly shows “COPY”.
Release both buttons to complete copying.

COPY

OPERATION

Switch on the controller using the rear **Power Switch**.
The unit starts in Manual Mode; the display shows “Manual” in the top line.
MANUAL ADJUSTMENT OF AN ILLUMINATION SCENE

Manual

An illumination scene stores DMX values for all channels, including PAN and TILT.

Press **FIXTURE (LED on)**.

Use Number **Buttons 1-16** to select fixtures.

– **LED on** = selected, **LED off** = deselected.

– To select a range (e.g. 1 to 8), press 1 and 8 simultaneously.

Adjust DMX values (0–255) using the **Faders** and, if required, the **PAN** or **TILT** Wheels.

– The display shows channel number and current DMX value.

To reach all 32 fixtures, switch channel pages with **PAGE**:

– **LED A on** = channels 1-16, **LED B on** = channels 17-32.

– Repeat steps 2–3 as required.

ADJUSTING AN ILLUMINATION SCENE WITH MOVEMENT OR COLOR EFFECTS

The internal effect generator provides 9 movement patterns and 7 color effects.

These effects can be saved together with other DMX values.

Press **FIXTURE** and select fixtures (**LED on**).

– Use **PAGE** to access channels 1-16 or 17-32.

Press **MOVEMENT (LED on)**.

Select the desired effect using movement patterns 1-16.

– Buttons 1-9: PAN/TILT movement patterns.

– Buttons 10-16: Color effects for LED fixtures.

Edit parameters as required:

– Press **SWAP** to toggle between parameters.

– Adjust with **PAN** or **TILT** Wheels.

• **MOVEMENT RANGE** – Set **PAN/TILT** range (1–100 %).

• **OFFSET** – Apply fine adjustment.

• **SPEED** – Set speed (1–100 %).

• **DELAY** – Set delay (0–30 s).

• For color effects (10–16): Adjust speed (1–100 %).

MEMORIZING ILLUMINATION SCENES

Up to 32 scenes can be stored. Each scene contains all channel values, PAN/TILT, movement, and color data.

Enter programming mode: hold **REC** until its **LED** lights.

Press **FIXTURE** and select fixtures.

Adjust DMX values and effects as desired (see previous sections).

Use **PAGE** to switch channel groups if necessary.

Deselect configured fixtures when finished.

Press **SCENE**, then **REC** to store.

Select memory bank (1–16) with **Number Buttons**.

– **LED A** = banks 1-16; **LED B** = banks 17-32.

– **LEDs** flash three times to confirm.

Repeat as required.

Exit programming mode by holding **REC** again.

CALLING STORED SCENES

Static scenes can only be recalled in “Manual” Mode

Manual

Ensure no fixtures are selected.

Press **SCENE (LED on)**.

Use Number Buttons 1-16 to select or deselect scenes.

– **LED on** = active; **LED off** = inactive.

– Use **PAGE** to access banks 17-32.

ADJUSTING FADE-IN TIME FOR COLOR CHANNELS

Set fade-in time for **RGBW (1-4)** and Dimmer channels.

Hold **FIXTURE**.

Turn **PAN** Wheel to set fade time (0–30 s).

– Display shows e.g. “**Fade 8,5s**”

Fade 8,5s

DELETING SCENES

Enter programming mode (**REC**, hold until **LED on**).

Press **SCENE (LED on)**.

Hold **DEL** and select the scene with **Number Buttons 1-16**.

– **LEDs** flash three times to confirm.

Exit programming mode (**REC**, hold until **LED off**).

PROGRAMMING AND STORING CHASES

Up to 32 chase memories are available.

Each chase can contain up to 100 steps, composed of stored scenes or newly created steps.

Chases can operate in Manual, Automatic, or Sound-Controlled mode.

Enter programming mode: hold **REC** until its **LED** lights.

Press **CHASE (LED on)**.

Select the desired chase memory with **Number Buttons 1-16**.

– Use **PAGE** to access banks 17–32.

– The display shows e.g. “**Chase01 Step001**”

Chase01 Step001

Press **FIXTURE (LED on)** and select fixtures to include.

Adjust the desired scene using **Faders** and **PAN/TILT** Wheels.

– The display shows channel number and DMX value.

CHANL: 1/R
DMX Channel: 01

Optionally, insert an existing Scene or Effect (**MOVEMENT** or **COLOR**) using the respective buttons.

Press **REC** to store the step.

– All **LEDs** flash three times.

– The display advances to “**Step002**”

Step002

Repeat steps 5-7 for each step (up to 100).

When finished, hold **ENTER** until Manual mode appears to exit programming.

INSERTING A SCENE INTO AN EXISTING CHASE

Enter programming mode (**REC**, hold until **LED** lights).

Press **CHASE (LED on)** and select the desired chase.

– The display shows chase number and step count.

Use **PAN** Wheel to select the position for the new step.

Press **MENU (LED)** above the button lights.

Select the scene to insert (**SCENE** + **Number Button**).

Press **REC** to save the updated chase.

– **LEDs** flash three times to confirm.

Repeat as required.

Hold **ENTER** to exit programming.

PLAYING A CHASE

Chases must be programmed before playback.

They can run in **Manual**, **Sound**, or **Auto** mode.

Mode status is shown by the **LEDs** before **RUN MODE**.

Ensure no fixtures or scenes are selected.

Press **CHASE (LED on)**.

Use **Number Buttons 1-16** to select chases.

– Active chase **LED** flashes.

– Up to 5 chases can run simultaneously.

– Display shows e.g. “**Chase01 Step001**”

Chase01 Step001

Press **RUN MODE** to select operation mode:

MANUAL – Step through using the **PAN** Wheel.

MUSIC – Steps follow the beat via internal microphone.

• Adjust sound sensitivity (0–100 %) by holding **RUN MODE** and turning **TILT** Wheel.

AUTO – Steps advance automatically.

• Adjust Wait Time (scene duration) using **PAN** Wheel (0.1 s–10 min).

• Adjust Fade Time using **TILT** Wheel (0–30 s).

When multiple chases are active, the last selected chase is adjustable.

– To switch control, hold its **Number Button** until the **LED** flashes.

To stop a chase, press its **Number Button (LED off)**.

FADE-IN ADJUSTMENT FOR COLOR CHANNELS

Set fade-in time for **RGBW (1-4)** and **Dimmer** channels during chase playback.

HOLD FIXTURE.

Turn **PAN** Wheel to adjust fade time (0–30 s).
– Display shows e.g. “**Fade 8,5s**”.

Fade 8,5s

OVERWRITING CHANNELS DURING PLAYBACK

DMX values can be adjusted manually during chase playback. This enables real-time corrections without reprogramming.

Press **FIXTURE**.

Select fixtures (**Number Buttons 1–16**).

Adjust DMX values using **Faders** and **PAN/TILT** Wheels.

Use **PAGE** to switch channel groups if required.

DELETING A CHASE

Enter programming mode (**REC**, hold until **LED** lights).

Press **CHASE (LED on)**.

Hold **DEL** and select the chase to delete (**Number Buttons 1–16**).

– **LEDs flash** three times to confirm.

Exit programming (**REC**, hold until **LED off**).

BLACKOUT FUNCTION

The blackout function temporarily disables light output without stopping active fades or chases.

All DMX channels are set to zero while the function is active.

Press **BLACK OUT/DEL** to activate.

– **LED** above the button **flashes**.

– All output channels go to zero.

Press **BLACK OUT/DEL** again to deactivate.

– **LED** turns **off**.

– Output channels return to previous values.

In System Settings, select whether blackout affects all channels or only the dimmer.

AFTER USE

Switch off the controller using the rear power switch.

Disconnect the power supply from the mains to prevent unnecessary consumption.

Store the device in a clean, dry environment.

SYSTEM SETTINGS

The system settings allow configuration of controller functions, data management, and operation modes.

Accessing System Settings

Hold **MENU** for 2 seconds to open System Settings.

– Display shows “**01. PATCH FIXTURE**”

01. Patch Fixture

Use **PAN** Wheel to browse menu items.

Press **ENTER** to select an item.

Adjust values with **PAN** Wheel and confirm with **ENTER**.

Press **ESC** briefly to cancel and return to the previous level.

Hold **MENU** for 2 seconds to save and exit.

AVAILABLE SETTINGS:

Menu Item	Function
01. Patch Fixture	DMX configuration
02. Reset Factory	Restore factory defaults
03. Delete All Fixture Patch	Clear all DMX address
04. Fade Mode	Select fade behavior
05. RDM DMX Address Setup	Manage RDM device address assignment
06. Data Backup	Save data to USB
07. Data Load	Load data from USB
08. Send Fixture Update File	Firmware update
09. Blackout Mode	Define blackout behavior

RESET FACTORY (RESET TO FACTORY SETTINGS)

Restores all parameters to factory settings.

Select “**02. Reset Factory**” and press **ENTER**.

02. Reset Factory

Use **PAN** Wheel to select **[YES]**.

Confirm with **ENTER**.

– Display shows “**Reset Factory please wait!**”

Reset Factory
Please wait

– Confirm with **OK** when complete.

DELETE ALL FIXTURE PATCH

Deletes all DMX address and channel assignments.

Select “**03. Delete All Fixture Patch**”.

03. Delete All
Fixture Patch

and press **ENTER**.

Select **[YES]** and confirm with **ENTER**.

– Display shows **SAVE OK** and returns to main menu.

FADE MODE

Defines whether fade applies to all channels or only **PAN/TILT** wheels.

Select “**04. Fade Mode**” and press **ENTER**.

04. Fade Mode

Use **PAN** wheel to select **[ALL CHANNELS]** or **[ONLY PAN/TILT]**.

Confirm with **ENTER (SAVE OK)**.

RDM DMX ADDRESS SETUP

Identifies and configures RDM devices on the DMX network.

Select “**05. RDM DMX Address Setup**”

05. RDM DMX
Address Setup

and press **ENTER**.

Select **[YES]** and confirm.

– Controller scans for RDM devices “**DISCOVER COUNT ###**”

Select a device with **PAN** Wheel.

DISCOVER COUNT ###

– “**Device info DMX address**”

Device info
DMX address

Adjust address using **TILT** Wheel, confirm with **ENTER**.

Press **SWAP** to display the device’s UID.

Press **BLACK OUT** to trigger Identify mode on the selected fixture.

Press **ESC** to return to main menu.

Note:

- RDM (Remote Device Management) allows bidirectional communication via the DMX line (pins 1 and 2).
- RDM-compatible and standard DMX devices can share the same line.
- DMX splitters used must support RDM.

DATA BACKUP

Saves current settings (DMX, scenes, and chases) to a USB device.

Connect a FAT32 USB device (≤32 GB) to the controller.

Select “**06. Data Backup**” and press **ENTER**.

06. Data Backup

Select **[YES]** and confirm.

Press a **Number Button (1–16)** to choose a memory slot.

– The display shows “**progress bar**”.

FILE: 1

– Each slot is stored as a .PRO file in the folder DMX Move Control 512 on the USB root.

After saving, the controller returns to the main menu.

Tips:

- Use only FAT32-formatted drives.
- If the USB is not recognized, restart the controller.

DATA LOAD

Imports previously saved data from a USB drive.

Connect a USB device containing data in DMX Move Control 512 folder.

Select “**07. Data Load**” and press **ENTER**.

07. Data Load

Press a **Number Button (1–16)** to select file.

– **LED on** = data available.

Wait for the progress bar to finish.

Controller returns to main menu automatically.

BLACKOUT MODE

Defines which channels are affected by the **BLACK OUT** button.

Select “**09. Blackout Mode**” and press **ENTER**.

09. Blackout Mode

Choose:

[ALL CHANNELS] – all outputs go to zero.

[ONLY DIMMER] – only dimmer channels are affected.

Confirm with **ENTER (SAVE OK)**.

FIRMWARE UPDATE

The controller firmware can be updated to improve performance, add new functions, or correct errors.

Always install the latest firmware version for best operation.

Update Procedure

Download Firmware on our product page at www.beamz.com

Download the latest firmware package

Prepare USB Device

Use a FAT32-formatted USB drive (max. 32 GB).

Create a folder named DMX Move Control 512 in the root directory.

Copy and extract the firmware file into this folder.

Connect USB Drive

Insert the prepared USB drive into the controller's USB Port.

Power Down

Disconnect the controller from the mains.

Enter Update Mode

Press and hold **REC**, **BLACK OUT**, and **RUN MODE** simultaneously.

Power On

Switch on the controller while holding the buttons.

After approximately 3 seconds, the display shows:

"PRESS ANY BUTTON TO UPDATE"



Start Update

Release all buttons.

Press any button to begin the update.

The progress bar will display the update status.

Restart Controller

Once the display confirms completion, power off the unit and turn it back on.

The update is now finished.

The USB drive can be safely removed.

Update Notes

- Do not power off or remove the USB drive during update.
- Only use official firmware files from www.beamz.com.
- After updating, verify all DMX configurations and scenes.

PRODUCTOVERZICHT / INSTALLATIE

1. Faders 1 t/m 16

- Worden gebruikt om de DMX-uitgangswaarden van aangesloten armaturen aan te passen.
- De huidige DMX-waarde wordt op het display weergegeven.
- Faders 1-4 regelen de helderheidsniveaus van de rode, groene, blauwe en witte LEDs van de aangesloten armaturen.
- Fader 5 past de algemene masterhelderheid aan.

2. Nummer knoppen 1 t/m 16 met LEDs

Deze knoppen hebben dubbele functies, afhankelijk van de geselecteerde modus. Gebruik de **PAGE**-knop om te schakelen tussen kanaalgroepen **1-16** en **17-32**.

- **FIXTURE:** Selecteert of deactiveert armaturen.
- **MOVEMENT:** Activeert of deactiveert bewegingspatronen (**knoppen 1-9**) of kleureffecten (**knoppen 10-16**).
- **SCENE:** Activeert of deactiveert opgeslagen lichtscènes.
- **CHASE:** Activeert of deactiveert chasesequenties.

3. PAGE-knop met LEDs

Schakelt de nummer toetsen tussen de twee kanaalgroepen **1-16** en **17-32**.

- **LED A ON:** Kanaalgroep 1-16 is geselecteerd.
- **LED B ON:** Kanaalgroep 17-32 is geselecteerd.

4. FIXTURE-knop met LED

- Wanneer actief (**LED ON**), kunnen de nummer toetsen worden gebruikt om armaturen te selecteren of te deselecteren.
- Wordt ook gebruikt om de fade-in tijd van de **RGBW**-kleurkanalen aan te passen in combinatie met het **PAN**-wiel.

5. MOVEMENT-knop met LED

Wanneer actief (**LED ON**), kunnen de Number Buttons worden gebruikt om bewegingspatronen of kleureffecten in- of uit te schakelen.

6. SCENE-knop met LED

Wanneer actief (**LED ON**), kunnen de Number Buttons worden gebruikt om lichtscènes in- of uit te schakelen.

7. CHASE-knop met LED

Wanneer actief (**LED ON**), kunnen de Number Buttons worden gebruikt om chaseprogramma's te activeren of te deactiveren.

8. PAN Data Wheel

Regelt de PAN-beweging van moving heads of scanners.

Wordt ook gebruikt voor navigatie en het aanpassen van programmeerfuncties.

9. TILT Data Wheel

Regelt de TILT-beweging van moving heads of scanners.

Wordt eveneens gebruikt voor programmering en menunavigatie.

10. USB-poort

Voor het aansluiten van een USB-opslagapparaat om data en firmware-updates op te slaan of te importeren.

11. REC / ENTER-knop met LED

- Lang ingedrukt: Activeert of deactiveert de programmeermodus.
- Kort ingedrukt: Slaat scènes of chases op en bevestigt menuselecties.

12. MENU / ESC-knop met LED

- Lang ingedrukt: Opent of verlaat de systeeminstellingen.
- Korte ingedrukt: Annuleert de huidige actie of gaat terug naar het vorige menuniveau.

13. BLACKOUT / DEL-knop met LED

- Zet onmiddellijk alle DMX-kanalen op nul (alle aangesloten armaturen gaan uit).
- Verwijdert opgeslagen lichtscènes of chases.
- Voegt een scène in binnen een chase-sequentie.

14. RUN MODE / SWAP-knop met LEDs

Wordt gebruikt om de afspeelmodus van een chaseprogramma te selecteren.

Druk kort om tussen de modi te schakelen:

- **MANUAL:** Doorloop chasestappen handmatig met het PAN-wiel.
- **MUSIC:** Chasestappen volgen de beat via de ingebouwde microfoon.

- **AUTO:** Chasestappen verlopen automatisch met de ingestelde snelheid en fade-tijd. Wordt ook gebruikt om parameters te wisselen tijdens het bewerken van MOVEMENT-patronen.

15. Display

Toont bedrijfsinformatie, actieve modi, DMX-waarden en menu-instellingen.

16. DMX512 Output

3-pins XLR-connector voor aansluiting op de DMX-input van de eerste armatuur.

17. Power Input

Sluit hier de meegeleverde voedingsadapter aan.

18. Power On/Off Switch

INSTALLATIE

- ⚠ **Belangrijk:** Schakel de DMX-controller altijd uit voordat u apparaten aansluit, loskoppelt of bestaande verbindingen wijzigt.

Installatie

Installeer de unit op een vlakke, stabiele ondergrond of monteer deze veilig in een 19"-rack.

Zorg voor voldoende vrije ruimte rondom de unit voor een goede ventilatie.

Bij rackmontage moet warme lucht vrij kunnen circuleren om oververhitting te voorkomen.

Aanhoudende oververhitting kan permanente schade veroorzaken.

DMX512-aansluiting

Gebruik uitsluitend afgeschermde, gebalanceerde DMX-kabels (2-aderig + afscherming).

Verbinding:
Verbind de DMX OUTPUT van de controller met de DMX INPUT van de eerste armatuur.

Verbind de DMX OUTPUT van de eerste armatuur met de DMX INPUT van de volgende armatuur.

Go zo door in volgorde (daisy-chain configuratie).

Sluit op het laatste armatuur in de keten een DMX terminator aan om signaalreflectie te voorkomen.

– 3-pins: DMX Terminator SKU 177942

– 5-pins: DMX Terminator SKU 177943

Als de totale DMX-kabellengte meer dan 300 meter bedraagt of het aantal apparaten meer dan 32, gebruik dan een DMX booster voor een stabiele gegevensoverdracht.

Aansluiten op het lichtnet

Sluit de meegeleverde voedingsadapter aan op de DC-input van de controller en steek vervolgens de stekker in een geschikt stopcontact.

Koppel het netsnoer altijd los voordat u verbindingen wijzigt, de unit verplaatst of wanneer het apparaat langere tijd niet wordt gebruikt.

CONFIGURATIE

Het DMX-startadres van verlichtingsarmaturen aanpassen

Stel het DMX-startadres in van elke aangesloten lampe volgens de onderstaande configuratie.

Als identieke armaturen synchroon moeten werken, wijs ze dan hetzelfde DMX-startadres toe.

Als wedstrijden individueel moeten worden gecontroleerd, ken dan elke wedstrijd een uniek startadres toe.

Voor gedetailleerde instructies voor het instellen van DMX-adressen, raadpleeg de gebruikershandleiding van elk armatuur.

STANDAARD INSTELLINGEN VOOR FIXTURE PATCH

Page	Fixture	DMX Start Address
	1	001
	2	019
	3	037
	4	055
	5	073
	6	091
	7	109
	8	127
A	9	145
	10	163
	11	181
	12	199
	13	217
	14	235
	15	253
	16	271

Page	Fixture	DMX Start Address
	17	289
	18	307
	19	325
	20	343
	21	361
	22	379
	23	397
	24	415
B	25	433
	26	451
	27	469
	28	487
	29	505
	30	(Blank)
	31	(Blank)
	32	(Blank)

STANDAARD INSTELLINGEN VOOR FIXTURE PATCH

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

DMX-STARTADRESSEN INSTELLEN

Stel het DMX-startadres in voor elke aangesloten armatuur volgens de vereiste besturingsconfiguratie.

Gebruik hetzelfde adres voor identieke armaturen die synchroon moeten werken.
Gebruik verschillende adressen voor armaturen die afzonderlijke besturing vereisen.
Raadpleeg de handleiding van het armatuur voor de juiste adresinstellingen.

DMX-startadressen instellen vanaf de controller

- Zet de controller aan met de **aan/uit-schakelaar**.
 - Het display toont "Handmatig"
- Houd **MENU** 2 seconden ingedrukt om systeeminstellingen te openen.
 - Manual
 - System settings
- Selecteer "01. patch fixture" met het **PAN Wiel** en druk op **ENTER**.
 - 01. Patch Fixture
- Het display toont "SELECTEER ARMATUUR"
 - PLEASE SELECT FIXTURE
- Gebruik **Nummerknoppen 1-16** om een armatuur te selecteren (**LED-lampen aan**).
- Druk op **SWAP** om "DMX START ADDR" te kiezen.
 - DMX START ADDR
 - Als er geen adres bestaat, wordt "NO PATCH ADRES" weergegeven.
 - NO PATCH ADDRESS
 - ADR: 001*
 - ADR: 001*
 - !
- Pas het adres aan met het **PAN Wiel**.
- Druk op **ENTER** om op te slaan. **Alle LED's knipperen drie keer** om het te bevestigen.
- Herhaal dit voor alle verplichte wedstrijden.
- Houd **MENU** 2 seconden ingedrukt om de systeeminstellingen te verlaten.

Handmatige toewijzing van DMX-kanalen

Wijs fixture DMX-kanalen toe aan controllerfadere (**soft patch**).
Sommige kanalen moeten een vaste mapping volgen voor geïntegreerde beweging, kleur en fade-effecten.

Wijs **PAN/TILT-KANALEN** toe aan **PAN-** en **TILT-wielen**.

Wijs **RGBW + Dimmer-kanalen** toe aan **faders 1-5**.

- Houd **MENU** 2 seconden ingedrukt om de **systeeminstellingen** te openen.
 - System settings
- Selecteer "01. PATCH FIXTURE" en druk op **ENTER**.
 - 01. Patch Fixture
- Kies een lamp met **Nummerknoppen 1-16**.
 - FADER CHANL
- Druk op **SWAP** om "FADE CHANL" te selecteren.

-Voorbeeld: **CHANL: 1/R**
DMX Channel: 01

- Aanpassen met **PAN Wiel**, toewijzen met **TILT Wiel**.
- Druk op **ENTER** om op te slaan (**alle LED's knipperen drie keer**).
- Herhaal voor andere kanalen of armaturen.
- Verlaat "Systeeminstellingen" door **MENU** 2 seconden **ingedrukt te houden**.
 - System settings

INVERTEREN VAN UITVOERWAARDEN

- Draai individuele uitvoerwaarden om indien nodig.
- Houd **MENU** 2 seconden ingedrukt om "Systeeminstellingen" te openen.
 - System settings
 - Selecteer "01. PATCH FIXTURE" en druk op **ENTER**.
 - 01. Patch Fixture
 - Kies het lampstuk met de **Nummerknoppen 1-16**.
 - FADER REVERSE
 - Druk op **SWAP** om "FADER RESERVE" te selecteren.
 - [YES]/[NO]
 - YES
 - Stel aan met **PAN Wiel**, kies "[JA]/[NEE]" met **TILT Wiel**.
 - [YES]/[NO]
 - YES
- "Ja" keert de uitvoerwaarden om.
- Druk op **ENTER** om op te slaan (**alle LED's knipperen drie keer**).
 - Herhaal indien nodig; verlaat met **MENU**.

HET TOEWIJZEN VAN DE FADE-IN FUNCTIE

- Zet of schakel fade-in in voor RGBW-kanalen (1-4) en de dimmer uit.
- Houd **MENU** 2 seconden ingedrukt om "Systeeminstellingen" te openen.
 - System settings
 - Selecteer "01. PATCH FIXTURE" en druk op **ENTER**.
 - 01. Patch Fixture
 - Kies een armatuur met de **Nummerknoppen 1-16**.
 - COLOR FADE
 - Druk op **SWAP** om "COLOR FADE" te selecteren.
 - [YES]/[NO]
 - [YES]/[NO]
 - Selecteer "[JA]/[NEE]" met draaischijf.
 - Druk op **ENTER** om op te slaan (**alle LED's knipperen drie keer**).
 - Herhaal voor andere wedstrijden; verlaat met **MENU**.

APPARAATINSTELLINGEN KOPIËREN

- Kopieer alle DMX-parameters die aan de ene lamp zijn toegewezen naar de andere.
- Houd **MENU** 2 seconden ingedrukt om Systeeminstellingen te openen.
- "01. PATCH FIXTURE" met behulp van het **PAN wiel** **01. Patch Fixture** en druk op **ENTER**. Druk op de **Number-knop** van de bronarmatuur.
- Terwijl je het vasthoudt, druk je op de **Nummerknop** van het doellampje.

- Het display toont kort "COPY".

Laat beide knoppen los om het kopiëren te voltooien.

COPY

OPERATIE

Schakel de controller aan met de achterste **aan/uit-schakelaar**.

De eenheid start in Handmatige modus; het display toont "**Handmatig**" bovenaan.

Manual

HANDMATIGE AANPASSING VAN EEN VERLICHTINGSSCÈNE

Een illumination scene slaat DMX-waarden op voor alle kanalen, inclusief **PAN** en **TILT**.

Druk op **FIXTURE (LED aan)**.

Gebruik **Numerknoppen 1-16** om de vaste onderdelen te selecteren.

- **LED aan** = geselecteerd, **LED uit** = uitgeschakeld.

- Om een bereik te selecteren (bijv. 1 tot 8), druk gelijktijdig op 1 en 8.

Stel DMX-waarden (0-255) aan met de **Faders** en, indien nodig, de **PAN** of **TILT** Wiels.

- Het display toont kanaalnummer en de huidige DMX-waarde.

Om alle 32 wedstrijden te bereiken, wissel kanaalpagina's met **PAGE**:

- **LED A** aan = kanalen 1-16, **LED B** aan = kanalen 17-32.

- Herhaal stappen 2-3 indien nodig.

EEN VERLICHTINGSSCÈNE AANPASSEN MET BEWEGINGS- OF KLEUREFFECTEN

De interne effectgenerator levert 9 bewegingspatronen en 7 kleureffecten.

Deze effecten kunnen samen met andere DMX-waarden worden opgeslagen.

Druk op **ARMATUUR** en selecteer armaturen (**LED aan**).

- Gebruik **PAGE** om toegang te krijgen tot kanalen 1-16 of 17-32.

Druk op **BEWEGING (LED aan)**.

Selecteer het gewenste effect met Cijferknoppen 1-16.

- Knoppen 1-9: PAN/TILT bewegingspatronen.

- Knoppen 10-16: Kleureffecten voor LED-armaturen.

Bewerk parameters indien nodig:

- Druk op **SWAP** om tussen parameters te schakelen.

- Stel af met **PAN-** of **DRAAISCHIJFEN**.

• **BEWEGINGSBEREIK** - Stel **PAN/TILT-BEREIK** in (1-100%).

• **OFFSET** - Pas fijne afstelling toe.

• **SNELHEID** - Ingestelde snelheid (1-100%).

• **VERTRAGING** - Stel vertraging in (0-30 s).

• Voor kleureffecten (10-16): Pas snelheid aan (1-100%).

HET MEMORISEREN VAN VERLICHTINGSSCÈNES

Er kunnen tot 32 tafereelen worden opgeslagen. Elke scène bevat alle kanaalwaarden, PAN/TILT, beweging en kleurgegevens.

Begin in programmeermodus: houd **REC** ingedrukt tot het **LED-licht** opgaat.

Druk op **FIXTURE** en selecteer armaturen.

Pas DMX-waarden en -effecten aan zoals gewenst (zie **eerdere secties**).

Gebruik **PAGE** om indien nodig van kanaalgroep te wisselen.

Selecteer geconfigureerde wedstrijden uit als je klaar bent.

Druk op **SCENE**, daarna **REC** om op te slaan.

Selecteer geheugenbank (1-16) met **Cijferknoppen**.

- **LED A** = banken 1-16; **LED B** = banken 17-32.

- **LED's** knipperen drie keer om het te bevestigen.

Herhaal dit indien nodig.

Verlaat de programmeermodus door **REC** opnieuw ingedrukt te houden.

OPGESLAGEN SCÈNES AANROEPEN

Statische scènes kunnen alleen worden teruggeroepen in de "**Handmatige**" modus

Manual

Zorg ervoor dat er geen vaste onderdelen zijn geselecteerd.

Druk op **SCENE (LED aan)**.

Gebruik Numerknoppen 1-16 om scènes te selecteren of te deselecteren.

- **LED aan** = actief; **LED uit** = inactief.

- Gebruik **PAGE** om toegang te krijgen tot banken 17-32.

FADE-IN TIJD AANPASSEN VOOR KLEURKANALEN

Stel de fade-in tijd in voor **RGBW (1-4)** en Dimmer-kanalen.

Houd **FIXTURE** vast.

Draai **AAN HET PAN/WIEL** om de fade-tijd in te stellen (0-30 s).

- Display toont bijvoorbeeld "**Fade 8,5s**"

Fade 8,5s

SCÈNES VERWIJDEREN

Ga in programmeermodus (**REC**, houd vast tot de **LED** aangaat).

Druk op **SCENE (LED aan)**.

Houd **DEL** ingedrukt en selecteer de scène met **Cijferknoppen 1-16**.

- **LED's knipperen** drie keer om het te bevestigen.

Sluit de programmeermodus uit (**REC**, houd vast tot de **LED** uitgaat).

PROGRAMMEREN EN OPSLAAN VAN CHASES

Er zijn tot 32 achtervolgingsherinneringen beschikbaar.

Elke achtervolging kan tot 100 stappen bevatten, bestaande uit opgeslagen scènes of nieuw gemaakte stappen.

Chases kunnen in handmatige, automatische of geluidgestuurde modus werken.

Begin in programmeermodus: houd **REC** ingedrukt tot het **LED-licht** opgaat.

Druk op **CHASE (LED aan)**.

Selecteer het gewenste achtervolgingsgeheugen met **Cijferknoppen 1-16**.

- Gebruik **PAGE** om toegang te krijgen tot banken 17-32.

- Het display toont bijvoorbeeld "**Chase01 STEP001**"

Chase01 Step001

Druk op **ARMATUUR (LED aan)** en selecteer armaturen om op te nemen.

Stel de gewenste scène aan met faders en **PAN/TILT** wiels.

- Het display toont kanaalnummer en DMX-waarde.

CHANL: 1/R
DMX Channel: 01

Optioneel kunt u een bestaande scène of effect (**BEWEGING** of **KLEUR**) invoeren met de bijbehorende knoppen.

Druk op **REC** om de stap op te slaan.

- Alle **LED's knipperen** drie keer.

- Het display gaat over naar "**Step002**"

Step002

Herhaal stappen 5-7 voor elke stap (tot 100).

Als je klaar bent, houd **ENTER** ingedrukt totdat de handmatige modus verschijnt om de programmering te verlaten.

EEN SCÈNE INVOEGEN IN EEN BESTAANDE ACHTERVOLGING

Ga in programmeermodus (**REC**, ingedrukt houden tot de **LED** oplicht).

Druk op **CHASE (LED aan)** en selecteer de gewenste chase.

- Het display toont het achtervolgingsnummer en het aantal stappen.

Gebruik **PAN WIEL** om de positie voor de nieuwe stap te selecteren.

Druk op **MENU (LED** boven de knoemplampjes).

Selecteer de scène die je wilt invoegen (**SCENE + Nummerknop**).

Druk op **REC** om de bijgewerkte achtervolging op te slaan.

- **LED's knipperen** drie keer om het te bevestigen.

Herhaal dit indien nodig.

Houd **ENTER** ingedrukt om programmering te verlaten.

EEN ACHTERVOLGING SPELEN

Chases moeten vóór het afspelen worden geprogrammeerd.

Ze kunnen draaien in **handmatige**, **geluids-** of **automatische** modus.

De status van de modus wordt weergegeven door de **LED's** naast **RUN MODE**.

Zorg ervoor dat er geen vaste onderdelen of scènes zijn geselecteerd.

Druk op **CHASE (LED aan)**.

Gebruik **Numerknoppen 1-16** om achtervolgingen te selecteren.

- Actieve achtervolgings-LED-flitsen.

- Tot 5 achtervolgingen kunnen gelijktijdig plaatsvinden.

- Display toont bijvoorbeeld "**Chase01 STEP001**"

Chase01 Step001

Druk op **RUN MODE** om de bedieningsmodus te selecteren:

HANDLEIDING - Stap door het PAN Wiel.

MUZIEK - Stappen volgen de beat via een interne microfoon.

• Stel de geluidsgevoeligheid aan (0-100 %) door **RUN MODE** ingedrukt te houden en het draaischijf te draaien.

AUTO - Stappen stappen automatisch verplaatsen.

• Pas de wachttijd (sceneduur) aan met **PAN Wiel** (0,1 s-10 min).

• Fade-tijd aanpassen met het **DRAAISCHIJF** (0-30 s).

Wanneer meerdere achtervolgingen actief zijn, is de laatst geselecteerde achtervolging instelbaar.

- Om van besturing te wisselen, houd je de **Numerknop** ingedrukt totdat de **LED** knippert.

Om een achtervolging te stoppen, druk je op de **Numerknop (LED uit)**.

FADE-IN AANPASSING VOOR KLEURKANALEN

Stel de fade-in tijd in voor **RGBW (1-4)** en Dimmer-kanalen tijdens chase playback.

HOUD FIXTURE VAST.

Draai **HET PANWIEL** om de fade-tijd (0-30 s) aan te passen.
– Display toont bijvoorbeeld "**Fade 8,5s**".

Fade 8,5s

KANALEN OVERSCHRIJVEN TIJDENS HET AFSPLEN

DMX-waarden kunnen handmatig worden aangepast tijdens het afspelen van de achtervolging.

Dit maakt realtime correcties mogelijk zonder herprogrammering.
Druk op **FIXTURE**.

Selecteer wedstrijden (**Nummerknoppen 1-16**).

Pas DMX-waarden aan met faders en **PAN/TILT** Wiels.

Gebruik **PAGE** om van kanaalgroep te wisselen indien nodig.

EEN ACHTERVOLGING VERWIJDEREN

Ga in programmeermodus (**REC**, ingedrukt houden tot de **LED oplicht**).

Druk op **CHASE (LED aan)**.

Houd **DEL** ingedrukt en selecteer de chase om te verwijderen (**Nummerknoppen 1-16**).

– **LED's knipperen** drie keer om het te bevestigen.

Afsluiten van programmeren (**REC**, vasthouden tot de **LED uitgaat**).

BLACKOUT-FUNCTIE

De blackout-functie schakelt tijdelijk de lichtopbrengst uit zonder actieve fades of chases te stoppen.

Alle DMX-kanalen zijn op nul gezet terwijl de functie actief is.

Druk op **BLACK OUT/DEL** om te activeren.

– **LED** boven de knop **knippert**.

– Alle uitgangskanalen gaan naar nul.

Druk opnieuw op **BLACK OUT/DEL** om te deactiveren.

– **LED** gaat uit.

– Uitgangskanalen keren terug naar eerdere waarden.

Selecteer in Systeeminstellingen of blackout alle kanalen betreft of alleen de dimmer.

NA GEBRUIK

Zet de controller uit met de achterste aan/uit-schakelaar.

Koppel de voeding van het elektriciteitsnet om onnodig verbruik te voorkomen.

Bewaar het apparaat in een schone, droge omgeving.

SYSTEEMINSTELLINGEN

De systeeminstellingen maken configuratie van controllerfuncties, gegevensbeheer en bedieningsmodi mogelijk.

Toegang tot Systeeminstellingen

Houd **MENU 2** seconden ingedrukt om Systeeminstell **01. Patch Fixture**

– Het display toont "**01. PATCH ARMATURE**".

Gebruik **PAN** Wiel om menu-items te bekijken.

Druk op **ENTER** om een item te selecteren.

Pas waarden aan met **PAN** Wiel en bevestig met **ENTER**.

Druk kort op **ESC** om te annuleren en terug te keren naar het vorige niveau.

Houd **MENU 2** seconden ingedrukt om te slaan en af te sluiten.

AVAILABLE SETTINGS:

Menu Item	Function
01. Patch Fixture	DMX-configuratie
02. Reset Factory	Herstel fabriekinstellingen
03. Delete All Fixture Patch	Wis alle DMX-adressen
04. Fade Mode	Select fade-gedrag
05. RDM DMX Address Setup	RDM DMX adrestoewijzing
06. Data Backup	Instellingen naar USB laden
07. Data Load	Laad instellingen van USB
08. Send Fixture Update File	Firmware update
09. Blackout Mode	Definieer blackout gedrag

FABRIEKINSTELLINGEN RESETTEN [RESET NAAR FABRIEKINSTELLINGEN]

Herstelt alle parameters naar de fabriekinstellingen. **02. Reset Factory**

Selecteer "**02. Factory resetten**" en druk op **ENTER**.

Gebruik **PAN** Wiel om [JA] te selecteren.

Bevestig met **ENTER**.

– Beeld toont "**Fabriek resetten, even wachten**".

Reset Factory
Please wait

– Bevestig met **OK** als het voltooid is.

VERWIJDER ALLE FIXTURE-PATCHEN

Verwijdert alle DMX-adressen en kanaaltoewijzingen.

Selecteer "**03. Verwijder alle armatuurpatches**".

en druk op **ENTER**.

03. Delete All
Fixture Patch

Selecteer [**YES**] en bevestig met **ENTER**.

– Het display toont **SAVE OK** en keert terug naar het hoofdmenu.

FADE-MODUS

Bepaalt of fade op alle kanalen geldt of alleen op **PAN/TILT** wielen.

Selecteer "**04. Fade Mode**" en druk op **ENTER**.

Gebruik het **PAN** wiel om [**ALLE KANALEN**] of [**ALLEEN PAN/TILT**] te selecteren.

Bevestig met **ENTER (SAVE OK)**.

04. Fade Mode

RDM DMX-ADRESOPSTELLING

Identificeert en configureert RDM-apparaten op het DMX-netwerk.

Selecteer "**05. RDM DMX-adres instellen**"

en druk op **ENTER**.

05. RDM DMX
Address Setup

Selecteer [**YES**] en bevestig.

– Controller scant naar RDM-apparaten "**ONTDEK AANTAL ###**".

Selecteer een apparaat met **PAN** Wiel.

DISCOVER COUNT ###

– "**Apparaat informatie DMX-adres**".

Device info
DMX adress

Pas het adres aan met **TILT** Wiel, bevestig met **ENTER**.

Druk op **SWAP** om de UID van het apparaat weer te geven.

Druk op **BLACK OUT** om de identificatiemodus op het geselecteerde lampje te activeren.

Druk op **ESC** om terug te keren naar het hoofdmenu.

Opmerking:

RDM (Remote Device Management) maakt tweerichtingscommunicatie mogelijk via de DMX-lijn (pinnen 1 en 2).

RDM-compatibele en standaard DMX-apparaten kunnen dezelfde lijn delen.

DMX-splitters die worden gebruikt, moeten RDM ondersteunen.

DATA-BACK-UP

Slaat de huidige instellingen (DMX, scènes en chases) op een USB-apparaat.

Verbind een FAT32 USB-apparaat (≤32 GB) met de controller.

Selecteer "**06. Data Backup**" en druk op **ENTER**.

Selecteer [**YES**] en bevestig.

Druk op een **Nummerknop (1-16)** om een geheugenstap te kiezen.

– Het display toont "**voortgangsbalk**".

FILE 1

– Elke slot wordt opgeslagen als een .PRO-bestand in de map DMX Move Control 512 op de USB-root.

Na het opslaan keert de controller terug naar het hoofdmenu.

Tips:

Gebruik alleen FAT32-geformatteerde schijven.

Als de USB niet wordt herkend, start dan de controller opnieuw op.

DATALOAD

Importeert eerder opgeslagen gegevens van een USB-stick.

Sluit een USB-apparaat aan met gegevens in de DMX Move Control 512-map.

Selecteer "**07. Data Load**" en druk op **ENTER**.

07. Data Load

Druk op een **Cijferknop (1-16)** om het bestand te selecteren.

– **LED aan** = beschikbare data.

Wacht tot de voortgangsbalk klaar is.

De controller keert automatisch terug naar het hoofdmenu.

BLACKOUT-MODUS

Definieert welke kanalen worden beïnvloed door de **BLACK OUT**-knop.

Selecteer "**09. Blackout Mode**" en druk op **ENTER**.

09. Blackout Mode

Kiezen:

[**ALLE KANALEN**] – alle uitgangen gaan naar nul.

[**ALLEEN DIMMER**] – alleen dimmerkanalen worden beïnvloed.
Bevestig met **ENTER (SAVE OK)**.

FIRMWARE-UPDATE

De firmware van de controller kan worden bijgewerkt om de prestaties te verbeteren, nieuwe functies toe te voegen of fouten te corrigeren.
Installeer altijd de nieuwste firmwareversie voor de beste werking.

Updateprocedure

Download de firmware op onze productpagina op www.beamz.com

Download het nieuwste firmwarepakket

Bereid het USB-apparaat voor

Gebruik een FAT32-geformatteerde USB-stick (maximaal 32 GB).

Maak een map aan met de naam DMX Move Control 512 in de rootmap.

Kopieer en pak het firmwarebestand uit in deze map.

Verbind de USB-stick

Steek de voorbereide USB-stick in de USB-poort van de controller.

Uitschakelen

Koppel de controller los van het net.

Begin in de updatemodus

Druk tegelijkertijd op **REC**, **BLACK OUT** en **RUN MODE**.

Power On

Zet de controller aan terwijl je de knoppen ingedrukt houdt.

Na ongeveer 3 seconden toont het display:

"DRUK OP EEN WILLEKEURIGE KNOP OM TE UPDATEN"

PRESS ANY BUTTON
TO UPDATE

Start Update

Laat alle knoppen los.

Druk op een willekeurige knop om de update te starten.

De voortgangsbalk toont de updatestatus.

Herstart Controller

Zodra het display bevestigt dat het is voltooid, zet je het apparaat uit en zet je het weer aan.

De update is nu afgerond.

De USB-stick kan veilig worden verwijderd.

Updatenotities

Schakel de USB-stick niet uit of verwijder deze niet tijdens de update.

Gebruik alleen officiële firmwarebestanden van www.beamz.com.

Controleer na het updaten alle DMX-configuraties en scènes.

PRODUKTÜBERSICHT/ INSTALLATION

1. Fader 1 bis 16

- Wird zur Anpassung der DMX-Ausgangswerte angeschlossener Leuchten verwendet.
- Der aktuelle DMX-Wert wird auf dem Display angezeigt.
- Die Fader 1-4 steuern die Helligkeit der roten, grünen, blauen und weißen LEDs der angeschlossenen Leuchten.
- Fader 5 passt die Gesamtmasterhelligkeit an.

2. Zahlentasten 1 bis 16 mit LEDs

- Diese Tasten haben je nach gewähltem Modus mehrere Funktionen. Mit der **PAGE**-Taste wechseln Sie zwischen den Kanalgruppen **1-16** und **17-32**.
- **FIXTURE**: Wählt oder deselektiert Armaturen.
 - **MOVEMENT**: Aktiviert/Deaktiviert Bewegungsmuster (**Tasten 1-9**) oder Farbeffekte (**Tasten 10-16**).
 - **SCENE**: Aktiviert/Deaktiviert gespeicherte Beleuchtungsszenen.
 - **CHASE**: Aktiviert/Deaktiviert Chase-Sequenzen.

3. PAGE-Taste mit LEDs

- Wechselt die Zahlentasten zwischen den beiden Kanalgruppen 1-16 und 17-32.
- **LED A EIN**: Kanalgruppe 1-16 aktiv.
 - **LED B EIN**: Kanalgruppe 17-32 aktiv.

4. FIXTURE-Taste mit LED

- Wenn aktiv (**LED EIN**), können mit den Zahlentasten Leuchten ausgewählt oder abgewählt werden.
- Wird ebenfalls verwendet, um die Fade-In-Zeit der **RGBW**-Kanäle mithilfe des PAN-Wheels einzustellen.

5. MOVEMENT-Taste mit LED

- Wenn aktiv (**LED EIN**), ermöglichen die Zahlentasten das Ein-/Ausschalten von Bewegungsmustern oder Farbeffekten.

6. SCENE-Taste mit LED

- Wenn aktiv (**LED EIN**), ermöglichen die Zahlentasten das Ein-/Ausschalten gespeicherter Szenen.

7. CHASE-Taste mit LED

- Wenn aktiv (**LED EIN**), ermöglichen die Zahlentasten das Aktivieren oder Deaktivieren von Chase-Programmen.

8. PAN Data Wheel

- Steuert die PAN-Bewegung von Moving Heads oder Scannern. Wird ebenfalls zur Navigation und zur Anpassung von Parametern verwendet.

9. TILT Data Wheel

- Steuert die TILT-Bewegung von Moving Heads oder Scannern. Wird ebenfalls für Programmierung und Menünavigation verwendet.

10. USB-Anschluss

- Zum Anschließen eines USB-Speichers, um Daten oder Firmware-Updates zu speichern oder zu importieren.

11. REC/ENTER-Taste mit LED

- Langer Druck: Aktiviert oder deaktiviert den Programmiermodus.
- Kurzer Druck: Speichert Szenen oder Chases und bestätigt Menüauswahlen.

12. MENU/ESC-Taste mit LED

- Langer Druck: Öffnet oder verlässt die Systemeinstellungen.
- Kurzer Druck: Bricht die aktuelle Aktion ab oder kehrt zum vorherigen Menü zurück.

13. BLACKOUT/DEL-Taste mit LED

- Setzt sofort alle DMX-Kanäle auf Null (schaltet alle angeschlossenen Leuchten aus).
- Löscht gespeicherte Szenen oder Chases.
- Wird beim Einfügen einer Szene in eine Chase-Sequenz verwendet.

14. RUN MODE / SWAP-Taste mit LEDs

- Wird verwendet, um den Laufmodus eines Chase-Programms auszuwählen. Mit kurzem Druck wechseln Sie zwischen:
- **MANUELL**: Schritte werden manuell über das PAN-Wheel ausgeführt.

- **MUSIC**: Schritte folgen dem Beat über das eingebaute Mikrofon.
- **AUTO**: Schritte laufen automatisch mit eingestellter Geschwindigkeit und Fade-Zeit.

Wird ebenfalls verwendet, um Parameter während der Bearbeitung von Bewegungsmustern umzuschalten.

15. Display

Zeigt Betriebsinformationen, aktive Modi, DMX-Werte und Menüeinstellungen an.

16. DMX512-Anschluss

3-poliger XLR-Anschluss zum Verbinden mit dem DMX-Eingang der ersten Leuchte.

17. Netzanschluss

Hier wird das mitgelieferte Netzteil angeschlossen.

18. Ein-/Ausschalter

INSTALLATION

⚠ Wichtig: Schalten Sie den DMX-Controller immer aus, bevor Sie Geräte anschließen, trennen oder bestehende Verbindungen verändern.

Installation

Installieren Sie das Gerät auf einer ebenen, stabilen Oberfläche oder montieren Sie es sicher in einem 19"-Rack.

Achten Sie darauf, dass ausreichend Platz zur Belüftung vorhanden ist. Wenn das Gerät im Rack montiert ist, stellen Sie sicher, dass warme Luft frei zirkulieren kann, um Überhitzung zu vermeiden. Dauerhafte Überhitzung kann Schäden verursachen.

DMX512-Verkabelung

Verwenden Sie ausschließlich abgeschirmte, symmetrische DMX-Kabel (2 Adern + Schirm).

Verkabelung:

- DMX OUT des Controllers → DMX IN der ersten Leuchte.
- DMX OUT der ersten Leuchte → DMX IN der nächsten Leuchte.
- Fahren Sie so in Reihe fort (Daisy-Chain-Konfiguration).
- Am letzten Gerät der Kette muss ein DMX-Terminator verwendet werden, um Signalreflexionen zu vermeiden.
 - 3-polig: DMX Terminator SKU 177.942
 - 5-polig: DMX Terminators SKU 177.943

Wenn die Kabellänge über 300 m oder die Anzahl der Geräte über 32 liegt, verwenden Sie einen DMX-Booster.

Netzanschluss

Schließen Sie das mitgelieferte Netzteil an den DC-Eingang des Controllers an und verbinden Sie es anschließend mit einer geeigneten Steckdose.

Trennen Sie den Netzstecker, bevor Sie Anschlüsse ändern, das Gerät bewegen oder es längere Zeit nicht verwenden.

CONFIGURATION

Anpassung der DMX-Startadresse von Beleuchtungsarmaturen

Stellen Sie die DMX-Startadresse jeder angeschlossenen Leuchte gemäß der untenstehenden Konfiguration ein. Wenn identische Leuchten synchron betrieben werden sollen, weisen Sie ihnen dieselbe DMX-Startadresse zu. Wenn die Spielpläne einzeln gesteuert werden sollten, weisen Sie jedem Spiel eine eindeutige Startadresse zu. Für detaillierte Anweisungen zur Einstellung von DMX-Adressen siehe das Benutzerhandbuch jeder Leuchte.

STANDARD-FIXTURE-PATCH-EINSTELLUNGEN

Page	Fixture	DMX Start Address
1		001
2		019
3		037
4		055
5		073
6		091
7		109
8		127
9		145
10		163
11		181
12		199
13		217
14		235
15		253
16		271

Page	Fixture	DMX Start Address
17		289
18		307
19		325
20		343
21		361
22		379
23		397
24		415
25		433
26		451
27		469
28		487
29		505
30		(Blank)
31		(Blank)
32		(Blank)

DEFAULT FIXTURE PATCH SETTINGS

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

A

B

ANPASSEN DER DMX-STARTADRESSEN

Stellen Sie die DMX-Startadresse für jedes angeschlossene Fixture entsprechend der benötigten Steuerkonfiguration ein.

Verwenden Sie **dieselbe Adresse** für identische Fixtures, die synchron betrieben werden.
Verwenden Sie **unterschiedliche Adressen** für Fixtures, die eine unabhängige Steuerung erfordern.
Ziehen Sie für die Adressierung die Bedienungsanleitung des Fixtures zurate.

Manuelle Zuweisung von DMX-Startadressen

Weisen Sie DMX-Startadressen direkt über den Controller zu.

- Schalten Sie den Controller mit dem **Netzschalter** ein. **Manual**
- Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die **System Settings** zu öffnen. **System settings**
- Wählen Sie „**01. PATCH FIXTURE**“ mit dem **PAN Wheel** und drücken Sie **ENTER**. **01. Patch Fixture**
- Das Display zeigt „**PLEASE SELECT FIXTURE**“.
– Verwendete Adressen erscheinen als „**ADR: 001***“.
– Eine zugewiesene Adresse wird mit „**!**“ im Display markiert. **ADR: 001***
- Passen Sie die Adresse mit dem **PAN Wheel** an.
- Drücken Sie **ENTER**, um zu speichern. **Alle LEDs blinken dreimal** zur Bestätigung.
- Wiederholen Sie dies für alle benötigten Fixtures.
- Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die System Settings zu verlassen.

Manuelle Zuweisung von DMX-Kanälen

Weisen Sie Fixture-DMX-Kanäle den Fadern des Controllers zu (**Soft Patch**). Einige Kanäle müssen einer festen Zuordnung folgen, um integrierte Bewegungs-, Farb- und Fade-Effekte zu ermöglichen.

- Weisen Sie **PAN/TILT**-Kanäle den **PAN**- und **TILT** Wheels zu.
Weisen Sie **RGBW + Dimmer**-Kanäle den Fadern **1-5** zu.
- Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die System Settings zu öffnen.
 - Wählen Sie „**01. PATCH FIXTURE**“ und drücken Sie **ENTER**. **01. Patch Fixture**
 - Wählen Sie ein Fixture mit den **Number Buttons 1-16**.
 - Drücken Sie **SWAP** um „**FADE CHANL**“ auszuwählen.

– Beispiel: **CHANL: 1/R**
DMX Channel: 01

- Passen Sie mit dem **PAN Wheel** an, weisen Sie mit dem **TILT Wheel** zu.
- Drücken Sie **ENTER**, um zu speichern (**alle LEDs blinken dreimal**).
- Wiederholen Sie dies für andere Kanäle oder Fixtures.
- Verlassen Sie die **System Settings**, indem Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt halten. **System settings**

INVERTIEREN VON AUSGANGSWERTEN

Invertieren Sie bei Bedarf einzelne Ausgangswerte.

- Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die **System Settings** zu öffnen. **System settings**
- Wählen Sie „**01. PATCH FIXTURE**“ und drücken Sie **ENTER**. **01. Patch Fixture**
- Wählen Sie das Fixture mit den **Number Buttons 1-16**.
- Drücken Sie **SWAP**, um „**FADER RESERVE**“ auszuwählen. **FADER REVERSE**
- Passen Sie mit dem **PAN Wheel** an und wählen Sie **[YES]/[NO]** mit dem **TILT Wheel**. **[YES]/[NO]**
- „**YES**“ invertiert die Ausgangswerte. **YES**
- Drücken Sie **ENTER**, um zu speichern (**alle LEDs blinken dreimal**).
- Wiederholen Sie dies bei Bedarf; verlassen Sie das Menü mit **MENU**.

ZUWEISEN DER FADE-IN-FUNKTION

Aktivieren oder deaktivieren Sie Fade-In für RGBW-Kanäle (1-4) und den Dimmer.

- Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die **System Settings** zu öffnen. **System settings**
- Wählen Sie „**01. PATCH FIXTURE**“ und drücken Sie **ENTER**. **01. Patch Fixture**
- Wählen Sie das Fixture mit den **Number Buttons 1-16**.
- Drücken Sie **SWAP**, um „**COLOR FADE**“ auszuwählen. **COLOR FADE**
- Wählen Sie **[YES]/[NO]** mit dem **TILT Wheel**. **[YES]/[NO]**
- Drücken Sie **ENTER**, um zu speichern (**alle LEDs blinken dreimal**).
- Wiederholen Sie dies für andere Fixtures; verlassen Sie das Menü mit **MENU**.

KOPIEREN VON GERÄTEEINSTELLUNGEN

Kopieren Sie alle einem Fixture zugewiesenen DMX-Parameter auf ein anderes Fixture. Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die **System Settings** zu öffnen. „**01. PATCH FIXTURE**“ mit dem **PAN Wheel** **01. Patch Fixture** und drücken Sie **ENTER**. Drücken und halten Sie die **Number Button** des

BETRIEB

Schalten Sie den Controller mit dem rückseitigen **Netzschalter** ein.
Das Gerät startet im Manual Mode; in der oberen Zeile des Displays wird **„Manual“** angezeigt. COPY

MANUELLE ANPASSUNG EINER LICHTSITUATION (ILLUMINATION SCENE) EINE ILLUMINATION SCENE SPEICHERT DMX-WERTE FÜR ALLE KANÄLE, EINSCHLIEßLICH PAN UND TILT.

Drücken Sie **FIXTURE (LED an)**.

Verwenden Sie **Number Buttons 1-16**, um Fixtures auszuwählen. Manual

– **LED an** = ausgewählt, **LED aus** = nicht ausgewählt.

– Um einen Bereich auszuwählen (z. B. 1 bis 8), drücken Sie **1** und **8** gleichzeitig.

Passen Sie DMX-Werte (0–255) mit den **Fadern** und ggf. den **PAN-** oder **TILT Wheels an**.

– Das Display zeigt die Kanalnummer und den aktuellen DMX-Wert.

Um alle 32 Fixtures zu erreichen, wechseln Sie mit **PAGE** die Kanal-Seiten:

– **LED A an** = Kanäle 1-16, **LED B an** = Kanäle 17-32.

– Wiederholen Sie Schritte 2-3 nach Bedarf.

ANPASSEN EINER LICHTSITUATION MIT BEWEGUNGS- ODER FARBEFFEKTEN Der interne Effektgenerator stellt 9 Bewegungsmuster und 7 Farbeffekte zur Verfügung.

Diese Effekte können zusammen mit anderen DMX-Werten gespeichert werden.

Drücken Sie **FIXTURE** und wählen Sie Fixtures aus (**LED an**).

– Verwenden Sie **PAGE**, um auf **Kanäle 1-16** bzw. **17-32** zuzugreifen.

Drücken Sie **MOVEMENT (LED an)**.

Wählen Sie den gewünschten Effekt mit den **Number Buttons 1-16**.

– Tasten 1-9: **PAN/TILT**-Bewegungsmuster.

– Tasten 10-16: Farbeffekte für LED-Fixtures.

Passen Sie Parameter nach Bedarf an:

– Drücken Sie **SWAP**, um zwischen den Parametern zu wechseln.

– Stellen Sie mit **PAN-** oder **TILT Wheels** ein.

- **MOVEMENT RANGE** – Legt den **PAN/TILT**-Bereich fest (1-100 %).
- **OFFSET** – Feinabstimmung.
- **SPEED** – Geschwindigkeit einstellen (1-100 %).
- **DELAY** – Verzögerung einstellen (0-30 s).
- Für Farbeffekte (10-16): Geschwindigkeit einstellen (1-100 %).

SPEICHERN VON LICHTSZENEN (MEMORIZING ILLUMINATION SCENES)

Es können bis zu 32 Szenen gespeichert werden. Jede Szene enthält alle Kanalwerte, PAN/TILT-, Bewegungs- und Farbdaten.

Wechseln Sie in den Programmiermodus, indem Sie **REC** gedrückt halten, bis die **LED leuchtet**. Drücken Sie **FIXTURE** und wählen Sie Fixtures aus. Passen Sie DMX-Werte und Effekte nach Wunsch an (**siehe vorherige Abschnitte**).

Verwenden Sie **PAGE**, um bei Bedarf die Kanalgruppen zu wechseln.

Deselektieren Sie die konfigurierten Fixtures, wenn Sie fertig sind.

Drücken Sie **SCENE**, dann **REC**, um zu speichern.

Wählen Sie einen Speicherplatz (1-16) mit den **Number Buttons**.

– **LED A** = Bänke 1-16; **LED B** = Bänke 17-32.

– **LEDs blinken dreimal** zur Bestätigung.

Wiederholen Sie dies nach Bedarf.

Verlassen Sie den Programmiermodus, indem Sie **REC** erneut gedrückt halten.

AUFRUFEN GESPEICHERTER SZENEN

Statische Szenen können nur im **Manual Mode** aufgerufen werden.

Stellen Sie sicher, dass keine Fixtures ausgewählt sind.

Drücken Sie **SCENE (LED an)**.

Verwenden Sie **Number Buttons 1-16**, um Szenen zu aktivieren oder zu deaktivieren.

– **LED an** = aktiv; **LED aus** = inaktiv.

– Verwenden Sie **PAGE**, um auf die Bänke 17-32 zuzugreifen. Manual

ANPASSEN DER FADE-IN-ZEIT FÜR FARBKANÄLE

teilen Sie die Fade-In-Zeit für **RGBW**-Kanäle (1-4) und **Dimmer**-Kanäle ein. Halten Sie **FIXTURE** gedrückt.

Drehen Sie das **PAN Wheel**, um die Fade-Zeit einzustellen (0-30 s).

– Das Display zeigt z. B. **„Fade 8,5s“**.

LÖSCHEN VON SZENEN

Wechseln Sie in den Programmiermodus (**REC**, gedrückt halten, bis die **LED leuchtet**). Drücken Sie **SCENE (LED an)**. Halten Sie **DEL** gedrückt und wählen Sie die zu löschende Szene mit den **Number Buttons**. Fade 8,5s
– **LEDs blinken dreimal** zur Bestätigung.

Verlassen Sie den Programmiermodus (**REC**, gedrückt halten, bis die **LED erlischt**).

PROGRAMMIEREN UND SPEICHERN VON CHASES

Es stehen bis zu 32 Chase-Speicherplätze zur Verfügung.

Jeder Chase kann bis zu 100 Schritte enthalten, bestehend aus

gespeicherten Szenen oder neu erstellten Schritten.

Chases können im Manual-, Auto- oder Sound-gesteuerten Modus laufen.

Wechseln Sie in den Programmiermodus (halten Sie **REC**, bis die **LED leuchtet**).

Drücken Sie **CHASE (LED an)**.

Wählen Sie den gewünschten Chase-Speicher mit den **Number Buttons 1-16**.

– Verwenden Sie **PAGE**, um auf die Bänke 17-32 zuzugreifen.

– Das Display zeigt z. B. **„Chase01 STEP001“**.

Drücken Sie **FIXTURE (LED an)** und wählen Sie die aufzunehmenden Fixtures.

Stellen Sie die gewünschte Szene mit den Fadern und **PAN/TILT Wheels** ein.

– Das Display zeigt Kanalnummer und DMX-Wert. Chase01 Step001

Optional können Sie eine vorhandene Szene oder einen Effect

(**MOVEMENT** oder **COLOR**) über die entsprechenden Tasten einfügen.

Drücken Sie **REC**, um den Schritt zu speichern.

– **Alle LEDs blinken dreimal**.

– Das Display springt auf **„Step002“**. CHAN1: 1/R
DMX Channel: 01

Wiederholen Sie die Schritte 5-7 für jeden weiteren Schritt (bis zu 100).

Wenn Sie fertig sind, halten Sie **ENTER** gedrückt, bis der Manual Mode

erscheint, um die Programmierung zu verlassen.

INSEINFÜGEN EINER SZENE IN EINEN BESTEHENDEN CHASE

Wechseln Sie in den Programmiermodus (**REC**, gedrückt halten, bis die **LED leuchtet**). Step002

Drücken Sie **CHASE (LED an)** und wählen Sie den gewünschten Chase.

– Das Display zeigt Chasenummer und Anzahl der Steps.

Wählen Sie mit dem **PAN Wheel** die Position für den neuen Step.

Drücken Sie **MENU (LED über der Taste leuchtet)**.

Wählen Sie die einzufügende Szene (**SCENE + Number Button**).

Drücken Sie **REC**, um den aktualisierten Chase zu speichern.

– **LEDs blinken dreimal** zur Bestätigung.

Wiederholen Sie dies nach Bedarf.

Halten Sie **ENTER**, um die Programmierung zu verlassen.

ABSPIELEN EINES CHASE

Chases müssen vor dem Abspielen programmiert werden.

Sie können im **Manual**-, **Music**- oder **Auto-Modus** laufen.

Der aktuelle Modus wird durch die **LEDs** neben **RUN MODE** angezeigt.

Stellen Sie sicher, dass keine Fixtures oder Szenen ausgewählt sind.

Drücken Sie **CHASE (LED an)**.

Verwenden Sie **Number Buttons 1-16**, um Chases auszuwählen.

– Die **LED** des aktiven Chase blinkt.

– Es können bis zu 5 Chases gleichzeitig laufen.

– Das Display zeigt z. B. **„Chase01 STEP001“**.

Drücken Sie **RUN MODE**, um den Betriebsmodus zu wählen:

• **MANUAL** – Schritte werden mit dem PAN Wheel manuell weitergeschaltet.

• **MUSIC** – Schritte folgen dem Beat über das interne Mikrofon.

– Stellen Sie die Sound Sensitivity (0-100 %) ein, indem Sie **RUN MODE**

gedrückt halten und das TILT Wheel drehen.

• **AUTO** – Schritte laufen automatisch. Chase01 Step001

– Stellen Sie die **Wait Time** (Szenendauer) mit dem **PAN Wheel** ein (0,1 s-10 min).

– Stellen Sie die Fade Time mit dem **TILT Wheel** ein (0-30 s).

Wenn mehrere Chases aktiv sind, ist der zuletzt ausgewählte Chase

derjenige, der angepasst werden kann.

– Um die Kontrolle zu wechseln, halten Sie die entsprechende **Number**

Button, bis die **LED** blinkt.

– Um einen Chase zu stoppen, drücken Sie seine **Number Button (LED aus)**.

FADE-IN-ANPASSUNG FÜR FARBKANÄLE

Stellen Sie die Fade-In-Zeit für **RGBW-Kanäle (1-4)** und **Dimmer-Kanäle** während der Chase-Wiedergabe ein.

LOAD FIXTURE

Drehen Sie das **PAN Wheel**, um die Fade-Zeit einzustellen (0-30 s).
– Das Display zeigt z. B. **"Fade 8,5s"**.

ÜBERSCHREIBEN VON KANÄLEN WÄHREND DER WIEDERGABE

DMX-Werte können während der Chase-Wiedergabe manuell angepasst werden. Dies ermöglicht Korrekturen in Echtzeit, ohne eine Neu-Programmierung. Drücken Sie **FIXTURE**.

Wählen Sie Fixtures mit den **Number Buttons 1-16** aus. **Fade 8,5s**
Passen Sie DMX-Werte mit den Fadern und den **PAN/TILT Wheels** an.
Verwenden Sie **PAGE**, um bei Bedarf zwischen Kanalgruppen zu wechseln.

LÖSCHEN EINES CHASE

Wechseln Sie in den Programmiermodus (**REC**, gedrückt halten, bis die **LED leuchtet**). Drücken Sie **CHASE (LED an)**.
Halten Sie **DEL** gedrückt und wählen Sie den zu löschenden Chase mit den **Number Buttons 1-16** aus.
– Die **LEDs blinken dreimal** zur Bestätigung.
Beenden Sie den Programmiermodus (**REC**, gedrückt halten, bis die **LED erlischt**).

BLACKOUT-FUNKTION

Die Blackout-Funktion deaktiviert vorübergehend die Lichtausgabe, ohne aktive Fades oder Chases zu stoppen.
Alle DMX-Kanäle werden auf Null gesetzt, solange die Funktion aktiv ist. Drücken Sie **BLACK OUT/DEL**, um die Funktion zu aktivieren.
– Die **LED** über der Taste **blinkt**.
– Alle Ausgangskanäle gehen auf Null.
Drücken Sie **BLACK OUT/DEL** erneut, um die Funktion zu deaktivieren.
– Die **LED erlischt**.
– Die Ausgangskanäle kehren zu ihren vorherigen Werten zurück.
In den System Settings können Sie auswählen, ob Blackout alle Kanäle oder nur den Dimmer betrifft.

NACH DEM GEBRAUCH

Schalten Sie den Controller über den rückseitigen Netzschalter aus.
Trennen Sie die Stromversorgung vom Netz, um unnötigen Energieverbrauch zu vermeiden. Lagern Sie das Gerät in einer sauberen, trockenen Umgebung.

SYSTEM SETTINGS

Die System Settings ermöglichen die Konfiguration von Controllerfunktionen, die Datenverwaltung und die Betriebsmodi.

Aufrufen der System Settings

Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um die System Settings zu öffnen.
– Das Display zeigt **"01. Patch Fixture"**.
Verwenden Sie das **PAN Wheel**, um durch die Menüpunkte zu blättern.
Drücken Sie **ENTER**, um einen Menüpunkt auszuwählen.
Passen Sie Werte mit dem **PAN Wheel** an und bestätigen Sie mit **ENTER**.
Drücken Sie **ESC** kurz, um abzubrechen und zur vorherigen Ebene zurückzukehren.
Halten Sie **MENU** 2 Sekunden lang gedrückt, um zu speichern und das Menü zu verlassen. **01. Patch Fixture**

VERFÜGBARE EINSTELLUNGEN

Menüpunkt	Funktion
01. Patch Fixture	DMX-Konfiguration
02. Reset Factory	Werkseinstellungen wiederherstellen
03. Delete All Fixture Patch	Alle DMX-Adressen löschen
04. Fade Mode	Fade-Verhalten auswählen
05. RDM DMX Address Setup	RDM DMX Adresszuweisung
06. Data Backup	Einstellungen auf USB speichern
07. Data Load	TB FACTORY SETTINGS Einstellungen mit USB laden
08. Send Fixture Update File	Werkseinstellungen zurück und drücken Sie ENTER
09. Blackout Mode	Blackout-Verhalten definieren

bestätigen Sie mit **ENTER**.
– Das Display zeigt **"Reset Factory please wait"**.
– Bestätigen Sie mit **OK**, wenn der Vorgang abgeschlossen ist.

DELETE ALL FIXTURE PATCH

Löscht alle DMX-Adressen und Kanalzuweisungen.
Wählen Sie **"03. Delete All Fixture Patch"** und drücken Sie **ENTER**.
Wählen Sie **[YES]** und bestätigen Sie mit **ENTER**.
– Das Display zeigt **SAVE OK** und kehrt zum Hauptmenü zurück.

FADE MODE

Legt fest, ob Fade auf alle Kanäle oder nur auf **PAN/TILT Wheels** angewendet wird. Wählen Sie **"04. Fade Mode"** und drücken Sie **ENTER**.
Wählen Sie mit dem **PAN Wheel [ALL CHANNELS]** oder **Fixture Patch** und bestätigen Sie mit **ENTER (SAVE OK)**.

RDM DMX ADDRESS SETUP

Identifiziert und konfiguriert RDM-Geräte im DMX-Netzwerk.
Wählen Sie **"05. RDM DMX Address Setup"** und drücken Sie **ENTER**.
Wählen Sie **[YES]** und bestätigen Sie.
– Der Controller scannt nach RDM-Geräten: **"DISCOVER COUNT ###"**.
Wählen Sie ein Gerät mit dem **PAN Wheel**.
– Das Display zeigt z. B. **"Device info DMX address"**.
Passen Sie die Adresse mit dem **TILT Wheel** an und bestätigen Sie mit **ENTER**.
Drücken Sie **SWAP**, um die UID des Geräts anzuzeigen.
Drücken Sie **BLACK OUT**, um den Identifizierungsmodus des ausgewählten Fixtures zu starten.
Drücken Sie **ESC**, um zum Hauptmenü zurückzukehren. **Device info DMX address**

Hinweis:

- RDM (Remote Device Management) ermöglicht eine bidirektionale Kommunikation über die DMX-Leitung (Pins 1 und 2).
- RDM-kompatible und Standard-DMX-Geräte können dieselbe Leitung nutzen.
- Verwendete DMX-Splitter müssen RDM unterstützen.

DATA BACKUP

Speichert die aktuellen Einstellungen (DMX, Scenes und Chases) auf einem USB-Gerät.

Schließen Sie ein FAT32-formatiertes USB-Gerät (≤ 32 GB) an den Controller an.

Wählen Sie **"06. Data Backup"** und drücken Sie **ENTER**.

Wählen Sie **[YES]** und bestätigen Sie.

Drücken Sie eine **Number Button (1-16)**, um einen Speicherplatz auszuwählen.

– Das Display zeigt eine **Fortschrittsanzeige („progress bar“)**.

– Jeder Slot wird als **.PRO**-Datei im Ordner **DMX Move Control 512** im Root-Verzeichnis des USB-Geräts gespeichert.

Nach dem Speichern kehrt der Controller zum Hauptmenü zurück.

Tipp:

- Verwenden Sie nur FAT32-formatierte USB-La **FILE# 1**

- Wenn der USB-Stick nicht erkannt wird, starten Sie den Controller neu.–

DATA LOAD

Importiert zuvor gespeicherte Daten von einem USB-Stick.
Schließen Sie ein USB-Gerät an, das Daten im Ordner DMX Move Control 512 enthält.

Wählen Sie **„07. Data Load“** und drücken Sie **ENTER**.

Drücken Sie eine **Number Button** (1–16), um eine Datei auszuwählen.
– **LED on** = Daten verfügbar.

Warten Sie, bis die Fortschrittsanzeige abgeschlossen ist.

Der Controller kehrt automatisch ins Hauptmenü zurück. Imports
previously saved data from a USB drive.

Connect a USB device containing data in DMX Move **07. Data Load**

Select **“07. Data Load”** and press **ENTER**.

Press a **Number Button** (1–16) to select file.

– **LED on** = data available.

Wait for the progress bar to finish.

Controller returns to main menu automatically.

BLACKOUT MODE

Definiert, welche Kanäle von der **BLACK OUT**-Taste beeinflusst werden.

Wählen Sie **„09. Blackout Mode“** und drücken Sie **ENTER**.

Wählen Sie:

• **[ALL CHANNELS]** – alle Ausgänge gehen auf Null.

• **[ONLY DIMMER]** – nur Dimmerkanäle werden beeinflusst.

Bestätigen Sie mit **ENTER (SAVE OK)**.

FIRMWARE UPDATE

Die Firmware des Controllers kann aktualisiert werden **09. Blackout Mode**
verbessern, neue Funktionen hinzuzufügen oder Fehler zu beheben.

Installieren Sie stets die neueste Firmware-Version für den besten Betrieb.

Update Procedure

Laden Sie die Firmware auf unserer Produktseite unter www.beamz.com herunter.

Laden Sie das neueste Firmware-Paket herunter.

USB-Gerät vorbereiten

Verwenden Sie einen FAT32-formatierten USB-Stick (max. 32 GB).

Erstellen Sie im Root-Verzeichnis einen Ordner mit dem Namen DMX Move Control 512.

Kopieren und entpacken Sie die Firmware-Datei in diesen Ordner.

USB-Gerät anschließen

Stecken Sie den vorbereiteten USB-Stick in den USB-Port des Controllers.

Power Down

Trennen Sie den Controller vom Stromnetz.

Update Mode starten

Drücken und halten Sie **REC, BLACK OUT** und **RUN MODE** gleichzeitig.

Power On

Schalten Sie den Controller ein, während Sie die Tasten gedrückt halten.

Nach etwa 3 Sekunden zeigt das Display:

“PRESS ANY BUTTON TO UPDATE”

Start Update

Lassen Sie alle Tasten los.

Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Update zu starten.

Die Fortschrittsanzeige zeigt den Update-Status **PRESS ANY BUTTON TO UPDATE**

Controller neu starten

Sobald das Display den Abschluss bestätigt, schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.

Das Update ist jetzt abgeschlossen.

Der USB-Stick kann sicher entfernt werden.

Update Notes

- Schalten Sie das Gerät während des Updates nicht aus und entfernen Sie den USB-Stick nicht.
- Verwenden Sie ausschließlich offizielle Firmware-Dateien von www.beamz.com
- Überprüfen Sie nach dem Update alle DMX-Konfigurationen und Szenen.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO / INSTALACIÓN

1. Faders 1 a 16

- Utilizado para ajustar los valores de salida DMX de las luminarias conectadas.
- El valor actual del DMX se muestra en la pantalla.
- Los faders 1-4 controlan los niveles de brillo de los LEDs rojo, verde, azul y blanco de las luminarias conectadas.
- El fader 5 ajusta el brillo general maestro.

2. Botones numéricos del 1 al 16 con LEDs

- Estos botones tienen funciones duales dependiendo del modo seleccionado. Utiliza el botón **PÁGINA** para alternar entre los grupos de canales **1-16** y **17-32**.
- **ACCESORIO:** Selecciona o elimina los accesorios.
 - **MOVIMIENTO:** Activa o desactiva patrones de movimiento (**botones 1-9**) o efectos de color (**botones 10-16**).
 - **ESCENA:** Activa o desactiva escenas de iluminación almacenadas.
 - **PERSECUCIÓN:** Activa o desactiva las secuencias de persecución.

3. Botón PAGE con LEDs

- Cambia los botones numéricos entre los dos grupos de canales 1-16 y 17-32.
- **LED A ENCENDIDO:** Se selecciona el grupo de canales 1-16.
 - **LED B ON:** Se selecciona el grupo de canales 17-32.

4. Botón de la luminaria con LED

- Cuando está activo (**LED encendido**), los botones numéricos permiten seleccionar o deseleccionar luminarias. **1. Faders 1 a 16**
- Utilizado para ajustar los valores de salida DMX de las luminarias conectadas.
 - El valor actual del DMX se muestra en la pantalla.
 - Los faders 1-4 controlan los niveles de brillo de los LEDs rojo, verde, azul y blanco de las luminarias conectadas.
 - El fader 5 ajusta el brillo general maestro.

2. Botones numéricos del 1 al 16 con LEDs

- Estos botones tienen funciones duales dependiendo del modo seleccionado. Utiliza el botón **PÁGINA** para alternar entre los grupos de canales **1-16** y **17-32**.
- **ACCESORIO:** Selecciona o elimina los accesorios.
 - **MOVIMIENTO:** Activa o desactiva patrones de movimiento (**botones 1-9**) o efectos de color (**botones 10-16**).
 - **ESCENA:** Activa o desactiva escenas de iluminación almacenadas.
 - **PERSECUCIÓN:** Activa o desactiva las secuencias de persecución.

3. Botón PAGE con LEDs

- Cambia los botones numéricos entre los dos grupos de canales 1-16 y 17-32.
- **LED A ENCENDIDO:** Se selecciona el grupo de canales 1-16.
 - **LED B ON:** Se selecciona el grupo de canales 17-32.

4. Botón de la luminaria con LED

- Cuando está activo (**LED encendido**), los botones numéricos permiten seleccionar o deseleccionar luminarias.
- También se utiliza para ajustar el tiempo de fundido de los **canales de color RGBW** en combinación con la **rueda PAN**.

5. Botón de MOVIMIENTO con LED

- Cuando está activo (**LED encendido**), los botones numéricos permiten activar o desactivar patrones de movimiento o efectos de color.

6. Botón SCENE con LED

- Cuando está activo (**LED encendido**), los botones numéricos permiten activar o desactivar las escenas de iluminación.

7. Botón CHASE con LED

- Cuando está activo (**LED encendido**), los botones numéricos permiten activar o desactivar programas de persecución.

8. Rueda de datos PAN

- Controla el movimiento PAN de cabezas en movimiento o escáneres. También se utiliza para navegar y ajustar funciones de programación.

9. Rueda de datos de inclinación

- Controla el movimiento de TILT de cabezas o escáneres en movimiento. También se utiliza para programación y navegación por menús.

10. Puerto USB

Para conectar un dispositivo de almacenamiento USB para almacenar o importar datos y actualizaciones de firmware.

11. Botón REC / ENTER con LED

- Pulsación larga: Activa o desactiva el modo de programación.
- Pulsación corta: Guarda escenas de iluminación o persecuciones y confirma la selección de menús.

12. Botón MENÚ / ESC con LED

- Pulsación larga: Abre o cierra la configuración del sistema.
- Pulsación corta: Cancela la acción actual o vuelve al nivel anterior del menú.

13. Botón BLACKOUT / DEL con LED

- Pone instantáneamente todos los canales DMX a cero (apaga todas las luminarias conectadas).
- Elimina escenas de iluminación almacenadas o persecuciones.
- Inserta una escena en una secuencia de persecución.

14. MODO DE CORRER / CAMBIO Botón con LEDs

- Se usa para seleccionar el modo de carrera de un programa de persecución. Pula brevemente para cambiar entre modos:
- **MANUAL:** Pasos avanzados de persecución manualmente usando la rueda PAN.
 - **MÚSICA:** Los pasos de persecución se ejecutan al ritmo de la música a través del micrófono incorporado.
 - **AUTO:** Los pasos de persecución se ejecutan automáticamente a la velocidad y el tiempo de fade establecidos. También se usa para alternar parámetros durante la edición de patrones de movimiento.

15. Pantalla

Muestra información de funcionamiento, modos activos, valores DMX y ajustes de menú.

16. Salida DMXS12

Conector XLR de 3 pines para conectar a la entrada DMX de la primera lámpara.

17. Entrada de energía

Conecta la fuente de alimentación incluida aquí.

18. Interruptor de encendido/apagado

INSTALACIÓN

⚠ Importante: Siempre apaga el controlador DMX antes de conectar o desconectar cualquier dispositivo, o antes de cambiar las conexiones existentes.

Instalación

Instala la unidad sobre una superficie plana y estable o móntala de forma segura en un rack de 19".

Al elegir el lugar de instalación, asegúrate de que haya suficiente espacio alrededor de la unidad para una ventilación adecuada.

Si se instala en un rack, asegúrate de que el aire caliente pueda circular libremente para evitar el sobrecalentamiento.

El sobrecalentamiento continuo puede causar daños permanentes a la unidad.

Conexión DMXS12

Usa solo cables DMX apantallados y balanceados (2 núcleos + pantalla) para conectar el mando a las luminarias y de una lámpara a otra.

Conecta la salida DMX del controlador a la entrada DMX de la primera lámpara.

Conecta la salida DMX de la primera lámpara con la entrada DMX de la siguiente lámpara.

Sigue enlazando todos los accesorios en secuencia (configuración en cadena de margaritas).

En el último elemento de la cadena DMX, termina la línea usando un terminador DMX. Esto evita la reflexión de datos y la pérdida de señal.

– Para conexiones de 3 pines, utilice DMX Terminator SKU: 177.942.

– Para conexiones de 5 pines, utilice DMX Terminator SKU: 177.943.

Si la longitud del cable DMX supera los 300 metros o el número de dispositivos conectados supera los 32, se utiliza un amplificador de señal DMX (amplificador) para asegurar una transmisión de datos estable.

Conexión a la línea principal

Conecta el adaptador de alimentación suministrado a la entrada de corriente continua del controlador y luego conecta el adaptador a un enchufe adecuado.

Desconecta siempre el enchufe de la red antes de cambiar cualquier conexión, reubicar el controlador o si la unidad no se va a usar durante un periodo prolongado.

CONFIGURACIÓN

Ajuste de la dirección de inicio DMX de las lámparas

Establece la dirección de inicio DMX de cada luminaria conectada según la configuración que aparece a continuación.

Si las luces idénticas van a funcionar de forma sincrónica, asignarles la misma dirección de inicio DMX.

Si los accesorios deben controlarse individualmente, asigna a cada elemento una dirección de inicio única.

Para instrucciones detalladas sobre cómo ajustar direcciones DMX, consulte el manual de usuario de cada luminaria.

CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA DEL PARCHE DE LA LUMINARIA

Page	Fixture	DMX Start Address	Page	Fixture	DMX Start Address
A	1	001	B	17	289
	2	019		18	307
	3	037		19	325
	4	055		20	343
	5	073		21	361
	6	091		22	379
	7	109		23	397
	8	127		24	415
	9	145		25	433
	10	163		26	451
	11	181		27	469
	12	199		28	487
	13	217		29	505
	14	235		30	(Blank)
	15	253		31	(Blank)
	16	271		32	(Blank)

CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA DEL PARCHE DE LA LUMINARIA

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

AJUSTE DE DIRECCIONES DE INICIO DE DMX

Establece la dirección de inicio DMX para cada lámpara conectada según la configuración de control requerida.

Usa la **misma dirección** para luminarias idénticas que funcionan sincronizadas. Utiliza **diferentes direcciones** para los accesorios que requieren control independiente.

Consulta el manual del luminario para las instrucciones de ajuste de direcciones.

Asignación manual de direcciones de inicio DMX

Asigna direcciones de inicio DMX directamente desde el controlador.

1. Enciende el mando usando el **interruptor de encendido**.

– La pantalla muestra **"Manual"**

Manual

2. Mantén pulsado el **MENÚ** durante 2 segundos para abrir la configuración del sistema

System settings

3. Selecciona **"01. patch fixture"** con la **RUEDA PAN**

01. Patch Fixture

y pulsa **ENTER**.

4. La pantalla muestra **"PLEASE SELECT FIXTURE"**

PLEASE SELECT FIXTURE

5. Utiliza los **botones numéricos 1-16** para seleccionar una luminaria (**Luces LED encendidas**).

6. Prensas **SWAP** elegir **"DMX START ADDR"**

DMX START ADDR

– Si no existe dirección, **"NO PATCH ADDRESS"** se muestra.

NO PATCH ADDRESS

– Las direcciones existentes aparecen como **"ADR: 001*"**

ADR: 001*

– Una dirección asignada muestra **"!"** en la pantalla

!

7. Ajustar la dirección con el **PAN Wheel**.

8. Pulsa **ENTER** para guardar. **Todos los LEDs parpadan tres veces** para confirmar.

9. Repite para todos los partidos necesarios.

10. Mantén pulsado el **MENÚ** durante 2 segundos para salir de Configuración del sistema.

Asignación manual de canales DMX

Asigna canales DMX de luminaria a los faders del controlador (**parche suave**).

Algunos canales deben seguir un mapeo fijo para integrar los efectos de movimiento, color y fundido.

01. Patch Fixture

Asignar **PAN/TILT** canales a **ruedas PAN** e **TILT**.

Asignar **canales RGBW + Dimmer** a **Faders 1-5**.

1. Mantén pulsado **MENÚ** durante 2 segundos para abrirlo **System Settings**.

2. Escoger **"01. PATCH FIXTURE"** y pulsa **ENTER**.

3. Elige un accesorio con **Number Buttons 1-16**.

4. Pulsa **SWAP** para seleccionar **"FADE CHANL"**

– Ejemplo:

CHANL: 1/R
DMX Channel: 01

5. Ajusta con la **rueda PAN**, asigna con la **rueda TILT**.

6. Pulsa **ENTER** para guardar (**todos los LEDs parpadan tres veces**).

7. Repetir para otros canales o accesorios.

System settings

8. Salida **"System Settings"** manteniendo pulsado **MENÚ** durante 2 segundos.

INVERSIÓN DE VALORES DE SALIDA

Invierte los valores de salida individuales si es necesario.

System settings

1. Mantén pulsado el **MENÚ** durante 2 segundos para abrirlo **"System Settings"**

2. Escoger **"01. PATCH FIXTURE"** y pulsa **ENTER**.

01. Patch Fixture

3. Elige un accesorio con **Number Buttons 1-16**.

FADER REVERSE

4. Pulsa **SWAP** para seleccionar **"FADER RESERVE"**

5. Ajusta con **LA RUEDA PAN**, elige **"[YES]/[NO]"** con **TILT Wheel**.

[YES]/[NO]

– **"YES"** invierte los valores de salida.

YES

6. Pulsa **ENTER** para guardar (**todos los LEDs parpadan tres veces**).

7. Repite según sea necesario; sal con **MENÚ**.

ASIGNACIÓN DE LA FUNCIÓN DE FUNDIDO

Activa o desactiva el fundido de entrada para canales RGBW (1-4) y el dimmer.

1. Mantén pulsado el **MENÚ** durante 2 segundos para abrirlo **"System Settings"**

System settings

2. Escoger **"01. PATCH FIXTURE"** y pulsa **ENTER**.

01. Patch Fixture

3. Elige un accesorio con **Number Buttons 1-16**.

COLOR FADE

4. Pulsa **SWAP** para seleccionar **"COLOR FADE"**

[YES]/[NO]

5. Escoger **"[YES]/[NO]"** con **rueda TILT**.

6. Pulsa **ENTER** para guardar (**todos los LEDs parpadan tres veces**).

7. Repite para otros accesorios; sale con **MENÚ**.

COPIAR LA CONFIGURACIÓN DEL DISPOSITIVO

Copia todos los parámetros DMX asignados a un aparato a otro.

Mantén pulsado el **MENÚ** durante 2 segundos para abrir Configuración del Sistema.

"01. PATCH FIXTURE" usando la **RUEDA PAN**

01. Patch Fixture

y pulsa **ENTER**. Pulsa y mantén pulsado el **botón de número** de la lámpara de origen.

Mientras lo sostienes, pulsa el **botón de número** del accesorio objetivo.

- La exposición se muestra en breve "**COPY**".

COPY

Suelta ambos botones para completar la copia.

OPERACIÓN

Enciende el mando usando el interruptor de encendido trasero.

La unidad arranca en modo Manual; la pantalla muestra "**Manual**" en la línea superior.

Manual

AJUSTE MANUAL DE UNA ESCENA DE ILUMINACIÓN

Una escena de iluminación almacena valores DMX para todos los canales, incluyendo PAN e TILT.

Prensa **FIXTURE (LED encendido)**.

Utiliza **los botones numéricos 1-16** para seleccionar los dispositivos.

- **LED encendido** = seleccionado, **LED apagado** = desseleccionado.

- Para seleccionar un rango (por ejemplo, del 1 al 8), pulsar 1 y 8 simultáneamente.

Ajusta los valores DMX (0-255) usando los **Faders** y, si es necesario, las **ruedas PAN o TILT**.

- La pantalla muestra el número de canal y el valor actual de DMX.

Para acceder a los 32 accesorios, cambia de página de canal con **PAGE**:

- **LED A encendido** = canales 1-16, **LED B encendido** = canales 17-32.

- Repite los pasos 2-3 según sea necesario.

AJUSTAR UNA ESCENA DE ILUMINACIÓN CON EFECTOS DE MOVIMIENTO O COLOR

El generador de efectos interno proporciona 9 patrones de movimiento y 7 efectos de color.

Estos efectos pueden guardarse junto con otros valores DMX.

Prensa **FIXTURE** y select **fixtures (LED encendido)**.

- Utiliza **PAGE** para acceder a los canales 1-16 o 17-32.

Prensa **MOVEMENT (LED encendido)**.

Selecciona el efecto deseado usando los botones de números 1-16.

- Botones 1-9: Patrones de movimiento PAN/TILT.

- Botones 10-16: Efectos de color para luminarias LED.

Editar parámetros según sea necesario:

- Pulsa **SWAP** para alternar entre parámetros.

- Ajustar con **RUEDAS PAN o TILT**.

• **MOVEMENT RANGE** - Poner **PAN/TILT** rango (1-100 %).

• **OFFSET** - Aplicar ajuste fino.

• **SPEED** - Velocidad de set (1-100 %).

• **DELAY** - Retardo de ajuste (0-30 s).

• Para efectos de color (10-16): Ajustar la velocidad (1-100 %).

MEMORIZAR ESCENAS DE ILUMINACIÓN

Se pueden almacenar hasta 32 escenas. Cada escena contiene todos los valores de canal, PAN/TILT, movimiento y datos de color.

Entra en modo de programación: mantén pulsado **REC** hasta que se enciendan los **LED**.

Prensa **FIXTURE** y selecciona los accesorios.

Ajusta los valores y efectos del DMX según se desee (véase las secciones anteriores).

Usa **PAGE** para cambiar de grupo de canales si es necesario.

Deselecciona los accesorios configurados cuando termines.

Pulsa **SCENE**, luego **REC** para guardar.

Selecciona el banco de memoria (1-16) con **los botones de números**.

- **LED A** = bancos de 1-16; **LED B** = bancos 17-32.

- **LEDs** parpadean tres veces para confirmar.

Repite según sea necesario.

Sal del modo de programación manteniendo pulsado **REC** de nuevo.

LLAMANDO ESCENAS ALMACENADAS

Las escenas estáticas solo pueden recordarse en Modo "**Manual**".

Manual

Asegúrate de que no se seleccionen accesorios.

Pulsa **SCENE (LED encendido)**.

Utiliza los botones numéricos 1-16 para seleccionar o deseleccionar escenas.

- **LED encendido** = activo; **LED apagado** = inactivo.

- Utilizar **PAGE** para acceder a los bancos 17-32.

AJUSTE DEL TIEMPO DE FUNDIDO PARA LOS CANALES DE COLOR

Establece el tiempo de fundido para **los canales RGBW (1-4)** y Dimmer.

Sujeta **FIXTURE**.

Gira la **RUEDA PAN** para establecer el tiempo de desvanecimiento (0-30 s).

- Muestra la pantalla, por ejemplo, "**Fade 8,5s**".

Fade 8,5s

ELIMINACIÓN DE ESCENAS

Entra en modo de programación (**REC**, mantén hasta que se encienda el **LED**).

Pulsa **SCENE (LED encendido)**.

Mantén pulsado **SUPR** y selecciona la escena con **los botones numéricos 1-16**.

- **LEDs** parpadean tres veces para confirmar.

Salir del modo de programación (**REC**, mantener hasta que el **LED se apague**).

PROGRAMACIÓN Y ALMACENAMIENTO DE PERSECUCIONES

Hasta 32 recuerdos de persecución están disponibles.

Cada persecución puede contener hasta 100 pasos, compuestos por escenas almacenadas o pasos recién creados.

Los Chases pueden funcionar en modo Manual, Automático o Controlado por Sonido.

Entra en modo de programación: mantén pulsado **REC** hasta que se enciendan los **LED**.

Pulsa **CHASE (LED encendido)**.

Selecciona la memoria de persecución deseada con **los botones numéricos 1-16**.

- Utilizar **PAGE** para acceder a los bancos 17-32.

- La pantalla muestra, por ejemplo, "**CHASE01 Step001**".

CHASE01 Step001

Pulsa **FIXTURE (LED encendido)** y selecciona luminarias para incluir.

Ajusta la escena deseada usando **Faders** y **RUEDAS PAN/TILT**.

- La pantalla muestra el número de canal y el valor DMX.

CHANNEL: 1/R

DMX Channel: 01

Opcionalmente, inserta una Escena o Efecto existente (**MOVEMENT** o **COLOR**) usando los botones correspondientes.

Pulsa **REC** para guardar el escalón.

- Todos los **LEDs** parpadean tres veces.

- La pantalla avanza a "**Step002**".

Step002

Repite los pasos 5-7 en cada paso (hasta 100).

Cuando termines, mantén pulsado **ENTER** hasta que aparezca el modo Manual para cerrar la programación.

INSERTAR UNA ESCENA EN UNA PERSECUCIÓN EXISTENTE

Entra en modo de programación (**REC**, mantén hasta que se enciendan los **LEDs**).

Pulsa **CHASE (LED encendido)** y selecciona la persecución deseada.

- La pantalla muestra el número de persecución y el número de pasos.

Usa la rueda **PAN** para seleccionar la posición del nuevo escalón.

Pulsa **MENU (LED encima de las luces del botón)**.

Selecciona la escena a insertar (**SCENE + Botón de Número**).

Pulsa **REC** para guardar la persecución actualizada.

- **LEDs** parpadean tres veces para confirmar.

Repite según sea necesario.

Mantén pulsado **ENTER** para salir de la programación.

JUGANDO A UNA PERSECUCIÓN

Las persecuciones deben programarse antes de la reproducción.

Pueden funcionar en modo **Manual**, **Sonido** o **Automático**.

El estado del modo se muestra mediante los **LEDs** junto al **RUN MODE**.

Asegúrate de que no se seleccionen ningún elemento o escena.

Pulsa **CHASE (LED encendido)**.

Usa **los botones numéricos 1-16** para seleccionar las persecuciones.

- **LED de persecución** activa parpadeos.

- Pueden realizarse hasta 5 persecuciones simultáneamente.

- Muestra la pantalla, por ejemplo, "**CHASE01 STEP001**".

CHASE01 Step001

Pulsa el **RUN MODE** para seleccionar el modo de operación:

MANUAL - Paso a paso usando la rueda PAN.

MUSIC - Los pasos siguen el ritmo mediante micrófono interno.

• Ajustar la sensibilidad del sonido (0-100 %) manteniendo pulsado el **MODO CONTROL** y girando el volante de **INCLINACIÓN**.

AUTO - Los pasos avanzan automáticamente.

• Ajustar el tiempo de espera (duración de la escena) usando **LA RUEDA PAN** (0.1 s-10 min).

• Ajustar el tiempo de fundido usando **LA RUEDA TILT** (0-30 s).
 Cuando hay varias persecuciones activas, la última persecución seleccionada es ajustable.
 - Para cambiar el control, mantén pulsado el **botón de Número** hasta que el **LED** parpadea.
 Para evitar una persecución, pulsa su **botón de número (LED apagado)**.

AJUSTE DE FUNDIDO PARA CANALES DE COLOR

Establece el tiempo de fundido para **los canales RGBW (1-4) y Dimmer** durante la reproducción de chase.

SUJETA FIXTURE.

Gira la rueda **PAN** para ajustar el tiempo de fundido (0-30 s).

- Mostrar por ejemplo **"Fade 8.5s"**.

Fade 8.5s

SOBRESCRIBIENDO CANALES DURANTE LA REPRODUCCIÓN

Los valores de DMX pueden ajustarse manualmente durante la reproducción de Chase.

Esto permite correcciones en tiempo real sin necesidad de reprogramar.

Prensa **FIXTURE**.

Selecciónalos accesorios (**Botones de número 1-16**).

Ajusta los valores DMX usando **Faders** y **RUEDAS PAN/TILT**.

Usa **PAGE** para cambiar de grupo de canales si es necesario.

ELIMINAR UNA PERSECUCIÓN

Entra en modo de programación (**REC**, mantén hasta que **se enciendan los LEDs**). Pulsa **CHASE (LED encendido)**.

Mantén pulsado **DEL** y selecciona la persecución para eliminar (**Botones numéricos 1-16**).

- **LEDs parpadean** tres veces para confirmar.

Programación de salida (**REC**, mantener hasta que **se apague el LED**).

BLACKOUT FUNCTION

La función de apagón desactiva temporalmente la salida de luz sin detener los fundidos o persecuciones activas.

Todos los canales DMX están configurados a cero mientras la función está activa.

Pulsa **BLACKOUT/DEL** para activar.

- **LED** encima del botón **parpadea**.

- Todos los canales de salida van a cero.

Pulsa **BLACKOUT/DEL** otra vez para desactivar.

- **LED** se **apaga**.

- Los canales de salida vuelven a valores anteriores.

En Configuración del sistema, selecciona si el apagón afecta a todos los canales o solo al regulador.

DESPUÉS DE SU USO

Apaga el mando usando el interruptor de encendido trasero.

Desconecta la fuente de alimentación de la red para evitar consumos innecesarios.

Guarda el dispositivo en un entorno limpio y seco.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

La configuración del sistema permite la configuración de las funciones del controlador, la gestión de datos y los modos de operación.

Acceso a la configuración del sistema

Mantén pulsado el **MENU** durante 2 segundos para abrir Configuración del Sistema.

- Exhibiciones **"01. PATCH FIXTURE"**

01. Patch Fixture

Usa la **RUEDA PAN** para navegar por los menús.

Pulsa **ENTER** para seleccionar un objeto.

Ajusta los valores con la **RUEDA PAN** y confirma con **ENTER**.

Pulsa **brevemente ESC** para cancelar y volver al nivel anterior.

Mantén pulsado **MENU** durante 2 segundos para guardar y salir.

CONFIGURACIONES DISPONIBLES

Elemento	del menú de funciones
01. Patch Fixture	Configuración DMX
02. Reset Factory	Restaurar la configuración de fábrica
03. Delete All Fixture Patch	Elimina todas las direcciones DMX
04. Fade Mode	Elige un comportamiento de fundido
05. RDM DMX Address Setup	Asignación de direcciones RDM DMX
06. Data Backup	Guarda la configuración en USB
07. Data Load	Configuración de carga desde USB
08. Send Fixture Update File	Actualización de firmware
09. Blackout Mode	Define comportamiento de apagón

RESET FACTORY (RESTABLECER A LOS AJUSTES DE FÁBRICA)

Restaura todos los parámetros a los ajustes de fábrica.

Escoger **"02. Reset Factory"** y pulsa **ENTER**.

02. Reset Factory

Usa la rueda **PAN** para seleccionar **[SI]**.

Confirma con **ENTER**.

- Exhibiciones **"Reset Factory please wait"**

**Reset Factory
Please wait**

- Confirma con **OK** cuando termine.

ELIMINAR TODO PARCHE DE LUMINARIOS

Elimina todas las asignaciones de direcciones y canales DMX.

Escoger **"03. Delete All Fixture Patch"**.

**03. Delete All
Fixture Patch**

y pulsa **ENTER**.

Escoger **[YES]** y confirmar con **ENTER**.

- Exhibiciones **SAVE OK** y vuelve al menú principal.

FADE MODE

Define si el fundido se aplica a todos los canales o solo **A LAS RUEDAS PAN/TILT**.

Seleccionar **"04. Fade Mode"** y pulsa **ENTER**.

04. Fade Mode

Usa la **RUEDA PAN** para seleccionar **[ALL CHANNELS]** o **[ONLY PAN/TILT]**.

Confirma con **ENTER (SAVE OK)**.

CONFIGURACIÓN DE DIRECCIONES RDM DMX

Identifica y configura dispositivos RDM en la red DMX.

Escoger **"05. RDM DMX Address Setup"**

**05. RDM DMX
Address Setup**

y pulsa **ENTER**.

Escoger **[YES]** y confirmar.

- Escaneos de controlador para dispositivos RDM **"DISCOVER COUNT ###"**

Selecciona un dispositivo con **RUEDA PAN**.

DISCOVER COUNT ###

- **"Device info DMX adress"**

**Device info
DMX adress**

Ajusta la dirección usando **LA RUEDA TILT**, confirma con **ENTER**.

Pulsa **SWAP** para mostrar el UID del dispositivo.

Pulsa **BLACK OUT** para activar el modo Identificar en la luminaria seleccionada.

Pulsa **ESC** para volver al menú principal.

Nota:

RDM (Gestión Remota de Dispositivos) permite la comunicación bidireccional a través de la línea DMX (pines 1 y 2).

Los dispositivos compatibles con RDM y los DMX estándar pueden compartir la misma línea.

Los divisores DMX utilizados deben soportar RDM.

COPIA DE SEGURIDAD DE DATOS

Guarda los ajustes actuales (DMX, escenas y persecuciones) en un dispositivo USB.

Conecta un dispositivo USB FAT32 (≤32 GB) al controlador.

Escoger **"06. Data Backup"** y pulsa **ENTER**.

06. Data Backup

Selecciona **[SI]** y confirma.

Usa un **botón numérico (1-16)** para elegir una ranura de memoria.

- La pantalla muestra **"barra de progreso"**.

**FILE: 1

- Cada ranura se almacena como un archivo. PRO en la carpeta DMX Move Control 512 en la raíz USB. Tras guardar, el mando vuelve al menú principal.

Consejos:

Utiliza solo discos con formato FAT32.

Si el USB no es reconocido, reinicia el mando.

CARGA DE DATOS

Importa datos guardados previamente de una memoria USB.

Conecta un dispositivo USB que contenga datos en la carpeta DMX Move Control 512.

Seleccionar **"07. Data Load"** y pulsa **ENTER**.

07. Data Load

Pulsa un **botón de número (1-16)** para seleccionar archivo.

- **LED encendido** - datos disponibles.

Espera a que termine la barra de progreso.

El mando vuelve automáticamente al menú principal.

BLACKOUT MODE

Define qué canales se ven afectados por el **botón BLACKOUT**.

Escoger "**09. Blackout Mode**" y pulsa **ENTER**.

09. Blackout Mode

Elegir:

[**ALL CHANNELS**] – Todas las salidas se reducen a cero.

[**ONLY DIMMER**] – solo se ven afectados los canales de tenue.

Confirma con **ENTER (GUARDAR OK)**.

FIRMWARE UPDATE

El firmware del controlador puede actualizarse para mejorar el rendimiento, añadir nuevas funciones o corregir errores.

Siempre instala la última versión del firmware para un mejor funcionamiento.

Procedimiento de actualización

Descarga el firmware en nuestra página de producto en www.beamz.com

Descarga el último paquete de firmware

Preparar dispositivo USB

Utiliza una unidad USB con formato FAT32 (máximo 32 GB).

Crea una carpeta llamada DMX Move Control 512 en el directorio raíz.

Copia y extrae el archivo de firmware en esta carpeta.

Conecta la unidad USB

Inserta la memoria USB preparada en el puerto USB del mando.

Power Down

Desconecta el controlador de la red eléctrica.

Entrar en modo de actualización

Pulsa y mantén **pulsado REC, BLACKOUT y RUN MODE** simultáneamente.

Encendido

Enciende el mando mientras mantienes pulsados los botones.

Tras aproximadamente 3 segundos, la pantalla muestra:

"PRESS ANY BUTTON TO UPDATE"

**PRESS ANY BUTTON
TO UPDATE**

Actualización de inicio

Suelta todos los botones.

Pulsa cualquier botón para iniciar la actualización.

La barra de progreso mostrará el estado de la actualización.

Controlador de reinicio

Una vez que la pantalla confirme la finalización, apaga la unidad y vuelve a encenderla.

La actualización ya ha terminado.

La memoria USB se puede retirar de forma segura.

Notas de actualización

No apagues ni desquites la memoria USB durante la actualización.

Solo usa archivos oficiales de firmware de www.beamz.com.

Después de actualizar, verifica todas las configuraciones y escenas de DMX.

DESCRIPTION DU PRODUIT / INSTALLATION

1. Faders 1 à 16

- Utilisé pour ajuster les valeurs de sortie DMX des luminaires connectés.
- La valeur DMX actuelle est affichée à l'écran.
- Les faders 1 à 4 contrôlent les niveaux de luminosité des LED rouge, verte, bleue et blanche des luminaires connectés.
- Le fader 5 ajuste la luminosité globale du master.

2. Boutons numérotés 1 à 16 avec LED

Ces boutons ont une double fonction selon le mode sélectionné.

Utilisez le bouton PAGE pour basculer entre les groupes de canaux 1 à 16 et 17 à 32.

- **CALENDRIER** : Sélectionne ou désélectionne les équipements.
- **MOUVEMENT** : Active ou désactive les motifs de mouvement (**boutons 1-9**) ou les effets de couleur (**boutons 10-16**).
- **SCÈNE** : Active ou désactive les scènes d'éclairage stockées.
- **POURSUITE** : Active ou désactive les séquences de poursuite.

3. Bouton PAGE avec LED

Permet de changer les boutons numérotés entre les deux groupes de canaux 1-16 et 17-32.

- **LED A ON** : Le groupe de canaux 1 à 16 est sélectionné.
- **LED B ON** : Le groupe de canaux 17-32 est sélectionné.

4. Bouton LUMINAIRE avec LED

- Lorsqu'ils sont actifs (**LED ALLUMÉE**), les boutons numérotaires permettent de sélectionner ou de désélectionner les luminaires.
- Également utilisé pour ajuster le temps de fondu des **canaux couleur RGBW** en combinaison avec la **molette PAN**.

5. Bouton MOUVEMENT avec LED

Lorsqu'ils sont actifs (**LED ALLUMÉE**), les boutons numérotaires permettent d'activer ou désactiver les mouvements ou les effets de couleur.

6. Bouton SCÈNE avec LED

Lorsqu'ils sont actifs (**LED ALLUMÉE**), les boutons numérotaires permettent d'activer ou désactiver les scènes d'éclairage.

7. Bouton CHASE avec LED

Lorsqu'ils sont actifs (**LED allumée**), les boutons numérotés permettent d'activer ou de désactiver les programmes de poursuite.

8. Roue de données PAN

Contrôle le mouvement du PAN des têtes en mouvement ou des scanners. Utilisé également pour naviguer et ajuster les fonctions de programmation.

9. Roue de données TILT

Contrôle le mouvement TILT des têtes en mouvement ou des scanners. Également utilisé pour la programmation et la navigation dans les menus.

10. Port USB

Pour connecter un périphérique de stockage USB afin de stocker ou importer des données et des mises à jour du firmware.

11. Bouton REC / ENTER avec LED

- Pression longue : Active ou désactive le mode de programmation.
- Pression courte : sauvegarde les scènes d'éclairage ou les poursuites et confirme les choix des menus.

12. Bouton MENU / ESC avec LED

- Pression longue : ouvre ou sort des paramètres système.
- Pression courte : Annule l'action en cours ou revient au niveau précédent du menu.

13. Bouton BLACKOUT / DEL avec LED

- Règle instantanément tous les canaux DMX à zéro (éteint tous les luminaires connectés).
- Supprime les scènes d'éclairage ou poursuites stockées.

- Insère une scène dans une séquence de poursuite.

14. MODE RUN / SWAP Bouton avec LED

Utilisé pour sélectionner le mode course d'un programme de poursuite. Appuyez brièvement pour passer d'un mode à l'autre :

- **MANUEL** : Avance des pas de poursuite manuellement à l'aide de la roue PAN.
 - **MUSIQUE** : Les pas de poursuite suivent le rythme de la musique via le microphone intégré.
 - **AUTO** : Les pas de poursuite s'exécutent automatiquement à la vitesse et au temps de fade définis.
- Utilisé aussi pour basculer les paramètres lors de l'édition des motifs de mouvement.

15. Affichage

Affiche les informations de fonctionnement, les modes actifs, les valeurs DMX et les paramètres de menu.

16. Sortie DMX512

Connecteur XLR 3 broches pour la connexion à l'entrée DMX du premier luminaire.

17. Entrée d'alimentation

Connectez l'alimentation fournie ici.

18. Interrupteur marche/arrêt

INSTALLATION

! Important : Éteignez toujours le contrôleur DMX avant de connecter ou déconnecter un appareil, ou avant de changer les connexions existantes.

Installation

Installez l'unité sur une surface plane et stable ou montez-la solidement dans un rack de 19".

Lors du choix du lieu d'installation, assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace autour de l'unité pour une ventilation adéquate.

Si elle est installée dans un rack, assurez-vous que l'air chauffé circule librement pour éviter la surchauffe.

Une surchauffe continue peut causer des dommages permanents à l'appareil.

Connexion DMX512

Utilisez uniquement des câbles DMX blindés et équilibrés (2 cœurs + écran) pour connecter la manette aux luminaires, et d'un luminaire à l'autre.

Connectez la sortie DMX du contrôleur à l'entrée DMX du premier luminaire. Connectez la sortie DMX du premier luminaire à l'entrée DMX du luminaire suivant. Continuez à relier tous les luminaires en séquence (configuration en chaîne de marguerites).

Au dernier point de fixation de la chaîne DMX, terminez la ligne à l'aide d'un terminateur DMX. Cela évite la réflexion des données et la perte de signal.

– Pour les connexions 3 broches, utilisez DMX Terminator SKU : 177.942.

– Pour les connexions 5 broches, utilisez le SKU DMX Terminator : 177.943.

Si la longueur du câble DMX dépasse 300 mètres ou si le nombre d'appareils connectés dépasse 32, utilisez un amplificateur de signal DMX (amplificateur) pour assurer une transmission de données stable.

Connexion à la ligne principale

Connectez l'adaptateur alimentation fourni à l'entrée courante continue du contrôleur, puis branchez l'adaptateur dans une prise secteur appropriée. Débranchez toujours la prise secteur avant de changer de connexion, de déplacer le contrôleur, ou si l'appareil ne sera pas utilisé pendant une longue période.

CONFIGURATION

Ajustement de l'adresse de démarrage DMX des luminaires

Réglez l'adresse de départ DMX de chaque luminaire connecté selon la configuration ci-dessous.

Si des luminaires identiques doivent fonctionner en synchrone, attribuez-leur la même adresse de départ DMX.

Si les installations doivent être contrôlées individuellement, attribuez à chaque installation une adresse de départ unique.

Pour des instructions détaillées sur la configuration des adresses DMX, consultez le manuel d'utilisation de chaque luminaire

RÉGLAGES PAR DÉFAUT DU PATCH DE LUMINAIRE

Page	Fixture	DMX Start Address
	1	001
	2	019
	3	037
	4	055
	5	073
	6	091
	7	109
	8	127
A	9	145
	10	163
	11	181
	12	199
	13	217
	14	235
	15	253
	16	271

Page	Fixture	DMX Start Address
	17	289
	18	307
	19	325
	20	343
	21	361
	22	379
	23	397
	24	415
B	25	433
	26	451
	27	469
	28	487
	29	505
	30	(Blank)
	31	(Blank)
	32	(Blank)

RÉGLAGES PAR DÉFAUT DU PATCH DE LUMINAIRE

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

ASSIÈMEMENT DES ADRESSES DMX

Définit la direction de démarrage DMX pour chaque lampe connectée en fonction des réglages de contrôle requis.

Utilisez la **même adresse** pour des luminaires identiques qui fonctionnent en même temps. Utilisez **différentes directions** pour les accessoires nécessitant un contrôle indépendant. Consultez le manuel de l'luminaire pour les instructions de réglage de la direction.

Assignment manuelle de l'adresse de départ DMX

Attribuez les adresses de départ DMX directement depuis le contrôleur.

1. Allumez la télécommande à l'aide de l' **interrupteur d'alimentation**.

- L'écran montre "Manual" **Manual**

2. Appuyez et maintenez le **MENU** pendant 2 secondes pour ouvrir les paramètres système **System settings**

3. Sélectionner "01. patch fixture" con la **RUEDA PAN** **01. Patch Fixture** y pulsa **ENTER**.

4. La pantalla muestra "PLEASE SELECT FIXTURE" **PLEASE SELECT FIXTURE**

5. Utilisez les **boutons numériques 1 à 16** pour sélectionner un luminaire (**LED allumés**).

6. Prens **SWAP** elegir "DMX START ADDR" **DMX START ADDR**
- S'il n'y a pas d'adresse, "NO PATCH ADDRESS" est montré. **NO PATCH ADDRESS**

- Les adresses existantes apparaissent sous la **forme «ADR : 001*»** **ADR : 001***
- Une adresse assignée affiche «! » à l'écran **!**

7. Ajustez la direction avec le **volant PAN**.

8. Appuyez **sur ENTRÉE** pour sauvegarder. **Toutes les LED clignotent** trois fois pour confirmer.

9. Répétez pour toutes les correspondances nécessaires.

10. Appuyez et maintenez le **MENU** pendant 2 secondes pour quitter les paramètres système.

Assignment manuelle de canaux DMX

Assignez des canaux DMX luminaires aux faders du contrôleur (**soft patch**). Certains canaux doivent suivre une correspondance fixe pour intégrer les effets de mouvement, de couleur et de fondu.

Attribuez **DES CANAUX PAN/TILT** aux **molettes PAN** et **TILT**.

Assigner **canaux RGBW + Dimmer** a **Faders 1-5**.

1. Appuyez et **maintenez MENU** pendant 2 secondes pour ouvrir les **paramètres système**.

2. Choisir "01. PATCH FIXTURE" et appuyez sur **ENTER**. **01. Patch Fixture**

3. Choisir un accessoire avec **Number Buttons 1-16**.

4. Appuyez sur **SWAP** pour sélectionner "FADE CHANL"

-Exemple:

CHANL: 1/R
DMX Channel: 01

5. Ajustez avec la **molette PAN**, assignez avec la **molette TILT**.

6. Appuyez sur **ENTER** pour enregistrer (**toutes les LED clignotent trois fois**).

7. Répétez pour d'autres canaux ou accessoires. **system settings**

8. Sortir « **Sytem settings** » en maintenant **MENU** enfoncé pendant 2 secondes.

INVERSION DES VALEURS DE SORTIE

Inverse les valeurs de sortie individuelles si nécessaire.

1. Appuyez et maintenez le **MENU** pendant 2 secondes pour l'ouvrir **System Settings** **System settings**

2. Choisir "01. PATCH FIXTURE" et sélectionner **ENTER**. **01. Patch Fixture**

3. Choisissez un accessoire avec **Number Buttons 1-16**.

4. Appuyez sur **SWAP** pour sélectionner "FADER RESERVE" **FADER REVERSE**

5. Ajustez avec **LA roue PAN**, choisissez « [YES]/[NO] » avec la **molette TILT**.

[YES]/[NO]

- « **YES** » inverse les valeurs de sortie.

6. Appuyez sur **ENTRÉE** pour enregistrer (**toutes les LED clignotent trois fois**).

7. Répétez si nécessaire ; sel avec **MENU**.

ATTRIBUTION DE LA FONCTION DE FONDU

Activez ou désactivez le fade in pour les canaux RGBW (1-4) et diminuez la gradation.

1. Appuyez et maintenez le **MENU** pendant 2 secondes pour l'ouvrir **System Settings** **system settings**

2. Choisir "01. PATCH FIXTURE" et sélectionner **ENTER**. **01. Patch Fixture**

3. Choisissez un accessoire avec **Number Buttons 1-16**.

4. Appuyez sur **SWAP** pour sélectionner "COLOR FADE" **COLOR FADE**

5. Choisir "[YES]/[NO]" avec **roue TILT**. **[YES]/[NO]**

6. Appuyez sur **ENTER** pour enregistrer (**toutes les LED clignotent trois fois**).

7. Répétez pour les autres accessoires ; çà sort avec **MENU**.

COPIER LES PARAMÈTRES DU PÉRIPHÉRIQUE

Copie tous les paramètres DMX attribués d'un rig à un autre. Appuyez et **maintenez le MENU** pendant 2 secondes pour ouvrir les paramètres système.

"01. PATCH FIXTURE" utilisation de la **ROUE PAN** **01. Patch Fixture** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez et maintenez le **bouton numéro** sur la lampe source. En le tenant, appuyez sur le **bouton numéro** de l'accessoire cible.
- L'exposition sera présentée sous peu **"COPY"**. **COPY**
Relâchez les deux boutons pour compléter la copie.

OPÉRATION

Allumez la télécommande via l'interrupteur arrière. L'appareil démarre en mode manuel ; l'affichage affiche **"Manuel"** sur la ligne supérieure. **Manuel**

AJUSTEMENT MANUEL D'UNE SCÈNE D'ÉCLAIRAGE

Une scène d'éclairage stocke les valeurs DMX pour tous les canaux, y compris **PAN** et **TILT**.

PRESSE DE LUMINAIRE (LED ALLUMÉE).

Utilisez les **boutons numériques 1 à 16** pour sélectionner les appareils.
- **LED allumée** = sélectionnée, **LED éteinte** = désélectionnée.
- Pour sélectionner une plage (par exemple de 1 à 8), appuyez simultanément sur 1 et 8.
Ajustez les valeurs DMX (0-255) à l'aide des **Faders** et, si nécessaire, des **roues PAN** ou **TILT**.
- L'affichage affiche le numéro de canal et la valeur DMX actuelle.
Pour accéder aux 32 accessoires, changez de page de canal avec **PAGE** :
- **LED A allumée** = canaux 1-16, **LED B allumée** = canaux 17-32.
- Répéter les étapes 2 à 3 selon les besoins.

AJUSTEZ UNE SCÈNE D'ÉCLAIRAGE AVEC DES EFFETS DE MOUVEMENT OU DE COULEUR

Le générateur d'effets interne propose 9 motifs de mouvement et 7 effets de couleur.

Ces effets peuvent être sauvegardés avec d'autres valeurs DMX. Appuyez sur **LUMINAIRE** et sélectionnez les **luminaires (LED allumée)**.
- Utiliser **PAGE** pour accéder aux canaux 1-16 ou 17-32.

MOUVEMENT appuie (LED allumée).

Sélectionnez l'effet souhaité à l'aide des boutons numériques 1 à 16.
- Boutons 1-9 : Motifs de mouvement PAN/TILT.
- Boutons 10-16 : Effets de couleur pour luminaires LED.

Modifier les paramètres si nécessaire :

- Appuyez sur **SWAP** pour basculer entre les paramètres.
- Ajuster avec des **ROUES PAN** ou **TILT**.
- **MOVEMENT RANGE** - Réglez **LA PLAGE PAN/TILT** (1-100 %).
- **OFFSET** - Appliquer un réglage fin.
- **SPED** - Vitesse fixée (1-100 %).
- **DELAY** - Délai de réglage (0-30 s).
- Pour les effets couleur (10-16) : Ajustez la vitesse (1-100 %).

MÉMORISER LES SCÈNES D'ÉCLAIRAGE

Jusqu'à 32 scènes peuvent être stockées. Chaque scène contient toutes les valeurs de canal, PAN/TILT, mouvement et données de couleur.

Entrez en mode programmation : appuyez et maintenez **REC** jusqu'à ce que les **LED s'allument**.

Appuyez sur **FIXTURE** et sélectionnez les accessoires. Ajustez les valeurs et effets du DMX selon le souhait (**voir les sections précédentes**). Utilisez **PAGE** pour changer de groupe de canaux si nécessaire.

Désélectionnez les accessoires configurés quand tu as fini.

Appuie sur **SCENE**, puis **REC** pour sauvegarder.

Sélectionnez la banque mémoire (1-16) avec les **boutons numériques**.

- **LED A** = banques de 1 à 16 ; **LED B** = recules 17-32.

- Les **LED** clignotent trois fois pour confirmer.

Répétez si besoin.

Sortez du mode programmation en maintenant à nouveau **REC enfoncé**.

APPEL DES SCÈNES STOCKÉES

Les scènes statiques ne peuvent être mémorisées qu'en mode **"Manuel"** **Manual**. Assurez-vous qu'aucun accessoire n'est sélectionné. Appuyez sur **SCENE (LED allumée)**.

Utilisez les boutons numériques 1 à 16 pour sélectionner ou désélectionner les scènes.

- **LED allumée** = active ; **LED éteinte** = ralenti.
- Utiliser **PAGE** pour accéder aux banques 17-32.

AJUSTEMENT DU TEMPS DE FONDU POUR LES CANAUX DE COULEUR

Règle le temps de fondu pour les canaux **RGBW (1-4)** et Dimmer.

PORTE-LUMINEUX.

Faites pivoter la **MOLETTE PAN** pour régler le temps de fondu (0-30 secondes).

- Afficher l'écran, par exemple **"Fade 8.5s"** **Fade 8,5s**

SUPPRESSION DE LA SCÈNE

Passes en mode programmation (**REC**, maintenez jusqu'à ce que la **LED s'allume**).

Appuyez sur **SCENE (LED allumée)**.

Appuyez sur **DEL** et sélectionnez la scène en utilisant les **boutons numériques 1 à 16**.

- Les **LED clignotent** trois fois pour confirmer.

Sortir du mode de programmation (**REC**, maintenir jusqu'à ce que la **LED s'éteigne**).

PLANIFICATION ET STOCKAGE DES POURSUITES

Jusqu'à 32 souvenirs de poursuite sont disponibles.

Chaque poursuite peut contenir jusqu'à 100 pas, composés de scènes stockées ou d'étapes nouvellement créées.

Les Chases peuvent fonctionner en mode manuel, automatique ou contrôlé par le son. Entrez en mode programmation ; appuyez et maintenez **REC** jusqu'à ce que les **LED s'allument**. Appuyez sur **CHASE (LED allumée)**.

Sélectionnez la mémoire de chasse désirée à l'aide des **boutons numériques 1 à 16**.

- Utiliser **PAGE** pour accéder aux banques 17-32.

- L'écran affiche, par exemple, **"Chase01 STEP001"** **Chase01 Step001**

Appuyez sur **FIXTURE (LED allumée)** et sélectionnez les luminaires à inclure.

Ajustez la scène désirée à l'aide de faders et de **MOLETTES PAN/TILT**.

- L'affichage affiche le numéro de canal et la valeur DMX. **CHANNEL: 1/R**
DMX Channel: 01

Optionnellement, insérez une Scène ou un Effet existant (**MOUVEMENT** ou **COLOR**) à l'aide des boutons correspondants.

Appuyez sur **REC** pour sauvegarder l'étape.

- Toutes les **LED clignotent** trois fois.

- L'écran avance vers **"Step002"** **Step002**

Répétez les étapes 5 à 7 à chaque étape (jusqu'à 100).

Quand vous avez terminé, appuyez et maintenez **ENTRÉE** jusqu'à ce que le mode Manuel apparaisse pour fermer le planning.

INSÉRER UNE SCÈNE DANS UNE POURSUITE EXISTANTE

Entrez en mode programmation (**REC**, maintenez jusqu'à ce que les **LED s'allument**).

Appuyez sur **CHASE (LED allumée)** et sélectionnez la poursuite souhaitée.

- L'écran affiche le numéro de poursuite et le nombre de pas.

Utilisez la molette **PAN** pour sélectionner la position de la nouvelle marche.

Appuyez sur **MENU (LED au-dessus des allumages du bouton)**.

Sélectionnez la scène à insérer (**SCÈNE + Bouton Numérique**).

Appuyez sur **REC** pour sauvegarder la poursuite mise à jour.

- Les **LED clignotent** trois fois pour confirmer.

Répétez si besoin.

Appuyez et maintenez **ENTRÉE** pour sortir du planning.

JOUER À UNE POURSUITE

Les poursuites doivent être programmées avant la relecture.

Ils peuvent fonctionner en **mode manuel**, **son** ou **automatique**.

L'état du mode est affiché par les **LED** à côté du **MDE RUN**.

Assurez-vous qu'aucun élément ou scène n'est sélectionné.

Appuyez sur **CHASE (LED allumée)**.

Utilisez les **boutons numérotés 1 à 16** pour sélectionner les poursuites.

- **LED chase** active clignotante.

- Jusqu'à 5 poursuites peuvent être effectuées simultanément.

- Affiche l'écran, par exemple **"Chase01 STEP001"** **Chase01 Step001**

Appuyez sur **MODE RUN** pour sélectionner le mode de fonctionnement :

MANUEL - Étape par étape en utilisant la molette PAN.

MUSIQUE - Les pas suivent le rythme via le micro interne.

• Ajustez la sensibilité sonore (0-100 %) en appuyant et en maintenant le mode

COURSE et en tournant le volant **INCLINÉ**.

AUTO – Les pas avancent automatiquement.

- Ajuster le délai d'attente (durée de la scène) à l'aide **DE LA MOLETTE PAN** (0,1 s-10 min).
- Ajuster le temps de fondu à l'aide **DE LA MOLETTE TILT** (0-30 s).

Lorsqu'il y a plusieurs poursuites actives, la dernière poursuite sélectionnée est ajustable.
– Pour changer la commande, appuyez et maintenez le **bouton Numéro** jusqu'à ce que la **LED** clignote.

Pour éviter une poursuite, appuyez sur son **bouton numéro (LED éteinte)**.

RÉGLAGE DU FONDU POUR LES CANAUX DE COULEUR

Régle le temps de fondu pour **les canaux RGBW (1-4)** et **Dimmer** pendant la lecture de chasse.

PORTE-LUMINEUX.

Tournez la molette **DU PAN** pour ajuster le temps de fondu (0-30 secondes).

– Montrer par exemple « **Fade 8.5s** ».

Fade 8.5s

ÉCRASER LES CANAUX PENDANT LA LECTURE

Les valeurs DMX peuvent être ajustées manuellement lors de la lecture de Chasse. Cela permet des corrections en temps réel sans avoir besoin de reprogrammer.

Prensa **FIXTURE**.

Sélectionnez les accessoires (**boutons du numéro 1 à 16**).

Ajustez les valeurs DMX avec des faders et **DES ROUES PAN/TILT**.

Utilisez **PAGE** pour changer de groupe de canaux si nécessaire.

SUPPRIMER UNE POURSUITE

Entrez en mode programmation (**REC**, maintenez jusqu'à ce que les **LED S'allument**).

Appuyez sur **CHASE (LED allumée)**.

Maintenez **DEL enfoncé** et sélectionnez la poursuite à retirer (**boutons numérotés 1-16**).

– Les **LED clignotent** trois fois pour confirmer.

Programmation de sortie (**REC**, maintenez jusqu'à ce que la **LED soit éteinte**).

FONCTION D'APAGATION

La fonction blackout désactive temporairement la sortie lumineuse sans arrêter les fondus ou poursuites actifs.

Tous les canaux DMX sont réglés à zéro tant que la fonctionnalité est active.

Appuyez sur **BLACKOUT/SUPR** pour activer.

– **LED au-dessus du bouton clignote**.

– Tous les canaux de sortie passent à zéro.

Appuyez à nouveau sur **BLACKOUT/ DEL** pour désactiver.

– **LED s'éteint**.

– Les canaux de sortie reviennent aux valeurs précédentes.

Dans Paramètres système, sélectionnez si la panne affecte tous les canaux ou seulement le régulateur.

APRÈS UTILISATION

Éteignez la télécommande à l'aide de l'interrupteur arrière.

Débranchez l'alimentation du secteur pour éviter une consommation inutile.

Conservez votre appareil dans un environnement propre et sec.

CONFIGURATION DU SYSTÈME

La configuration du système permet de configurer les fonctions du contrôleur, la gestion des données et les modes de fonctionnement.

Accès aux paramètres système

Appuyez et maintenez le **MENU** pendant 2 secondes pour ouvrir les paramètres système.

– Expositions « **01. PATCH FIXTURE** »

01. Patch Fixture

Utilisez la **MOLETTE PAN** pour naviguer dans les menus.

Appuyez sur **ENTRÉE** pour sélectionner un objet.

Ajustez les valeurs avec la **MOLETTE PAN** et confirmez avec **ENTER**.

Appuyez **brèvement sur ESC** pour annuler et revenir au niveau précédent.

Appuyez et maintenez **MENU** pendant 2 secondes pour sauvegarder et sortir.

CONFIGURACIONES DISPONIBLES

Elemento	del menú de funciones
01. Patch Fixture	DMX Configuration
02. Reset Factory	Restaurer les paramètres d'usine
03. Delete All Fixture Patch	Supprime toutes les adresses DMX
04. Fade Mode	Choisissez un comportement de fondu
05. RDM DMX Address Setup	Attribution d'adresses DMX RDM
06. Data Backup	Sauvegarder les paramètres sur USB
07. Data Load	Paramètres de charge USB
08. Send Fixture Update File	Mise à jour du firmware
09. Blackout Mode	Définir le comportement de blackout

RÉINITIALISATION DE L'USINE

Restaure tous les paramètres aux paramètres d'usine.

Choisir « **02. Reset Factory** » et sélectionner **ENTER**. **02. Reset Factory**

Utilisez la molette **PAN** pour sélectionner (**0UI**).

Confirmez avec **ENTER**.

– Expositions « **Reset Factory, Please wait** »

**Reset Factory
Please wait**

– Confirmez avec **OK** une fois terminé.

RETIREZ TOUS LES PATCHS DE LUMINAIRE

Supprime toutes les adresses DMX et les attributions de canaux.

Choisir « **03. Delete All Fixture Patch** ».

et appuyez sur **ENTER**.

**03. Delete All
Fixture Patch**

Choisissez **[YES]** et confirmez avec **ENTER**.

– Enregistrez **OK** Expositions et revenir au menu principal.

FADE MODE

Définit si le fondu s'applique à tous les canaux ou uniquement **AUX molettes PAN/TILT**.

Sélectionnez « **04. Mode fondu** » et appuyez sur **ENTRÉE**. **04. Fade Mode**

Utilisez la **MOLETTE PAN** pour sélectionner (**TOUS les CANAUX**) ou (**UNIQUEMENT PANORAMIQUE/INCLINAISON**).

Confirmez avec **ENTER** (**ENREGISTRER OK**).

CONFIGURATION DES ADRESSES DMX RDM

Identifie et configure les dispositifs RDM sur le réseau DMX.

Choisissez « **05. RDM DMX Address Setup** »

et appuyez sur **ENTRÉE**.

Choisissez **[YES]** et confirmez.

– Scans de pilotes pour les périphériques RDM « **DISCOVER COUNT ###** »

Sélectionnez un appareil avec une **MOLETTE PAN**. **DISCOVER COUNT ###**

– « **Info de l'appareil Adresse DMX** »

**05. RDM DMX
Address Setup**

**Device info
DMX address**

Ajustez la direction avec **LA MOLETTE TILT**, confirmez avec **ENTER**.

Appuyez sur **SWAP** pour afficher l'UID de l'appareil.

Appuyez sur **BLACKOUT** pour activer le mode Identification sur le luminaire sélectionné.

Appuyez sur **ESC** pour revenir au menu principal.

Note :

- Le RDM (Remote Device Management) permet une communication bidirectionnelle via la ligne DMX (broches 1 et 2).
- Les appareils compatibles RDM et les DMX standards peuvent partager la même ligne.
- Les répartiteurs DMX utilisés doivent prendre en charge le RDM.

SAUVEGARDE DES DONNÉES

Enregistrez les réglages actuels (DMX, scènes et poursuites) sur un périphérique USB. Connectez un périphérique USB FAT32 (≤32 Go) à la manette.

Escoger « **06. Data Backup** » y pulsa **ENTRÉE**.

Sélectionnez **[YES]** et confirmez-le.

06. Data Backup

Appuyez sur un **bouton numérique (1-16)** pour choisir un emplacement mémoire.

- L'écran affiche la « **barre de progression** ».

FILE: 1

- Chaque emplacement est stocké sous forme de fichier. PRO dans le dossier DMX Move Control 512 sur la racine USB.

Après la sauvegarde, la manette revient au menu principal.

Conseils:

- N'utilisez que les disques au format FAT32.
- Si la clé USB n'est pas reconnue, redémarrez la manette.

TÉLÉCHARGEMENT DES DONNÉES

07. Data Load

Importez les données précédemment enregistrées depuis une clé USB.

Branchez un périphérique USB contenant des données dans le dossier Move Control 512 DMX.

Sélectionnez « **07. Data Load** » et appuyez sur **ENTER**.

Appuyez sur un **bouton numérique (1-16)** pour sélectionner le fichier.

- **LED allumée** - données disponibles.

Attendez que la barre de progression se termine.

La manette revient automatiquement au menu principal.

BLACKOUT MODE

Définit quels canaux sont affectés par le **bouton BLACKOUT**.

09. Blackout Mode

Choisissez « **09. Blackout Mode** » et appuyez sur **ENTER**.

Choisir:

[**TOUS CANAUX**] - Toutes les sorties sont réduites à zéro.

[**SEULEMENT ATTÉNUÉ**] - seuls les canaux faibles sont affectés.

Confirmez avec **ENTER**.

FIRMWARE UPDATE

Le firmware du pilote peut être mis à jour pour améliorer les performances, ajouter de nouvelles fonctionnalités ou corriger des bugs.

Installez toujours la dernière version du firmware pour de meilleures performances.

Procédure de mise à jour

Téléchargez le firmware sur notre page produit à www.beamz.com

Téléchargez le dernier package de firmware

Préparer un périphérique USB

Utilisez une clé USB formatée FAT32 (maximum 32 Go).

Créez un dossier appelé DMX Move Control 512 dans le répertoire racine.

Copiez et extrayez le fichier firmware dans ce dossier.

Connecte la clé USB

Insérez la clé USB préparée dans le port USB de la manette.

Éteindre

Déconnectez le contrôleur du réseau électrique.

Entrer en mode mise à jour

Appuyez et maintenez **REC**, **BLACKOUT** et **MODE RUN** simultanément.

Sur

Allumez la manette en maintenant les boutons enfoncés.

Après environ 3 secondes, l'écran affiche :

"PRESS ANY BUTTON TO UPDATE"

PRESS ANY BUTTON
TO UPDATE

Mise à jour du démarrage

Relâchez tous les boutons.

Appuyez sur n'importe quel bouton pour lancer la mise à jour.

La barre de progression affichera le statut de la mise à jour.

Réinitialisation du pilote

Une fois que l'affichage confirme la terminaison, éteignez et rallumez l'appareil.

La mise à jour est maintenant terminée.

La clé USB peut être retirée en toute sécurité.

Notes de mise à jour

Ne désactivez pas ni ne retirez la clé USB pendant la mise à jour.

N'utilisez que des fichiers officiels www.beamz.com firmware.

Après mise à jour, vérifiez tous les paramètres et scènes de DMX.

OPIS PRODUKTU /INSTALACJA

1. FADERY 1 do 16

- Służą do regulacji wartości wyjściowych DMX podłączonych luminairów.
- Na ekranie wyświetlana jest aktualna wartość DMX.
- Suwniki 1 do 4 kontrolują poziomy jasności czerwonych, zielonych, niebieskich i białych diod LED podłączonych opraw.
- Fader 5 reguluje ogólną jasność mastera.

2. Przyciski ponumerowane od 1 do 16 z diodami LED

Przyciski te pełnią podwójną funkcję w zależności od wybranego trybu. Użyj przycisku PAGE, aby przełączać się między grupami kanałów **od 1 do 16** oraz **od 17 do 32**.

- **KALENDARZ**: Wybiera lub usuwa wybór sprzętu.
- **RUCH**: Włącza lub wyłącza wzorce ruchu (**przyciski 1-9**) lub efekty kolorów (**przyciski 10-16**).
- **SCENA**: Włącza lub wyłącza zapisane sceny oświetleniowe.
- **CHASE**: Włącza lub wyłącza sekwencje pościgu.

3. Przycisk PAGE z diodą LED

Pozwala na zmianę numerowanych przycisków między dwoma grupami kanałów 1-16 i 17-32.

- **LED A WŁĄCZONA**: Wybierana jest grupa kanałów od 1 do 16.
- **B NA LED**: Wybiera się grupę kanałów 17-32.

4. Przycisk światła z diodą LED

- Gdy są aktywne (**dioda LED WŁĄCZONA**), przyciski numeryczne pozwalają wybrać lub odznaczyć lampy.
- Używany także do regulacji czasu zanikania kanałów **RGBW** w połączeniu z kołem **PAN**.

5. Przycisk MOTION z diodą LED

Gdy jest aktywna (**LED WŁĄCZONA**), przyciski numeryczne pozwalają aktywować lub dezaktywować ruchy lub efekty kolorów.

6. Przycisk SCENE z diodą LED

Gdy są aktywne (**LED WŁĄCZONE**), przyciski numeryczne pozwalają aktywować lub dezaktywować sceny oświetleniowe.

7. Przycisk CHASE z diodą LED

Gdy jest aktywna (**dioda LED włączona**), numerowane przyciski pozwalają aktywować lub dezaktywować programy pościgów.

8. Koło danych PAN

Steruje ruchem PAN ruchomych głów lub skanerów. Służył także do nawigacji i regulacji funkcji programowania.

9. Koło danych TILT

Kontroluje ruch TILT ruchomych głowic lub skanerów. Wykorzystywane także do programowania i nawigacji po menu.

10. Port USB

Podłączyć urządzenie USB do przechowywania lub importu danych oraz aktualizacji oprogramowania.

11. Przycisk REC/ENTER z diodą LED

- Długie naciśnięcie: Włącza lub wyłącza tryb programowania.
- Krótkie naciśnięcie: zapisz sceny oświetleniowe lub pościgi i potwierdź wyboru w menu.

12. Przycisk MENU/ESC z diodą LED

- Długie naciśnięcie: Otwiera lub wychodzi z ustawień systemu.
- Krótkie naciśnięcie: Anuluje aktualną akcję lub wraca do poprzedniego poziomu menu.

13. BLACKOUT/przycisk LED z diodą LED

- Natychmiast ustawia wszystkie kanały DMX na zero (wyłącza wszystkie podłączone urządzenia).
- Usuwa zapisane sceny oświetleniowe lub pościgi.

- Wstawia scenę do sekwencji pościgu.

14. TRYB RUN/SWAP Przycisk z diodą LED

Używany do wyboru trybu wyjściu w programie pościgowym. Krótkie naciśnięcie, aby przełączyć tryby:

- **MANUAL**: Ręcznie przesuwać kroki śledzenia za pomocą koła PAN.
 - **MUZYKA**: Kroki pościgu podążają za rytmem muzyki za pomocą wbudowanego mikrofonu.
 - **AUTO**: Kroki pościgu są uruchamiane automatycznie z ustaloną predykcją i czasem zanikania.
- Używa się też do przełączania parametrów podczas edycji wzorców ruchu.

15. Wyświetlacz

Wyświetla informacje o pracy, tryby aktywne, wartości DMX oraz ustawienia menu.

16. Wyjście DMX512

3-pinowe złącze XLR do połączenia z wejściem DMX pierwszej oprawy.

17. Wejście zasilania

Podłącz zasilacz tutaj.

18. Przełącznik włącz/wyłącz

INSTALACJA

⚠ Ważne: Zawsze wyłącz kontroler DMX przed podłączeniem lub odłączeniem urządzenia albo przed zmianą istniejących połączeń.

Instalacja

Zamontuj urządzenie na płaskiej, stabilnej powierzchni lub zamontuj je solidnie w szafie 19".

Wybierając miejsce montażu, upewnij się, że wokół jednostki jest wystarczająco dużo miejsca na odpowiednią wentylację.

Jeśli jest zamontowany w szafie, upewnij się, że podgrzane powietrze swobodnie krąży, aby zapobiec przegrzaniu.

Ciągłe przegrzewanie może powodować trwałe uszkodzenia urządzenia.

Połączenie DMX512

Do podłączenia kontrolera do opraw i między jednostkami używaj tylko ekranowanych, zbalansowanych kabli DMX (2 rdzenie + wyświetlacz).

Podłącz wyjście DMX kontrolera do wejścia DMX pierwszej oprawy.

Podłącz wyjście DMX z pierwszej oprawy do wejścia DMX następnego urządzenia. Kontynuuj łączenie wszystkich opraw w kolejności (konfiguracja łańcucha daisy).

W ostatnim punkcie podłączenia łańcucha DMX zakończ linię za pomocą terminatora DMX. Zapobiega to odbiciu danych i utracie sygnału.

- Dla połączeń 3-pinowych użyj DMX Terminator SKU: 177.942.
- Dla połączeń 5-pinowych użyj Terminator DMX SKU: 177.943.

Jeśli długość kabla DMX przekracza 300 metrów lub liczba podłączonych urządzeń przekracza 32, użyj wzmacniacza sygnału DMX, aby zapewnić stabilną transmisję danych.

Połączenie z linią główną

Podłącz dostarczony zasilacz do wejścia prądu ciągłego w kontrolerze, a następnie podłącz zasilacz do odpowiedniego gniazdka AC.

Zawsze odłącz gniazdko AC przed zmianą połączenia, przeniesieniem kontrolera lub jeśli urządzenie nie będzie używane przez dłuższy czas.

KONFIGURACJA

Regulacja startowego adresu DMX Luminaires

Ustaw adres startowy DMX dla każdej podłączonej armatury zgodnie z poniższą konfiguracją.

Jeśli identyczne luminaire mają działać synchronicznie, przypisz im ten sam adres startowy DMX.

Jeśli obiekty muszą być kontrolowane indywidualnie, należy przypisać każdemu obiektowi unikalny adres odlotu.

Szczegółowe instrukcje dotyczące konfiguracji adresów DMX znajdziesz w instrukcji obsługi każdego urządzenia.

DOMYŚLNE USTAWIENIA ŁATKI LUMINAIRE

Page	Fixture	DMX Start Address
	1	001
	2	019
	3	037
	4	055
	5	073
	6	091
	7	109
	8	127
	9	145
	10	163
	11	181
	12	199
	13	217
	14	235
	15	253
	16	271

A

Page	Fixture	DMX Start Address
	17	289
	18	307
	19	325
	20	343
	21	361
	22	379
	23	397
	24	415
	25	433
	26	451
	27	469
	28	487
	29	505
	30	(Blank)
	31	(Blank)
	32	(Blank)

B

DOMYŚLNE USTAWIENIA ŁATKI LUMINAIRE

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

REGULACJA ADRESÓW DMX

Ustawia kierunek startu DMX dla każdej podłączonej lampy na podstawie wymaganych ustawień sterujących.

Używaj **tego samego adresu** dla identycznych opraw działających w tym samym czasie.

Używaj **różnych kierunków** dla akcesoriów, które wymagają niezależnej kontroli.

Sprawdź instrukcję regulacji układu kierowniczego w instrukcji oprawy.

Ręczne przypisanie adresu odlotu DMX

Przypisz adresy odlotów DMX bezpośrednio od kontrolera.

1. Włącz pilot za pomocą przełącznika zasilania.

- Na ekranie **pojawia się "Manual"**

Manual

2. Naciśnij i przytrzymaj MENU przez 2 sekundy, aby otworzyć **ustawienia**

systemu

System settings

3. Wybierz "01. patch fixture" z kołem PAN

01. Patch Fixture

i naciśnij ENTER.

4. Na ekranie **pojawia się "PROSZĘ WYBRAĆ OPRAWĘ"**

PLEASE SELECT FIXTURE

5. Użyj **przycisków numerycznych od 1 do 16**, aby wybrać oprawę (**diody LED świecą**).

6. Prens SWAP elegir « DMX START ADDR »

DMX START ADDR

- Jeśli nie ma adresu, **wyświetlany jest komunikat "NO PATCH ADDRESS"**.

NO PATCH ADDRESS

- Istniejące adresy pojawiają się jako **"ADR: 001*"**

ADR: 001*

- Przypisany adres wyświetla "!" Na ekranie

!

7. Reguluj kierownicę za pomocą kierownicy PAN.

8. Naciśnij ENTER, aby zapisać. **Wszystkie diody LED będą migać trzy razy**, aby to potwierdzić.

9. Powtórz dla wszystkich niezbędnych dopasowań.

10. Naciśnij i przytrzymaj MENU przez 2 sekundy, aby opuścić ustawienia systemu.

Ręczne przypisanie kanałów DMX

Przypisz kanały luminaire DMX do suwaków kontrolera (**soft patch**).

Niektóre kanały muszą podążać za stałym dopasowaniem, aby uwzględnić efekty ruchu, koloru i zanikania.

Przypisz KANAŁY PAN/TILT do pokręteł PAN i TILT.

Asignar canales RGBW + Dimmer a Faders 1-5.

1. Naciśnij i **przytrzymaj MENU** przez 2 sekundy, aby otworzyć **ustawienia systemu**.

2. Wybierz "01. PATCH FIXTURE" i naciśnij ENTER. **01. Patch Fixture**

3. Wybierz akcesorium z przyciskami **numeracyjnymi 1-16**.

4. Naciśnij **SWAP**, aby wybrać "FADE CHANL"

-Przykład:

CHANL: 1/R

DMX Channel: 01

5. Dostosuj za pomocą **pokręteła PAN**, przypisz za pomocą **pokręteła TILT**.

6. Naciśnij ENTER, aby zapisać (**wszystkie diody LED będą migać trzy razy**).

7. Powtórz dla innych kanałów lub akcesoriów.

8. Wyjdź "Ustawienia systemu", przytrzymując **MENU** przez 2 sekundy.

System settings

ODWRÓCENIE WARTOŚCI WYJŚCIOWYCH

W razie potrzeby odwraca poszczególne wartości wyjściowe.

1. Naciśnij i przytrzymaj MENU przez 2 sekundy, aby otworzyć **"Ustawienia systemu"**

System settings

2. Wybierz "01. PATCH FIXTURE" i wybierz ENTER. **01. Patch Fixture**

3. Wybierz akcesorium z przyciskami **numeracyjnymi 1-16**.

4. Naciśnij **SWAP**, aby wybrać "FADER RESERVE" **FADER REVERSE**

5. Dostosuj się za pomocą **KOŁA PAN**, wybierz "YES/NO" **za pomocą koła**

TILT. **[YES/NO]**

- "TAK" odwraca wartości wyjściowe.

[YES]

6. Naciśnij ENTER, aby zapisać (**wszystkie diody LED trzy razy**).

7. Powtórz, jeśli trzeba; sól z MENU.

PRZYPISANIE FUNKCJI ZANIKU

Włącz lub wyłącz fade in dla kanałów RGBW (1-4) i zmniejsz przydciemnianie.

1. Naciśnij i przytrzymaj **MENU** przez 2 sekundy, aby otworzyć **"Ustawienia systemu"**

System settings

2. Wybierz "01. PATCH FIXTURE" i wybierz ENTER. **01. Patch Fixture**

3. Wybierz akcesorium z przyciskami **numeracyjnymi 1-16**.

4. Naciśnij **SWAP**, aby wybrać "COLOR FADE" **COLOR FADE**

5. Wybierz "TAK/NIET" za pomocą **koła KANAŁA TILT**. **[YES/NO]**

6. Naciśnij ENTER, aby zapisać (**wszystkie diody LED będą migać trzy razy**).

7. Powtórz dla innych akcesoriów; pojawia się MENU.

SKOPIUJ USTAWIENIA URZĄDZENIA

Kopiuje wszystkie przypisane parametry DMX z jednego zestawu na drugi. Naciśnij i przytrzymaj **MENU** przez 2 sekundy, aby otworzyć ustawienia systemu. **"01. PATCH FIXTURE"** Uzyjcie koła **01. Patch Fixture** i naciśnij **ENTER**. Naciśnij i przytrzymaj **przycisk numer** na lampie źródłowej. Trzymając go, naciśnij **przycisk numer** na akcesoriu do celu.

- Wystawa zostanie wkrótce zaprezentowana **pod nazwą "COPY"**.

Zwolnij oba przyciski, aby dokończyć kopię. **COPY**

OPERACJA

Włącz pilot przez tylny przełącznik. Maszyna uruchamia się w trybie manualnym; na górnej linii wyświetlany jest napis **"Manual"**. **Manual**

RĘCZNA REGULACJA SCENY OŚWIETLENIOWEJ

Scena oświetleniowa przechowuje wartości DMX dla wszystkich kanałów, w tym **PAN** i **TILT**. PRASA DO LUMINAIRE (**DIODA WŁĄCZONA**).

Użyj **przycisków numerycznych od 1 do 16**, aby wybrać urządzenia.

- **LED włączona** = wybrana, **LED wyłączona** = odznaczona.
- Aby wybrać zakres (np. od 1 do 8), naciśnij jednocześnie 1 i 8.

Reguluj wartości DMX (0-255) za pomocą **suwaków**, a jeśli trzeba, koł **PAN** lub **TILT**.

- Wyświetlacz wyświetla numer kanału oraz aktualną wartość DMX.

Aby uzyskać dostęp do wszystkich 32 akcesoriów, zmień stronę kanału za pomocą **PAGE**:

- **LED A włączona** = kanały 1-16, **LED B włączona** = kanały 17-32.
- Powtarzaj kroki 2-3 w razie potrzeby.

DOSTOSUJ SCENĘ OŚWIETLENIOWĄ ZA POMOCĄ RUCHU LUB EFEKTÓW KOLOROWYCH

Wewnętrzny generator efektów oferuje 9 wzorców ruchu i 7 efektów kolorowych. Te efekty można zapisać za pomocą innych wartości DMX. Naciśnij **ŚWIATŁO** i wybierz **oprawy (dioda LED włączona)**.

- Użyj **PAGE**, aby uzyskać dostęp do kanałów 1-16 lub 17-32.

MOTION naciska (dioda LED włączona).

Wybierz pożądaną efekt za pomocą przycisków numerycznych od 1 do 16.

- Przyciski 1-9: Wzory ruchu **PAN/TILT**.
- Przyciski 10-16: Efekty kolorystyczne dla **opraw LED**.

Zmieniaj ustawienia w razie potrzeby:

- Naciśnij **SWAP**, aby przełączyć się między ustawieniami.
- Regulacja za pomocą **KÓLEK PAN** lub **TILT**.
- **ZAKRES RUCHU** - Ustaw **ZAKRES PAN/TILT** (1-100%).
- **OFFSET** - Zastosowanie precyzyjnego strojenia.
- **SPED** - stała prędkość (1-100%).
- **OPÓŹNIENIE** - Ustawianie opóźnienia (0-30 sek).
- Dla efektów kolorystycznych (10-16): Reguluj prędkość (1-100%).

ZAPAMIĘTAJ SCENY OŚWIETLENIOWE

Można przechowywać do 32 scen. Każda scena zawiera wszystkie wartości kanału, **PAN/TILT**, ruchu i kolorów.

Wejść w tryb programowania: Naciśnij i **przytrzymaj REC**, aż diody LED się zaświecą. Naciśnij **FIXTURE** i wybierz akcesoria.

Dostosowuj wartości i efekty DMX według uznania (**patrz poprzednie sekcje**).

Użyj **PAGE**, aby zmienić grupowanie kanałów, jeśli to konieczne.

Odnazć skonfigurowane akcesoria, gdy skończysz.

Naciśnij **SCENA**, potem **REC**, aby zapisać zapis.

Wybierz bank pamięci (1-16) za pomocą **przycisków numerycznych**.

- **LED A** = banki od 1 do 16; **LED B** = cofnięcie 17-32.
- **Diody LED** trzy razy, aby to potwierdzić.

Powtórz, jeśli trzeba.

Wyjście z trybu programowania, ponownie przytrzymując **REC**.

WYWOŁYWANIE ZAPISANYCH SCEN

Stalyczne sceny można przechowywać tylko w trybie **"Manual"** **Manual**

Upewnij się, że nie wybrano żadnych akcesoriów.

Naciśnij **SCENA (LED włączona)**.

Użyj przycisków numerycznych od 1 do 16, aby wybrać lub odznaczyć sceny.

- **LED włączona** = aktywna; **LED wyłączona** = beczynny.
- Użyj **PAGE**, aby uzyskać dostęp do banków 17-32.

REGULACJA CZASU ZANIKANIA DLA KANAŁÓW KOLOROWYCH

Ustawia czas zanikania dla kanałów **RGBW (1-4)** ściemniacza. UCHWYT ŚWIATŁA

Obróć **POKRĘTŁO PAN**, aby dostosować czas zanikania (0-30 sekund).

- Wyświetlanie ekranu, np. **"Zanikanie 8.5s"** **Fade 8.5s**

USUWAM SCENĘ

Przejdź w tryb programowania (**REC**, przytrzymaj, aż **dioda się zapali**). Naciśnij **SCENA (LED włączona)**.

Naciśnij **diodę LED** i wybierz scenę, używając **przycisków numerycznych od 1 do 16**.

- **Diody LED** trzy razy, aby to potwierdzić.

Wyjście z trybu programowania (**REC**, przytrzymaj, aż **dioda zgaśnie**).

PLANOWANIE I PRZECHOWYWANIE WINDYKACJI

Dostępnych jest do 32 pamiętek z pościgu.

Każdy pościg może zawierać do 100 kroków, składających się z zapisanych scen lub nowo utworzonych kroków.

Chase mogą działać w trybie manualnym, automatycznym lub sterowanym dźwiękiem. Wejść w tryb programowania: Naciśnij i **przytrzymaj REC**, aż **diody LED się zaświecą**. Naciśnij **CHASE (dioda LED włączona)**.

Wybierz pożądaną pamięć flush za pomocą **przycisków numerycznych od 1 do 16**.

- Użyj **PAGE**, aby uzyskać dostęp do banków 17-32.
- Na ekranie wyświetla się na przykład napis **"Chase01 STEP001"** **Chase01 Step001**

Naciśnij **FIXTURE** i wybierz elementy, które chcesz uwzględnić.

Dostosuj pożądaną scenę za pomocą suwaków i **POKRĘTEL PAN/TILT**.

- Wyświetlacz wyświetla numer kanału i wartość DMX. **CHANNEL: 1/R DMX Channel: 01**

Opcjonalnie można wstawić istniejącą scenę lub efekt (**RUCH** lub **KOLOR**) za pomocą odpowiednich przycisków.

Naciśnij **REC**, aby zapisać krok.

- Wszystkie **diody LED** trzy razy.
- Ekran przechodzi do **"Krok002"** **Step002**

Powtarzaj kroki 5-7 w każdym kroku (do 100).

Po zakończeniu naciśnij i **przytrzymaj ENTER**, aby pojawi się tryb Manual, aby zamknąć harmonogram.

WSTAW SCENĘ DO ISTNIEJĄCEGO POŚCIGU

Przejdź w tryb programowania (**REC**, przytrzymaj, aż **zapalą się diody LED**). Naciśnij **CHASE (dioda LED włączona)** i wybierz pożądaną chasę.

- Na ekranie wyświetlany jest numer śledzenia oraz liczba kroków.

Użyj koła **PAN**, aby wybrać pozycję nowego kroku.

Naciśnij **MENU (dioda LED nad diodami przyciskowymi)**.

Wybierz scenę, którą chcesz wstawić (**SCENA + Przycisk Numer**).

Naciśnij **REC**, aby zanotować zaktualizowany pościg.

- **Diody LED** trzy razy, aby to potwierdzić.

Powtórz, jeśli trzeba.

Naciśnij i **przytrzymaj ENTER**, aby opuścić harmonogram.

ZRÓB POŚCIG

Procesy muszą być zaplanowane przed ponownym odczytem. Mogą działać w trybie **manualnym dźwiękowym lub automatycznym**.

Status trybu jest wyświetlany przez diody **LED** obok **MDE RUN**.

Upewnij się, że nie zaznaczono żadnych elementów ani scen.

Naciśnij **CHASE (dioda LED włączona)**.

Użyj **przycisków ponumerowanych od 1 do 16**, aby wybrać pozwy.

- **LED chase** active cignotante.
- Do 5 pościgów można przeprowadzić jednocześnie.
- Wyświetla ekran, np. **"Chase01 STEP001"** **Chase01 Step001**

Naciśnij **TRYB URUCHOMIENIA**, aby wybrać tryb pracy:

- INSTRUKCJA** - Krok po kroku za pomocą pokręta PAN.
- MUZYKA** - Kroki podążają za rytmem przez wewnętrzny mikrofon.

• Reguluj czułość dźwięku (0–100%) przez naciśnięcie i przytrzymanie trybu RACE oraz przekręcenie kierownicy w TILT.

AUTO – Kroki przesuwają się do przodu automatycznie.

• Regulacja czasu trwania (czasu trwania sceny) za pomocą **KOŁA PAN** (0,1 sekundy – 10 minut).

• Regulacja czasu zanikania za pomocą **KOŁA TILT** (0–30 sek).

• Bdy jest wiele aktywnych pościgów, ostatni wybrany pościg jest regulowany.

– Aby zmienić sterowanie, naciśnij i przytrzymaj **przycisk numerowy**, aż dioda LED zacznie migać.

Aby uniknąć pościgu, naciśnij **przycisk numer** (dioda LED wyłączona).

REGULACJA WYBLAKNIĘCIA DLA KANAŁÓW KOLOROWYCH

Ustawia czas zanikania dla **kanałów RGBW (1–4)** i **ścieniania** podczas odtwarzania chase.

UCHWYT ŚWIATŁA

Obrócić pokrętkę **PAN**, aby regulować czas zanikania (0–30 sekund).

– Pokaż na przykład **"Fade 8,5s"**.

Fade 8,5s

NADPISYWANIE KANAŁÓW PODCZAS ODTWARZANIA

Wartości DMX można regulować ręcznie podczas gry w Chase.

Pozwala to na korekty w czasie rzeczywistym bez konieczności przeprogramowywania komputerów.

FIXTURE Prensa.

Wybierz akcesoria (**przyciski od numeru 1 do 16**).

Dostosowuj wartości DMX za pomocą suwaków i **KÓŁEK PAN/TILT**.

Użyj **PAGE**, aby zmienić grupowanie kanałów, jeśli to konieczne.

USUŃ POZEW

Przejdź w tryb programowania (**REC**, przytrzymaj, aż **zapala się diody LED**).

Naciśnij **CHASE** (**dioda LED włączona**).

Naciśnij i przytrzymaj **diodę LED** oraz wybierz lokalizator do usunięcia (**przyciski ponumerowane od 1 do 16**).

– **Diody LED** trzy razy, aby to potwierdzić.

Programowanie wyjściowe (**REC**, przytrzymaj, aż **dioda zgasnie**).

FUNKCJA PAGACJI

Funkcja blackout tymczasowo wyłącza światło bez zatrzymywania aktywnych zanikania lub pościgów.

Wszystkie kanały DMX są ustawione na zero, o ile funkcja jest aktywna.

Naciśnij **BLACKOUT/DELETE**, aby aktywować.

– **Dioda LED** nad przyciskiem.

– Wszystkie kanały wyjściowe idą do zera.

Naciśnij **ponownie BLACKOUT/LED**, aby wyłączyć.

– **Dioda LED gaśnie**.

– Kanały wyjściowe wracają do poprzednich wartości.

W ustawieniach systemu wybierz, czy awaria dotyczy wszystkich kanałów, czy tylko kontrolera.

PO UŻYCIU

Wyłącz pilota za pomocą tylnego przełącznika.

Odłącz zasilanie od sieci, aby uniknąć niepotrzebnego zużycia.

Utrzymuj urządzenie w czystym, suchym środowisku.

KONFIGURACJA SYSTEMU

Konfiguracja systemu pozwala na konfigurację funkcji kontrolera, zarządzania danymi oraz trybów działania.

Dostęp do ustawień systemowych

Naciśnij i **przytrzymaj MENU** przez 2 sekundy, aby otworzyć ustawienia systemu.

– Wystawy **"01. DOŁĄCZANIE NASZYWEK"**

01. Patch Fixture

Użyj **KOŁA PAN**, aby poruszać się po menu.

Naciśnij **ENTER**, aby wybrać obiekt.

Dostosuj wartości za pomocą **KÓŁKA PAN** i potwierdź za pomocą **ENTER**.

Krótko naciśnij **ESC**, aby anulować i wrócić do poprzedniego poziomu.

Naciśnij i **przytrzymaj MENU** przez 2 sekundy, aby zapisać i wyjść.

DOSTĘPNE KONFIGURACJE

Pozycja menu	funkcji
01. Patch Fixture	Konfiguracja DMX
02. Reset Factory	Przywróć ustawienia fabryczne
03. Delete All Fixture Patch	Usuwa wszystkie adresy DMX
04. Fade Mode	Wybierz zachowanie zanikania
05. RDM DMX Address Setup	Przypisywanie adresów RDM DMX
06. Data Backup	Zapisz ustawienia na USB
07. Data Load	Ustawienia ładowania USB
08. Send Fixture Update File	Aktualizacja oprogramowania
09. Blackout Mode	Definiuj zachowanie blackoutu

FABRYCZNYCH

Przywraca wszystkie ustawienia do ustawień fabrycznych.

Escoger **"02. Zresetuj fabrykę"**, ENTER zabrzmiał pulsem.

02. Reset Factory

Użyj koła **PAN**, aby wybrać **[TAK]**.

Potwierdź to w **ENTER**.

– wystawy **"Reset Factory, prosimy czekać"**

**Reset Factory
Please wait**

– Potwierdź z **OK**, gdy skończysz.

USUŃ WSZYSTKIE ŁATY OPRAWY

Usuwa wszystkie adresy DMX i przypisania kanałów.

Escoger **"03. Usuń wszystkie łaty oprawy"**

**03. Delete All
Fixture Patch**

i naciśnij **ENTER**.

Wybierz **[TAK]** i potwierdź za pomocą **ENTER**.

– **SAVE OK** Wystawy i powrót do menu głównego.

TRYB FADE

Określa, czy fade dotyczy wszystkich kanałów, czy tylko kółek **PAN/TILT**.

Wybierz **"04. Tryb zanikania"** i naciśnij **ENTER**.

04. Fade Mode

Użyj **POKRĘTKA PAN**, aby wybrać **[WSZYSTKIE KANAŁY]** lub **[TYLKO PAN/TILT]**.

Potwierdź za pomocą **ENTER** (**SAVE OK**).

KONFIGURACJA ADRESÓW RDM DMX

Identyfikuje i konfiguruje urządzenia RDM w sieci DMX.

Escoger **"05. Konfiguruj adres DMX RDM"**

**05. RDM DMX
Address Setup**

i naciśnij **ENTER**.

Wybierz **[TAK]** i potwierdź.

– Skanowanie sterowników urządzeń RDM "Odczytanie odkryw ###"

DISCOVER COUNT ###

Wybierz urządzenie z **POKRĘTKĄ PAN**.

– **"Adres DMX Informacje o urządzeniu"**

**Device info
DMX adress**

Dostosuj kierunek za pomocą **POKRĘTKA TILT**, potwierdź za pomocą **ENTER**.

Naciśnij **SWAP**, aby zobaczyć UID urządzenia.

Naciśnij **BLACKOUT**, aby aktywować tryb identyfikacji na wybranym urządzeniu.

Naciśnij **ESC**, aby wrócić do menu głównego.

Uwaga:

- RDM (Remote Device Management) umożliwia dwukierunkową komunikację przez linię DMX (piny 1 i 2).
- Urządzenia z obsługą RDM oraz standardowy DMX mogą korzystać z tej samej linii.
- Używane splitters DMX muszą obsługiwać RDM.

KOPIA ZAPASOWA DANYCH

Zapisz aktualne ustawienia (DMX, sceny i pościgi) na urządzeniu USB.

Podłącz do kontrolera urządzenie USB FAT32 (<32 GB).

Escoger **"06. Kopia zapasowa danych"**, ENTER pulswał.

06. Data Backup

Wybierz **[TAK]** i potwierdź to.

Naciśnij **przycisk numer (1–16)**, aby wybrać gniazdo pamięci.

- Na ekranie **wyświetlany jest "pasek postępu"**.

FILE: 1

- Każda lokalizacja jest przechowywana jako plik .PRO w folderze DMX Move Control S12 na root USB.

Po zapisaniu kontroler wraca do głównego menu.

Rada:

- Używaj wyłącznie płyt w formacie FAT32.
- Jeśli pendrive nie jest rozpoznawany, zrestartuj kontroler.

POBIERANIE DANYCH

Zaimportuj wcześniej zapisane dane z pendrive'a USB.

Podłącz urządzenie USB zawierające dane do folderu Move Control S12 DMX.

Wybierz **"07. Data Load"** i naciśnij **ENTER**.

Naciśnij **przycisk numer (1-16)**, aby wybrać plik.

- **LED włączona** - dostępne dane.

Poczekaj, aż pasek postępu się skończy.

Kontroler automatycznie wraca do głównego menu.

07. Data Load

TRYB BLACKOUT

Definiuje, które kanały są dotknięte przyciskiem **BLACKOUT**.

Wybierz **"09. Tryb Blackout"** i naciśnij **ENTER**.

Wybierać:

[**WSZYSTKIE KANAŁY**] - Wszystkie wyjścia są redukowane do zera.

[**TYLKO PRZYCIEMNIONE**] - dotknięte są tylko słabe kanały.

Potwierdź to w **ENTER**.

AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA

Oprogramowanie sterowników można zaktualizować, aby poprawić wydajność, dodać nowe funkcje lub naprawić błędy.

Zawsze instaluj najnowszą wersję firmware, żeby uzyskać najlepszą wydajność.

09. Blackout Mode

Procedura aktualizacji

Pobierz oprogramowanie firmware'owe z naszej strony produktu na www.beamz.com

Pobierz najnowszy pakiet firmware

Przygotuj urządzenie USB

Użyj pendrive'a FAT32 sformatowanego (maksymalnie 32 GB).

Utwórz folder o nazwie DMX Move Control S12 w katalogu głównym.

Skopiuj i rozpakuj plik firmware do tego folderu.

Podłącz pendrive USB

Włóż przygotowany pendrive do portu USB na kontrolerze.

Wyłączyć

Odłącz kontroler od sieci energetycznej.

Wejź w tryb aktualizacji

Naciśnij i przytrzymaj **jednocześnie REC, BLACKOUT i RUN MODE**.

Na

Włącz kontroler, przytrzymując przyciski.

Po około 3 sekundach na ekranie pojawia się:

"NACIŚNIJ DOWOLNY PRZYCIISK, ABY ZAKTUALIZOWAĆ"

PRESS ANY BUTTON
TO UPDATE

Aktualizacja startu

Usuwa wszystkie przyszcze.

Naciśnij dowolny przycisk, aby rozpocząć aktualizację.

Pasek postępu pokaże status aktualizacji.

Resetowanie sterownika

Gdy wyświetlacz potwierdzi zakończenie, wyłącz i włącz urządzenie ponownie.

Aktualizacja jest już zakończona.

Pendrive USB można bezpiecznie wyjąć.

Wersji

Nie wyłączaj ani nie wyjmuj pendrive'a podczas aktualizacji.

Używaj tylko oficjalnych plików www.beamz.com firmware.

Po aktualizacji sprawdź wszystkie ustawienia i sceny DMX

POPIS PRODUKTU / INSTALACE

1. Fadery 1 až 16

- Používá se k úpravě výstupních hodnot DMX připojených svítidel.
- Na obrazovce se zobrazí aktuální hodnota DMX.
- Gantry 1 až 4 ovládají jas červených, zelených, modrých a bílých LED diod připojených svítidel.
- Fader 5 upravuje celkovou jas masteru.

2. Tlačítka očíslovaná od 1 do 16 s LED diodami

Tato tlačítka mají dvojitou funkci v závislosti na zvoleném režimu. Použijte tlačítko PAGE pro přepínání mezi skupinami kanálů **1 až 16** a **17 až 32**.

- **KALENDÁŘ:** Vybere nebo odstraní výběr vybavení.
- **POHYB:** Povoluje nebo deaktivuje pohybové vzory (**tlačítka 1-9**) nebo barevné efekty (**tlačítka 10-16**).
- **SCÉNA:** Zapne nebo vypne uložené světelné scény.
- **CHASE:** Povoluje nebo deaktivuje chase sekvence.

3. Tlačítko PAGE s LED diodou

Umožňuje měnit číslovaná tlačítka mezi dvěma skupinami kanálů 1-16 a 17-32.

- **LED A ZAPNUTO:** Vybrána je skupina kanálů od 1 do 16.
- **B NA LED:** Vybíráte skupinu kanálů 17-32.

4. LED tlačítko

- Když je aktivní (**LED ZAPNUTÁ**), tlačítka s čísly umožňují vybrat nebo odskrztnout lampy.
- Také se používá k nastavení času vyblednutí **RGBW** kanálů v kombinaci s **kolečkem PAN**.

5. Tlačítko MOTION s LED diodou

Když je aktivní (**LED ZAPNUTÁ**), tlačítka s čísly umožňují aktivovat nebo deaktivovat pohybové nebo barevné efekty.

6. Tlačítko SCÉNA s LED diodou

Když jsou aktivní (**LED ZAPNUTÁ**), tlačítka s čísly umožňují aktivovat nebo deaktivovat světelné scény.

7. Tlačítko CHASE s LED diodou

Když je aktivní (**LED SVÍTLÍ**), číslovaná tlačítka umožňují aktivovat nebo deaktivovat programy pro pronásledování.

8. PAN datové kolo

Ovládá pohyb PAN pohybujících se hlav nebo skenerů. Používal se také k navigaci a úpravě programovacích funkcí.

9. TILT datové kolo

Ovládá pohyb TILT pohybujících se hlav nebo skenerů. Používá se také pro programování a navigaci v menu.

10. USB port

Připojte USB zařízení pro ukládání dat nebo import a aktualizace softwaru.

11. Tlačítko REC/ENTER s LED diodou

- Dlouhé stisknutí: Zapne nebo vypne programovací režim.
- Krátké stisknutí: Uložte světelné scény nebo honičky a potvrďte své volby v menu.

12. MENU/ESC tlačítko s LED diodou

- Dlouhé stisknutí: Otevírá nebo ukončuje nastavení systému.
- Krátké stisknutí: Zruší aktuální akci nebo se vrátí na předchozí úroveň menu.

13. BLACKOUT/LED tlačítko s LED diodou

- Okamžitě nastaví všechny DMX kanály na nulu (vypne všechna připojená

svítidla).

- Maže uložené světelné scény nebo honičky.
- Vkládá scénu do honičky.

14. TLAČÍTKO REŽIM RUN/SWAP s LED diodou

Používá se k výběru závodního režimu v programu pronásledování. Krátké stisknutí pro přepnutí režimů:

- **MANUÁLNÍ:** Ručně posouvá kroky sledování pomocí kolečka PAN.
 - **HUDBA:** Kroky za honičkou sledují rytmus hudby pomocí vestavěného mikrofonu.
 - **AUTO:** Kroky pronásledování se automaticky spustí při nastavení rychlosti a čase útlumu.
- Používá se také k přepínání parametrů při úpravě pohybových vzorů.

15. Displej

Zobrazuje provozní informace, aktivní režimy, hodnoty DMX a nastavení menu.

16. Výstup DMX512

3pinový XLR konektor pro připojení k DMX vstupu prvního svítidla.

17. Vstup napájení

Zapojte napájecí adaptér sem.

18. Vypínač zapnutí/vypnutí

INSTALACE

⚠Důležité: Vždy vypněte DMX ovladač před připojením nebo odpojením svítidla, nebo před výměnou stávajících připojení.

Instalace

Zařízení upevněte na rovný, stabilní povrch nebo pevně do 19" racku. Při výběru místa pro montáž se ujistěte, že je kolem jednotky dostatek místa pro dostatečné větrání.

Pokud je namontován ve skříni, ujistěte se, že ohřátý vzduch cirkuluje volně, aby se zabránilo přehřátí.

Trvalé přehřívání může způsobit trvalé poškození zařízení.

Připojení DMX512

Používejte pouze stíněné, vyvážené DMX kabely (2 jádra + displej) k připojení ovladače ke svítidlům a mezi jednotkami.

Připojte výstup DMX ovladače na DMX vstup prvního zařízení.

Připojte výstup DMX z prvního svítidla na DMX vstup dalšího svítidla.

Pokračujte v propojení všech svítidel v pořadí (konfigurace daisy chain). V posledním bodě řetězového spojení DMX ukončete linku terminátorem DMX. To zabráňuje odrazu dat a ztrátě signálu.

- Pro 3pinový připojení použijte DMX Terminator SKU: 177.942.
- Pro 5pinový připojení použijte Terminator DMX SKU: 177.943.

Pokud délka DMX kabelu přesahuje 300 metrů nebo počet připojených zařízení přesahuje 32, použijte DMX signálový zesilovač pro zajištění stabilního přenosu dat.

Napojení na hlavní trať

Připojte dodaný napájecí adaptér k průběžnému proudovému vstupu na ovladači a pak připojte napájecí adaptér do vhodné síťové zásuvky.

Vždy odpojte zásuvku před změnou připojení, přesunem ovladače nebo pokud zařízení nebude delší dobu používáno.

KONFIGURACE

Nastavení startovací adresy u DMX luminaires

Nastavte startovací adresu DMX pro každé připojené svítidlo podle níže uvedené konfigurace. Pokud chcete, aby identické lumináry fungovaly synchronně, přiřaďte jim stejnou DMX startovací adresu. Pokud je nutné objekty kontrolovat jednotlivě, musí být každému objektu přiřazena jedinečná adresa odjezdu. Podrobné návody k konfiguraci DMX adres najdete v uživatelské příručce ke každému zařízení.

VÝCHOZÍ NASTAVENÍ LUMINAIRE PATCHE

Page	Fixture	DMX Start Address
	1	001
	2	019
	3	037
	4	055
	5	073
	6	091
	7	109
	8	127
A	9	145
	10	163
	11	181
	12	199
	13	217
	14	235
	15	253
	16	271

Page	Fixture	DMX Start Address
	17	289
	18	307
	19	325
	20	343
	21	361
	22	379
	23	397
	24	415
B	25	433
	26	451
	27	469
	28	487
	29	505
	30	(Blank)
	31	(Blank)
	32	(Blank)

VÝCHOZÍ NASTAVENÍ LUMINAIRE PATCHE

Fader	DMX Channel	Fader	DMX Channel
PAN	1	8	10
TILT	2	9	11
1/R	3	11	13
2/G	4	10	12
3/B	5	12	14
4/W	6	13	15
5/D	7	14	16
6	8	15	17
7	9	16	18

ÚPRAVA DMX ADRESY

Nastavuje směr startu DMX pro každou připojenou lampu na základě požadovaných nastavení ovládání.

Použijte **stejnou adresu** pro identická svítidla běžící ve stejnou dobu.

Používejte **různé pokyny** pro příslušenství, které vyžaduje nezávislou kontrolu.

Podívejte se na manuál k nastavení řízení v manuálu luminaire.

Ruční přiřazení adresy odletu v DMX

Přiřaďte adresy odletu DMX přímo z radiče.

1. Zapněte dálkové ovládání pomocí vypínače.

– Na obrazovce se objeví **"Manual"** Manual

2. Stiskněte a podržte **MENU** po dobu 2 sekund pro otevření **systémových nastavení** System settings

3. Vyberte **"01st patch fixture"** pomocí **KOLEČKA PAN** 01. Patch Fixture a stiskni **ENTER**.

4. Na obrazovce se objeví **"PLEASE SELECT A FIXTURE"** PLEASE SELECT FIXTURE

5. Použijte **tačtítko čísla od 1 do 16** k výběru svítidla (**LED diody jsou zapnuté**).

6. Prens **SWAP** elegir **« DMX START ADDR »** DMX START ADDR
– Pokud není žádná adresa, **zobrazí se zpráva "NO PATCH ADDRESS"**.

NO PATCH ADDRESS

– Stávající adresy se zobrazují jako **"ADR: 001*"** ADR: 001*

– Přiřazená adresa zobrazuje **"!**" Na obrazovce !

7. Upravte řídítka pomocí **PAN řídítek**

8. Stiskněte **ENTER** pro uložení. **Všechny LED diody zablikají třikrát**, aby to

potvrdily.

9. Opakujte pro všechny potřebné zápsy.

10. Stiskněte a podržte **MENU** po dobu 2 sekund pro ukončení nastavení systému.

Manuální přiřazení kanálů v DMX

Přiřaďte kanály DMX luminaire posuvníkům ovladačů (**softpatch**).

Některé kanály musí dodržovat pevné přízpusobení, aby zohlednily pohyb, barvu a efekty vyblednutí.

Přiřaďte **KANÁLY PAN/TILT knoflíkům** PAN a TILT.

Asignujte **kanáluje RGBW + stmiváče a fadery 1-5**.

1. Stiskněte a **podržte MENU** 2 sekundy pro otevření **systémových nastavení**.

2. Vyberte **"01. PATCH FIXTURE"** a stiskněte **ENTER**. 01. Patch Fixture

3. Vyberte příslušenství s **číslovacími tlačítky 1-16**.

4. Stiskněte **SWAP** pro výběr **"FADE CHANL"**

–Příklad: CHANL: 1/R
DMX Channel: 01

5. Nastavit pomocí **PAN knoflíku**, přiřadit TILT.

6. Stiskněte **ENTER** pro uložení (**všechny LED diody zablikají třikrát**).

7. Opakujte pro jiné kanály nebo příslušenství.

8. Ukončit **"Nastavení systému"** podržením **MENU** po dobu 2 sekund. System settings

INVERZNÍ VÝSTUPNÍ HODNOTY

Jednotlivé výstupní hodnoty se podle potřeby obracejí.

1. Stiskněte a podržte **MENU** 2 sekundy pro otevření **"Nastavení systému"** System settings

2. Vyberte **"01. PATCH FIXTURE"** a vyberte **ENTER**. 01. Patch Fixture

3. Vyberte příslušenství s **číslovacími tlačítky 1-16**.

4. Stiskněte **SWAP** pro výběr **"FADER RESERVE"** FADER REVERSE

5. Nastavte pomocí **kolečka PAN**, vyberte **"[ANO]/[INE]"** kolečkem **TILT**.

[YES]/[NO]

– **"ANO"** obrací počáteční hodnoty. YES

6. Stiskněte **ENTER** pro nahrání (**všechny LED třikrát**).

7. Opakujte, pokud je to nutné; sůl z **MENU**.

ATRIBUCE FUNKCE ÚTLUMU

Zapněte nebo vypněte fade-in pro RGBW kanály (1-4) a omezte stmivání.

1. Stiskněte a podržte **MENU** 2 sekundy pro otevření **"Nastavení systému"** System settings

01. Patch Fixture

2. Vyberte **"01. PATCH FIXTURE"** a vyberte **ENTER**.

3. Vyberte příslušenství s **číslovacími tlačítky 1-16**.

4. Stiskněte **SWAP** pro výběr **"COLOR DEDE"** COLOR FADE

5. Vyberte **"[ANO]/[INE]"** pomocí **kolečka TILT**. [YES]/[NO]

6. Stiskněte **ENTER** pro uložení (**všechny LED diody zablikají třikrát**).

7. Opakujte pro další příslušenství; **zobrazí se MENU.**

ZKOPÍROVAT NASTAVENÍ ZAŘÍZENÍ

Kopíruje všechny přiřazené parametry DMX z jedné sady do druhé. Stiskněte **a podržte MENU** po dobu 2 sekund pro otevření systémových nastavení.

"01. PATCH FIXTURE" pomocí kola **01. Patch Fixture** a stiskni **ENTER**. Stiskněte a podržte **číselné tlačítko** na zdrojové lampě. Při držení stiskněte **číselné tlačítko** na příslušenství k terči.

"Vystava bude brzy představena **pod názvem "COPY"**." **COPY**
Uvolněte obě tlačítka pro dokončení kopie.

OPERACE

Zapněte dálkové ovládání přes zadní vypínač.

Stroj startuje v manuálním režimu; **"Manual" je zobrazeno** na horním řádku.

MANUÁLNÍ ÚPRAVA SVĚTELNÉ SCÉNY **Manual**

Osvětlovací scéna ukládá hodnoty DMX pro všechny kanály, včetně **PAN** a **TILT**.

STISKNĚTE LUMINAIRE (LED ZAPNUTO).

Použijte **čísla od 1 do 16** k výběru zařízení.

– **LED zapnutá** = vybraná, **LED vypnutá** = nezaškrtnuto.

– Pro výběr rozsahu (např. od 1 do 8) stiskněte současně 1 a 8.

Hodnoty DMX (0–255) upravujte pomocí **posuvníků** a v případě potřeby koleček **PAN** nebo **TILT**.

– Displej zobrazuje číslo kanálu a aktuální hodnotu DMX.

Pro přístup ke všem 32 příslušenstvím změňte stránku kanálu pomocí **PAGE**:

– **LED A zapnutá** = kanály 1–16, **LED B zapnutá** = kanály 17–32.

– Opakujte kroky 2–3 podle potřeby.

PŘÍZPŮSOBTE SVĚTELNOU SCÉNU POHYBEM NEBO BAREVNÝMI EFEKTY

Vlastní generátor efektů nabízí 9 pohybových vzorů a 7 barevných efektů.

Tyto efekty lze uložit pomocí jiných DMX hodnot.

Stiskněte **LIGHT** a vyberte **svítidla (LED zapnutá)**.

– Použijte **PAGE** pro přístup ke kanálům 1–16 nebo 17–32.

MOTION stiskne (LED svítí).

Vyberte požadovaný efekt pomocí číselných tlačítek od 1 do 16.

– Tlačítka 1–9: Pohybové vzory **PAN/TILT**.

– Tlačítka 10–16: Barevné efekty pro **LED svítidla**.

Nastavte podle potřeby:

– Stiskněte **SWAP** pro přepínání mezi nastaveními.

– Nastavitelný pomocí **KOLEČEK PAN** nebo **TILT**.

• **ROZSAH POHYBU** – Nastavte **ROZSAH PAN/TILT** (0–100%).

• **OFFSET** – Použití přesného ladění.

• **SPED** – konstantní rychlost (1–100 %).

• **DELAY** – Nastavte zpoždění (0–30 sekund).

• Pro barevné efekty (10–16): Upravte rychlost (1–100%).

PAMATUJTE SI SVĚTELNÉ SCÉNY

Může být uloženo až 32 scén. Každá scéna obsahuje všechny hodnoty kanálu, **PAN/TILT**, pohybu a barev.

Vstupte do programovacího režimu: Stiskněte a **držte REC**, dokud se nesvítili LEDy.

Stiskněte **FIXTURE** a vyberte příslušenství.

Upravte hodnoty a efekty DMX podle svého uvážení (viz **předchozí sekce**).

Použijte **PAGE** ke změně seskupení kanálů, pokud je to nutné.

Pro dokončení odskrtněte nakonfigurované příslušenství.

Stiskněte **SCENE**, pak **REC** pro uložení nahrávky.

Vyberte paměťovou banku (1–16) pomocí **číselných tlačítek**.

– **LED A** = banky od 1 do 16, **LED B** = Zpět 17–32.

– **LED tříkrát** pro potvrzení.

Opakujte, pokud je to nutné.

Vypusťte programovací režim podržením **REC znovu**.

VZPOMÍNKY NA ULOŽENÉ SCÉNY

Statické scény lze ukládat pouze v režimu **"Manual"**

Ujistěte se, že nemáte vybrané žádné doplňky. **Manual**

Stiskněte **SCÉNU (LED zapnuto)**.

Použijte číselná tlačítka od 1 do 16 k výběru nebo odvyběru scén.

– **LED zapnutá** = aktivní; **LED vypnutá** = nečinný.

– Použijte **PAGE** pro přístup k bankám 17–32.

NASTAVENÍ ČASU VYBLEDNUTÍ PRO BAREVNÉ KANÁLY

Nastaví čas vyblednutí pro **RGBW kanály (1–4)** a stmíváč.

DRŽÁK SVĚTLA.

Otočením **KNOFLÍKU PAN** nastavte čas vyblednutí (0–30 sekund).

– Zobrazení na obrazovce, např. **"Fade 8.5s"** **Fade 8.5s**

MAZÁNÍ SCÉNY

Přepněte do programovacího režimu (**REC**, počkejte, dokud **se LED nerozsvítí**).

Stiskněte **SCÉNU (LED zapnuto)**.

Stiskněte **LED** a vyberte scénu pomocí **číselných tlačítek od 1 do 16**.

– **LED tříkrát** pro potvrzení.

Vypusťte programovací režim (**REC**, počkejte, dokud **LED nezhasne**).

PLÁNŮVÁNÍ A SKLADOVÁNÍ SBÍREK

Z honičky je k dispozici až 32 suvenyrů.

Každá honička může obsahovat až 100 kroků, které se skládají z uložených scén nebo nově vytvořených kroků.

Chase může pracovat v manuálním, automatickém nebo zvukově řízeném režimu.

Vstupte do programovacího režimu: Stiskněte a **držte REC**, dokud **se nesvítili LED**.

Stiskněte **CHASE (LED zapnuto)**.

Vyberte požadovanou flush paměť pomocí **číselných tlačítek od 1 do 16**.

– Použijte **PAGE** pro přístup k bankám 17–32.

– Například na obrazovce **se zobrazí nápis "Chase01 Step001"** **Chase01 Step001**

Stiskněte **FIXTURE** a vyberte položky, které chcete zahrnout.

Přizpůsobte si scénu pomocí **POSUVNÍKŮ A KNOFLÍKŮ PAN/TILT**.

– Displej zobrazuje číslo kanálu a hodnotu DMX. **CHANNEL: 1/16 DMX Channel: 01**

Volitelně můžete vložit existující scénu nebo efekt (**MOTION** nebo **COLOR**) pomocí příslušných tlačítek.

Stiskněte **REC** pro uložení kroku.

– Všechny **LED** tříkrát

– Obrazovka přechází na **"Step002"** **Step002**

Opakujte kroky 5–7 v každém kroku (až do 100).

Když skončíte, stiskněte a **podržte ENTER**, dokud se neobjeví režim Manuální a ukončíte rozvrh.

VLOŽTE SCÉNU DO EXISTUJÍCÍ HONIČKY

Vstupte do programovacího režimu (**REC**, **podržte**, dokud **se nerozsvítí LEDy**).

Stiskněte **CHASE (LED zapnuté)** a vyberte požadovaný chase.

– Na obrazovce se zobrazí sledovací číslo a počet kroků.

Použijte **PAN KOLEČKO** k výběru pozice nového kroku.

Stiskněte **MENU (LED nad LED diodami tlačítek)**.

Vyberte scénu, kterou chcete vložit (tlačítko **SCÉNA + Číslo**).

Stiskněte **REC** pro zaznamenání aktualizovaného honičení.

– **LED tříkrát** pro potvrzení.

Opakujte, pokud je to nutné.

Stiskněte a **podržte ENTER** pro ukončení rozvrhu.

UDĚLEJ HONIČKU

Procesy musí být naplánovány, než je lze znovu přerušit. Mohou pracovat v **manuálním, zvukovém nebo automatickém** režimu.

Stav režimu na obrazovce LED diodami vedle **MDE RUN**.

Ujistěte se, že nejsou vybrány žádné prvky nebo scény.

Stiskněte **CHASE (LED zapnuto)**.

Použijte **tlačítko číselná od 1 do 16** k výběru žalob.

– **LED chase** aktivní cignotante.

– Současně lze provést až 5 honiček.

– Zobrazuje obrazovku, např. **"Chase01 STEP001"** **Chase01 Step001**

Stiskněte **START MODE** pro výběr provozního režimu:

INSTRUKCE – Krok za krokem pomocí knoflíku PAN.

HUDBA – Kroky následují rytmus přes vnitřní mikrofon.

• Nastavit citlivost zvuku (0–100 %) stisknutím a podržením režimu RACE a otočením volantu v režimu TILT.

AUTO – Kroky postupují automaticky.

• Úprava délky (délky etapy) pomocí **KOLEČKA PAN** (0,1 sekundy – 10 minut).

• Nastavitelný čas přechodu s **KOLEČKEM TILT** (0–30 sekund).

Pokud je aktivních více honiček, poslední vybraný honič je nastavitelný.

– Pro změnu ovládní stiskněte a držte **číselné tlačítko**, dokud **LED nezobliká**.

Abyste se vyhnuli honičení, stiskněte **číselné tlačítko (LED vypnuté)**.

NASTAVENÍ VYBLEDNUTÍ PRO BAREVNÉ KANÁLY

Nastavte čas vyblednutí pro **RGBW (1–4) kanály** a **stmívání** během přehrávání chase.

DRŽÁK SVĚTLA

Otočením knoflíku **PAN** nastavte čas vyblednutí (0–30 sekund).

– Například pořad "**Fade 8.5s**".

Fade 8.5s

PŘEPISOVÁNÍ KANÁLŮ BĚHEM PŘEHŘÁVÁNÍ

Hodnoty DMX lze při hraní Chase upravovat ručně.

To umožňuje úpravy v reálném čase bez nutnosti přeprogramovat počítač.

ZÁPAS Prensa.

Vyberte příslušenství (**tlačítka od čísla 1 do 16**).

Nastavte hodnoty DMX pomocí **POSUVNÍKŮ A KOLEČEK PAN/TILT**.

Použijte **PAGE** ke změně seskupení kanálů, pokud je to nutné.

SMÁŽTE ŽALOBU

Vstupte do programovacího režimu (**REC, podržte**, dokud **se nezozsvítí LEDky**).

Stiskněte **CHASE (LED zapnuto)**.

Stiskněte a podržte **LED** a vyberte lokalizátor pro odstranění (**tlačítka číslována od 1 do 16**).

– **LED třikrát** pro potvrzení.

Výstupní programování (**REC, držte**, dokud **LED nezhasne**).

PAGAČNÍ FUNKCE

Funkce blackoutu dočasně vypne světlo, aniž by zastavila aktivní fadey nebo chase.

Všechny DMX kanály jsou nastaveny na nulu, pokud je funkce aktivní.

Stiskněte **BLACKOUT/DELETE** pro aktivaci.

– **LED nad** tlačítkem.

• Všechny výstupní kanály jdou na nulu.

Stiskněte **BLACKOUT/LED** znovu pro vypnutí.

– **LED dioda zhasne**.

– Výstupní kanály se vrátí na předchozí hodnoty.

V nastavení systému zvolíte, zda se porucha týká všech kanálů, nebo pouze řadiče.

PO POUŽITÍ

Vypněte dálkový ovladač zadním spínačem.

Odpojte napájecí zdroj od sítě, abyste předešli zbytečné spotřebě.

Udržujte zařízení v čistém a suchém prostředí.

KONFIGURACE SYSTÉMU

Konfigurace systému umožňuje nastavit funkce řadiče, správu dat a režimy provozu.

Přístup k systémovým nastavením

Stiskněte a **podržte MENU** po dobu 2 sekund pro otevření systémových nastavení.

– Výstava "**01. PŘÍPEVNĚNÍ NÁŠÍVEK**".

01. Patch Fixture

Použijte **PAN KOLEČKO** k navigaci v menu.

Stiskněte **ENTER** pro výběr objektu.

Nastavte hodnoty pomocí **KOLEČKA PAN** a potvrďte to pomocí **ENTER**.

Krátkým stiskem **ESC** zrušíte a vrátíte se na předchozí úroveň.

Stiskněte a **podržte MENU** 2 sekundou pro uložení a ukončení.

DOSTUPNÉ KONFIGURACE

Polozka	funkčního menu
01. Patch Fixture	Konfigurace DMX
02. Reset Factory	Tovární reset
03. Delete All Fixture Patch	Odstraní všechny DMX adresy
04. Fade Mode	Vyberte chování vyblednutí
05. RDM DMX Address Setup	Přiřazení DMX RDM adres
06. Data Backup	Uložte nastavení na USB
07. Data Load	Nastavení nabíjení přes USB
08. Send Fixture Update File	Aktualizace softwaru
09. Blackout Mode	Definujte chování při vypadku

TOVÁRNA

Obnoví všechna nastavení na tovární nastavení.

Zvolit "**02. Resetovat továrnu**," ozval se pulz **ENTER**.

02. Reset Factory

Použijte **PAN KOLEČKO** pro výběr [**ANO**].

Potvrďte to v **ENTER**.

– výstava "**Reset Factory, prosím, počkejte**".

**Reset Factory
Please wait**

– Až skončíte, **potvrďte to s OK**.

ODSTRÁŇTE VŠECHNY ZÁPLATY NA SVÍTIDLÁCH

Odstraní všechny DMX adresy a přiřazení kanálů.

Zvolit "**03. Odstraňte všechny záplaty na armaturách**".

a stiskni **ENTER**.

Vyberte [**ANO**] a potvrďte pomocí **ENTER**.

**03. Delete All
Fixture Patch**

– ULOŽIT OK Výstava y návrat do hlavního menu.

FADE MODE

Specifikuje, zda se fade vztahuje na všechny kanály, nebo pouze na kolečka PAN/ TILT.

Vyberte "**04. Režim vyblednutí**" a stiskněte **ENTER**.

04. Fade Mode

Použijte **PAN KNOFLÍK** pro výběr [**VŠECHNY KANÁLY**] nebo [**PAN/TILT ONLY**].

Potvrďte pomocí **ENTER (ULOŽIT OK)**.

KONFIGURACE ADRES RDM DMX

Identifikuje a konfiguruje RDM zařízení v DMX sítí.

Zvolit "**05. Konfiguruj DMX RDM adresu**".

**05. RDM DMX
Address Setup**

a stiskni **ENTER**.

Vyberte [**ANO**] a potvrďte.

– Skenování ovladačů RDM zařízení "Odpočít objev **###**".

Vyberte zařízení pomocí **PAN KNOFLÍKŮ**.

DISCOVER COUNT ###

– "**Informace o DMX adresním zařízení**".

**Device info
DMX adress**

Směr upravte **KNOFLÍKEM TILT**, potvrďte pomocí **ENTER**.

Stiskněte **SWAP** pro zobrazení UID zařízení.

Stiskněte **BLACKOUT** pro aktivaci identifikačního režimu na vybraném zařízení.

Stiskněte **ESC** pro návrat do hlavního menu.

Poznámka :

RDM (Remote Device Management) umožňuje obousměrnou komunikaci přes DMX linku (piny 1 a 2).

Zařízení s podporou RDM i standardní DMX mohou používat stejnou linku.

Použitě rozbočovače DMX musí podporovat RDM.

ZÁLOHOVÁNÍ DAT

Uložte si aktuální nastavení (DMX, scény a honičky) na USB zařízení.

Připojte k ovladači USB zařízení FAT32 (≤32 GB).

Zvolit "06. Záloha dat," pulzoval ENTER.

Vyberte [ANO] a potvrďte to.

Stiskněte **číselné tlačítko (1-16)** pro výběr paměťového slotu.

- Na obrazovce se zobrazí "ukazatel postupu".

06. Data Backup

FILE: 1

- Každé místo je uloženo jako .PRO soubor ve složce DMX Move Control 512 na root USB.

Po uložení se ovladač vrátí do hlavního menu.

Rada:

Používejte pouze disky FAT32.

Pokud flash disk není rozpoznán, restartujte ovladač.

VYHLEDÁVÁNÍ DAT

Importujte dříve uložená data z USB flash disku.

Připojte USB zařízení obsahující data do složky Move Control 512 DMX.

Vyberte "07. Data Load" a stiskněte ENTER.

Stiskněte **číselné tlačítko (1-16)** pro výběr souboru.

- **LED zapnutá** = dostupná data.

Počkejte, až skončí ukazatel postupu.

Ovladač se automaticky vrátí do hlavního menu.

07. Data Load

REŽIM ZATEMŇENÍ

Definuje, které kanály jsou ovlivněny tlačítkem **BLACKOUT**.

Vyberte "09: Režim blackout" a stiskněte ENTER.

Zvolit:

[VŠECHNY KANÁLY] - Všechny výstupy jsou sníženy na nulu.

[POUZE DIM] - Postiženy jsou pouze slabé kanály.

Potvrďte to v ENTER.

AKTUALIZACE SOFTWARU

Software ovladačů lze aktualizovat za účelem zlepšení výkonu, přidání nových funkcí nebo opravy chyb.

Vždy instalujte nejnovější verzi firmwaru pro nejlepší výkon.

09. Blackout Mode

Postup aktualizace

Stáhněte si firmware z naší produktové stránky na www.beamz.com

Stáhněte si nejnovější firmware balíček

Připravte USB zařízení

Použijte flash disk formátovaný FAT32 (maximálně 32 GB).

Vytvořte složku s názvem DMX Move Control 512 v kořenovém adresáři.

Zkopírujte a rozbalte firmware soubor do této složky.

Připojte USB flash disk

Vložte připravený flash disk do USB portu na ovladači.

Vypni

Odpojte řídicí jednotku od elektrické sítě.

Vstupte do režimu aktualizace

Stiskněte a držte **REC, BLACKOUT** a **RUN režim** současně .

Na

Ovladač zapněte podržením tlačítek.

Po asi 3 sekundách se na obrazovce objeví následující:

"STISKNĚTE LIBOVOLNÉ TLAČÍTKO PRO AKTUALIZACI"

PRESS ANY BUTTON
TO UPDATE

Aktualizace spuštění

Odstraňuje všechny pupinky.

Stiskněte jakékoli tlačítko pro spuštění aktualizace.

Ukazatel průběhu ukáže stav aktualizace.

Resetování měniče

Když displej potvrdí dokončení, vypněte a znovu zapněte zařízení.

Aktualizace je nyní dokončena.

USB flash disk lze bezpečně vyjmout.

Verze

Během aktualizace nevy vypínejte ani nevyndávejte flash disk.

Používejte pouze oficiální www.beamz.com firmware soubory.

Po aktualizaci zkontrolujte všechna DMX nastavení a scény.

WARNINGS

GB Safety

Read and understand all instructions before installation or use. Keep this document for future reference. Use the product only as described; incorrect use may cause damage, fire, electric shock or injury. Disconnect power immediately if malfunction occurs. Do not drop or expose the unit to impact. Do not operate the product if any part is damaged—replace it immediately. All work on mains voltage must be performed only by qualified electricians. Ensure adequate ventilation; never cover lighting equipment during operation. Do not look directly into the light source. Keep out of reach of children and animals.

Cleaning & Maintenance

Do not open or clean internal components. Service work must be carried out only by qualified technicians. Clean external parts with a soft, damp cloth only—no solvents, detergents, or abrasive cleaners. Keep ventilation slots and heat sinks free of dust.

Disposal Instructions

Electrical and electronic equipment must not be disposed of with household waste (WEEE Directive). Recycle the complete product at an authorized collection point.

The crossed-out bin symbol indicates separate disposal.

Recycle the entire product.

Sustainability Note

To minimise environmental impact, always check whether replaceable components are available before discarding the product.

The manual must be provided if the product is transferred to a third party.

NL Veiligheid

Lees en begrijp alle instructies voordat je ze installeert of gebruikt. Bewaar dit document voor toekomstige referentie. Gebruik het product alleen zoals beschreven. Verkeerd gebruik kan schade, brand, elektrische schok of letsel veroorzaken. Schakel de stroom onmiddellijk los als er een storing optreedt. Laat het apparaat niet vallen of stel het apparaat bloot aan impact. Gebruik het product niet als er een onderdeel beschadigd is—vervang het onmiddellijk. Alle werkzaamheden aan netspanning mogen alleen worden uitgevoerd door gekwalificeerde elektriciens. Zorg voor voldoende ventilatie. Bedek nooit ventilatieapparaat tijdens gebruik. Kijk niet direct in de lichtbron. Blijf buiten bereik van kinderen en dieren.

Schoonmaak & Onderhoud

Open of maak geen interne componenten schoon. Servicewerk mag uitsluitend worden uitgevoerd door gekwalificeerde technici. Maak de buitenste delen schoon met een zachte, vochtige doek—geen oplosmiddelen, wasmiddelen of schurende reinigers. Houd ventilatieopeningen en koelafleiders stofvrij.

Instructies voor het verwijderen

Elektrische en elektronische apparatuur mag niet worden weggevoerd met huishoudelijk afval (WEEE-richtlijn). Het doorgeestreepte baksymbool geeft een aparte verwijdering aan.

Recycle het hele product.

Duurzaamheidsnotitie

Om de milieubelasting te minimaliseren, controleer altijd of vervangbare componenten beschikbaar zijn voordat het product wordt weggegooid.

De handleiding moet worden verstrekt als het product aan een derde partij wordt overgedragen.

D Sicherheit

Lesen und verstehe alle Anleitungen, bevor du sie installierst oder benutzt. Bitte bewahren Sie dieses Dokument für die Zukunft auf. Verwenden Sie das Produkt nur wie beschrieben; Missbrauch kann Schäden, Feuer, Elektroschocks oder Verletzungen verursachen. Trennen Sie sofort den Strom, wenn ein Fehler auftritt. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und setzen Sie es nicht einem Aufprall aus. Verwenden Sie das Produkt nicht, wenn ein Teil beschädigt ist—ersetzen Sie es sofort. Alle Hauptleistungsarbeiten sollten nur von qualifizierten Elektrikern ausgeführt werden. Stellen Sie sicher, dass ausreichend Belüftung vorhanden ist; Decken Sie während der Nutzung niemals Beleuchtungsgeräte ab. Schauen Sie nicht direkt auf die Lichtquelle. Halten Sie auch außer Reichweite von Kindern und Tieren.

Reinigung und Wartung

Offnen oder reinigen Sie keine inneren Bauteile. Servicearbeiten sollten nur von qualifizierten Technikern ausgeführt werden. Reinigen Sie die äußeren Teile mit einem weichen, feuchten Tuch—keine Lösungsmittel, Waschmittel oder Schleifmittel. Halten Sie Lüftungsschächte und Kühlblenker staubfrei.

Entfernungsanweisungen

Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht mit Haushaltsabfällen entsorgt werden (WEEE-Richtlinie). Recyceln Sie das gesamte Produkt an einem geeigneten Aufnahmepunkt. Das durchgestrichene Baksymbol zeigt eine separate Entsorgung an.

Recyceln Sie das gesamte Produkt.

Nachhaltigkeitsmemorandum

Um die Umweltbelastung zu minimieren, sollten Sie immer prüfen, ob austauschbare Komponenten verfügbar sind, bevor das Produkt entsorgt wird.

Das Handbuch muss bereitgestellt werden, wenn das Produkt an einen Dritten übertragen wird.

ES Seguridad

Lee y entienda todas las instrucciones antes de instalarlas o usarlas. Por favor, conserve este documento para el futuro. Usa el producto solo según las indicaciones; El mal uso puede causar daños, incendios, descargas eléctricas o lesiones. Desconecta la alimentación inmediatamente si ocurre un fallo. No dejes caer el dispositivo ni lo expongas a un impacto. No uses el producto si alguna pieza está dañada; cámbialo inmediatamente. Todo el trabajo en la línea principal solo debe ser realizado por electricistas cualificados. Asegúrate de que haya una ventilación adecuada; Nunca cubras el equipo de iluminación mientras lo usas. No mires directamente a la fuente de luz. Mantente fuera del alcance de niños y animales.

Limpieza y mantenimiento

No abras ni limpies ningún componente interno. El trabajo de servicio solo debe ser realizado por técnicos cualificados. Limpia las partes exteriores con un paño suave y húmedo, sin disolventes, detergentes ni abrasivos.

Mainten les conductos de ventilación y los deflectores de refrigeración libres de polvo.

Instrucciones de retirada

No se debe eliminar el equipo eléctrico y electrónico junto con residuos domésticos (Directiva WEEE). Recicla todo el producto en un punto de recuperación aprobado. El icono tachado de hornear indica una distancia separada.

Recicla todo el producto.

Memorando de Sostenibilidad

Para minimizar el impacto ambiental, siempre debes comprobar si hay componentes reemplazables antes de desechar el producto.

El manual debe proporcionarse cuando el producto se transfiera a un tercero.

FR Sécurité

Lisez et comprenez toutes les instructions avant de les installer ou de les utiliser. Merci de conserver ce document pour l'avenir. À utiliser uniquement selon les instructions; Un mauvais usage peut causer des dommages, un incendie, un choc électrique ou des blessures. Coupez immédiatement l'alimentation si une panne survient. Ne laissez pas tomber l'appareil et ne l'exposez pas à un impact. N'utilisez pas le produit si une pièce est endommagée; remplacez-le immédiatement. Tout travail sur la conduite principale doit être effectué uniquement par des techniciens qualifiés. Assurez-vous qu'il y a une ventilation adéquate; Ne couvrez jamais le matériel d'éclairage pendant l'utilisation. Restez hors de portée des enfants et des animaux.

Nettoyage et entretien

N'ouvrez ni ne nettoyez aucun composant interne. Les travaux de maintenance doivent être réalisés uniquement par des techniciens qualifiés. Nettoyez les parties extérieures avec un chiffon doux et humide, sans solvants, détergents et abrasifs. Gardez les bouches d'aération et les déflecteurs de refroidissement sans poussière.

Instrucciones de retrait

Les équipements électriques et électroniques ne doivent pas être jetés avec les déchets domestiques (Directive DEEE). Recyclez tous les produits à un point de récupération approuvé. L'icône de bake rayée indique une distance distincte.

Recyclez tout le produit.

Mémoire sur la durabilité

Pour minimiser l'impact environnemental, vous devez toujours vérifier la présence de composants remplaçables avant de jeter le produit.

Le manuel doit être fourni lorsque le produit est transféré à un tiers.

PL Bezpieczeństwo

Przeczytaj i zrozum wszystkie instrukcje przed instalacją lub użyciem. Zachowaj ten dokument na przyszłość. Używaj produktu tylko zgodnie z opisem; Niewłaściwe użycie może spowodować uszkodzenia, pożar, porażenie prądem lub obrażenia. Jeśli wystąpi awaria, natychmiast odłącz zasilanie. Nie wybacaj ani nie narażaj urządzenia na uderzenia. Nie używaj produktu, jeśli jakieś komponenty jest uszkodzony – wymień go natychmiast. Wszystkie prace na napięciu

siowim mogą być wykonywane wyłącznie przez wykwalifikowanych elektryków. Zapewnij odpowiednią wentylację. Nigdy nie zakrywaj oświetlenia podczas pracy. Nie patrz bezpośrednio w źródło światła. Trzymaj poza zasięgiem dzieci i zwierząt.

Czyszczenie i konserwacja

Nie otwieraj ani nie czyść wewnętrznych komponentów. Prace serwisowe mogą być wykonywane wyłącznie przez wykwalifikowanych techników. Zewnętrzna powierzchnia części wyłączenia miękką, wilgotną szmatką – bez rozpuszczalników, detergentów ani środków ściernych. Utrzymuj wentylację i grzejnice czyste z kurzu.

Instrukcje dotyczące utylizacji

Sprzęt elektryczny i elektroniczny nie wolno utylizować z odpadami domowymi (dyrektywa WEEE). Cały produkt poddaj recyklingowi w autoryzowanym punkcie odbioru. Przekreślony symbol pojemnika oznacza osobny sposób utylizacji.

Recyklinguj cały produkt.

Uwaga dotycząca zrównoważonego rozwoju

Aby zmniejszać wpływ na środowisko, zawsze sprawdź, czy komponenty można wymienić przed wyrzuceniem produktu.

Instrukcja musi być dostarczona, jeśli produkt zostanie przekazany osobie trzeciej.

ČZ Bezpečnost

Před instalací nebo použitím si přečtěte a pochopte všechny instrukce. Tento dokument si uchovávejte pro budoucí použití. Používejte produkt pouze podle pokynů. Nesprávné použití může způsobit poškození, požár, elektrický šok nebo zranění. Pokud dojde k poruše, okamžitě odpojte napájení. Neodpouštějte a nevytvářejte zařízení nárazu. Nepoužívejte produkt, pokud je nějaká součást poškozena – okamžitě ji vyměňte. Veškeré práce na síťovém napětí musí provádět pouze kvalifikovaní elektrikáři. Zajistěte dostatečné větrání. Nikdy nezakrývejte osvětlovací zařízení během provozu. Nedívejte se přímo do zdroje světla. Držte mimo dosah dětí a zvířat.

Čištění a údržba

Neotvírejte ani nečistěte vnitřní komponenty. Servisní práce musí provádět pouze kvalifikovaní technici. Vnější části čistěte pouze měkkým, vlhkým hadříkem – bez rozpouštědel, detergentů ani abrazivních čisticích prostředků. Udržujte větrací otvor a chladiče čisté od prachu.

Pokyny k likvidaci

Elektrické a elektronické zařízení nesmí být likvidováno s domácím odpadem (směrnice WEEE). Celý produkt recykluje na autorizovaném sběrném místě. Překřížený symbol koše označuje samostatnou likvidaci.

Recykujte celý produkt.

Poznámka k udržitelnosti

Pro minimalizaci dopadu na životní prostředí vždy zkontrolujte, zda jsou k dispozici výměnitelné komponenty, než produkt vyřadíte.

Manuali musí být poskytnut, pokud je produkt přiveden třetí straně.

WARNINGS



EN: Caution! Risk of electric shock.
NL: Let op! Gevaar voor elektrische schok.
DE: Achtung! Risiko eines elektrischen Schlages.
ES: ¡Precaución! Riesgo de descarga eléctrica.
FR: Attention ! Risque de choc électrique.
PL: Uwaga! Ryzyko porażenia prądem.
CZ: Pozor! Nebezpečí úrazu elektrickým proudem.



EN: Read the manual before use.
NL: Lees de handleiding vóór gebruik.
DE: Bedienungsanleitung vor Gebrauch lesen.
ES: Lea el manual antes de usar.
FR: Lire le manuel avant utilisation.
PL: Przeczytaj instrukcję przed użyciem.
CZ: Přečtěte si návod před použitím.



EN: NOTE! Opening the device in any other way than described will void the warranty.
NL: LET OP! Het apparaat op een andere manier openen dan beschreven maakt de garantie ongeldig.
DE: HINWEIS! Ein anderes Öffnen des Geräts als beschrieben führt zum Verlust der Garantie.
ES: NOTA: Abrir el dispositivo de una forma distinta a la indicada anulará la garantía.
FR: REMARQUE : Toute ouverture non conforme aux instructions annulera la garantie.
PL: UWAGA! Otwarcie urządzenia w sposób inny niż opisany unieważni gwarancję.
CZ: POZNAMKA: Otevření zařízení jiným způsobem, než je popsáno, zruší záruku.



EN: Device intended solely for indoor use.
NL: Apparaat uitsluitend voor binnenhuis gebruik bedoeld.
DE: Gerät ausschließlich für den Innenbereich bestimmt.
ES: Dispositivo destinado exclusivamente para uso en interiores.
FR: Appareil destiné exclusivement à un usage en intérieur.
PL: Dispositivo destinado exclusivamente para uso en interiores.
CZ: Dispositivo destinado exclusivamente para uso en interiores.



EN: Class II – Double insulated; no earth connection required.
NL: Klasse II – Dubbel geïsoleerd; geen aarding vereist.
DE: Klasse II – Doppelsoliert; keine Erdung erforderlich.
ES: Clase II – Doble aislamiento; no requiere toma de tierra.
FR: Classe II – Double isolation ; aucune mise à la terre requise.
PL: Klasa II – Podwójna izolacja; brak wymagania uziemienia.
CZ: Třída II – Dvojitá izolace; nevyžaduje uzemnění.



2014/35/EU
2014/30/EU
2011/65/EC
2014/53/EU

EN: This product carries the CE mark and meets EU safety, health, and environmental requirements.
NL: Dit product draagt de CE-markering en voldoet aan de EU-eisen voor veiligheid, gezondheid en milieu.
DE: Dieses Produkt trägt die CE-Kennzeichnung und erfüllt die EU-Anforderungen an Sicherheit, Gesundheit und Umweltschutz.
ES: Este producto lleva el marcado CE y cumple los requisitos de seguridad, salud y medio ambiente de la UE.
FR: Ce produit porte le marquage CE et répond aux exigences européennes de sécurité, de santé et de protection de l'environnement.
PL: Produkt posiada oznakowanie CE i spełnia unijne wymagania dotyczące bezpieczeństwa, zdrowia i ochrony środowiska.
CZ: Tento výrobek nese označení CE a splňuje evropské požadavky na bezpečnost, zdraví a ochranu životního prostředí.



S.I. 2016:1101
S.I. 2016:109
S.I. 2012:3032
S.I. 2017:1206

EN: This product complies with UKCA safety, health, and environmental regulations applicable in the United Kingdom.
NL: Dit product voldoet aan de UKCA-voorschriften voor veiligheid, gezondheid en milieu die gelden in het Verenigd Koninkrijk.
DE: Dieses Produkt erfüllt die UKCA-Bestimmungen für Sicherheit, Gesundheit und Umweltschutz im Vereinigten Königreich.
ES: Este producto cumple la normativa UKCA de seguridad, salud y medio ambiente vigente en el Reino Unido.
FR: Ce produit est conforme aux réglementations UKCA relatives à la sécurité, à la santé et à l'environnement au Royaume-Uni.
PL: Produkt spełnia wymogi certyfikacji UKCA dotyczące bezpieczeństwa, zdrowia i ochrony środowiska obowiązujące w Zjednoczonym Królestwie.
CZ: Tento výrobek splňuje požadavky UKCA týkající se bezpečnosti, zdraví a ochrany životního prostředí ve Spojeném království.

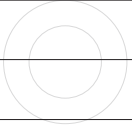


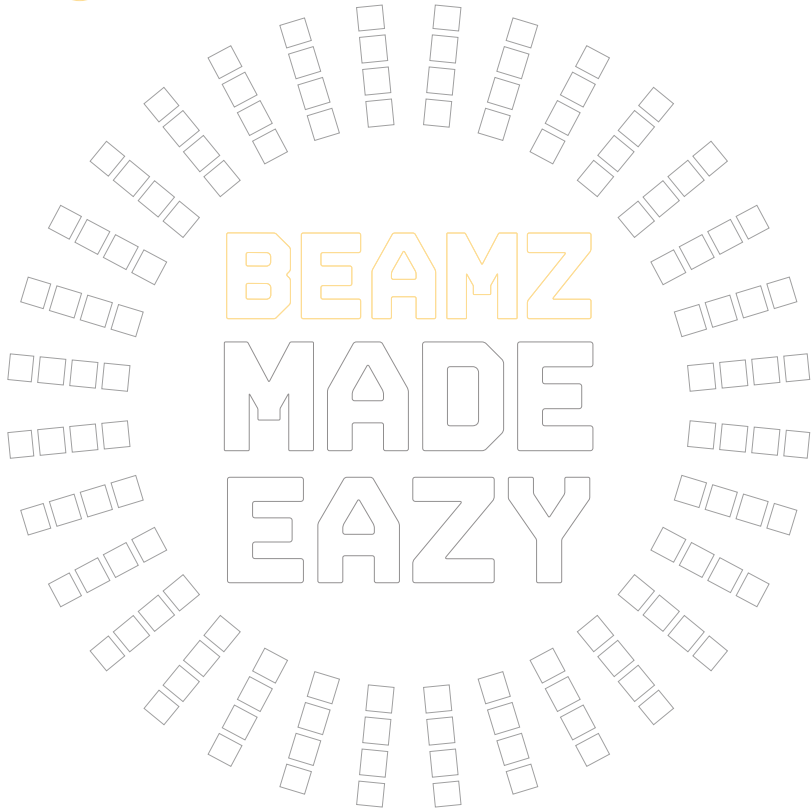
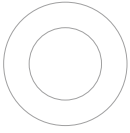
EN: Dispose of this item separately from household waste. Recycle according to local environmental regulations. Proper separation reduces landfill/incineration volume and minimizes environmental and health impact.
NL: Het product apart van huishoudelijk afval afvoeren. Recyclen volgens de lokale milieuregels. Juiste scheiding vermindert de hoeveelheid afval en beschermt mens en milieu.
DE: Dieses Produkt getrennt vom Hausmüll entsorgen. Gemäß den lokalen Umweltvorschriften recyceln. Eine korrekte Trennung reduziert Abfall und schützt Gesundheit und Umwelt.
ES: Deseche este producto por separado de los residuos domésticos. Reciclelo según la normativa ambiental local. La separación adecuada reduce residuos y protege la salud y el medio ambiente.
FR: Éliminer ce produit séparément des déchets ménagers. Recycler conformément aux réglementations locales. Une bonne séparation réduit les déchets et protège l'environnement.
PL: Produkt należy utylizować oddzielnie od odpadów domowych. Poddać recyklingowi zgodnie z lokalnymi przepisami. Właściwa segregacja zmniejsza ilość odpadów i chroni środowisko.
CZ: Tento výrobek likvidujte odděleně od komunálního odpadu. Recyklujte dle místních předpisů. Správné třídění snižuje množství odpadu a chrání zdraví i životní prostředí.

Specifications and design are subject to change without prior notice.



NOTES





European Union
Tronios B.V.
Bedrijvenpark Twente Noord 18.
NL-7602KR Almelo.
The Netherlands
info@tronios.com

United Kingdom
Tronios Ltd.
Central 8, Caspian Close
Stanford-le-Hope SS17 9FN, United Kingdom

BEAMZLIGHTING.COM

Copyright © 2025 by Tronios The Netherlands



BEAMZ
YOUR FUTURE
YOUR SKILLS
YOUR PLATFORM
YOUR PARTY
YOUR EVENT



is a leading developer of lighting products, including intelligent DMX moving heads, wireless battery operated DMX effects, static washes, sound-activated club effects, strobes & blacklights, LED lighting, fog and special effects machines, lasers and indoor and outdoor architectural lighting, as well as lighting controllers and protective bags.

