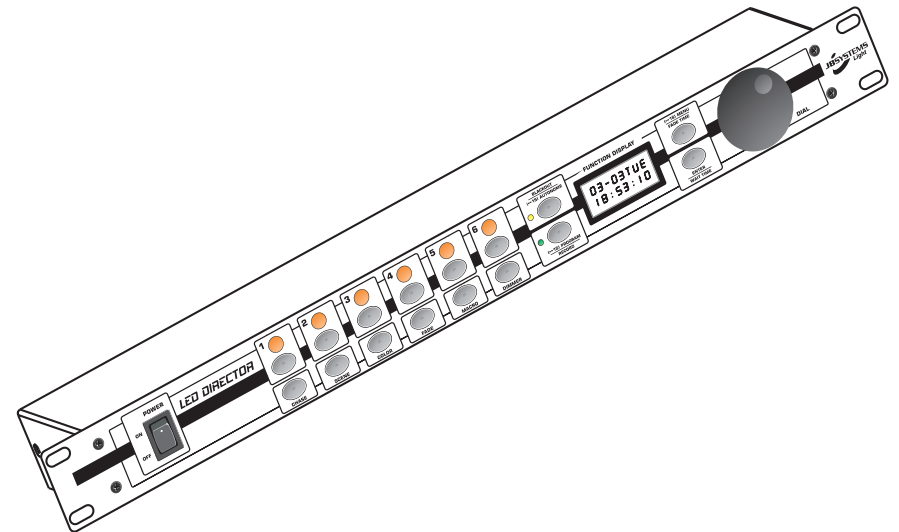


LED DIRECTOR



Operation Manual EN
Mode d'emploi FR
Gebruiksaanwijzing NL
Bedienungsanleitung DE
Manual de instrucciones ES

WWW.BEGLEC.COM

Copyright © 2009 by BEGLEC comm.v.a.

*t Hofveld 2 ~ B1702 Groot-Bijgaarden ~ Belgium

Reproduction or publication of the content in any manner, without express permission of the publisher, is prohibited.



Version: 1.0





EN - DISPOSAL OF THE DEVICE

Dispose of the unit and used batteries in an environment friendly manner according to your country regulations.

FR - DÉCLASSER L'APPAREIL

Débarrassez-vous de l'appareil et des piles usagées de manière écologique Conformément aux dispositions légales de votre pays.

NL - VERWIJDEREN VAN HET APPARAAT

Verwijder het toestel en de gebruikte batterijen op een milieuvriendelijke manier conform de in uw land geldende voorschriften.

DU - ENTSORGUNG DES GERÄTS

Entsorgen Sie das Gerät und die Batterien auf umweltfreundliche Art und Weise gemäß den Vorschriften Ihres Landes.

ES - DESHACERSE DEL APARATO

Reciclar el aparato y pilas usadas de forma ecologica conforme a las disposiciones legales de su pais.

PT - COMO DESFAZER-SE DA UNIDADE

Tente reciclar a unidade e as pilhas usadas respeitando o ambiente e em conformidade com as normas vigentes no seu país.

OPERATION MANUAL

Thank you for buying this JB Systems® product. To take full advantage of all possibilities, please read these operating instructions very carefully.

FEATURES

This unit is radio-interference suppressed. This product meets the requirements of the current European and national guidelines. Conformity has been established and the relevant statements and documents have been deposited by the manufacturer.

- Programmable LED controller with 6 outputs, each containing 4 channels (RGB+DIM)
- Perfect for automation of indoor and outdoor LED projectors, thanks to internal clock:
 - Year calendar with time, day, month, year
 - 3 different programs per day
 - Week program → 7days x 3programs = max. 21 programs per week
 - Backup battery to preserve data.
- Quick and easy programming of up to 24 chases, each containing max. 30 scenes
- Fade & wait time between two colors can take up to 90minutes
- Independent fade and wait time setting during playback
- Keyboard locking feature to prevent unauthorized
- 24 macros with programmable fade & wait time
- Each output monitored by RGB LEDs: easy programming without connected projectors
- 2x8 digit backlight LCD display and big dial knob for easy navigation
- Flexible DMX in/output configuration:
 - 6 DMX-outputs (RGB+DIM) to connect LED projectors in star-configuration
 - 1 combined DMX-output (24channel) to connect LED-projectors in daisy chain configuration
 - 1 DMX-input with DMX-address setting: priority over internal programs when DMX-signal detected.
 - 1 DMX-through: link from DMX-input.
- Data (chases, schedules, ...) can be transferred between 2 units.
- Compact 19"-rack /1U enclosure.

BEFORE USE

Check the contents:

Check that the carton contains the following items:

- LED Director
- Mains adapter
- User manual

Some important instructions:

- Before you start using this unit, please check if there's no transportation damage. Should there be any, do not use the device and consult your dealer first.
- **Important:** This device left our factory in perfect condition and well packaged. It is absolutely necessary for the user to strictly follow the safety instructions and warnings in this user manual. Any damage caused by mishandling is not subject to warranty. The dealer will not accept responsibility for any resulting defects or problems caused by disregarding this user manual.
- Keep this booklet in a safe place for future consultation. If you sell the fixture, be sure to add this user manual.
- To protect the environment, please try to recycle the packing material as much as possible.

SAFETY INSTRUCTIONS:



CAUTION: To reduce the risk of electric shock, do not remove the top cover. No user-serviceable parts inside. Refer servicing to qualified service personnel only.



The lightning flash with arrowhead symbol within the equilateral triangle is intended to alert the user or the presence of un-insulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operation and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying this appliance.



This symbol means: indoor use only



This symbol means: Read instructions



This symbol means: Safety Class III appliance



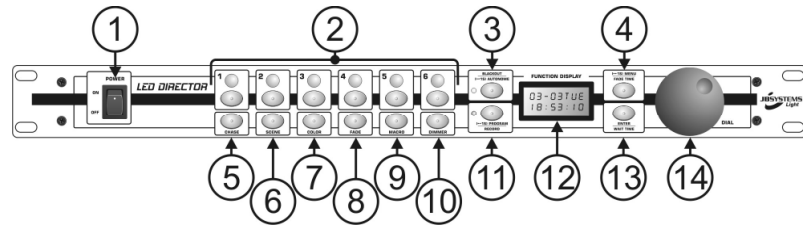
The device is suitable for mounting on standard flammable surfaces. Standard flammable surfaces include building materials such as wood and wood-based materials more than 2mm thick.

- To prevent fire or shock hazard, do not expose this appliance to rain or moisture.
- To avoid condensation to be formed inside, allow the unit to adapt to the surrounding temperatures when bringing it into a warm room after transport. Condense sometimes prevents the unit from working at full performance or may even cause damages.
- This unit is for indoor use only.
- Don't place metal objects or spill liquid inside the unit. No objects filled with liquids, such as vases, shall be placed on this appliance. Electric shock or malfunction may result. If a foreign object enters the unit, immediately disconnect the mains power.
- No naked flame sources, such as lighted candles, should be placed on the appliance.
- Don't cover any ventilation openings as this may result in overheating.
- Prevent use in dusty environments and clean the unit regularly.
- Keep the unit away from children.
- Inexperienced persons should not operate this device.
- Maximum safe ambient temperature is 40°C. Don't use this unit at higher ambient temperatures.
- Always unplug the unit when it is not used for a longer time or before you start servicing.
- The electrical installation should be carried out by qualified personal only, according to the regulations for electrical and mechanical safety in your country.
- Check that the available voltage is not higher than the one stated on the rear panel of the unit.
- The socket inlet shall remain operable for disconnection from the mains.
- The power cord should always be in perfect condition: switch the unit immediately off when the power cord is squashed or damaged. It must be replaced by the manufacturer, its service agent or similarly qualified persons in order to avoid a hazard
- Never let the power-cord come into contact with other cables!
- In order to avoid a hazard, the unit shall only be used with the AC-adaptor delivered with it. If the AC-adaptor is damaged, a same model adaptor shall be used only.
- In order to prevent electric shock, do not open the cover. Apart from the mains fuse there are no user serviceable parts inside.
- **Never** repair a fuse or bypass the fuse holder. **Always** replace a damaged fuse with a fuse of the same type and electrical specifications!
- In the event of serious operating problems, stop using the appliance and contact your dealer immediately.
- Please use the original packing when the device is to be transported.
- Due to safety reasons it is prohibited to make unauthorized modifications to the unit.

MAINTENANCE

Clean by wiping with a polished cloth slightly dipped with water. Avoid getting water inside the unit. Do not use volatile liquids such as benzene or thinner which will damage the unit.

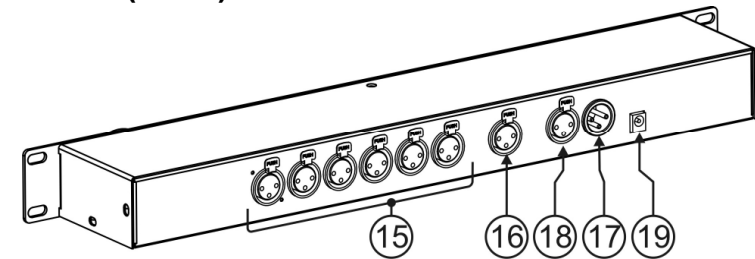
FUNCTIONS (FRONT)



1. **POWER SWITCH:** used to switch the unit on/off.
2. **FIXTURE BUTTON:** used to select/deselect a projector, the RGB-indicator indicates the status:
 - RGB-indicator ON: output is on and ready to be edited (press fixture button shortly)
 - RGB-indicator BLINKS: output is on but not editable (press fixture button shortly)
 - RGB-indicator OFF: output is off and not editable (press fixture button for about 1 second)
3. **BLACKOUT / AUTONOME BUTTON:** this button has two different functions:
 - BLACKOUT: press the button shortly to turn blackout on/off, the yellow LED is lit while the outputs are set to zero.
 - AUTONOME: press the button for about 1second to shut the DMX-signal off on all DMX-output → the connected projectors start working in automatic standalone mode. The yellow LED blinks, while the LCD-display shows "STAND ALONE". Press the button shortly to switch this mode off.
4. **MENU / FADE TIME BUTTON:** this button has two different functions:
 - MENU: press the button for about 1 second to access the setup menu: see further for more information on the setup menu. Press the button shortly to leave the setup menu.
 - FADE TIME: The fade time determines how long it takes to fade from one color to another. Press this button to edit the fade time. Can be used in chase playback mode or when a macro is edited. Just use the dial (14) to change the fade time from 0 seconds up to 90 minutes.
5. **CHASE BUTTON:** used to select one of the 24 chases, just turn the dial (14) to choose the chase.
6. **SCENE BUTTON:** used to select a scene inside a chase (the display shows "MANUAL") , just turn the dial (14) to choose the desired scene.
7. **COLOR BUTTON:** press this button (the display shows "Color") to set the desired color now select 1 or more fixtures (2) and use the dial (14) to choose one of the 255 available colors.
8. **FADE BUTTON:** The fade time determines how long it takes to fade from one color to another. Press this button (the display shows "Fade") and use the dial (14) to set the desired fade time of the selected fixture(s).
9. **MACRO BUTTON:** there are 24 pre-programmed macros that you can use to make scenes and chases. Press this button (the display shows "Macro") and use the dial (14) to choose the desired macro for the selected fixture(s). You can adapt the Fade time (4) and wait time (13) as you like.
10. **DIMMER BUTTON:** this button has two different functions:
 - IN PROGRAM MODE: you can press this button and use the dial (14) to set the dimming level of one or more selected fixture(s).
 - IN PLAYBACK MODE: you can press this button and use the dial (14) to set the dimming level of all outputs. (master dimmer)
11. **PROGRAM / RECORD BUTTON:** this button has two different functions:
 - PROGRAM: press the button for about 1 second to access the chase program mode (green LED blinks) and use the dial (14) to choose the chase you want to create or edit. When editing is done, press the button again for about 1 second to leave the program mode.
 - RECORD: while in program mode, press this button shortly to saved the scene you just edited. The display shows "STORE OK" and jumps to the next step.
12. **DISPLAY:** makes using and programming a lot easier. When a DMX-signal is detected on the DMX-input (18), the display shows the start address you selected for the incoming DMX-channels.
13. **ENTER / WAIT TIME BUTTON:** this button has two different functions:
 - ENTER: press the button shortly to confirm the menu settings shown on the display.
 - WAIT TIME: The wait time determines how long it takes before the next scene starts or the next step in a macro is done. Press this button to edit the wait time. Can be used in chase playback mode or

- when a macro is edited. Use the dial (14) to change the wait time from 0 seconds up to 90 minutes.
14. **DIAL KNOB:** used to browse menus and change different values shown on the display.

FUNCTIONS (REAR)



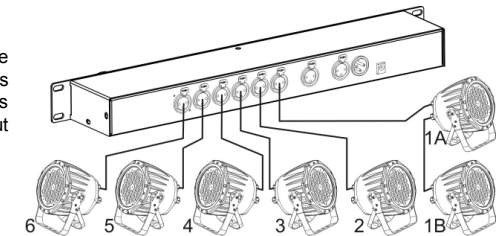
15. **FIXTURE OUTPUTS:** used to connect the LED projectors in a "star-configuration". All 6 outputs use 4 channels, each with the same order: R+G+B+DIM (or DIM+R+G+B ~ see setup menu)
16. **DMX OUT:** used to connect all LED projectors in a "daisy chain configuration" (all units in one DMX line). The channels of the different projectors are merged to 24 channels:
 - Fixture1 = channels 001 to 004
 - Fixture2 = channels 005 to 008
 - Fixture3 = channels 009 to 012
 - Fixture4 = channels 013 to 016
 - Fixture5 = channels 017 to 020
 - Fixture6 = channels 021 to 024
17. **DMX IN:** normally not used BUT you can connect an external DMX-controller. As soon as a DMX-signal is detected on this input, this DMX-signal takes precedence of the outputs generated by the LED Director. This means that an external DMX-controller can automatically take over the control over the fixtures connected to the DMX-outputs. You can even determine starting from which address the incoming DMX-channels should be routed to the outputs (see item 5 in the chapter "setup menu").
18. **DMX THROUGH:** This is an exact copy of the DMX input (17) and is used to daisy chain the LED Director in a big installation.
19. **DC-INPUT:** input for power adapter. The input supports 9V_{dc} to 12V_{dc} @ minimum 300mA.

CONNECTIONS

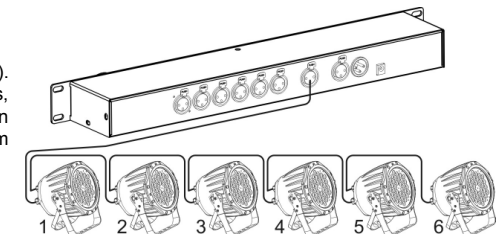
The LED fixtures can be connected to the LED Director in two ways:

STAR CONFIGURATION

The 6 DMX-outputs (15) are used and the connected LED fixtures all have start address 001. Of course you can put several LED fixtures (ex. 1A and 1B on the drawing) on one output but all should have the same start address 001.

**DAISY CHAIN CONFIGURATION**

All LED fixtures are connected to DMX-out (16). All LED fixtures receive their own start address, (see n°16 in the previous chapter) depending on which of the 6 channels you want to assign them to.



SETUP MENU

The setup menu is used to configure the LED Director and perform some less used functions. Press the MENU button (4) for about 1 second to enter the setup menu. The menu contains 11 sections that are fully explained below:

1/ SET DATE

- Use the dial (14) to select "SET DATE" and press the ENTER button (13) → the display shows the current date.
- Use the dial (14) to select the item you want to edit (year, month or day will be underlined)
- Press ENTER (13) and use the dial (14) to adapt the value
- Press ENTER (13) to confirm and also adapt the other values.
- Turn the dial (14) until the display shows "STORE DATE SET"
- Press ENTER (13) to confirm.

Note: if you want to return to the main menu, just press the MENU button (4) shortly.

2/ SET TIME

- Use the dial (14) to select "SET TIME" and press the ENTER button (13) → the display shows the current time.
- Use the dial (14) to select the item you want to edit (hours, minutes or seconds will be underlined)
- Press ENTER (13) and use the dial (14) to adapt the value
- Press ENTER (13) to confirm and also adapt the other values.
- Turn the dial (14) until the display shows "STORE TIME SET"
- Press ENTER (13) to confirm.

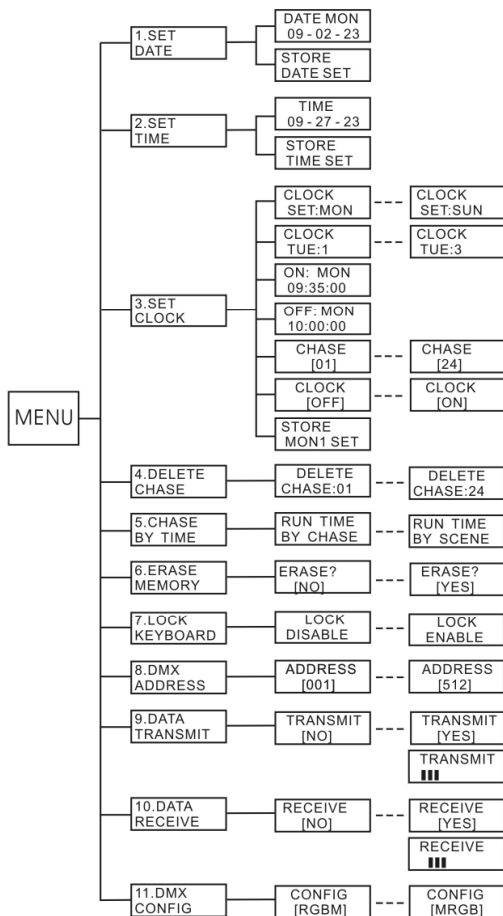
Note: if you want to return to the main menu, just press the MENU button (4) shortly.

3/ SET CLOCK

Here you can set the start/stop times for up to 21 timed chases (3 chases/day x 7 days = 21 timers)

Note: while programming a timer, just press the MENU button (4) shortly, if you want to go to the previous step(s) and correct it.

- Use the dial (14) to select "SET CLOCK" and press the ENTER button (13) → the display shows "CLOCK SET: SUN". (SUN = Sunday)
- Use the dial (14) to select the day you want. (in this example we choose MON "Monday")
- Press ENTER (13) to confirm → the display shows "CLOCK MON: x" (x = the number of the timer)
- Use the dial (14) to select the timer you want to edit. (in this example we choose 2 "timer 2")
- Press ENTER (13) to confirm → the display shows "ON: MON hr:min:sec" (start time of the chase timer)
- Use the dial (14) to select the item you want to edit (hours, minutes or seconds will be underlined)
- Press ENTER (13) and use the dial (14) to adapt the value.
- Press ENTER (13) to confirm and also adapt the other values.
- Turn the dial (14) until the display shows "OFF: FRI hr:min:sec" (stop time of the chase timer)
- Use the dial (14) to select the item you want to edit (day, hours, minutes or seconds will be underlined)



- Press ENTER (13) and use the dial (14) to adapt the value
 - Press ENTER (13) to confirm and also adapt the other values.
 - Turn the dial (14) until the display shows "CHASE [01]" (number of the chase you want to select)
 - Press ENTER (13) and use the dial (14) to adapt the value
 - Press ENTER (13) to confirm
 - Turn the dial (14) until the display shows "CLOCK [OFF]"
 - **ATTENTION!!!** CLOCK [OFF] means that the timer is programmed but **NOT** activated!!!
 - Press ENTER (13) and use the dial (14) to change it to "CLOCK [ON]"
 - Press ENTER (13) to confirm
 - Turn the dial (14) until the display shows "STORE MON2 SET" (in our example!)
 - Press ENTER (13) to confirm (yellow and green LED blink 3times)
- The display shows "CLOCK SUN:2" (in our example!)
 → you can start the procedure again to program a new timer OR press 2x the MENU button (4) to return to the main menu.

4/ DELETE CHASE

- Use the dial (14) to select "DELETE CHASE" and press the ENTER button (13) → the display shows "DELETE Chase: 01".
 - Use the dial (14) to select the chase you want to delete
 - Press ENTER (13) to confirm → the display shows "DELETE? [NO]"
 - Use the dial (14) to change it to "DELETE? [YES]"
 - Press ENTER (13) to confirm (yellow and green LED blink 3times)
- you can start the procedure again to program a new timer OR press the MENU button (4) to return to the main menu.

5/ CHASE BY TIME

This option determines how the parameters "fade time" and "wait time" influence the timing of the programmed chase during playback. We suggest to think about this before you start programming the chases, since it influences the final result a lot. Two options are available:

- **RUN TIME BY CHASE:** This is the easiest method but with less possibilities. The parameters "fade time" and "wait time" are set during playback. This means that all steps of the chases will have the same fade and wait times.
- **RUN TIME BY SCENE:** This method gives you the possibility to enter a different fade and wait time for every scene of a chase! This means that you can change the playback & color fade speeds to obtain a very dynamic chase. However, during playback you can't change these parameters anymore!

Select as explained below:

- Use the dial (14) to select "CHASE BY TIME" and press the ENTER button (13) → the display shows "RUN TIME BY CHASE" or "RUN TIME BY SCENE".
- Use the dial (14) to select the option you want.
- Press ENTER (13) to confirm (yellow and green LED blink 3times)

6/ ERASE MEMORY

Be VERY careful with this one: the complete memory will be erased!

- Use the dial (14) to select "ERASE MEMORY" and press the ENTER button (13) → the display shows "ERASE? [NO]"
- Use the dial (14) to change it to "ERASE? [YES]"
- Press ENTER (13) to confirm → the display shows "Please Wait ... " followed by the yellow and green LEDs blinking 3times.

Note: if you want to return to the main menu, just press the MENU button (4) shortly.

7/ LOCK KEYBOARD

This option locks the keyboard so unauthorized persons can't use it. In the setup menu you can enable the locking feature however you still have to perform additional actions to really LOCK the keyboard!

- Use the dial (14) to select "LOCK KEYBOARD" and press the ENTER button (13) → the display shows "LOCK ENABLE" or "LOCK DISABLE".
- Use the dial (14) to select the option you want.
- Press ENTER (13) to confirm (yellow and green LED blink 3times)

Locking the keyboard when "LOCK KEYBOARD" is enabled:

• **LOCK KEYBOARD:**

- Press the ENTER button (13) until an "open" padlock appears on the display.
- Press fixture buttons n° 1+3+6 **together** to lock the keyboard completely → the display shows a "closed" padlock.

• **UNLOCK KEYBOARD:**

- Press fixture buttons n° 1+3+6 together to unlock the keyboard again → the keyboard is free again.

8/ DMX ADDRESS

When an external DMX-controller is connected to the "DMX-in" (17) of the LED Director, the DMX-controller takes over the control of the LED fixtures. You can determine which 24 DMX-channels from the controller are used, simply by setting the start address. **Example:** the external controller sends 512 DMX-channels and you want that channels 100 to 123 control the LED-fixtures → simply set the DMX address to "100":

- Use the dial (14) to select "DMX ADDRESS" and press the ENTER button (13) → the display shows "ADDRESS [xxx]" (xxx = current DMX address)
- Use the dial (14) to adjust the address; (100 in our example)
- Press ENTER (13) to confirm (yellow and green LED blink 3times)

9/ DATA TRANSMIT

- Use the dial (14) to select "DATA TRANSMIT" and press the ENTER button (13) → the display shows "TRANSMIT [NO]"
- Press ENTER (13) to confirm [NO] and return to the main menu or use the dial (14) to change it to "TRANSMIT [YES]"
- Press ENTER (13) to confirm → the display shows "TRANSMIT with a progression bar" → just wait until the display shows "TRANSMIT END"

10/ DATA RECEIVE

- Use the dial (14) to select "DATA RECEIVE" and press the ENTER button (13) → the display shows "RECEIVE [NO]"
- Press ENTER (13) to confirm [NO] and return to the main menu or use the dial (14) to change it to "RECEIVE [YES]"
- Press ENTER (13) to confirm → the display shows "RECEIVE with a progression bar" → just wait until the display shows "RECEIVE END"

11/ DMX CONFIG

The LED Director can control LED fixtures with 2 different DMX-channel arrangements:

- **RGBM:** CH1 = Red + CH2 = Green + CH3 = Blue + CH4 = Master dimmer
- **MRGB:** CH1 = Master dimmer + CH2 = Red + CH3 = Green + CH4 = Blue

Check the DMX-channel arrangement of your fixtures and choose the right one:

- Use the dial (14) to select "DMX CONFIG" and press the ENTER button (13) → the display shows "CONFIG [RGBM]" or "CONFIG [MRGB]".
- Use the dial (14) to select the option you want.
- Press ENTER (13) to confirm (yellow and green LED blink 3times)

Important note: you can't use RGBM and MRGB fixtures together!

HOW TO USE

HOW TO PROGRAM A CHASE

- A. Press the PROGRAM button (11) during 1s to enter program mode → the green LED blinks while the display shows "Chase [01]"
- B. Use the dial (14) to choose the desired chase, for example chase 02
- C. Press the SCENE button (6) → the display shows "C02 SN01" and the eventual scene is shown on the blinking RGB-indicators (2).

Note: if you selected "RUN TIME BY SCENE" in the setup menu (see item 5 in the chapter "setup menu") you can set a different wait and fade time for each scene, during programming:

- Press the WAIT TIME button (13) → the display shows "Macro WT:x.xxS" (x.xx = wait time)
- Use the dial (14) to choose the desired wait time. (the time before color fading starts)
- Press the FADE TIME button (4) → the display shows "Macro FT:x.xxS" (x.xx = fade time)

- Use the dial (14) to choose the desired fade time. (time needed to fade between two colors)
- D. Press the FIXTURE button (2) of the output you want to edit, you can select several outputs together. (RGB-indicator should be lit, not blinking)
- E. Now you have several options:

Insert a fixed color:

In the current scene one of the 255 available colors is selected.

- Press the COLOR button (7) → the display shows "Color [xxx]" (xxx = number of the color)
- Use the dial (14) to choose the desired color.
- Select another fixture or continue with the next step.

Insert a color fade:

In the current scene you get a fade of all colors.

- Press the FADE button (8) → the display shows "Fade SP:x.xxS" (x.xx = fade time)
- Use the dial (14) to choose the desired speed of the color fade.
- Select another fixture or continue with the next step.

Insert a color macro:

In the current scene one of the 24 available macros is selected. (a color macro is a pre-programmed fade sequence between 2 or more colors)

- Press the MACRO button (9) → the display shows "Macro [xx]" (xx = number of the macro)
- Use the dial (14) to choose the desired macro.
- Press the WAIT TIME button (13) → the display shows "Macro WT:x.xxS" (x.xx = wait time)
- Use the dial (14) to choose the desired wait time. (the time before color fading starts)
- Press the FADE TIME button (4) → the display shows "Macro FT:x.xxS" (x.xx = fade time)
- Use the dial (14) to choose the desired fade time. (time needed to fade between two colors)
- Select another fixture or continue with the next step.

Set the light output:

Sets the output of the selected channel(s) for the current scene.

- Press the DIMMER button (10) → the display shows "DIM:xxx" (xxx = DMX-value: 000 to 255)
- Use the dial (14) to choose the desired output value.
- Select another fixture or continue with the next step.

F. When all channels for the current scene are set, just press the RECORD button (11) shortly to save the scene and automatically go to the next scene. (yellow and green LED blink 3times)

G. Go back to step D to set the other scenes until your chase is ready. (max 30scenes)

H. Press the PROGRAM button (11) during 1s to save the chase and leave the program mode → the green LED stops blinking while the display shows "SCAN CHANGE"

Note1 ~ Adapting a scene: press the SCENE button (6) and use the dial (14) to select the scene. Make the changes and press the RECORD button (11) shortly to save the scene corrections.

Note2 ~ Deleting a scene: press the SCENE button (6) and use the dial (14) to select the scene. Press all FIXTURE buttons (2) until the indicators are all off. (the scene is empty) Press the RECORD button (11) shortly to save the empty scene.

HOW TO DELETE A CHASE

Chases can only be deleted via the SETUP menu: see earlier to learn how.

HOW TO RUN A CHASE

As soon as the LED Director is switched on, the last running mode and chase start immediately. This means that, for example in a store, during the night you can switch the mains completely off. When you switch the mains on again, the LED Director runs the last used program immediately!

There are 3 running modes:

AUTOMATIC MODE:

- Press the CHASE button (5) and use the dial (14) to select one of the chases:
 - If a chase is empty, the display shows "NO SCENE" → choose another chase ☹.
 - If a chase contains scenes, the display shows "AUTO" while the chase starts running.

Note: fade & wait times can only be adapted if you selected "RUN TIME BY CHASE" in the setup menu (see item 5 in the chapter "setup menu")

MANUAL MODE:

- First select one of the chases as described for the automatic mode.
- Press the SCENE button (5), the display shows "MANUAL"
- Use the dial (14) to select one of the scenes.

The scene is shown until you select another one.

CLOCKED MODE:

When the clock is set to switch chases automatically on/off, everything will run as determined in the setup menu. (see earlier)

You can still use the automatic and manual modes while the clocked mode is activated.

HOW TO USE MANUALLY

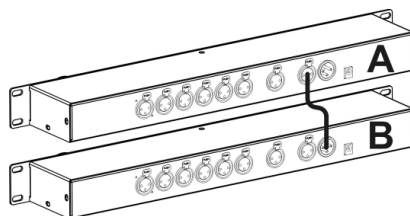
Using the controller manually means that you don't have to program any chase.

Don't use the CHASE (5) or SCENE (6) buttons but go directly to step "E" in "how to program a chase" to set the output channels manually.

HOW TO TRANSFER DATA BETWEEN 2 UNITS

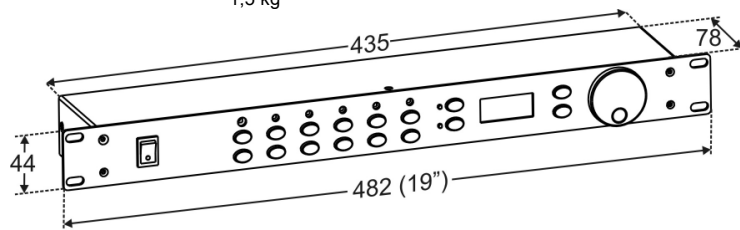
To save time you can transfer data (chases + timers) from one unit to another, this is how it works:

- Connect the two units together using a DMX-cable: DMX-through (A) for the transmitter, DMX-in (B) for the receiver of the data (see drawing).
- Clear the complete memory of the receiver (B): refer to item 6 in the chapter "setup menu" to learn how.
- Put the receiver (B) in DATA RECEIVE mode: refer to item 10 in the chapter "setup menu" to learn how.
- Put the transmitter (A) in DATA TRANSMIT mode: refer to item 9 in the chapter "setup menu" to learn how.
- Done!



SPECIFICATIONS

Power Input:	DC 9V to 12V 300mA minimum.
AC/DC Power adapter:	AC 230V, 50Hz → 9Vdc / 300mA (or more)
DMX outputs:	3pin XLR ~ 24channels and 6x 4channels
Size:	see drawing
Weight:	1,5 kg



Every information is subject to change without prior notice

You can download the latest version of this user manual on our website: www.beglec.com

MODE D'EMPLOI

Nous vous remercions d'avoir acheté ce produit JB Systems®. Veuillez lire ce mode d'emploi très attentivement afin de pouvoir exploiter toutes les possibilités de cet appareil.

EN VOUS INSCRIVANT POUR LA LETTRE D'INFORMATION VOUS SEREZ TOUJOURS TENU AU COURANT DES DERNIERES NOUVELLES CONCERNANT NOS PRODUITS: NOUVEAUTES, ACTIONS SPECIALES, JOURNEES PORTES OUVERTES, ETC.
→ SURFEZ SUR: WWW.BEGLEC.COM ET INSCRIVEZ-VOUS ←

CARACTERISTIQUES

Cet appareil ne produit pas d'interférences radio. Il répond aux exigences nationales et européennes. La conformité a été établie et les déclarations et documents correspondants ont été déposés par le fabricant.

- Contrôleur programmable pour projecteurs à LED, le LED Director possède 6 sorties, chacune d'entre elles possédant 4 canaux (RGB + DIM).
- Cet appareil est parfait pour faire fonctionner automatiquement des projecteurs à LED et ce, grâce à son horloge interne :
 - calendrier annuel avec l'heure, le jour, le mois et l'année
 - 3 programmes différents par jour
 - Programme hebdomadaire → 7 jours x 3 programmes = maximum 21 programmes par semaine
 - Il y a une batterie de sauvegarde pour préserver les données.
- Programmation rapide et aisée allant jusqu'à 24 séquences de poursuite, chacune contenant un maximum de 30 scènes.
- Temps de pause et de fondu enchaîné entre deux couleurs pouvant aller jusqu'à 90 minutes.
- Réglage indépendant du temps de pause et des fondus enchaînés pendant le playback.
- Fonction de verrouillage du panneau des commandes pour éviter toute manoeuvre inadéquate.
- 24 macros avec programmation du temps de pause et des fondus enchaînés.
- Chaque sortie possède une lampe témoin (LED RGB) de contrôle : cela permet une programmation aisée sans devoir connecter des projecteurs.
- Un écran à cristaux liquides rétro-éclairé à deux lignes de huit caractères et une grande molette permettent une navigation des plus faciles.
- Configuration très polyvalente des entrées et des sorties DMX :
 - 6 sorties DMX (RGB+DIM) pour connecter les projecteurs à LED en configuration en étoile ;
 - une sortie DMX combinée (24 canaux) destinée à connecter les projecteurs à LED en guirlande (daisy chain)
 - une entrée DMX avec réglage de l'adresse DMX : quand un signal DMX est détecté, celui-ci aura priorité sur les programmes internes
 - une sortie DMX-through : il s'agit d'une réplique exacte du signal présent à l'entrée
- Les données (séquences de poursuite, programmes, ...) peuvent être transférées d'un appareil à un autre.
- Boîtier compact, de format rack de 19" et d'une unité de hauteur.

AVANT L'UTILISATION

Vérifiez le contenu:

Vérifiez si l'emballage contient bien les articles suivants:

- Appareil LED Director
- Adaptateur d'alimentation secteur
- Mode d'emploi

Quelques instructions importantes:

- Avant d'utiliser cet appareil, assurez-vous de l'absence de dommages liés au transport. En cas de dommages, n'utilisez pas l'appareil et contactez le vendeur.
- **Important:** Cet appareil a quitté notre usine en parfaite condition et bien emballé. Il est primordial que l'utilisateur suive les instructions de sécurité et avertissements inclus dans ce manuel. La garantie ne s'applique pas en cas de dommage lié à une utilisation incorrecte. Le vendeur ne prend pas la responsabilité des défauts ou de tout problème résultant du fait de n'avoir pas tenu compte des mises en garde de ce manuel.
- Conservez ce manuel dans un endroit sûr pour toute consultation future. Si vous vendez l'appareil, assurez-vous d'y joindre ce manuel également.
- Afin de protéger l'environnement, merci de recycler les emballages autant que possible.

INSTRUCTIONS DE SECURITE:

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



ATTENTION: afin de réduire le risque d'électrocution, n'enlevez jamais le couvercle de l'appareil. Il n'y a aucune pièce à l'intérieur de l'appareil que vous puissiez remplacer vous-même. Confiez l'entretien uniquement à des techniciens qualifiés.



La flèche dans un triangle met l'utilisateur en garde contre la présence de haute tension sans isolation dans l'appareil, ce qui peut causer un risque d'électrocution.



Un point d'exclamation dans un triangle prévient de la présence d'instructions relatives au fonctionnement et à la maintenance se trouvant dans le manuel fourni avec l'appareil.



Ce symbole signifie: uniquement pour usage à l'intérieur.



Ce symbole signifie : Lire le mode d'emploi.



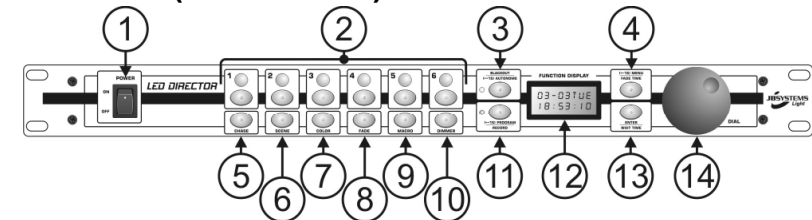
Cet appareil peut être monté sur des surfaces inflammables courantes. Font partie de ces surfaces inflammables courantes, les matériaux de construction tels que le bois et des matériaux à base de bois d'une épaisseur supérieure à 2 mm.

- Afin d'éviter tout risque d'incendie ou de décharge électrique, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou l'humidité.
- Pour éviter la formation de condensation à l'intérieur de l'appareil, patientez quelques minutes pour laisser l'appareil s'adapter à la température ambiante lorsqu'il arrive dans une pièce chauffée après le transport. La condensation empêche l'appareil de fonctionner de manière optimale, et elle peut même causer des dommages.
- Cet appareil est destiné à une utilisation à l'intérieur uniquement.
- Ne pas insérer d'objet métallique ou renverser de liquide dans l'appareil. Aucun objet contenant un liquide, tels que des vases, ne peut être placé sur cet appareil. Cela risquerait de provoquer une décharge électrique ou un dysfonctionnement. Si un corps étranger est introduit dans l'appareil, déconnectez immédiatement de la source d'alimentation.
- Aucune source de flamme nue, telle que des bougies allumées, ne peut être placée sur l'appareil.
- Ne pas couvrir les orifices de ventilation, un risque de surchauffe en résulterait.
- Ne pas utiliser l'appareil dans un environnement poussiéreux et le nettoyer régulièrement.
- Ne pas laisser l'appareil à portée des enfants.
- Les personnes non expérimentées ne doivent pas utiliser cet appareil.
- La température ambiante maximale d'utilisation de l'appareil est de 45°C. Ne pas l'utiliser au-delà de cette température.
- Débranchez toujours l'appareil si vous ne l'utilisez pas de manière prolongée ou avant d'entreprendre des réparations.
- Les installations électriques ne peuvent être faites que par du personnel qualifié et conformément aux règlements de sécurité électrique et mécanique en vigueur dans votre pays.
- Assurez-vous que la tension d'alimentation de la source d'alimentation de la zone dans laquelle vous vous trouvez ne dépasse pas celle indiquée à l'arrière de l'appareil.

- La prise sera toujours accessible pour que le cordon secteur puisse être enlevé à chaque moment.
- Le cordon d'alimentation doit toujours être en condition parfaite. Mettez immédiatement l'unité hors tension si le cordon est écrasé ou endommagé. Pour éviter tout risque de choc électrique, le cordon doit être remplacé par le constructeur, son agent ou un technicien qualifié.
- Ne laissez jamais le cordon d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles !
- Pour éviter tout risque de choc électrique, cet appareil doit être utilisé **uniquement** avec l'adaptateur secteur inclus. Si le transfo d'alimentation à CC est défectueux, il sera remplacé **uniquement** par un modèle identique.
- Utilisez toujours des câbles appropriés et conformes lorsque vous installez l'appareil.
- Pour éviter toute décharge électrique, ne pas ouvrir l'appareil. En dehors des ampoules et du fusible principal, il n'y a pas de pièces pouvant être changées par l'utilisateur à l'intérieur.
- **Ne jamais** réparer ou court-circuiter un fusible. Remplacez **systématiquement** un fusible endommagé par un fusible de même type et ayant les mêmes spécifications électriques !
- En cas de problèmes de fonctionnement sérieux, arrêtez toute utilisation de l'appareil et contactez votre revendeur immédiatement.
- Utilisez l'emballage d'origine si l'appareil doit être transporté.
- Pour des raisons de sécurité, il est interdit d'apporter quelque modification que ce soit à l'appareil si elle n'est pas spécifiquement autorisée par les parties responsables.

ENTRETIEN

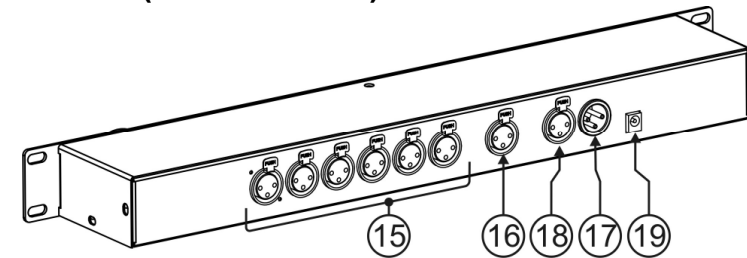
Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux, légèrement humide. Evitez d'introduire de l'eau à l'intérieur de l'appareil. N'utilisez pas de produits volatils tels que le benzène ou le 'thinner' qui peuvent endommager l'appareil.

FONCTIONS (FACE AVANT)

- 1. INTERRUPTEUR DE MISE SOUS TENSION :** utilisé pour mettre l'appareil en ou hors service.
- 2. TOUCHES FIXTURE (appareil) :** sont utilisées pour (dé)selectionner un projecteur. L'indicateur lumineux RGB en précise le statut :
 - l'indicateur RGB est allumé : la sortie est en service et elle est prête à être éditée (appuyez brièvement sur la touche Fixture)
 - l'indicateur RGB clignote : la sortie est en service mais il n'est pas possible de l'éditer (appuyez brièvement sur la touche Fixture)
 - l'indicateur RGB est éteint : la sortie est hors service et il n'est pas possible de l'éditer (appuyez sur la touche Fixture pendant une seconde environ)
- 3. TOUCHE 'BLACKOUT / AUTONOME' :** Ce bouton possède deux fonctions différentes :
 - BLACKOUT : appuyez brièvement sur la touche pour mettre le blackout en ou hors service, et la LED jaune restera allumée pendant que les sorties seront mises à zéro.
 - AUTONOME : appuyez sur la touche pendant une seconde environ pour couper le signal DMX et toutes les sorties DMX → les projecteurs connectés commenceront alors à fonctionner en mode automatique autonome. La LED jaune se met alors à clignoter, et l'écran affiche "STAND ALONE". Appuyez brièvement sur cette touche pour mettre ce mode hors service.
- 4. TOUCHE MENU / FADE TIME :** Ce bouton possède deux fonctions différentes :
 - MENU : appuyez sur la touche pendant une seconde environ pour accéder au menu de configuration : Prière de se reporter plus loin pour de plus amples informations concernant le menu de configuration. Appuyez brièvement sur la touche pour quitter le menu de configuration.

- **TEMPS DE FONDU ENCHAÎNE** : le temps de fondu enchaîné détermine le temps qu'il faut pour passer d'une couleur à une autre. Appuyez sur cette touche pour modifier le temps de fondu enchaîné. Peut être utilisé en mode de lecture des séquences de poursuite ou quand on doit éditer une macro. Il suffit de faire tourner la molette (14) pour modifier le temps de fondu enchaîné de 0 seconde à 90 minutes.
- TOUCHE CHASE (séquence de poursuite)** : elle est utilisée pour sélectionner l'une des 24 séquences de poursuite : il suffit de faire tourner la molette (14) pour choisir la séquence de poursuite désirée.
 - TOUCHE SCENE** : elle est utilisée pour sélectionner une scène à l'intérieur d'une séquence de poursuite (l'écran affiche alors "MANUAL") ; il suffit à ce moment de faire tourner la molette (14) pour choisir la scène désirée.
 - TOUCHE COLOR** : appuyez sur cette touche (l'écran affiche alors "color") pour sélectionner la couleur voulue : sélectionnez un ou plusieurs appareils (2) et utilisez la molette (14) pour choisir l'une des 255 couleurs disponibles.
 - TOUCHE FADE (fondu enchaîné)** : Le temps de fondu enchaîné détermine le temps qu'il faut pour passer d'une couleur à une autre. Appuyez sur cette touche (l'écran affiche alors "Fade") et utilisez la molette (14) pour régler le temps de fondu enchaîné désiré pour les appareils sélectionnés.
 - TOUCHE MACRO** : il y a 24 macros préprogrammées que l'on peut utiliser pour créer des scènes et des séquences de poursuite. Appuyez sur cette touche (l'écran affiche alors "Macro") et utilisez la molette (14) pour choisir la macro désirée pour les appareils sélectionnés. Vous pouvez adapter le temps de fondu enchaîné (4) et le temps de pause (13) comme vous le désirez.
 - TOUCHE DIMMER** : Ce bouton possède deux fonctions différentes :
 - EN MODE PROGRAMME : vous pouvez appuyer sur cette touche et utiliser la molette (14) pour régler le niveau de gradation (dimming) d'un ou de plusieurs appareils.
 - EN MODE PLAYBACK : vous pouvez appuyer sur cette touche et utiliser la molette (14) pour régler le niveau de gradation (dimming) de toutes les sorties (master dimmer).
 - TOUCHE PROGRAM / RECORD** : Ce bouton possède deux fonctions différentes :
 - PROGRAM : appuyez sur la touche pendant une seconde environ pour accéder au mode de programmation des séquences de poursuite (la LED verte se met alors à clignoter) et utilisez la molette (14) pour choisir la séquence de poursuite que vous voulez créer ou modifier. Quand la modification est terminée, appuyez de nouveau sur la touche pendant une seconde environ pour quitter le mode de programmation.
 - RECORD : pendant que vous êtes en mode de programmation, appuyez brièvement sur cette touche pour enregistrer la scène que vous venez de modifier. L'écran affiche alors "STORE OK" et passe à l'étape suivante.
 - ECRAN** : permet une utilisation et une programmation beaucoup plus faciles. Quand un signal DMX est détecté à l'entrée DMX (18), l'écran affiche alors l'adresse de départ que vous avez sélectionnée pour les canaux DMX entrants.
 - TOUCHE ENTER / WAIT TIME** : Cette touche possède deux fonctions différentes :
 - ENTER: appuyez sur le bouton brièvement pour confirmer l'enregistrement des réglages du menu affichés à l'écran.
 - WAIT TIME : le temps de pause détermine combien de temps il faut avant que la scène suivante ne démarre ou que l'étape suivante d'une macro se mette en fonction. Appuyez sur cette touche pour modifier le temps de pause. Peut être utilisé en mode de lecture des séquences de poursuite ou quand on doit éditer une macro. Il suffit de faire tourner la molette (14) pour modifier le temps de pause de 0 seconde à 90 minutes.
 - MOLETTE** : elle est utilisée pour naviguer à travers les menus et pour changer les différentes valeurs affichées par l'écran.

FONCTIONS (FACE ARRIERE)

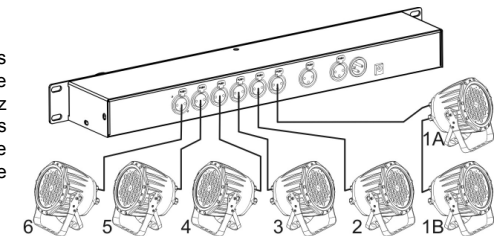


- SORTIES DES APPAREILS** : elles sont utilisées pour connecter les projecteurs à LED "en étoile". Chacune des 6 sorties utilise 4 canaux, et chacune dans le même ordre : R + G + B + DIM (ou DIM + R + G + B ~ voir le menu de configuration).
- SORTIE DMX** : elle est utilisée pour connecter tous les projecteurs à LED dans une configuration en guirlande ("daisy chain", où tous les appareils font partie d'une même chaîne DMX). Les canaux des différents projecteurs sont combinés (merging) en 24 canaux :
 - Appareil 1 = canaux 001 à 004
 - Appareil 2 = canaux 005 à 008
 - Appareil 3 = canaux 009 à 012
 - Appareil 4 = canaux 013 à 016
 - Appareil 5 = canaux 017 à 020
 - Appareil 6 = canaux 021 à 024
- ENTREE DMX** : normalement, elle n'est pas utilisée, MAIS on peut y connecter un contrôleur DMX externe. Dès qu'un signal DMX est détecté sur cette entrée, ce signal DMX prend le contrôle des sorties qui reçoivent leur signal du LED Director. Cela veut dire qu'un contrôleur DMX externe peut automatiquement prendre le contrôle des appareils connectés aux sorties DMX. On peut même déterminer à partir de quelle adresse les canaux DMX entrants doivent être dirigés vers les sorties (prière de se reporter au point 5 du chapitre "Configuration du menu").
- DMX THROUGH** : Cette sortie délivre une copie conforme du signal présent à l'entrée DMX (17). Dans une installation de grande ampleur, elle est utilisée pour insérer le LED Director dans une configuration en guirlande (daisy chain).
- ENTREE POUR COURANT CONTINU** : c'est l'entrée destinée à l'adaptateur de courant. L'entrée fonctionne sous une tension de 9 à 12 volts (CA), et avec un minimum de 300 mA.

Les projecteurs à LED peuvent être connectés au LED Director de deux manières différentes :

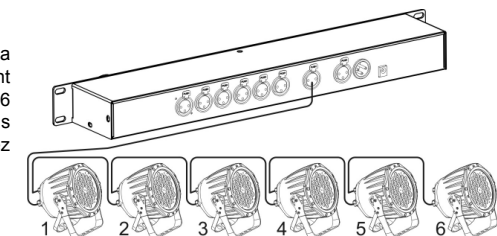
CONFIGURATION EN ETOILE

Les 6 sorties DMX (15) sont utilisées, et les projecteurs à LED ont tous comme adresse de départ le 001. Bien entendu, vous pouvez raccorder plusieurs projecteurs à LED (exemples 1A et 1B de la figure ci-contre) sur une seule sortie, mais tous devraient avoir la même adresse de départ, 001.



CONFIGURATION EN GUIRLANDE

Tous les projecteurs à LED sont connectés à la sortie DMX (16). Tous les projecteurs à LED ont leur propre adresse de départ (voir le point N° 16 dans le précédent chapitre), c'est à vous d'assigner l'un des 6 canaux dont vous voulez qu'ils dépendent.



MENU DE CONFIGURATION

Le menu de configuration est utilisé pour configurer le LED Director et pour permettre l'accès à des fonctions utilisées moins fréquemment. Appuyez sur la touche MENU (4) pendant une seconde environ pour accéder au menu de configuration. Le menu contient 11 sections qui sont expliquées en détail ci-dessous.

1/ SET DATE (réglage de la date)

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "SET DATE" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors la date du jour.
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner le paramètre que vous voulez éditer (l'année, le mois, ou le jour sera souligné).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) et utilisez la molette (14) pour choisir la valeur désirée.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer et adapter les autres valeurs.
- Faites tourner la molette (14) jusqu'à ce que l'écran affiche "STORE DATE SET".
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer.

Remarque : si vous désirez retourner vers le menu principal, il suffit d'appuyer brièvement sur le bouton MENU (4).

2/ SET TIME (réglage de l'heure)

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "SET TIME" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors l'heure.
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner le paramètre que vous voulez éditer (les heures, les minutes ou les secondes seront soulignées).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) et utilisez la molette (14) pour choisir la valeur désirée.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer et adapter les autres valeurs.
- Faites tourner la molette (14) jusqu'à ce que l'écran affiche "STORE TIME SET".
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer.

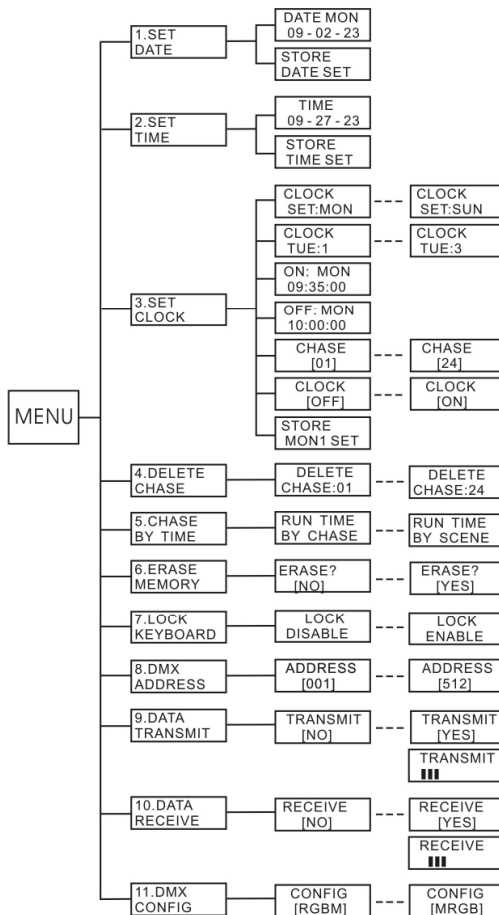
Remarque : si vous désirez retourner vers le menu principal, il suffit d'appuyer brièvement sur le bouton MENU (4).

3/ SET CLOCK (réglage de l'horloge)

C'est ici que vous pouvez régler les temps de départ et de fin de jusqu'à 21 séquences de poursuite minutées (3 séquences de poursuite par jour x 7 jours = 21 minuteries).

Remarque : quand vous êtes en train de programmer une minuterie, il vous suffit d'appuyer brièvement sur la touche MENU (4) si vous désirez revenir à une ou des étapes précédentes pour les corriger.

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "SET CLOCK" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "CLOCK SET SUN". (SUN = Sunday = dimanche).
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner le jour que vous désirez (dans le cas présent, nous choisirons MON = "Monday" = lundi comme exemple).



- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer → l'écran affiche alors "CLOCK MON: x" (x = le chiffre correspondant à la minuterie).
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner la minuterie que vous désirez éditer (dans le cas présent, nous choisirons 2 "timer 2" comme exemple).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer → l'écran affiche alors "ON: MON hr:min:sec" (l'heure de démarrage de la minuterie de la séquence de poursuite).
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner le paramètre que vous voulez éditer (les heures, les minutes ou les secondes seront soulignées).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) et utilisez la molette (14) pour choisir la valeur désirée.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer et adapter les autres valeurs.
- Faites tourner la molette (14) jusqu'à ce que l'écran affiche "OFF: FRI hr:min:sec" (l'heure d'arrêt de la minuterie de la séquence de poursuite).
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner le paramètre que vous voulez éditer (les heures, les minutes ou les secondes seront soulignées).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) et utilisez la molette (14) pour choisir la valeur désirée.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer et adapter les autres valeurs.
- Faites tourner la molette (14) jusqu'à ce que l'écran affiche "CHASE [01]" (le numéro de la séquence de poursuite que vous voulez sélectionner).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) et utilisez la molette (14) pour choisir la valeur désirée.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer.
- Faites tourner la molette (14) jusqu'à ce que l'écran affiche "CLOCK [OFF]".
→ **ATTENTION !!!** CLOCK [OFF] veut dire que la minuterie est programmée, mais qu'elle n'est pas activée !!!
- Appuyez sur la touche ENTER (13) et utilisez la molette (14) pour modifier l'affichage en "CLOCK [ON]".
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer.
- Faites tourner la molette (14) jusqu'à ce que l'écran affiche "STORE MON2 SET" (dans notre exemple).
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer (les LED jaune et verte clignotent 3 fois). L'écran affiche alors "CLOCK SUN:2" (dans notre exemple !)
→ vous pouvez recommencer la procédure pour programmer une autre minuterie OU appuyer 2X sur la touche de MENU (4) pour revenir au menu principal.

4/ DELETE CHASE (supprimer la séquence de poursuite)

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "DELETE CHASE" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "DELETE Chase: 01".
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner la séquence de poursuite que vous désirez supprimer.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer → l'écran affiche alors "DELETE? [NO]".
- Utilisez la molette (14) pour modifier l'affichage en "DELETE? [YES]".
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer (les LED jaune et verte clignotent 3 fois).
→ vous pouvez recommencer la procédure pour programmer une autre minuterie OU appuyer 2X sur la touche de MENU (4) pour revenir au menu principal.

5/ CHASE BY TIME (séquence de poursuite, paramètres de temps)

Cette option détermine comment les paramètres "fade time" et "wait time" influencent le timing des séquences de poursuite lors de leur lecture. Nous vous suggérons de bien réfléchir sur ce que vous voulez avant de commencer à programmer, car ces paramètres ont une grande influence sur le résultat final. Deux options sont possibles :

- RUN TIME BY CHASE (réglages effectués durant la lecture) :** C'est la méthode la plus simple, mais qui offre le moins de possibilités. Les paramètres de "fade time" et de "wait time" sont réglés pendant la lecture. Cela veut dire que chaque étape de la séquence de poursuite aura les mêmes temps de fondu enchaîné et de pause.
- RUN TIME BY SCENE (réglages effectués pour chaque scène) :** Cette méthode vous donne la possibilité de programmer des temps de fondu enchaîné et de pause pour chaque scène d'une séquence de poursuite ! Cela veut donc dire que vous pouvez changer la vitesse des fondus enchaînés et des couleurs pour obtenir une séquence de poursuite des plus dynamiques ! Cependant, pendant la lecture, il ne vous est plus possible de changer ces paramètres !

Faites votre sélection comme décrit ci-dessous :

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "CHASE BY TIME" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "RUN TIME BY CHASE" ou "RUN TIME BY SCENE".

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner l'option que vous désirez.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer (les LED jaune et verte clignotent 3 fois).

6/ ERASE MEMORY (effacement de la mémoire)

Soyez des plus prudents avec cette commande : elle efface l'entièreté de la mémoire !

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "ERASE MEMORY" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "ERASE? [NO]".
- Utilisez la molette (14) pour modifier l'affichage en "ERASE? [YES]".
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer → l'écran affiche alors "Please Wait ... ", puis les LED jaune et verte clignotent 3 fois.

Remarque : si vous désirez retourner vers le menu principal, il suffit d'appuyer brièvement sur la touche MENU (4).

7/ LOCK KEYBOARD (verrouillage du clavier)

Cette option verrouille le clavier ; ainsi, les personnes qui n'ont pas à manipuler l'appareil n'y ont pas accès. Dans le menu de configuration, vous pouvez activer la procédure de verrouillage, mais cependant, vous devrez aussi procéder à d'autres manoeuvres pour réellement arriver à bloquer le clavier !

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "LOCK KEYBOARD" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors LOCK ENABLE" ou "LOCK DISABLE".
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner l'option que vous désirez.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer (les LED jaune et verte clignotent 3 fois).

Pour bloquer le clavier quand l'instruction "LOCK KEYBOARD" est déjà activée :

- **LOCK KEYBOARD (verrouillage du clavier) :**
 - Appuyez sur la touche ENTER (13) jusqu'à ce que l'image d'un cadenas ouvert apparaisse à l'écran.
 - Appuyez en même temps sur les touches FIXTURE N° 1, 3 et 6 pour bloquer complètement le clavier → l'écran affiche alors l'image d'un cadenas fermé.
- **UNLOCK KEYBOARD (déverrouillage du clavier) :**
 - Appuyez une nouvelle fois et en même temps sur les touches FIXTURE N° 1, 3 et 6 pour débloquent complètement le clavier → le clavier est de nouveau accessible.

8/ DMX ADDRESS (adressage DMX)

Quand un contrôleur externe DMX est connecté à l'entrée DMX (17) du LED Director, le contrôleur DMX prend le contrôle des projecteurs à LED. Il vous appartient de déterminer quels sont ceux des 24 canaux DMX qui seront utilisés, et ce, simplement en réglant l'adresse de départ. Exemple : le contrôleur externe envoie 512 canaux DMX et vous désirez que ce soient les canaux 100 à 123 qui contrôlent les projecteurs à LED → il vous suffit de régler l'adresse DMX sur "100" :

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "DMX ADDRESS" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "ADDRESS [xxx]" (xxx = current DMX address)
- Utilisez la molette (14) pour régler l'adresse (100 dans notre exemple)
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer (les LED jaune et verte clignotent 3 fois).

9/ DATA TRANSMIT (transmission de données)

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "DATA TRANSMIT" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "TRANSMIT [NO]"
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer [NO] et retourner vers le menu principal, ou utilisez la molette (14) pour changer l'affichage en "TRANSMIT [YES]"
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer → l'écran affiche alors "TRANSMIT" avec une barre de progression → il suffit alors d'attendre que l'écran affiche "TRANSMIT END"

10/ DATA RECEIVE (réception de données)

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "DATA RECEIVE" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "RECEIVE [NO]"
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer [NO] et retourner vers le menu principal, ou utilisez la molette (14) pour changer l'affichage en "RECEIVE [YES]"
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer → l'écran affiche alors "RECEIVE" avec une barre de progression → il suffit alors d'attendre que l'écran affiche "RECEIVE END"

11/ DMX CONFIG (configuration DMX)

Le LED Director est à même de contrôler des projecteurs à LED selon deux configurations différentes des canaux DMX :

- **RGBM**: CH1 = Red + CH2 = Green + CH3 = Blue + CH4 = Master dimmer
- **MRGB**: CH1 = Master dimmer + CH2 = Rouge + CH3 = Vert + CH4 = Bleu

Vérifiez la programmation des canaux DMX de vos appareils et choisissez ce qui vous convient :

- Utilisez la molette (14) pour sélectionner "DMX CONFIG" et appuyez sur la touche ENTER (13) → l'écran affiche alors "CONFIG [RGBM]" ou "CONFIG [MRGB]".
- Utilisez la molette (14) pour sélectionner l'option que vous désirez.
- Appuyez sur la touche ENTER (13) pour confirmer (les LED jaune et verte clignotent 3 fois).

REMARQUE IMPORTANTE : il est impossible d'utiliser ensemble des appareils RGBM et des appareils MRGB !

UTILISATION

COMMENT PROGRAMMER UNE SEQUENCE DE POURSUITE

- Appuyez sur la touche PROGRAM (11) pendant une seconde pour accéder au programme des modes → la LED verte clignote pendant que l'écran affiche "Chase [01]"
- Utilisez la molette (14) pour choisir la séquence de poursuite désirée, par exemple, la séquence de poursuite 2.
- Appuyez sur la touche SCENE (6) → l'écran affiche alors "C02 SN01", et la scène correspondante est confirmée par les indicateurs clignotants RGB (2).

Remarque : si vous avez sélectionné "RUN TIME BY SCENE" dans le menu de configuration (voir la rubrique 5 dans le chapitre "Menu de configuration"), vous pouvez attribuer à chaque scène un temps de fondu enchaîné et de pause propre, et ce, pendant la programmation :

 - Appuyez sur la touche WAIT TIME (13) → l'écran affiche alors "Macro WT:x.xxS" (x.xx = temps de pause)
 - Faites tourner la molette (14) pour sélectionner le temps de pause désiré (donc le temps qui s'écoulera avant que le fondu enchaîné ne se mette en route).
 - Appuyez sur la touche FADE TIME (4) → l'écran affiche alors "Macro FT:x.xxS" (x.xx = temps de fondu enchaîné)
 - Faites tourner la molette (14) pour sélectionner le temps de fondu enchaîné désiré (donc le temps nécessaire pour passer graduellement d'une couleur à l'autre).
- Appuyez sur la touche FIXTURE correspondant à la sortie que vous voulez éditer ; à noter que vous pouvez sélectionner plusieurs sorties en même temps. (l'indicateur RGB devrait être allumé, mais sans clignoter).
- A ce stade, vous disposez de plusieurs options :

Choisir une couleur fixe :

Pour la scène active, une des 255 couleurs disponibles est choisie.

- Appuyez sur la touche COLOR (7) → l'écran affiche alors "Color [xxx]" (xxx = le numéro de la couleur)
- Faites tourner la molette (14) pour sélectionner la couleur désirée.
- Sélectionnez un autre appareil et passez à l'étape suivante.

Choisir un fondu enchaîné :

Pour la scène active, vous devez choisir un fondu enchaîné pour toutes les couleurs.

- Appuyez sur la touche FADE (8) → l'écran affiche alors "Fade SP: x.xxS" (x.xx = temps de fondu enchaîné)
- Faites tourner la molette (14) pour sélectionner la vitesse désirée pour le fondu enchaîné.
- Sélectionnez un autre appareil et passez à l'étape suivante.

Choisir une macro relative aux couleurs :

Pour la scène active, une des 24 macros disponibles est choisie (une macro relative aux couleurs est une séquence préprogrammée de fondus enchaînés entre deux ou plusieurs couleurs).

- Appuyez sur la touche MACRO (9) → l'écran affiche alors "Macro [xxx]" (xxx = le numéro de la macro).
- Faites tourner la molette (14) pour sélectionner la macro désirée.
- Appuyez sur la touche WAIT TIME (13) → l'écran affiche alors "Macro WT:x.xxS" (x.xx = temps de pause)

- Faites tourner la molette (14) pour sélectionner le temps de pause désiré (donc le temps qui s'écoulera avant que le fondu enchaîné ne se mette en route).
- Appuyez sur la touche FADE TIME (4) → l'écran affiche alors "Macro FT:x.xxS" (x.xx = temps de fondu enchaîné)
- Faites tourner la molette (14) pour sélectionner le temps de fondu enchaîné désiré (donc le temps nécessaire pour passer graduellement d'une couleur à l'autre).
- Sélectionnez un autre appareil et passez à l'étape suivante.

Régler la ou les sorties lumineuses :

Cette fonction règle la sortie du ou des canaux qui interviennent dans la scène active.

- Appuyez sur la touche DIMMER (10) → l'écran affiche alors "DIM:x.xxS" (x.xx = valeur DMX : de 000 à 255).
 - Faites tourner la molette (14) pour sélectionner la sortie désirée.
 - Sélectionnez un autre appareil et passez à l'étape suivante.
- F. Quand tous les canaux de la scène active sont déterminés, il suffit d'appuyer brièvement sur la touche RECORD (11) pour enregistrer la scène et passer automatiquement à la scène suivante (les LED jaune et verte clignotent 3 fois).
- G. Retournez à l'étape D pour régler les autres scènes jusqu'à ce que le fondu enchaîné soit prêt (maximum : 30 scènes).
- H. Appuyez sur la touche PROGRAM (11) pendant une seconde environ pour enregistrer la séquence de poursuite et quittez le programme des modes → la LED verte s'arrête de clignoter tandis que l'écran affiche le message "SCAN CHANGE".

Remarque 1 : pour adapter une scène : appuyez sur la touche SCENE (6) et faites tourner la molette (14) pour sélectionner la scène désirée. Opérez les modifications voulues et appuyez brièvement sur la touche RECORD (11) pour enregistrer les corrections relatives à la scène.

Remarque 2 : pour supprimer une scène : appuyez sur la touche SCENE (6) et faites tourner la molette (14) pour sélectionner la scène désirée. Appuyez sur toutes les touches FIXTURE (2) jusqu'à ce que tous leurs indicateurs soient éteints (la scène est donc "vide"). Appuyez sur la touche RECORD (11) pour enregistrer la scène vide.

COMMENT SUPPRIMER UNE SEQUENCE DE POURSUITE

Les séquences de poursuite ne peuvent être supprimées que via le menu de configuration : prière de se reporter aux chapitres précédents pour savoir comment s'y prendre.

COMMENT FAIRE FONCTIONNER UNE SEQUENCE DE POURSUITE

Dès que le LED Director est mis sous tension, le dernier mode et la dernière séquence de poursuite à avoir été utilisés se mettent immédiatement en route. Cela veut dire, pour prendre l'exemple d'un magasin, que pendant la nuit, vous pouvez couper complètement l'appareil de l'alimentation réseau, et que, quand vous le mettez de nouveau sous tension, le LED Director relance immédiatement le dernier programme qui a été utilisé.

Il y a trois modes de fonctionnement :

AUTOMATIC MODE (mode automatique) :

- appuyez sur la touche CHASE (5) et faites tourner la molette (14) pour sélectionner la séquence de poursuite désirée.
- Si une séquence de poursuite est vide, l'écran affiche alors "NO SCENE" → il vous suffit de choisir une autre séquence de poursuite ☺.
- Si la séquence de poursuite choisie contient bien des scènes, l'écran affiche alors "AUTO", tandis que la séquence de poursuite se met à fonctionner.

Remarque : les temps de fondu enchaîné et de pause ne peuvent être adaptés que dans le cas où vous avez choisi l'instruction "RUN TIME BY CHASE" dans le menu de configuration (prière de se reporter au point 5 dans le chapitre "Menu de configuration").

MANUAL MODE (mode manuel) :

- Sélectionnez d'abord l'une des séquences de poursuite comme cela a été décrit pour le mode automatique.
 - Appuyez sur la touche SCENE (5), l'écran affiche "MANUAL".
 - Utilisez la molette (14) pour sélectionner une des scènes.
- La scène sera reproduite jusqu'à ce que vous en choisissiez une autre.

CLOCKED MODE (mode soumis à l'horloge) :

Quand c'est l'horloge qui est choisie pour mettre automatiquement en et hors service les séquences de poursuite, tout se déroulera comme cela a été programmé dans le menu de configuration (se reporter à ce qui a été dit plus haut).

Vous pouvez malgré tout utiliser les modes automatique et manuel quand le mode "horloge" est activé.

UTILISATION EN MODE MANUEL

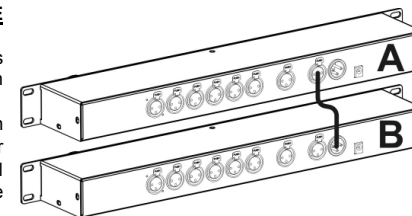
Si vous utilisez le contrôleur en mode manuel, cela veut dire que ce n'est pas utile de programmer des séquences de poursuite.

N'utilisez donc pas les touches CHASE (5) ou SCENE (6), mais allez directement dans le chapitre "Comment programmer une séquence de poursuite", à l'étape "E", pour régler les canaux de sortie manuellement.

COMMENT TRANSFERER DES DONNEES ENTRE DEUX APPAREILS

Pour gagner du temps, vous pouvez transférer des données (séquences de poursuite et minuteries) d'un appareil à un autre, et voici comment faire :

- Connectez deux appareils l'un à l'autre au moyen d'un câble DMX : choisissez la prise DMX-through (A) pour l'appareil émetteur, et la prise DMX-in (B) pour l'appareil qui reçoit les données (prière de se reporter à la figure ci-contre).
- Effacez complètement la mémoire de l'appareil récepteur (B) : pour ce faire, référez-vous au point 6 du menu de configuration.
- Réglez le récepteur (B) en mode DATA RECEIVE : pour ce faire, référez-vous au point 10 du menu de configuration.
- Réglez l'émetteur (A) en mode DATA TRANSMIT : pour ce faire, référez-vous au point 9 du menu de configuration.
- C'est terminé !



SPÉCIFICATIONS

Alimentation:

CC 9V à 12V 300mA minimum.

Adaptateur CA/CC:

CA 230V, 50Hz → 9V CC / 300mA (ou plus)

Sorties DMX:

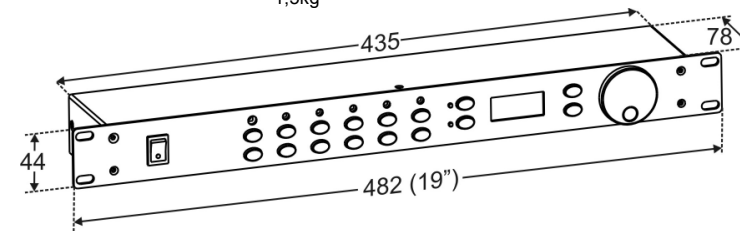
connecteur XLR à 3 broches ~ 24 canaux et 6x 4canaux

Dimensions:

Voir la figure ci-dessous.

Poids:

1,5kg



Chacune de ces informations peut être modifiée sans avertissement préalable. Vous pouvez télécharger la dernière version de ce mode d'emploi de notre site Web: www.beglec.com

GEBRUIKSAANWIJZING

Hartelijk dank voor de aankoop van dit JB Systems® product. Om ten volle te kunnen profiteren van alle mogelijkheden en voor uw eigen veiligheid, gelieve de aanwijzingen zeer zorgvuldig te lezen voor U begint het apparaat te gebruiken.

DOOR U OP ONZE MAILINGLIJST IN TE SCHRIJVEN ONTVANGT U STEEDS DE LAATSTE INFORMATIE OVER ONZE PRODUCTEN: NIEUWIGHEDEN, SPECIALE ACTIES, OPENDEURDAGEN, ENZ.
→ SURF NAAR: WWW.BEGLEC.COM ←

KARAKTERISTIEKEN

In dit apparaat is radio-interferentie onderdrukt. Dit product voldoet aan de gangbare Europese en nationale voorschriften. Het is vastgesteld dat het apparaat er zich aan houdt en de desbetreffende verklaringen en documenten zijn door de fabrikant afgegeven.

- Programmeerbare LED controller met 6 uitgangen van elk 4 kanalen (RGB+DIM)
- Perfect voor automatisering van indoor en outdoor LED projectoren dankzij de ingebouwde klok:
 - Jaarkalender met tijd, dag, maand, jaar
 - 3 verschillende programma's per dag
 - Week programma → 7dagen x 3programma's = max. 21 programma's per week
 - Backup batterij om de gegevens te bewaren.
- Snelle en eenvoudige programmatie van max. 24 chases van elk max. 30 scenes
- Fade & wachttijd tussen 2 kleuren kunnen ingesteld worden tot 90minuten
- Onafhankelijke fade en wachttijd instelling gedurende weergave
- Keyboard vergrendeling om ongewenste manipulatie te vermijden
- 24 macro's met programmeerbare fade & wachttijd
- Elke uitgang wordt visueel via RGB LEDs weergegeven: zo kunt u zelfs programma's maken zonder dat er projectoren zijn aangesloten
- LCD display met 2x8 karakters voorzien van achtergrondverlichting en een grote keuze draaiknop voor een gemakkelijke navigatie
- Flexibele DMX in/uitgang configuratie:
 - 6 DMX uitgangen (RGB+DIM) om LED projectoren in ster configuratie aan te sluiten
 - 1 gecombineerde DMX uitgang (24kanalen) om LED projectoren in ketting configuratie aan te sluiten
 - 1 DMX ingang met DMX adres instelling: voorrang over interne programma's wanneer een DMX signaal waargenomen wordt.
 - 1 DMX doorgang: rechtstreeks gelinkt met de DMX ingang.
- Data (chases, schema's, ...) kan tussen 2 toestellen uitgewisseld worden.
- Compacte 19"-rack /1U behuizing.

EERSTE INGEBRUIKNAME

Controleer de inhoud:

Kijk na of de verpakking volgende onderdelen bevat:

- LED Director
- Voedingsadapter
- Gebruiksaanwijzing

Belangrijke instructies:

- Controleer voor het eerste gebruik van het apparaat of het tijdens het transport beschadigd werd. Mocht er schade zijn, gebruik het dan niet, maar raadpleeg eerst uw dealer.
- **Belangrijk:** Dit apparaat verliet de fabriek in uitstekende staat en goed verpakt. Het is erg belangrijk dat de gebruiker de veiligheidsaanwijzingen en raadgevingen in deze gebruiksaanwijzing uiterst nauwkeurig

volgt. Elke schade veroorzaakt door verkeerd gebruik van het apparaat valt niet onder de garantie. De dealer aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor mankementen en problemen die komen door het veronachtzamen van deze gebruiksaanwijzing.

- Bewaar deze brochure op een veilige plaats om hem in de toekomst nogmaals te kunnen raadplegen. Indien U het apparaat verkoopt, denkt U er wel aan om de gebruiksaanwijzing bij te voegen.
- Om het milieu te beschermen, probeer zoveel mogelijk het verpakkingsmateriaal te recycleren.

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN:



CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



WAARSCHUWING: Om het risico op elektrocutie zoveel mogelijk te vermijden mag u nooit de behuizing verwijderen. Er bevinden zich geen onderdelen in het toestel die u zelf kan herstellen. Laat de herstellingen enkel uitvoeren door een bevoegde technicus.



De bliksempijl die zich in een gelijkbenige driehoek bevindt is bedoeld om u te wijzen op het gebruik of de aanwezigheid van niet-geïsoleerde onderdelen met een "gevaarlijke spanning" in het toestel die voldoende kracht heeft om een risico van elektrocutie in te houden.



Het uitroepteken binnen de gelijkbenige driehoek is bedoeld om de gebruiker erop te wijzen dat er in de meegeleverde literatuur belangrijke gebruik en onderhoudsinstructies vermeld staan betreffende dit onderdeel.



Dit symbool betekent: het apparaat mag enkel binnenhuis worden gebruikt.



Dit symbool betekent: Lees de handleiding!



Dit symbool betekent: Klasse III apparaten



Het toestel is geschikt om gemonteerd te worden op standaard ontvlambare oppervlakten. Standaard ontvlambare oppervlakten omvatten bouwmaterialen zoals hout en houtbevattende materialen van meer dan 2mm dik

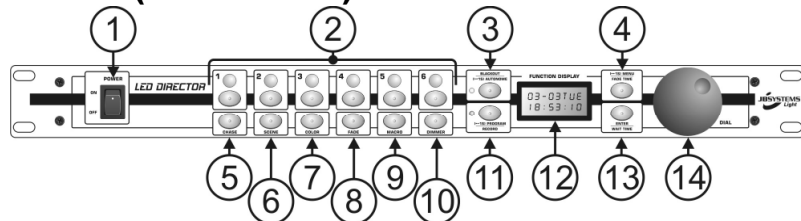
- Stel dit apparaat niet bloot aan regen of vocht, dit om het risico op brand en elektrische schokken te voorkomen.
- Om de vorming van condensatie binnenin te voorkomen, laat het apparaat aan de omgevingstemperatuur wennen wanneer het, na het transport, naar een warm vertrek is overgebracht. Condensatie kan het toestel soms verhinderen perfect te functioneren. Het kan soms zelfs schade aan het apparaat toebrengen.
- Gebruik dit apparaat uitsluitend binnenshuis.
- Plaats geen stukken metaal en mors geen vocht binnen in het toestel om elektrische schokken of storing te vermijden. Objecten gevuld met water, zoals bvb. Vazen, mogen op dit apparaat worden geplaatst. Indien er toch een vreemd voorwerp of water in het apparaat geraakt, moet U het direct van het lichtnet afkoppelen.
- Open vuur, zoals brandende kaarsen, mogen niet op het apparaat geplaatst worden.
- Bedek geen enkele ventilatieopening om oververhitting te vermijden.
- Zorg dat het toestel niet in een stoffige omgeving wordt gebruikt en maak het regelmatig schoon.
- Houd het apparaat uit de buurt van kinderen.
- Dit apparaat mag niet door onervaren personen bediend worden.
- De maximum veilige omgevingstemperatuur is 40°C. Gebruik het apparaat dus niet bij hogere temperaturen.
- Trek altijd de stekker uit wanneer het apparaat gedurende langere tijd niet wordt gebruikt of alvorens met de onderhoudsbeurt te beginnen.
- De elektrische installatie behoort uitsluitend uitgevoerd te worden door bevoegd personeel, volgens de in uw land geldende regels betreffende elektrische en mechanische veiligheid.
- Controleer dat de beschikbare spanning niet hoger is dan die aangegeven op de achterzijde van het toestel.
- Het stopcontact zal steeds vrij toegankelijk blijven zodat de stroomkabel op elk moment kan worden uitgetrokken.
- De elektrische kabel behoort altijd in uitstekende staat te zijn. Zet het apparaat onmiddellijk af als de elektrische kabel gekneusd of beschadigd is. De kabel moet vervangen worden door de fabrikant zelf, zijn dealer of vergelijkbare bekwame personen om een brand te voorkomen.

- Laat de elektrische draad nooit in contact komen met andere draden.
- Om een brand te voorkomen, dient het controletoestel van de lamp enkel gebruikt te worden met de adapter die bij het toestel geleverd werd. Wanneer de adapter beschadigd is, dient een adapter van hetzelfde model gebruikt te worden.
- Om elektrische schokken te voorkomen, moet U de behuizing niet openen. Afgezien van de zekering zitten er geen onderdelen in die door de gebruiker moeten worden onderhouden.
- Repareer nooit een zekering en overbrug de zekeringhouder nooit. Vervang een beschadigde zekering steeds door een zekering van hetzelfde type en met dezelfde elektrische kenmerken.
- Ingeval van ernstige problemen met het bedienen van het toestel, stopt U onmiddellijk het gebruik ervan. Contacteer uw dealer voor een eventuele reparatie.
- Gebruik best de originele verpakking als het toestel vervoerd moet worden.
- Om veiligheidsredenen is het verboden om ongeautoriseerde modificaties aan het toestel aan te brengen.

ONDERHOUD

Reinig het toestel met een zacht, lichtjes bevochtigd doek. Vermijd water te morsen in het toestel. Gebruik nooit vluchtige producten zoals benzeen of thinner, dit kan het toestel beschadigen.

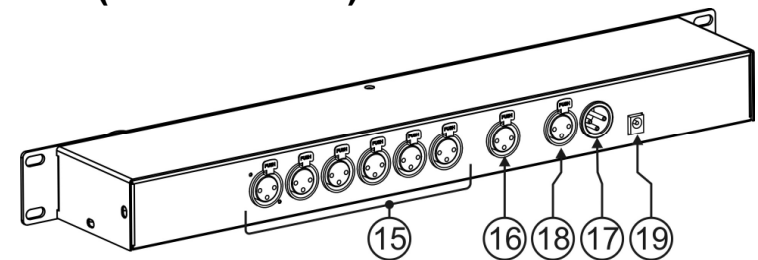
FUNCTIES (VOORZIJDE)



- 1. POWER SCHAKELAAR:** wordt gebruikt om het toestel aan/uit te zetten.
- 2. TOESTEL TOETS:** wordt gebruikt om een projector te selecteren/deselecteren, de RGB indicator geeft de status weer:
 - RGB indicator AAN: de uitgang is aan en klaar om bewerkt te worden (druk even op de projector toets)
 - RGB indicator KNIPPERT: de uitgang is aan maar kan niet bewerkt worden (druk even op de projector toets)
 - RGB indicator UIT: de uitgang is uit en kan niet bewerkt worden (druk gedurende ongeveer 1 seconde op de projector toets)
- 3. BLACKOUT / AUTONOME TOETS:** deze toets heeft 2 verschillende functies:
 - BLACKOUT: druk even op deze toets om de blackout aan/uit te schakelen, de gele LED is aan wanneer de uitgangen op nul staan.
 - AUTONOME: druk gedurende ongeveer 1 seconde op deze toets om het DMX signal af te sluiten op alle DMX uitgangen → de aangesloten projectoren beginnen automatisch autonoom te werken. De gele LED knippert terwijl "STAND ALONE" op de display wordt weergegeven. Druk even op de toets om deze werkmodus uit te schakelen.
- 4. MENU / FADE TIME TOETS:** deze toets heeft 2 verschillende functies:
 - MENU: druk gedurende ongeveer 1 seconde op deze toets om toegang te verkrijgen tot het instellingsmenu: zie verder voor meer uitleg over dit menu. Druk even op de toets om het instellingsmenu te verlaten.
 - FADE TIME: De fade time bepaalt de overgangstijd die nodig is om van de ene kleur over te vloeien naar de volgende. Klik op deze toets om de overgangstijd in te stellen. Deze kan gebruikt worden in de weergavemodus van een chase of wanneer een macro ingesteld wordt. Gebruik de draaiknop (14) om de overgangstijd in te stellen van 0 seconden tot max. 90 minuten.
- 5. CHASE TOETS:** wordt gebruikt om één van de 24 chase programma's te kiezen. Draai aan de keuzeknop (14) om uw keuze te maken.
- 6. SCENE TOETS:** wordt gebruikt om een scene in een chase te kiezen (er verschijnt "MANUAL" op de display), draai aan het keuzewiel (14) om de gewenste scene te kiezen.

- 7. COLOR TOETS:** druk op deze toets (er verschijnt "Color" op de display) om de gewenste kleur in te stellen. Kies nu 1 of meerdere projectoren (2) en gebruik de draaiknop (14) om één van de 255 beschikbare kleuren te kiezen.
- 8. FADE TOETS:** de fade time bepaalt de overgangstijd die nodig is om van de ene kleur over te vloeien naar de volgende. Druk op deze toets (er verschijnt "Fade" op de display) en gebruik de draaiknop (14) om de gewenste overgangstijd voor de geselecteerde projector(en) in te stellen.
- 9. MACRO TOETS:** er zijn 24 voorgeprogrammeerde macro's welke u kunt gebruiken om scènes en chases te maken. Druk op deze toets (er verschijnt "Macro" op de display) en gebruik de draaiknop (14) om de gewenste macro voor de geselecteerde projector(en) te kiezen. U kunt de overgangstijd (4) en de wachttijd (13) instellen zoals u het wenst.
- 10. DIMMER TOETS:** deze toets heeft 2 verschillende functies:
 - IN PROGRAM MODUS: u kunt op deze toets drukken en aan het keuzewiel (14) draaien om het dimmer niveau van één of meerdere projectoren in te stellen.
 - IN PLAYBACK MODUS: u kunt op deze toets drukken en aan het keuzewiel (14) draaien om het dimmer niveau van alle projectoren tegelijk in te stellen. (master dimmer)
- 11. PROGRAM / RECORD TOETS:** deze toets heeft 2 verschillende functies:
 - PROGRAM: druk gedurende ongeveer 1 seconde deze knop om de chase programmeermodus te betreden (de groene LED knippert) en gebruik de draaiknop (14) om de Chase te kiezen welke u wilt maken of bewerken. Wanneer u klaar bent met de instellingen moet u terug gedurende ongeveer 1 seconde op de knop duwen om de programmeermodus te verlaten.
 - RECORD: terwijl u in de programmeermodus zit kunt u even op deze knop drukken om de scene die u juist bewerkt heeft op te slaan. Op de display verschijnt "STORE OK" en er wordt overgegaan naar de volgende stap.
- 12. DISPLAY:** vereenvoudigt aanzienlijk het gebruik en het programmeren. Wanneer een DMX signal waargenomen wordt op de DMX ingang (18) wordt er op de display het startadres weergegeven dat u gekozen heeft voor de inkomende DMX kanalen.
- 13. ENTER / WAIT TIME TOETS:** deze toets heeft 2 verschillende functies:
 - ENTER: druk even op de toets om de menuinstellingen die op de display worden weergegeven te bevestigen.
 - WAIT TIME: de wachttijd bepaalt hoe lang het duurt alvorens de volgende scene van start gaat of wanneer de volgende stap in de macro plaats vindt. Druk op deze toets om de wachttijd in te stellen. Kan gebruikt worden in de chase weergavemodus of wanneer een macro ingesteld wordt. Gebruik de draaiknop (14) om de wachttijd in te stellen van 0 seconden tot 90 minuten.
- 14. KEUZEDRAAIKNOOP:** wordt gebruikt om de menu's te overlopen en om verschillende waarden die op de display worden weergegeven aan te passen.

FUNCTIES (ACHTERZIJDE)



- 15. UITGANGEN VOOR DE PROJECTOREN:** worden gebruikt om de LED projectoren in "sterconfiguratie" aan te sluiten. Elk van de 6 uitgangen gebruikt 4 kanalen, elk in dezelfde volgorde: R+G+B+DIM (of DIM+R+G+B ~ zie setup menu)
- 16. DMX OUT:** wordt gebruikt om alle LED projectoren in een "ketting configuratie" (alle toestellen in een DMX lijn). De kanalen van de verschillende projectoren worden samengebracht tot 24 kanalen:
 - Toestel1 = kanalen 001 tot 004
 - Toestel2 = kanalen 005 tot 008
 - Toestel3 = kanalen 009 tot 012
 - Toestel4 = kanalen 013 tot 016

- Toestel5 = kanalen 017 tot 020
- Toestel6 = kanalen 021 tot 024

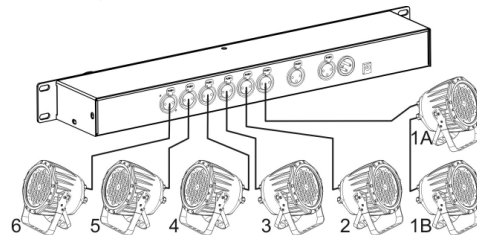
- DMX IN:** wordt normaal gezien niet gebruikt MAAR u kunt een externe DMX-controller aansluiten. Van zodra er een DMX signaal waargenomen wordt op deze ingang krijgt dit signaal voorrang op het signaal dat door de LED Director gegenereerd wordt. Dit betekent date en externe DMX controller automatisch de controle kan overnemen over de toestellen die op de DMX uitgangen van de LED Director zijn aangesloten. U kunt zelfs bepalen van welk adres de inkomende DMX signalen moeten gestuurd worden naar de uitgangen (zie punt 5 in het hoofdstuk "setup menu").
- DMX THROUGH:** dit is een exacte copy van de DMX ingang (17) en wordt gebruikt om de LED Director aan te sluiten in een ketting van een uitgebeide installatie.
- DC-INGANG:** ingang voor de stroomadapter. Deze ingang is voorzien voor een voltage van 9V_{dc} tot 12V_{dc} van minimum 300mA.

AANSLUITINGEN

De LED kunnen op 2 manieren op de LED Director worden aangesloten:

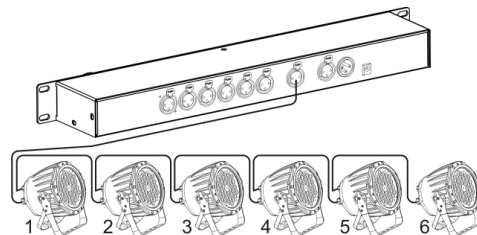
STER CONFIGURATIE

De 6 DMX uitgangen (15) worden benut waarbij de LED projectoren elk ingesteld worden op DMX adres 001. U kunt natuurlijk verschillende LED projectoren op 1 elke uitgang aansluiten (bvb. 1A en 1B op de afbeelding) maar ze moeten allemaal ingesteld worden op DMX start adres 001.



KETTING CONFIGURATIE

Alle LED toestellen worden aangesloten op de DMX uitgang (16). Alle LED toestellen moeten ingesteld worden op hun specifiek DMX adres, (zie n°16 in in het vorige hoofdstuk) afhankelijk van op welk van de 6 kanalen u ze wilt toewijzen.



SETUP MENU

Het setup menu wordt gebruikt om de LED Director te configureren en om enkele minder gebruikte functies uit te voeren. Druk gedurende ongeveer 1 seconde op de MENU toets (4) om het setup menu te betreden. Het menu bevat 11 secties welke hieronder beschreven worden:

1/ SET DATE (datum instellen)

- Gebruik de draaiknop (14) om "SET DATE" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → de ingestelde datum wordt weergegeven op de display.
- Gebruik de draaiknop (14) om het item te kiezen dat u wilt wijzigen (jaar, maand of dag zullen onderstreept zijn)
- Druk op ENTER (13) en gebruik de draaiknop (14) om de waarde aan te passen
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen en pas ook de andere waarden aan.
- Draai aan de keuzeknop (14) tot "STORE DATE SET" op de display verschijnt
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen.

Opmerking: indien u naar het hoofdmenu wenst terug te keren moet u gewoon even op de MENU toets (4) drukken.

2/ SET TIME (uur instellen)

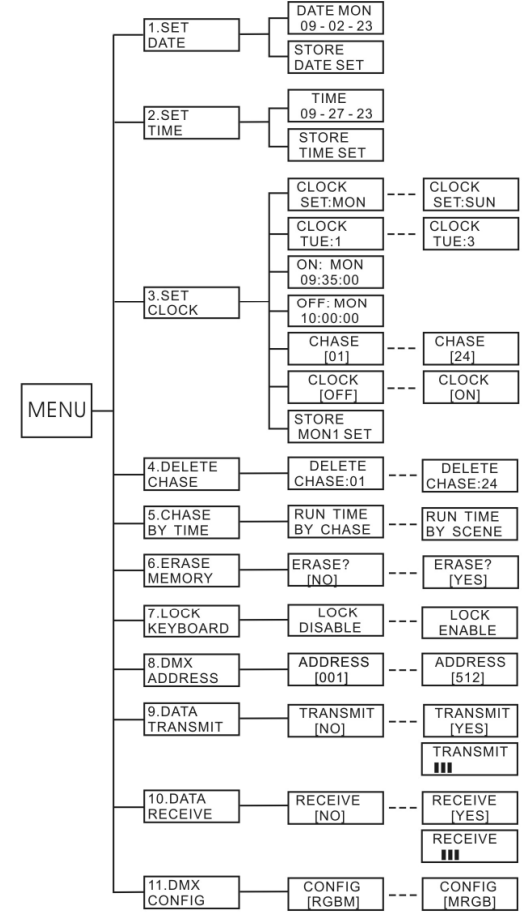
- Gebruik de draaiknop (14) om "SET TIME" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → de ingestelde tijd wordt weergegeven op de display.
 - Gebruik de draaiknop (14) om het item te kiezen dat u wilt wijzigen (uur, minuten of seconden zullen onderstreept zijn)
 - Druk op ENTER (13) en gebruik de draaiknop (14) om de waarde aan te passen
 - Druk op ENTER (13) om te bevestigen en pas ook de andere waarden aan.
 - Draai aan de keuzeknop (14) tot "STORE TIME SET" op de display verschijnt
 - Druk op ENTER (13) om te bevestigen.
- Opmerking:** indien u naar het hoofdmenu wenst terug te keren moet u gewoon even op de MENU toets (4) drukken.

3/ SET CLOCK

Hier kunt u de start/stop tijden voor maximum 21 chase timers in te stellen (3 chases/dag x 7 dagen = 21 timers)

Opmerking: terwijl u een timer programmeert moet u juist even op de MENU toets (4) drukken om naar de vorige stap terug te gaan om deze te corrigeren.

- Gebruik de draaiknop (14) om "SET CLOCK" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → "CLOCK SET: SUN". (SUN = Sunday) wordt weergegeven op de display
- Gebruik de draaiknop (14) om de gewenste dag te kiezen. (in dit voorbeeld kiezen wij MON "Monday")
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen → "CLOCK MON: x" (x = het nummer van de timer) wordt weergegeven op de display
- Gebruik de draaiknop (14) om de timer te kiezen welke u wilt instellen. (in dit voorbeeld kiezen we 2 "timer 2")
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen → "ON: MON hr:min:sec" (starttijd van de chase timer) wordt weergegeven op de display
- Gebruik de draaiknop (14) om het item te kiezen dat u wilt bewerken (uur, minuten of seconden zal onderstreept zijn)
- Druk op ENTER (13) en gebruik de draaiknop (14) om de waarde aan te passen.
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen en pas ook de andere waarden aan.
- Draai aan de keuzeknop (14) tot "OFF: FRI hr:min:sec" (stoptijd van de chase timer) op de display verschijnt
- Gebruik de draaiknop (14) om het item te kiezen dat u wilt bewerken (dag, uur, minuten of seconden zal onderstreept zijn)
- Druk op ENTER (13) en gebruik de draaiknop (14) om de waarde aan te passen
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen en pas ook de andere waarden aan.
- Draai aan de keuzeknop (14) tot "CHASE [01]" (nummer van de chase dat u wilt kiezen) op de display verschijnt
- Druk op ENTER (13) en gebruik de draaiknop (14) om de waarde aan te passen



- Druk op ENTER (13) om te bevestigen
 - Draai aan het keuzewiel (14) tot "CLOCK [OFF]" op de display verschijnt
→ **OPGELET!!!** CLOCK [OFF] betekent dat de timer wel geprogrammeerd is maar **NIET** actief is!!!
 - Druk op ENTER (13) en gebruik het keuzewiel (14) om dit te veranderen in "CLOCK [ON]"
 - Druk op ENTER (13) om te bevestigen
 - Draai aan het keuzewiel (14) tot "STORE MON2 SET" (in ons voorbeeld!) op de display verschijnt
 - Druk op ENTER (13) om te bevestigen (gele en groene LED knipperen 3x)
Op de display verschijnt "CLOCK SUN:2" (in ons voorbeeld!)
- u kunt de procedure opnieuw starten om een nieuwe timer te programmeren OF druk 2x op de MENU toets (4) om terug te keren naar het hoofdmenu.

4/ DELETE CHASE (chase wissen)

- Gebruik het keuzewiel (14) om "DELETE CHASE" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt "DELETE Chase: 01".
 - Gebruik het keuzewiel (14) om de chase te kiezen die u wilt wissen
 - Druk op ENTER (13) om te bevestigen → op de display verschijnt "DELETE? [NO]"
 - Gebruik het keuzewiel (14) om dit te veranderen in "DELETE? [YES]"
 - Druk op ENTER (13) om te bevestigen (de gele en groene LED knipperen 3x)
- u kunt de procedure opnieuw starten om een nieuwe timer te programmeren OF druk op de MENU toets (4) om terug te keren naar het hoofdmenu.

5/ CHASE BY TIME (chase volgens geprogrammeerde tijd)

Deze optie bepaalt hoe de parameters "fade time" en "wait time" de timing van de geprogrammeerde chase tijdens de weergave beïnvloeden. Denk goed na alvorens u de chases begint te programmeren, gezien dit het eindresultaat sterk beïnvloed. Er zijn 2 mogelijke opties:

- **RUN TIME BY CHASE:** dit is de eenvoudigste methode, maar met de minste mogelijkheden. De parameters "fade time" en "wait time" worden ingesteld tijdens de weergave. Dit betekent dat alle stappen van de Chases dezelfde overgangstijd en wachttijd zullen hebben.
- **RUN TIME BY SCENE:** via deze method kunt u verschillende overgangstijden en wachttijden programmeren voor elke scene van een chase! U kunt dus de weergavetijden & de snelheden van de kleurovergangen afzonderlijk instellen om zeer dynamische chases te bekomen. U kunt echter tijdens de weergave deze parameters niet meer aanpassen!

Kies zoals hieronder weergegeven:

- Gebruik het keuzewiel (14) om "CHASE BY TIME" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → er verschijnt "RUN TIME BY CHASE" of "RUN TIME BY SCENE" op de display.
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste optie te kiezen.
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen (de gele en groene LED knipperen 3x)

6/ ERASE MEMORY (geheugen wissen)

Wees ZEER voorzichtig hiermee: het volledige geheugen zal gewist worden!

- Gebruik het keuzewiel (14) om "ERASE MEMORY" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt "ERASE? [NO]"
- Gebruik het keuzewiel (14) om dit te veranderen in "ERASE? [YES]"
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen → op de display verschijnt "Please Wait ... " gevolgd door het 3 keer knipperen van de gele en de groene LED.

Opmerking: indien u naar het hoofdmenu wenst terug te keren moet u gewoon even op de MENU toets (4) drukken.

7/ LOCK KEYBOARD (toetsenbord vergrendelen)

Met deze optie kunt u het toetsenbord vergrendelen zodat onbevoegde personen deze niet kunnen gebruiken. In het setup menu kunt u de vergrendelingsoptie inschakelen, maar u moet nog enkele handelingen uitvoeren om het toetsenbord ECHT te vergrendelen!

- Gebruik het keuzewiel (14) om "LOCK KEYBOARD" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt "LOCK ENABLE" (vergrendeling ingeschakeld) of "LOCK DISABLE" (vergrendeling uitgeschakeld).
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste optie te kiezen.
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen (de gele en de groene LED knipperen 3x)

Het toetsenbord vergrendelen wanneer "LOCK KEYBOARD" is ingeschakeld:

• TOETSENBORD VERGRENDELEN:

- Druk op de ENTER toets (13) tot het "open" hangslot op de display verschijnt.
- Druk **tegelijktijdig** op de projectorknoppen n° 1+3+6 om het toetsenbord volledig te vergrendelen → op de display verschijnt er een "gesloten" hangslot.

• TOETSENBORD ONTGRENDELEN:

- Druk tegelijktijdig op de projectortoetsen n° 1+3+6 om het toetsenbord terug te ontgrendelen → het toetsenbord is terug vrij voor gebruik.

8/ DMX ADRES

Wanneer er een externe DMX controller op de "DMX-in" (17) van de LED Director is aangesloten neemt deze controller de sturing van de LED toestellen over. U kunt bepalen welke 24 DMX kanalen van de controller er zullen gebruikt worden door eenvoudigweg het start adres in te stellen. Een voorbeeld: de externe controller stuurt 512 DMX kanalen en u wilt dat kanalen 100 tot 123 de LED toestellen controleren → stel gewoon het DMX adres in op "100":

- Gebruik het keuzewiel (14) om "DMX ADDRESS" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt er "ADDRESS [xxx]" (xxx = huidige DMX adres)
- Gebruik het keuzewiel (14) om het adres in te stellen; (100 in ons voorbeeld)
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen (de gele en de groene LED knipperen 3 x)

9/ DATA TRANSMIT (gegevensoverdracht)

- Gebruik het keuzewiel (14) om "DATA TRANSMIT" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt er "TRANSMIT [NO]"
- Druk op ENTER (13) om [NO] te bevestigen en keer weer naar het hoofdmenu, of gebruik het keuzewiel (14) om dit te veranderen in "TRANSMIT [YES]"
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen → op de display verschijnt "TRANSMIT met een progressie bar" → wacht even tot "TRANSMIT END" op de display verschijnt

10/ DATA RECEIVE (gegevens ontvangen)

- Gebruik het keuzewiel (14) om "DATA RECEIVE" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt er "RECEIVE [NO]"
- Druk op ENTER (13) om [NO] te bevestigen en keer weer naar het hoofdmenu, of gebruik het keuzewiel (14) om dit te veranderen in "RECEIVE [YES]"
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen → op de display verschijnt "RECEIVE met een progressie bar" → wacht even tot "RECEIVE END" op de display verschijnt

11/ DMX CONFIG

De LED Director kan LED projectoren aansturen met 2 verschillende DMX kanaal configuraties:

- **RGBM:** CH1 = Rood + CH2 = Groen + CH3 = Blauw + CH4 = Master dimmer
- **MRGB:** CH1 = Master dimmer + CH2 = Rood + CH3 = Groen + CH4 = Blauw

Controleer de DMX kanaal configuraties van uw toestellen en kies de gepaste configuratie:

- Gebruik het keuzewiel (14) om "DMX CONFIG" te kiezen en druk op de ENTER toets (13) → op de display verschijnt er "CONFIG [RGBM]" of "CONFIG [MRGB]"
- Gebruik het keuzewiel (14) om uw gewenste optie te kiezen.
- Druk op ENTER (13) om te bevestigen (de gele en de groene LED knipperen 3x)

Belangrijke opmerking: u kunt RGBM en MRGB toestellen niet samen gebruiken!

HOE GEBRUIKEN

HOE EEN CHASE PROGRAMMEREN

- Druk gedurende ongeveer 1 seconde op de PROGRAM toets (11) om de programmeermodus te openen → de groene LED knippert terwijl er op de display "Chase [01]" verschijnt
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste chase te kiezen, bijvoorbeeld chase 02
- Druk op de SCENE toets (6) → op de display verschijnt "C02 SN01" en de eventuele scene wordt weergegeven op de knipperende RGB indicatoren (2).

Opmerking: als u "RUN TIME BY SCENE" in het setup menu kiest (zie punt 5 in het hoofdstuk "setup menu") kunt u een verschillende wachttijd en overgangstijd instellen voor elke scene tijdens het programmeren:

- Druk op de WAIT TIME toets (13) → op de display verschijnt er "Macro WT:x.xxS" (x.xx = wachttijd)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste wachttijd te kiezen. (de tijd voordat de kleurovergang start)
- Druk op de FADE TIME toets (4) → op de display verschijnt er "Macro FT:x.xxS" (x.xx = overgangstijd)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste overgangstijd te kiezen. (tijd die nodig is om van de ene kleur over te gaan naar de volgende)

D. Druk op de FIXTURE toets (2) van de uitgang die u wenst in te stellen. U kunt verschillende uitgangen tegelijk kiezen. (de RGB indicator moet 'aan' zijn en niet knipperen)

E. Nu heeft u de keuze uit verschillende opties:

Voeg een vaste kleur in:

U kiest in deze scene één van de 255 beschikbare kleuren.

- Druk op de COLOR toets (7) → op de display verschijnt "Color [xxx]" (xxx = nummer van de kleur)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste kleur te kiezen.
- Kies een andere projector of ga door met de volgende stap.

Voeg een kleurovergang in:

In deze scene verkrijgt u een overgang van alle kleuren.

- Druk op de FADE toets (8) → op de display verschijnt "Fade SP: x.xxS" (x.xx = overgangstijd)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste snelheid van de kleurovergang te kiezen.
- Kies een andere projector of ga door met de volgende stap.

Voeg een kleurenmacro in:

Kies voor deze scene één van de 24 beschikbare macro's. (een kleurenmacro is een voorgeprogrammeerde kleurovergang tussen 2 of meerdere kleuren)

- Druk op de MACRO toets (9) → op de display verschijnt er "Macro [xx]" (xx = nummer van de macro)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste macro te kiezen.
- Druk op de WAIT TIME toets (13) → op de display verschijnt "Macro WT:x.xxS" (x.xx = wachttijd)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste wachttijd te kiezen. (de tijd voordat de kleurovergang start)
- Druk op de FADE TIME toets (4) → op de display verschijnt "Macro FT:x.xxS" (x.xx = overgangstijd)
- Gebruik het keuzewiel (14) om de gewenste overgangstijd te kiezen. (de tijd die nodig is om van de ene kleur over te gaan naar de volgende)
- Kies een andere projector of ga door met de volgende stap.

Stel de lichtintensiteit in:

Regel het uitgangsniveau van de geselecteerde projectoren voor deze scene.

- Druk op de DIMMER toets (10) → op de display verschijnt "DIM:xxx" (xxx = DMX waarde: 000 tot 255)
- Gebruik het keuzewiel (14) om het gewenste uitgangsniveau te kiezen.
- Kies een andere projector of ga door met de volgende stap.

F. Wanneer alle kanalen van een scene ingesteld zijn moet u even op de RECORD toets (11) drukken om de scene op te slaan en automatisch over te gaan naar de volgende scene. (de gele en de groene LED knipperen 3x)

G. Ga terug naar stap D om de andere scenes in te stellen tot uw chase klaar is. (max 30scenes)

H. Druk gedurende ongeveer 1 seconde op de PROGRAM toets(11) om de chase op te slaan en verlaat de programmatiemode → de groene LED stopt met knipperen terwijl er op de display "SCAN CHANGE" verschijnt.

Opmerking 1 ~ Een scene aanpassen: druk op de SCENE toets (6) en gebruik het keuzewiel (14) om de scene te kiezen. Voer de gewenste aanpassingen uit en druk even op de RECORD toets (11) om de veranderingen aan de scene op te slaan.

Opmerking 2 ~ Een scene wissen: druk op de SCENE toets (6) en gebruik het keuzewiel (14) om de scene te kiezen. Druk op alle projectortoetsen (2) tot alle indicatoren uit zijn. (de scene is leeg) Druk even op de RECORD toets (11) om de lege scene op te slaan.

HOE EEN CHASE WISSEN

Chases kunnen alleen gewist worden via het SETUP menu: zie in de omschrijving hierboven.

HOE EEN CHASE LATEN WERKEN

Van zodra de LED Director aangezet wordt zal de laatst geselecteerde werkmodus en chase onmiddellijk starten. Zo kunt u, bijvoorbeeld in een winkel, 's nachts het toestel volledig uitzetten. Wanneer u het de

volgende dag weer aan zet zal de LED Director zijn laatst gebruikte programma onmiddellijk terug opstarten! Er zijn 3 werkmodi:

AUTOMATISCHE MODUS:

- Druk op de CHASE toets (5) en gebruik het keuzewiel (14) om één van de chases te kiezen:
 - Wanneer een scene leeg is verschijnt er "NO SCENE" op de display → kies een andere chase ☺.
 - Wanneer een chase scenes bevat verschijnt er op de display "AUTO" en treed de Chase in werking.

Opmerking: de overgangstijd en wachttijd kunnen alleen aangepast worden wanneer u "RUN TIME BY CHASE" in het setup menu gekozen heeft (zie punt 5 in the hoofdstuk "setup menu")

MANUELE MODUS:

- Kies eerst één van de chases zoals beschreven wordt voor de automatische modus.
- Druk op de SCENE toets (5) , op de display verschijnt "MANUAL"
- Gebruik het keuzewiel (14) om één van de scenes te kiezen. De scene wordt weergegeven tot u ert en andere kiest.

GETIMEDE MODUS:

Wanneer de klok ingesteld is om chases automatisch aan/uit te zetten zal alles verlopen zoals bepaald werd in het setup menu. (zie eerder)

U kunt wel de manuele en automatische modi gebruiken terwijl de klok actief is.

HOE MANUEEL GEBRUIKEN

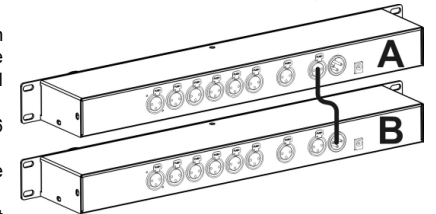
De controller manueel gebruiken betekent dat u geen enkele chase hoeft te programmeren.

Gebruik de CHASE (5) of SCENE (6) toetsen niet maar ga onmiddellijk naar stap "E" in "hoe een Chase programmeren" om de uitgangen manueel in te stellen.

HOE GEGEVENS UITWISSELEN TUSSEN 2 TOESTELLEN

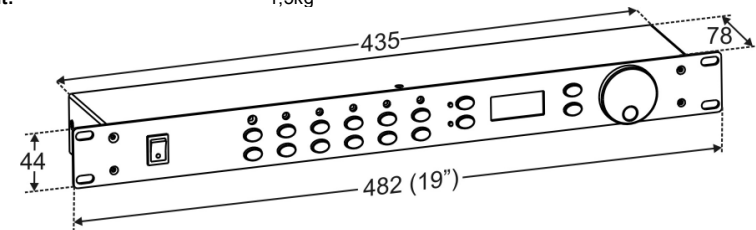
Om tijd te winnen kunt u gegevens (chases + timers) van een toestel naar een ander overbrengen. Hiervoor gaat u als volgt te werk:

- Verbind de 2 toestellen met elkaar door middle van een DMX kabel: DMX-through (A) voor het toestel dat de gegevens gaat verzenden, DMX-in (B) voor het toestel dat de gegevens moet ontvangen (zie afbeelding).
- Wis het volledige geheugen van toestel (B): zie punt 6 in het hoofdstuk "setup menu".
- Zet de ontvanger (B) in DATA RECEIVE modus: zie punt 10 in het hoofdstuk "setup menu".
- Zet de zender (A) in DATA TRANSMIT modus: zie punt 9 in het hoofdstuk "setup menu".
- Klaar!



EIGENSCHAPPEN

- Power Input:** DC 9V tot 12V, 300mA minimum.
- AC/DC Power adapter:** AC 230V, 50Hz → 9Vdc / 300mA (of hoger)
- DMX uitgangen:** 3pin XLR ~ 24kanalen en 6x 4kanalen
- Afmetingen:** zie afbeelding
- Gewicht:** 1,5kg



Elke inlichting kan veranderen zonder waarschuwing vooraf.
U kan de laatste versie van deze handleiding downloaden via onze website: www.beglec.com

BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für den Erwerb dieses JBSystems®-Produkt entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig vor der Inbetriebnahme durch, zur vollen Ausschöpfung der Möglichkeiten, die dieses Gerät bietet, sowie zu Ihrer eigenen Sicherheit.

EIGENSCHAFTEN

Das Gerät ist funktentstört und erfüllt die Anforderungen der europäischen und nationalen Bestimmungen. Entsprechende Dokumentation liegt beim Hersteller vor.

- Programmierbarer LED-Controller mit 6 Ausgängen, die jeweils 4 Kanäle (RGB+DIM) umfassen
- Ideal zur Automatisierung von LED-Scheinwerfern im Innen- und im Außenbereich dank eingebauter Uhr:
 - Jahreskalender mit Uhrzeit, Tag, Monat, Jahr
 - 3 verschiedene Programme pro Tag
 - Wochenprogramm → 7 Tage x 3 Programme = max. 21 Programme pro Woche
 - Backup-Batterie zur Sicherung der Daten.
- Einfaches und schnelles Programmieren von bis zu 24 Lauflichtern (Chases) mit jeweils max. 30 Lichtstimmungen (Scenes)
- Überblend- (Fade) & Wartezeit zwischen zwei Farben können bis zu 90 Minuten in Anspruch nehmen
- Unabhängige Überblend- und Wartezeiteinstellung während der Wiedergabe
- Tastatursperreinrichtung, um unbefugte Bedienung zu verhindern
- 24 Makros mit programmierbarer Überblend- und Wartezeit
- Jeder Ausgang wird von RGB LEDs überwacht: einfaches Programmieren ohne angeschlossene Scheinwerfer
- 2x8 Zeichen LCD-Display mit Hintergrundbeleuchtung und großer Drehregler für eine einfache Navigation
- Flexible DMX Ein-/Ausgangskonfiguration:
 - 6 DMX-Ausgänge (RGB+DIM), um die LED-Scheinwerfer sternförmig anzuschließen
 - 1 kombinierter DMX-Ausgang (24-Kanal), um die LED-Scheinwerfer in Reihe zu schalten
 - 1 DMX-Eingang mit DMX-Adresseinstellung: Priorität über eingebaute Programme, wenn DMX-Signal erfasst wird.
 - 1 DMX-Durchschaltung: Verbindung vom DMX-Eingang.
- Daten (Lauflichter, Zeitpläne, ...) können zwischen 2 Geräten übertragen werden.
- Kompakte 19"-Rack /1U Gehäuse.

VOR DER ERSTBENUTZUNG

Überprüfen Sie den Inhalt:

Folgende Teile müssen sich in der Geräteverpackung befinden:

- LED Director
- Netzadapter
- Bedienungsanleitung

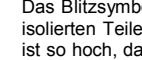
Wichtige Hinweise:

- Vor der Erstbenutzung bitte das Gerät zuerst auf Transportschäden überprüfen. Sollte das Gerät einen Schaden aufweisen, Gerät bitte nicht benutzen, sondern setzen Sie sich unverzüglich mit ihrem Händler in Verbindung.
- **Wichtiger Hinweis:** Das Gerät hat das Werk unbeschädigt und gut verpackt verlassen. Es ist wichtig, dass der Benutzer sich streng an die Sicherheitshinweise und Warnungen in der Bedienungsanleitung hält. Schäden durch unsachgemäße Handhabung sind von der Garantie ausgeschlossen. Der Händler übernimmt keine Verantwortung für Schäden, die durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung hervorgerufen wurden.
- Die Bedienungsanleitung zum zukünftigen Nachschlagen bitte aufbewahren. Bei Verkauf oder sonstiger Weitergabe des Geräts bitte Bedienungsanleitung beifügen.
- Aus Umweltschutzgründen Verpackung bitte wiederverwenden oder richtig trennen.

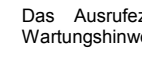
SICHERHEITSHINWEISE



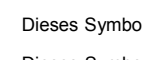
ACHTUNG: Um sich nicht der Gefahr eines elektrischen Schlags auszusetzen, entfernen Sie keines der Gehäuseteile. Im Geräteinneren befinden sich keine vom Benutzer reparierbaren Teile. Überlassen Sie Reparaturen dem qualifizierten Kundendienst.



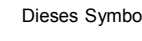
Das Blitzsymbol im Dreieck weist den Benutzer darauf hin, dass eine Berührung Gefahr mit nicht isolierten Teilen im Geräteinneren, die eine gefährliche Spannung führen, besteht. Die Spannung ist so hoch, dass hier die Gefahr eines elektrischen Schlages besteht.



Das Ausrufezeichen im Dreieck weist den Benutzer auf wichtige Bedienungs- und Wartungshinweise in den Dokumenten hin, die dem Gerät beiliegen.



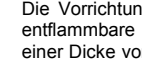
Dieses Symbol bedeutet: Nur innerhalb von Räumen verwenden.



Dieses Symbol bedeutet: Achtung! Bedienungsanleitung lesen!



Dieses Symbol bedeutet: Klasse III Klassifizierung



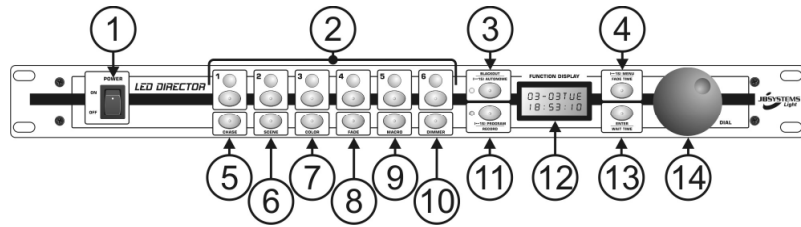
Die Vorrichtung ist geeignet zur Installation auf gängigen entflammenden Oberflächen. Gängige entflammende Oberflächen umfassen Baumaterialien wie Holz oder holzhaltige Baustoffe mit einer Dicke von über 2mm.

- Zur Vermeidung von Stromschlag oder Feuer, Gerät bitte nicht Regen oder Feuchtigkeit aussetzen.
- Zur Vermeidung von Kondensation lassen sie das Gerät bitte nach dem Transport in einer warmen Umgebung einige Zeit zum Temperaturengleich stehen. Kondensation kann zu Leistungsverlust des Gerätes oder gar Beschädigung führen.
- Gerät nicht im Freien und in feuchten Räumen und Umgebungen verwenden.
- Keine Metallgegenstände oder Flüssigkeiten ins Innere des Geräts gelangen lassen. Keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände, z.B. Vasen, auf das Gerät stellen. Kurzschluss oder Fehlfunktion können die Folge sein. Falls es doch einmal vorkommen sollte, bitte sofort Netzstecker ziehen und vom Stromkreis trennen.
- Offene Brandquellen, wie z.B. brennende Kerzen, sollten nicht auf das Gerät gestellt werden.
- Ventilationsöffnungen nicht abdecken, da Überhitzungsgefahr!
- Nicht in staubiger Umgebung verwenden und regelmäßig reinigen.
- Für Kinder unerreichbar aufbewahren.
- Unerfahrene Personen sollen das Gerät nicht bedienen.
- Umgebungstemperatur darf 40°C nicht überschreiten.
- Stets Netzstecker ziehen, wenn Gerät für längeren Zeitraum nicht genutzt oder es gewartet wird.
- Elektrische Anschlüsse nur durch qualifiziertes Fachpersonal überprüfen lassen.
- Sicherstellen, dass Netzspannung mit Geräteaufkleber übereinstimmt.
- Die Netzsteckdose sollte immer gut erreichbar sein, um das Gerät vom Netz zu trennen.
- Gerät nicht mit beschädigtem Netzkabel betreiben. Ist die Zugangsleitung beschädigt, muss diese durch den Hersteller, seinen Vertrieb oder durch eine qualifizierte Person ersetzt werden.
- Netzkabel nicht mit anderen Kabeln in Berührung kommen lassen!
- Um eine Gefahr zu vermeiden, soll das Gerät nur mit dem mitgelieferten Adapter benutzt werden. Ist der Adapter beschädigt, darf nur durch einen gleichen Adapter ersetzt werden.
- Ausschließlich vorschriftsmäßige Kabel zur Installation verwenden.
- Gerät nicht öffnen. Abgesehen vom Tausch der Sicherung sind keine zu wartenden Bauteile im Gerät enthalten.
- Sicherung niemals reparieren oder überbrücken, sondern immer mit gleichartiger Sicherung ersetzen!
- Bei Fehlfunktion Gerät nicht benutzen und sich mit dem Händler in Verbindung setzen.
- Bei Transport bitte Originalverpackung verwenden, um Schäden am Gerät zu vermeiden.
- Aus Sicherheitsgründen dürfen an dem Gerät keine unbefugten Veränderungen vorgenommen werden.

WARTUNG

Die Reinigung des Geräts erfolgt mit einem leicht mit Wasser angefeuchteten Tuch. Vermeiden Sie, dass Wasser in das Geräterinnere gelangt. Verwenden Sie keine brennbaren Flüssigkeiten wie Benzin oder Verdünnern, die das Gerät beschädigen würden.

FUNKTIONEN (VORDERSEITE)

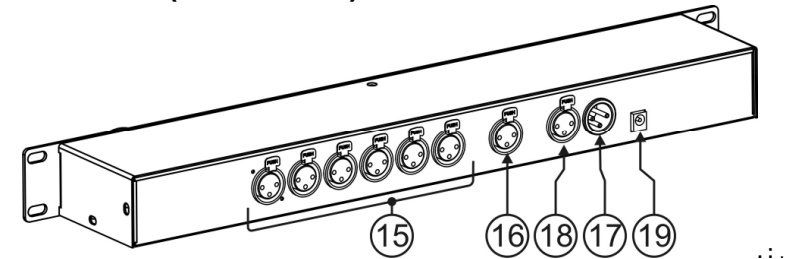


1. **NETZSCHALTER:** zum Ein-/Ausschalten des Geräts.
2. **LEUCHTENTASTE:** zum An-/Abwählen eines Scheinwerfers, die RGB-Anzeige gibt den Zustand an:
 - RGB-Anzeige AN: Ausgang ist an und bereit zur Editierung (kurz die Leuchtentaste drücken)
 - RGB-Anzeige BLINKT: Ausgang ist an aber nicht editierbar (kurz die Leuchtentaste drücken)
 - RGB-Anzeige AUS: Ausgang ist aus und nicht editierbar (die Leuchtentaste ungefähr 1 Sekunde gedrückt halten)
3. **BLACKOUT / AUTONOME TASTE:** Diese Taste hat zwei verschiedene Funktionen:
 - BLACKOUT: die Taste kurz drücken, um Blackout an-/abzuschalten, die gelbe LED leuchtet, während die Ausgänge auf Null gesetzt werden.
 - AUTONOME: halten Sie die Taste ungefähr 1 Sekunde lang gedrückt, um das DMX-Signal an allen DMX-Ausgängen abzuschalten → Die angeschlossenen Scheinwerfer beginnen im automatischen Standalone-Modus zu arbeiten. Die gelbe LED blinkt, während das LCD-Display "STAND ALONE" anzeigt. Drücken Sie die Taste kurz, um diesen Modus abzuschalten.
4. **MENU / FADE TIME TASTE:** Diese Taste hat zwei verschiedene Funktionen:
 - MENU: halten Sie diese Taste ungefähr eine Sekunde lang gedrückt, um ins Setup-Menü zu gelangen: siehe weiter unten für weitere Informationen über das Setup-Menü. Drücken Sie die Taste kurz, um das Setup-Menü zu verlassen.
 - FADE TIME: Die Überblendzeit bestimmt, wie lange das Überblenden von einer Farbe zu einer anderen dauert. Drücken Sie diese Taste, um die Überblendzeit zu editieren. Kann im Chase Playback Modus oder bei der Editierung einer Makro benutzt werden. Benutzen Sie einfach den Drehregler (14), um die Überblendzeit zwischen 0 Sekunden und bis zu 90 Minuten einzustellen.
5. **CHASE TASTE:** zum Auswählen eines der 24 Lauflichter. Einfach den Drehregler (14) drehen, um ein Lauflicht auszuwählen.
6. **SCENE TASTE:** zum Auswählen einer Lichtstimmung innerhalb eines Lauflichts (das Display zeigt "MANUAL" an). Einfach den Drehregler (14) drehen, um die gewünschte Lichtstimmung auszuwählen.
7. **COLOR TASTE:** drücken Sie diese Taste (das Display zeigt "Color" an), um die gewünschte Farbe einzustellen. Wählen Sie jetzt 1 oder mehrere Leuchten (2) und benutzen Sie den Drehregler (14), um eine der 255 verfügbaren Farben zu wählen.
8. **FADE TASTE:** Die Überblendzeit bestimmt, wie lange das Überblenden von einer Farbe zu einer anderen dauert. Drücken Sie diese Taste (das Display zeigt "Fade" an) und benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Überblendzeit für die gewählte(n) Leuchte(n) auszuwählen.
9. **MACRO TASTE:** Es gibt 24 vorprogrammierte Makros, die Sie zum Erstellen von Lichtstimmungen und Lauflichtern verwenden können. Drücken Sie diese Taste (das Display zeigt "Macro" an) und benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Makro für die gewählte(n) Leuchte(n) auszuwählen. Sie können die Überblendzeit (4) und die Wartezeit (13) beliebig anpassen.
10. **DIMMER TASTE:** Diese Taste hat zwei verschiedene Funktionen:
 - IM PROGRAMM-MODUS: Sie können diese Taste drücken und den Drehregler (14) benutzen, um den Dimmlevel einer oder mehrerer gewählten Leuchte(n) einzustellen.
 - IM PLAYBACK-MODUS: Sie können diese Taste drücken und den Drehregler (14) benutzen, um den Dimmlevel aller Ausgänge einzustellen. (Master Dimmer)
11. **PROGRAM / RECORD TASTE:** Diese Taste hat zwei verschiedene Funktionen:
 - PROGRAM: halten Sie diese Taste ungefähr eine Sekunde lang gedrückt, um in den Chase Programmmodus zu gelangen (grüne LED blinkt) und benutzen Sie den Drehregler (14), um das Lauflicht, das Sie erstellen oder editieren möchten, zu wählen. Wenn die Editierung abgeschlossen ist, drücken Sie die Taste erneut 1 Sekunde lang, um den Programmmodus wieder zu verlassen.
 - RECORD: Im Programmmodus drücken Sie diese Taste kurz, um die gerade editierte Lichtstimmung

zu speichern. Das Display zeigt "STORE OK" an und springt zum nächsten Schritt.

12. **DISPLAY:** macht die Bedienung und Programmierung viel einfacher. Wenn ein DMX-Signal am DMX-Eingang (18) erfasst wird, zeigt das Display die von Ihnen gewählte Startadresse für die ankommenden DMX-Kanäle an.
13. **ENTER / WAIT TIME TASTE:** Diese Taste hat zwei verschiedene Funktionen:
 - ENTER: drücken Sie diese Taste kurz, um die auf dem Display angezeigten Menüeinstellungen zu bestätigen.
 - WAIT TIME: Die Wartezeit bestimmt, wie lange es bis zum Beginn der nächsten Lichtstimmung oder des nächsten Makroschritts dauert. Drücken Sie diese Taste, um die Wartezeit zu editieren. Kann im Chase Playback Modus oder bei der Editierung einer Makro benutzt werden. Benutzen Sie den Drehregler (14), um die Wartezeit zwischen 0 Sekunden und bis zu 90 Minuten einzustellen.
14. **DREHREGLER (DIAL):** zum Durchlaufen der Menüs und zum Wechseln der verschiedenen auf dem Display angezeigten Werte.

FUNKTIONEN (RÜCKSEITE)



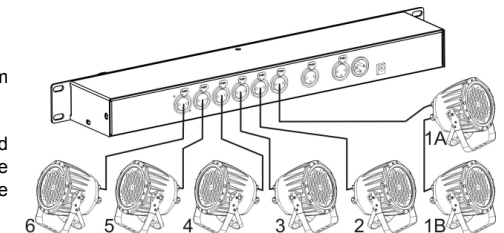
15. **LEUCHTEN-AUSGÄNGE:** zum Anschließen der LED-Scheinwerfer in „Sternform“. Alle 6 Ausgänge benutzen 4 Kanäle mit jeweils derselben Reihenfolge: R+G+B+DIM (oder DIM+R+G+B ~ siehe Setup-Menü)
16. **DMX-AUSGANG:** zum Anschließen aller LED-Scheinwerfer in einer Reihenschaltung (alle Geräte in einer DMX-Reihe). Die Kanäle der verschiedenen Scheinwerfer werden zu 24 Kanälen zusammengefügt:
 - Leuchte1 = Kanäle 001 bis 004
 - Leuchte2 = Kanäle 005 bis 008
 - Leuchte3 = Kanäle 009 bis 012
 - Leuchte4 = Kanäle 013 bis 016
 - Leuchte5 = Kanäle 017 bis 020
 - Leuchte6 = Kanäle 021 bis 024
17. **DMX-EINGANG:** normalerweise unbenutzt ABER Sie können einen externen DMX-Controller anschließen. Sobald ein DMX-Signal an diesem Eingang erfasst wird, erhält dieses DMX-Signal Vorrang vor den vom LED-Director erstellten Ausgängen. Dies bedeutet, dass ein externer DMX-Controller automatisch die Steuerung der an den DMX-Ausgängen angeschlossenen Leuchten übernehmen kann. Sie können sogar festlegen, von welcher Adresse aus die eingehenden DMX-Kanäle zu den Ausgängen geleitet werden sollen (siehe Punkt 5 im Kapitel "Setup-Menü").
18. **DMX-DURCHSCHALTUNG:** Dies ist eine exakte Kopie des DMX-Eingangs (17) und wird zur Reihenschaltung des LED Directors in einer großen Anlage benutzt.
19. **GS-EINGANG:** Eingang für Netzadapter. Der Eingang ist ausgelegt für 9V_{GS} bis 12V_{GS} @ mindestens 300mA.

ANSCHLÜSSE

Die LED-Leuchten können auf zwei Arten mit dem LED-Director verbunden werden:

STERNSCHALTUNG

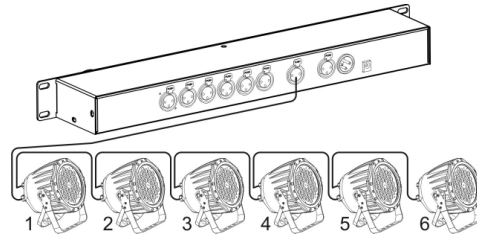
Die 6 DMX-Ausgänge (15) werden benutzt und die angeschlossenen LED-Leuchten haben alle die Startadresse 001. Natürlich können Sie



mehrere LED-Leuchten (z.B. 1A und 1B auf der Zeichnung) auf einen Ausgang setzen aber alle müssen dieselbe Startadresse 001 haben.

REIHENSCHALTUNG

Alle LED-Leuchten werden an den DMX-Ausgang (16) angeschlossen. Alle LED-Leuchten erhalten ihre eigene Startadresse, (siehe Nr. 16 im vorhergehenden Kapitel), abhängig davon, welchem der 6 Kanäle Sie sie zuordnen möchten.



SETUP-MENÜ

Das Setup-Menü dient zur Konfigurierung des LED-Directors und zur Durchführung einiger weniger häufig verwendeten Funktionen. Halten Sie die MENU Taste (4) ungefähr eine Sekunde lang gedrückt, um ins Setup-Menü zu gelangen. Das Menü umfasst 11 Unterteilungen, die nachfolgend detailliert beschrieben werden:

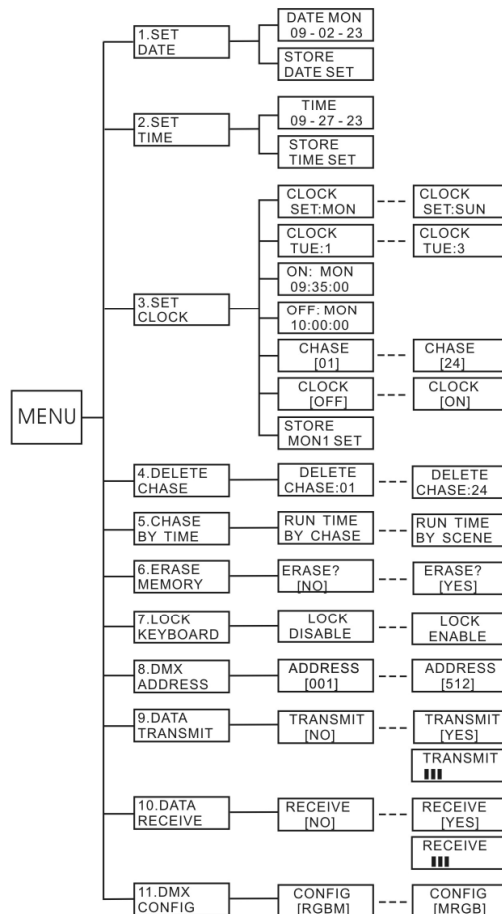
1/ SET DATE (Datum einstellen)

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "SET DATE" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt das aktuelle Datum an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um den Parameter zu wählen, den Sie editieren möchten (Jahr, Monat oder Tag wird unterstrichen sein)
- Drücken Sie ENTER (13) und benutzen Sie den Drehregler (14) zur Anpassung des Wertes
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung und passen Sie die anderen Werte ebenfalls an.
- Drehen Sie den Drehregler (14), bis das Display "STORE DATE SET" anzeigt
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung.

Hinweis: Wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren möchten, drücken Sie einfach kurz die MENU-Taste (4).

2/ SET TIME (Zeit einstellen)

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "SET TIME" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt die aktuelle Uhrzeit an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um den Parameter zu wählen, den Sie editieren möchten (Stunden, Minuten oder Sekunden wird unterstrichen sein)
- Drücken Sie ENTER (13) und benutzen Sie den Drehregler (14) zur Anpassung des Wertes
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung und passen Sie die anderen Werte ebenfalls an.



- Drehen Sie den Drehregler (14), bis das Display "STORE TIME SET" anzeigt
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung.
- Hinweis:** Wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren möchten, drücken Sie einfach kurz die MENU-Taste (4).

3/ SET CLOCK (Uhr einstellen)

Hier können Sie die Start-/Stopzeiten für bis zu 21 zeitgesteuerte Lauflichter einstellen (3 Lauflichter/Tag x 7 Tage = 21 Timer)

Hinweis: bei der Programmierung eines Timer brauchen Sie nur die MENU Taste (4) kurz zu drücken, wenn Sie zum/zu den vorhergehenden Schritt/en zurückkehren und diese/n korrigieren möchten.

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "SET CLOCK" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "CLOCK SET: SUN" an. (SUN = Sonntag)
 - Benutzen Sie den Drehregler (14), um den gewünschten Tag auszuwählen. (in vorliegendem Beispiel wählen wir MON "Montag")
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung → Das Display zeigt "CLOCK MON: x" (x = die Nummer des Timer) an
 - Benutzen Sie den Drehregler (14), um den Timer zu wählen, den Sie editieren möchten. ((in vorliegendem Beispiel wählen wir 2 "Timer 2")
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung → Das Display zeigt "ON MON hr:min:sec" (Startzeit des Lauflicht-Timers)
 - Benutzen Sie den Drehregler (14), um den Gegenstand zu wählen, den Sie editieren möchten (Stunden, Minuten oder Sekunden wird unterstrichen sein)
 - Drücken Sie ENTER (13) und benutzen Sie den Drehregler (14) zur Anpassung des Wertes
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung und passen Sie die anderen Werte ebenfalls an.
 - Drehen Sie den Drehregler (14), bis das Display "OFF FRI hr:min:sec" (Stopzeit des Lauflicht-Timers) anzeigt
 - Benutzen Sie den Drehregler (14), um den Parameter zu wählen, den Sie editieren möchten (Tag, Stunden, Minuten oder Sekunden wird unterstrichen sein)
 - Drücken Sie ENTER (13) und benutzen Sie den Drehregler (14) zur Anpassung des Wertes
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung und passen Sie die anderen Werte ebenfalls an.
 - Drehen Sie den Drehregler (14), bis das Display "CHASE [01]" (Nummer des Lauflichts, das sie wählen möchten) anzeigt
 - Drücken Sie ENTER (13) und benutzen Sie den Drehregler (14) zur Anpassung des Wertes
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung.
 - Drehen Sie den Drehregler (14), bis das Display "CLOCK OFF" anzeigt
 - **ACHTUNG!!!** CLOCK [OFF] bedeutet, dass der Timer programmiert ist aber **NICHT** aktiviert!!!
 - Drücken Sie ENTER (13) und benutzen Sie den Drehregler (14) um auf "CLOCK [ON]" zu wechseln
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung.
 - Drehen Sie den Drehregler (14), bis das Display "STORE MON2 SET" (in unserem Beispiel) anzeigt
 - Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung (gelbe und grüne LED blinken 3 Mal)
- Das Display zeigt "CLOCK SUN:2" (in unserem Beispiel!) an
→ Sie können das Verfahren wiederholen, um einen neuen Timer zu programmieren ODER drücken Sie 2x die MENU-Taste (4), um zum Hauptmenü zurückzukehren.

4/ DELETE CHASE (Lauflicht löschen)

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "DELETE CHASE" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "DELETE CHASE: 01" an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um das Lauflicht zu wählen, das Sie löschen möchten.
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung → Das Display zeigt "DELETE? [NO]" an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um zu "DELETE? [YES]" zu wechseln
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung (gelbe und grüne LED blinken 3 Mal)
- Sie können das Verfahren wiederholen, um einen neuen Timer zu programmieren ODER drücken Sie die MENU-Taste (4), um zum Hauptmenü zurückzukehren.

5/ CHASE BY TIME

Diese Option legt fest, wie die Parameter "Überblendzeit" und "Wartezeit" das Timing des programmierten Lauflichts während des Abspielens beeinflussen. Wir schlagen vor, über diesen Punkt nachzudenken, ehe Sie die Lauflichtprogrammierung starten, weil es das Endresultat stark beeinflusst. Zwei Optionen sind verfügbar:

- **RUN TIME BY CHASE (Laufzeit pro Laufflicht):** Dies ist die einfachste Methode, bietet aber weniger Möglichkeiten. Die Parameter "Überblendzeit" und "Wartezeit" werden beim Abspielen eingestellt. Dies bedeutet, dass alle Schritte der Laufflichter dieselben Überblend- und Wartezeiten haben werden.
- **RUN TIME BY SCENE (Laufzeit pro Lichtstimmung):** Diese Methode ermöglicht Ihnen, unterschiedliche Überblend- und Wartezeiten für die einzelnen Lichtstimmungen eines Laufflichts einzugeben! Dies bedeutet, dass Sie die Wiedergabe- & Farbüberblendgeschwindigkeiten ändern können, um ein sehr dynamisches Laufflicht zu erhalten. Allerdings können sie diese Parameter während der Wiedergabe nicht mehr ändern!

Treffen Sie Ihre Wahl wie hier nach beschrieben:

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "CHASE BY TIME" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "RUN TIME BY CHASE" oder "RUN TIME BY SCENE" an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Option auszuwählen.
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung (gelbe und grüne LED blinken 3 Mal)

6/ ERASE MEMORY (Speicher löschen)

Gehen Sie SEHR vorsichtig damit um: der gesamte Speicher wird gelöscht sein!

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "ERASE MEMORY" zu wählen, und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "ERASE? [NO]" an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um zu "ERASE? [YES]" zu wechseln
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung → Das Display zeigt "Please Wait ... "an, anschließend blinken die gelben und grünen LEDs drei Mal.

Hinweis: Wenn Sie ins Hauptmenü zurückkehren möchten, drücken Sie einfach kurz die MENU-Taste (4).

7/ LOCK KEYBOARD (Tastatur sperren)

Diese Option sperrt die Tastatur, so dass unbefugte Personen sie nicht benutzen können. Im Setup-Menü können Sie die Sperrvorrichtung allerdings so einstellen, dass zusätzliche Handlungen erforderlich sind, um die Tastatur wirklich zu SPERREN!

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "LOCK KEYBOARD" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "LOCK ENABLE" (Sperrung aktivieren) oder "LOCK DISABLE" (Sperrung deaktivieren) an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Option auszuwählen.
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung (gelbe und grüne LED blinken 3 Mal)

Sperrung der Tastatur, wenn "LOCK KEYBOARD" aktiviert ist:

- **LOCK KEYBOARD (Tastatur sperren):**
 - Drücken Sie die ENTER Taste (13), bis ein "offenes" Bügelschloss auf dem Display erscheint.
 - Drücken Sie die Leuchttasten Nr. 1+3+6 **gleichzeitig**, um die Tastatur vollständig zu sperren → Das Display zeigt ein "geschlossenes" Bügelschloss an.
- **UNLOCK KEYBOARD (Tastatur freigeben):**
 - Drücken Sie die Leuchttasten Nr. 1+3+6 gleichzeitig, um die Tastatur wieder freizugeben → Die Tastatur ist wieder freigegeben.

8/ DMX ADDRESS (DMX-Adresse)

Wenn ein externer DMX-Controller am "DMX-Eingang" (17) des LED-Directors angeschlossen ist, übernimmt der DMX-Controller die Steuerung der LED-Leuchten. Sie können festlegen, welche 24 DMX-Kanäle des Controllers benutzt werden, indem Sie einfach die Startadresse einstellen. **Beispiel:** Der externe Controller sendet 512 DMX-Kanäle und Sie möchten, dass die Kanäle 100 bis 123 die LED-Leuchten steuern. → Setzen Sie die DMX-Adresse einfach auf "100":

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "DMX ADDRESS" zu wählen, und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "ADDRESS [xxx]" (xxx = aktuelle DMX-Adresse) an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die Adresse anzupassen; (100 in unserem Beispiel)
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung (gelbe und grüne LED blinken 3 Mal)

9/ DATA TRANSMIT (Datenübermittlung)

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "DATA TRANSMIT" zu wählen, und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "TRANSMIT [NO]" an.
- Drücken Sie ENTER (13), um [NO] zu bestätigen und kehren Sie zum Hauptmenü zurück oder benutzen Sie den Drehregler (14), um zu "TRANSMIT [YES]" zu wechseln

- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung → Das Display zeigt "TRANSMIT" mit einer Statusanzeige an. → Warten Sie einfach bis das Display "TRANSMIT END" anzeigt

10/ DATA RECEIVE (Datenempfang)

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "DATA RECEIVE" zu wählen, und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "RECEIVE? [NO]" an.
- Drücken Sie ENTER (13), um [NO] zu bestätigen und kehren Sie zum Hauptmenü zurück oder benutzen Sie den Drehregler (14), um zu "RECEIVE [YES]" zu wechseln
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung → Das Display zeigt "RECEIVE" mit einer Statusanzeige an. → Warten Sie einfach bis das Display "RECEIVE END" anzeigt"

11/ DMX CONFIG

Der LED-Director kann die LED-Leuchten mit 2 verschiedenen DMX-Kanal-Anordnungen steuern:

- **RGBM:** CH1 = Rot + CH2 = Grün + CH3 = Blau + CH4 = Master Dimmer
- **MRGB:** CH1 = Master Dimmer + CH2 = Rot + CH3 = Grün + CH4 = Blau

Überprüfen Sie die DMX-Kanal-Anordnung Ihrer Leuchten und wählen Sie die passende:

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um "DMX CONFIG" zu wählen und drücken Sie die ENTER-Taste (13) → Das Display zeigt "CONFIG [RGBM]" oder "CONFIG [MRGB]" an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Option auszuwählen.
- Drücken Sie ENTER (13) zur Bestätigung (gelbe und grüne LED blinken 3 Mal)

Wichtiger Hinweis: Sie können RGBM- und MRGB-Leuchten zusammen NICHT benutzen!

BEDIENUNGSANLEITUNG

PROGRAMMIEREN EINES LAUFFLICHTS

- Halten Sie die PROGRAM-Taste (11) 1s gedrückt, um in den Programmmodus zu gelangen → Die grüne LED blinkt und das Display zeigt "Chase [01]" an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um das gewünschte Laufflicht zu wählen, zum Beispiel Laufflicht 02
- Drücken Sie die SCENE-Taste (6) → Das Display zeigt "C02 SN01" an und die schlussendliche Lichtstimmung wird auf den blinkenden RGB-Anzeigen (2) gezeigt.

Hinweis: wenn Sie "RUN TIME BY SCENE" im Setup-Menü gewählt haben (siehe Punkt 5 im Kapitel "Setup Menü"), können Sie bei der Programmierung unterschiedliche Überblend- und Wartezeiten für die einzelnen Lichtstimmungen einstellen.

- Drücken Sie die WAIT TIME -Taste (13) → Das Display zeigt "Macro WT:x.xxS" (x.xx = Wartezeit) an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Wartezeit zu wählen (die Zeit, bevor die Farbüberblendung beginnt)
- Drücken Sie die FADE TIME -Taste (4) → Das Display zeigt "Macro FT:x.xxS" (x.xx = Überblendzeit) an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Überblendzeit zu wählen (erforderliche Zeit zum Überblenden zwischen zwei Farben)

- Drücken Sie die Leuchttaste (2) des Ausgangs, den Sie editieren möchten, Sie können mehrere Ausgänge gleichzeitig wählen. (RGB-Anzeige sollte leuchten, nicht blinken)

E. Jetzt haben Sie verschiedene Optionen:

Eine festgelegte Farbe einsetzen:

In der aktuellen Lichtstimmung wird eine der 255 verfügbaren Farben ausgewählt.

- Drücken Sie die COLOR-Taste (7) → Das Display zeigt "Color [xxx]" (xxx = Nummer der Farbe) an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Farbe zu wählen
- Wählen Sie eine andere Leuchte oder fahren Sie fort mit dem nächsten Schritt.

Eine Farbüberblendung einsetzen:

In der aktuellen Lichtstimmung erhalten Sie eine Überblendung aller Farben.

- Drücken Sie die FADE -Taste (8) → Das Display zeigt "Fade SP: x.xxS" (x.xx = Überblendzeit) an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Farb-Überblendgeschwindigkeit zu wählen
- Wählen Sie eine andere Leuchte oder fahren Sie fort mit dem nächsten Schritt.

Eine Farb-Makro einsetzen:

In der aktuellen Lichtstimmung wird eine der 24 verfügbaren Makros ausgewählt. (eine Farb-Makro ist eine vorprogrammierte Überblendsequenz zwischen 2 oder mehr Farben)

- Drücken Sie die MAKRO-Taste (9) → Das Display zeigt "Macro [xx]" (xx = Makronummer) an

- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Makro zu wählen
- Drücken Sie die WAIT TIME -Taste (13) → Das Display zeigt "Macro WT:x.xxS" (x.xx = Wartezeit) an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Wartezeit zu wählen (die Zeit, bevor die Farbüberblendung beginnt)
- Drücken Sie die FADE TIME -Taste (4) → Das Display zeigt "Macro FT:x.xxS" (x.xx = Überblendzeit) an
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um die gewünschte Überblendzeit zu wählen (erforderliche Zeit zum Überblenden zwischen zwei Farben)
- Wählen Sie eine andere Leuchte oder fahren Sie fort mit dem nächsten Schritt.

Lichtleistung einstellen:

Zur Einstellung der Ausgangsleistung des/der ausgewählten Kanals/Kanäle für die aktuelle Lichtstimmung.

- Drücken Sie die DIMMER-Taste (10) → Das Display zeigt "DIM:xxx" (xxx = DMX-Wert: 000 bis 255)
 - Benutzen Sie den Drehregler (14), um den gewünschten Leistungswert zu wählen
 - Wählen Sie eine andere Leuchte oder fahren Sie fort mit dem nächsten Schritt.
- F. Wenn alle Kanäle für die aktuelle Lichtstimmung eingestellt sind, drücken Sie einfach kurz die RECORD-Taste (11), um die Lichtstimmung (Scene) zu speichern und automatisch zur nächsten Lichtstimmung zu wechseln. (gelbe und grüne LED blinkt 3 Mal)
- G. Gehen Sie zurück zu Schritt D, um die anderen Lichtstimmungen einzustellen, bis Ihr Lauflicht fertig ist. (max. 30 Lichtstimmungen)
- H. Halten Sie die PROGRAM-Taste (11) 1s lang gedrückt, um das Lauflicht zu speichern und den Programmmodus zu verlassen → Die grüne LED hört auf zu blinken und auf dem Display erscheint "SCAN CHANGE"

Anmerkung1 ~ Eine Lichtstimmung anpassen: drücken Sie die SCENE-Taste (6) und benutzen Sie den Drehregler(14), um eine Lichtstimmung auszuwählen. Nehmen Sie die Anpassungen vor und drücken Sie kurz die RECORD-Taste (11), um die Änderungen an der Lichtstimmung zu abzuspeichern.

Anmerkung2 ~ Eine Lichtstimmung löschen: drücken Sie die SCENE-Taste (6) und benutzen Sie den Drehregler(14), um eine Lichtstimmung auszuwählen. Drücken Sie alle Leuchtentasten (2), bis die Anzeigen alle ausgeschaltet sind. (die Lichtstimmung ist leer). Drücken Sie kurz die RECORD-Taste (11), um die leere Lichtstimmung zu speichern.

LÖSCHEN EINES LAUFLICHTS

Lauflichter können nur über das SETUP-Menü gelöscht werden: siehe weiter oben für die Vorgehensweise.

ABSPIELEN EINES LAUFLICHTS

Sobald der LED-Director angeschaltet ist, starten sofort der zuletzt gewählte Betriebsmodus und das zuletzt gewählte Lauflicht. Dies bedeutet, dass Sie zum Beispiel in einem Geschäft die Stromversorgung komplett abschalten können. Wenn Sie die Stromversorgung wieder einschalten spielt der LED Director sofort das zuletzt benutzte Programm ab!

Es gibt 3 Betriebsmodi:

AUTOMATISCHER BETRIEB:

- Drücken Sie die CHASE-Taste (5) und benutzen Sie den Drehregler (14), um eines der Lauflichter zu wählen:
- Wenn ein Lauflicht leer ist, zeigt das Display "NO SCENE" an → Wählen Sie ein anderes Lauflicht☺.
- Wenn ein Lauflicht eine Lichtstimmung enthält, zeigt das Display "AUTO" an und das Lauflicht wird abgespielt.

Hinweis: Überblend- & Wartezeiten können nur angepasst werden, wenn Sie "RUN TIME BY CHASE" im Setup-Menü gewählt haben (siehe Punkt 5 im Kapitel "Setup-Menü")

HANDBETRIEB:

- Wählen Sie zunächst ein Lauflicht aus, wie im automatischen Betrieb beschrieben.
- Drücken Sie die SCENE Taste (5), das Display zeigt "MANUAL" an.
- Benutzen Sie den Drehregler (14), um eine Lichtstimmung auszuwählen.

Die Lichtstimmung wird wiedergegeben, bis Sie eine andere wählen.

ZEITGESTEUERTER BETRIEB:

Wenn die Uhr eingestellt ist, um Lauflichter automatisch ein-/auszuschalten, wird alles gemäß den Festlegungen im Setup-Menü abgespielt. (siehe weiter oben)

Sie können den automatischen Betrieb und den Handbetrieb auch während des zeitgesteuerten Betriebs benutzen.

HANDBETRIEB AUSFÜHREN

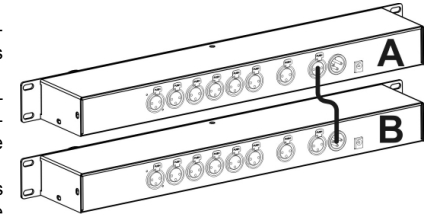
Den Controller manuell betätigen, bedeutet, dass Sie kein Lauflicht programmieren müssen.

Benutzen Sie somit nicht die CHASE (5) oder SCENE (6) Tasten, sondern gehen Sie direkt zu Schritt "E" in "Programmieren eines Lauflichts", um die Ausgangskanäle manuell einzustellen.

DATENTRANSFER ZWISCHEN ZWEI GERÄTEN

Um Zeit zu sparen, können Sie Daten (Lauflichter + Timer) von einem Gerät zum anderen übermitteln und das geht so:

- Verbinden Sie die beiden Geräte mit Hilfe eines DMX-Kabels: DMX-Durchschaltung (A) für den Sender, DMX-Eingang (B) für den Empfänger der Daten (siehe Zeichnung).
- Leeren Sie den vollständigen Speicher des Empfängers (B): lesen Sie Punkt 6 im Kapitel "Setup-Menü" für die Vorgehensweise.
- Setzen Sie den Empfänger (B) in den DATA RECEIVE Modus: lesen Sie Punkt 10 im Kapitel "Setup-Menü" für die Vorgehensweise.
- Setzen Sie den Sender (A) in den DATA TRANSMIT Modus: lesen Sie Punkt 9 im Kapitel "Setup-Menü" für die Vorgehensweise.
- Fertig!



TECHNISCHE EINZELHEITEN

Netzspannung:

GS 9V bis 12V mindestens 300mA

GS/WS Netzadapter:

AC 230V, 50Hz → 9Vdc / 300mA (or more)

DMX Anschlüsse:

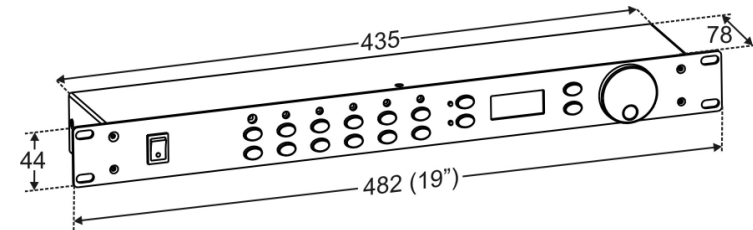
3-pin XLR Stecker/Buchse ~ 24-Kanäle and 6x 4-Kanäle

Abmessungen:

Siehe Zeichnung

Gewicht:

1,5kg



**Technische Änderungen können auch ohne Vorankündigung vorgenommen werden!
Sie können sich die neueste Version dieses Benutzerhandbuches von unserer Website herunterladen: www.beglec.com**

MANUAL DE FUNCIONAMIENTO

Gracias por comprar este producto JB Systems®. Para sacar el máximo partido a todas las funciones, lea detenidamente estas instrucciones de funcionamiento.

CARACTERÍSTICAS

Esta unidad es a prueba de interferencias de radio. Este producto cumple con los requisitos de las directrices nacionales y europeas actuales. Se ha establecido la conformidad y las instrucciones y documentos correspondientes han sido depositados por el fabricante.

- Controlador de LED programable con 6 salidas, cada una de ellas dispone de 4 canales (RGB+DIM)
- Perfecto para automatización de proyectores LED interiores y exteriores, gracias al reloj interno:
 - Calendario anual con hora, día, mes, año
 - 3 programas distintos al día
 - Programa semanal → 7 días x 3 programas = máx. 21 programas por semana
 - Batería de reserva para guardar datos.
- Programación rápida y sencilla de hasta 24 programas tipo oruga, cada uno de ellos con un máximo de 30 escenas
- El tiempo de atenuación (Fade) & espera entre dos colores puede tardar hasta 90 minutos
- Ajuste independiente de atenuación y espera durante la reproducción
- Función de bloqueo de teclado para evitar el uso no autorizado
- 24 macros con tiempo de atenuación & espera programable
- Cada salida es supervisada por LEDs RGB: programación fácil sin proyectores conectados
- Pantalla LCD con iluminación posterior de 2x8 dígitos y mando tipo dial para facilitar la navegación
- Configuración de entrada/salida DMX flexible:
 - 6 salidas DMX (RGB+DIM) para conectar los proyectores LED en configuración de estrella
 - 1 salida DMX combinada (24 canales) para conectar proyectores LED en configuración de cadena tipo margarita
 - 1 entrada DMX con ajuste de dirección DMX: la detección de la señal DMX es prioritaria a los programas internos.
 - 1 conexión DMX pasante: enlace desde la entrada DMX.
- Los datos (orugas, programas, ...) pueden transferirse entre 2 unidades.
- Caja compacta 1U/rack de 19".

ANTES DE UTILIZAR EL APARATO

Compruebe el contenido:

Compruebe que la caja contiene los siguientes elementos:

- LED Director
- Adaptador de red eléctrica
- Manual de usuario

Instrucciones importantes:

- Antes de comenzar a utilizar esta unidad, compruebe que no haya habido daños durante el transporte. Si observa algún daño, no utilice el dispositivo y consulte primero a su distribuidor.
- Importante:** Este dispositivo ha salido de nuestras instalaciones en perfecto estado y bien embalado. Es absolutamente necesario que el usuario siga estrictamente estas instrucciones y advertencias de seguridad que aparecen en este manual de usuario. Cualquier daño producido por un manejo innecesario queda excluido de la garantía. El distribuidor no asumirá ninguna responsabilidad por cualquier defecto o problema que surja por no haber seguido el manual de usuario.
- Guarde este folleto en un lugar seguro para consultarlo en el futuro. Si vende este aparato más adelante, asegúrese de incluir este manual de usuario.
- Para proteger el medio ambiente, recicle el material de embalaje en la medida de lo posible.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD:



PRECAUCIÓN: Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no quite la cubierta superior. No existen piezas en el interior que pueda mantener o reparar el usuario. Asigne el mantenimiento y las reparaciones a personal cualificado.



El símbolo en forma de rayo con cabeza de flecha dentro de un triángulo equilátero se emplea para alertar sobre el uso o presencia de "voltaje peligroso" no aislado dentro de la carcasa del producto con la magnitud suficiente para constituir un riesgo de descarga eléctrica.



El signo de exclamación dentro del triángulo equilátero se emplea para alertar al usuario de la presencia de instrucciones de funcionamiento y mantenimiento importantes en el texto que acompaña a este aparato.



Este símbolo indica: Usar sólo en el interior



Este símbolo indica: Leer las instrucciones



Este símbolo indica: Aparato de seguridad clase III



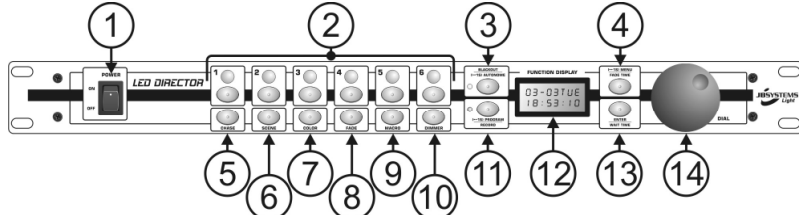
El dispositivo es adecuado para su montaje en superficies inflamables estándar. Las superficies inflamables estándar incluyen materiales de construcción como madera y materiales derivados de la madera de más de 2 mm de espesor.

- Para evitar incendios o riesgos de descarga, no exponga la unidad a la lluvia o a la humedad.
- Para evitar que se forme condensación en el interior, deje que la unidad se adapte a la temperatura exterior cuando la lleve a una habitación cálida después del transporte. A veces la condensación impide que la unidad funcione a pleno rendimiento y puede incluso provocar daños.
- Esta unidad sólo se puede usar en el interior.
- No coloque objetos metálicos ni derrame líquidos dentro de la unidad. No deberá colocar en la unidad objetos con líquidos, como jarrones. Se pueden producir descargas eléctricas o fallos de funcionamiento. Si algún objeto extraño entra en la unidad, desconecte inmediatamente el suministro eléctrico.
- No coloque en el aparato fuentes de llamas, como velas encendidas.
- No cubra ninguna abertura de ventilación puesto que podría producirse un sobrecalentamiento de la unidad.
- Evite el uso en ambientes con polvo y limpie la unidad regularmente.
- Mantenga la unidad lejos de los niños.
- Las personas sin experiencia no deben utilizar este aparato.
- La máxima temperatura ambiente para un funcionamiento seguro es de 40°C. No utilice la unidad a temperaturas ambiente superiores.
- Desenchufe siempre la unidad cuando no vaya a ser utilizada durante un largo periodo de tiempo o antes de comenzar el mantenimiento.
- La instalación eléctrica sólo debe ser llevada a cabo por personal cualificado, de acuerdo con las regulaciones sobre seguridad eléctrica y mecánica de su país.
- Compruebe que el voltaje disponible no supera el que se indica en el panel trasero de la unidad.
- La entrada de toma deberá permanecer operativa para la desconexión de la red eléctrica.
- El cable de alimentación siempre debe estar en perfecto estado: Apague la unidad inmediatamente cuando observe daños o desperfectos en el cable de alimentación. Debe ser reemplazado por el fabricante, su agente de servicio o personas cualificadas para evitar cualquier peligro.
- ¡Nunca deje que el cable de alimentación entre en contacto con otros cables!
- Para evitar peligros, la unidad deberá utilizarse solamente con el adaptador de CA suministrado. Si el adaptador de CA se llega a averiar, se deberá utilizar solamente el mismo tipo de adaptador.
- Para evitar descargas eléctricas, no abra la cubierta. Aparte del fusible de red no hay piezas en el interior de este aparato que pueda mantener el usuario.
- Nunca** repare un fusible ni derive el soporte del fusible. ¡Reemplace **siempre** el fusible dañado por un fusible del mismo tipo y especificación eléctrica!
- En caso de que ocurran problemas de funcionamiento serios, deje de utilizar el aparato y póngase en contacto con su distribuidor inmediatamente.
- Utilice el embalaje original cuando tenga que transportar el dispositivo.
- Por razones de seguridad se prohíbe realizar modificaciones no autorizadas en la unidad.

MANTENIMIENTO

Limpie con un paño pulido ligeramente empapado en agua. No deje entrar agua en la unidad. No utilice líquidos volátiles como bencina o diluyente, puesto que dañarán la unidad.

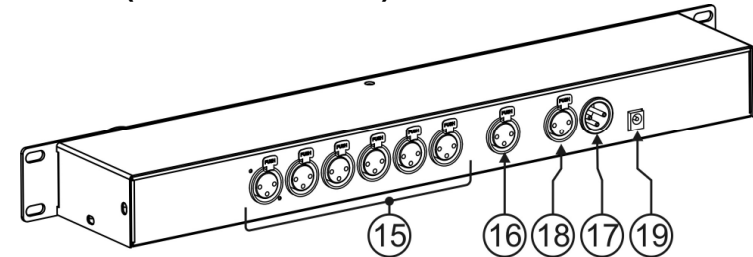
FUNCIONES (PARTE FRONTAL)



- INTERRUPTOR DE ALIMENTACIÓN:** se utiliza para encender/apagar la unidad.
- BOTÓN FIXTURE (aparato):** se utiliza para seleccionar/deseleccionar un proyector, el indicador RGB indica el estado:
 - Indicador RGB activado ON: la salida está activada y lista para editarse (pulse el botón "fixture" brevemente)
 - Indicador RGB parpadea: la salida está activada, pero no es editable (pulse el botón "fixture" brevemente)
 - Indicador RGB desactivado OFF: la salida está desactivada y no es editable (pulse el botón "fixture" durante un segundo aproximadamente)
- BOTÓN BLACKOUT (oscurecimiento) / AUTONOME (autónomo):** este botón tiene dos funciones diferentes:
 - BLACKOUT: pulse este botón brevemente para activar o desactivar el oscurecimiento, el LED amarillo está encendido mientras que las salidas se establecen en cero.
 - AUTONOME: pulse este botón durante aproximadamente 1 segundo para desactivar la señal DMX en todas las salidas DMX → los proyectores conectados comienzan a funcionar en modo independiente automático. El LED amarillo parpadea, mientras que la pantalla LCD muestra "STAND ALONE" (modo independiente). Pulse el botón brevemente para desactivar este modo.
- BOTÓN MENU / FADE TIME (tiempo de atenuación):** este botón tiene dos funciones diferentes:
 - MENU: pulse este botón durante 1 segundo aproximadamente para entrar en el menú de configuración. Consulte más información en el menú de configuración. Pulse este botón brevemente para abandonar el menú de configuración.
 - FADE TIME (tiempo de atenuación): El tiempo de atenuación determina cuánto tiempo se tarda en atenuar de un color a otro. Pulse este botón para editar el tiempo de atenuación. Puede utilizarse en modo de reproducción de orugas o cuando se edita una macro. Utilice el dial (14) para cambiar el tiempo de atenuación de 0 segundos hasta 90 minutos.
- BOTÓN CHASE (oruga):** se utiliza para seleccionar uno de los 24 programas oruga, gire el dial (14) para elegir el programa oruga.
- BOTÓN SCENE (escena):** se utiliza para seleccionar una escena dentro de un programa oruga (la pantalla muestra "MANUAL"), gire el dial (14) para elegir la escena deseada.
- BOTÓN COLOR:** pulse este botón (la pantalla muestra "Color") para establecer el color deseado ahora seleccione 1 o más aparatos (2) y utilice el dial (14) para elegir uno de los 255 colores disponibles.
- BOTÓN FADE (atenuación):** El tiempo de atenuación determina cuánto tiempo se tarda en atenuar de un color a otro. Pulse este botón (la pantalla muestra "Fade") y utilice el dial (14) para establecer el tiempo de atenuación deseado del aparato o aparatos seleccionados.
- BOTÓN MACRO:** existen 24 macros preprogramadas que puede utilizar para realizar escenas y orugas. Pulse este botón (la pantalla muestra "Macro") y utilice el dial (14) para establecer la macro deseada del aparato o aparatos seleccionados. Puede adaptar el tiempo de atenuación (4) y el tiempo de espera (13) como desee.
- BOTÓN DIMMER (regulación de intensidad luminosa):** este botón tiene dos funciones diferentes:
 - EN EL MODO PROGRAMA: puede pulsar este botón y utilizar el dial (14) para establecer el nivel de intensidad luminosa de uno o más aparatos seleccionados.

- EN EL MODO REPRODUCCIÓN: puede pulsar este botón y utilizar el dial (14) para establecer el nivel de intensidad luminosa de todas las salidas. (regulación de intensidad luminosa maestra)
- BOTÓN PROGRAM / RECORD (grabar):** este botón tiene dos funciones diferentes:
 - PROGRAM: pulse este botón durante 1 segundo aproximadamente para acceder al modo de programa oruga (el LED verde parpadea) y utilice el dial (14) para elegir la oruga que desee crear o editar. Cuando haya completado la edición, pulse este botón de nuevo durante 1 segundo aproximadamente para salir del modo de programa.
 - RECORD: en el modo de programa, pulse este botón brevemente para guardar la escena que acaba de editar. La pantalla muestra "STORE OK" (grabación correcta) y salta al siguiente paso.
 - PANTALLA:** facilita la utilización y programación. Cuando se detecta una señal DMX en la entrada DMX (18), la pantalla muestra la dirección de inicio que seleccionó para los canales DMX entrantes.
 - BOTÓN ENTER / WAIT TIME (tiempo de espera):** este botón tiene dos funciones diferentes:
 - ENTER: pulse este botón brevemente para confirmar los ajustes de menú que se muestran en la pantalla.
 - WAIT TIME (tiempo de espera): el tiempo de espera determina cuánto tiempo es necesario antes de que se inicie la próxima escena o se complete el siguiente paso en una macro. Pulse este botón para editar el tiempo de espera. Puede utilizarse en modo de reproducción de orugas o cuando se edita una macro. Utilice el dial (14) para cambiar el tiempo de espera de 0 segundos hasta 90 minutos.
 - MANDO DIAL:** se utiliza para explorar los menús y cambiar los distintos valores que se muestran en pantalla.

FUNCIONES (PARTE TRASERA)



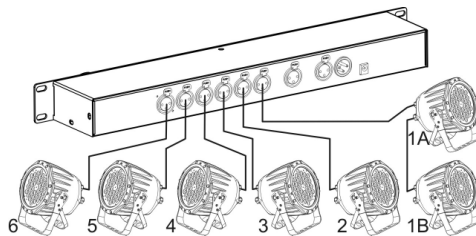
- SALIDAS DE APARATO:** se utilizan para conectar los proyectores LED en "configuración de estrella". Las 6 salidas utilizan 4 canales, cada uno de ellos en el mismo orden: R+G+B+DIM (o DIM+R+G+B ~ consulte el menú de configuración)
- DMX OUT:** se utiliza para conectar todos los proyectores LED en "configuración de cadena tipo margarita" (todas las unidades en una línea DMX). Los canales de los distintos proyectores se fusionan en 24 canales:
 - Aparato1 = canales 001 a 004
 - Aparato2 = canales 005 a 008
 - Aparato3 = canales 009 a 012
 - Aparato4 = canales 013 a 016
 - Aparato5 = canales 017 a 020
 - Aparato6 = canales 021 a 024
- DMX IN:** normalmente no se utiliza, PERO puede conectar un controlador DMX externo. Tan pronto como se detecta una señal DMX en esta entrada, esta señal DMX tiene prioridad sobre las salidas generadas por el LED Director. Esto significa que un controlador DMX externo puede tomar el control automáticamente sobre los aparatos conectados a las salidas DMX. También puede determinar el inicio desde el cual la dirección de los canales DMX entrantes deben dirigirse a las salidas (consulte el punto 5 en el capítulo "menú de configuración").
- CONEXIÓN DMX PASANTE:** se trata de una copia exacta de la entrada DMX (17) y se utiliza para conectar en cadena tipo margarita el LED Director en una instalación grande.
- ENTRADA DE CC:** entrada del adaptador de alimentación. La entrada soporta desde 9 V de cc a 12 V de cc @ un mínimo de 300mA.

CONEXIONES

Los aparatos LED pueden conectarse al LED Director de dos maneras:

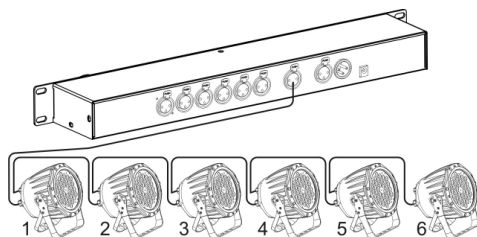
CONFIGURACIÓN EN ESTRELLA

Se utilizan las 6 salidas DMX (15) y los aparatos LED conectados disponen de una dirección de inicio 001. Por supuesto puede conectar varios aparatos LED (p.ej. 1A y 1B en la ilustración) a una salida, pero todos deberán tener la misma dirección de inicio 001.



CONFIGURACIÓN EN CADENA TIPO MARGARITA

Todos los aparatos LED están conectados a la salida DMX (16). Todos los aparatos LED reciben su propia dirección de inicio, (consulte n°16 en el capítulo anterior) en función de a cuál de los 6 canales desea asignarlos.



MENÚ DE CONFIGURACIÓN

El menú de configuración se utiliza para configurar el LED Director y realizar algunas de las funciones menos utilizadas. Pulse el botón MENU (4) durante 1 segundo aproximadamente para entrar en el menú de configuración. El menú consta de 11 secciones que se explican totalmente a continuación:

1/ SET DATE (establecer fecha)

- Utilice el dial (14) para seleccionar "SET DATE" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra la fecha actual.
- Utilice el dial (14) para seleccionar el elemento que desee editar (año, mes o día aparecerán subrayados)
- Pulse ENTER (13) y utilice el dial (14) para adaptar el valor.
- Pulse ENTER (13) para confirmar y también para adaptar los demás valores.
- Gire el dial (14) hasta que la pantalla muestre "STORE DATE SET" (guardar ajuste de fecha).
- Pulse ENTER (13) para confirmar.

Nota: si desea volver al menú principal, pulse el botón MENU (4) brevemente.

2/ SET TIME (establecer hora)

- Utilice el dial (14) para seleccionar "SET TIME" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra la hora actual.
- Utilice el dial (14) para seleccionar el elemento que desee editar (horas, minutos o segundos aparecerán subrayados)
- Pulse ENTER (13) y utilice el dial (14) para adaptar el valor.
- Pulse ENTER (13) para confirmar y también para adaptar los demás valores.
- Gire el dial (14) hasta que la pantalla muestre "STORE TIME SET" (guardar ajuste de hora).
- Pulse ENTER (13) para confirmar.

Nota: si desea volver al menú principal, pulse el botón MENU (4) brevemente.

3/ SET CLOCK (establecer reloj)

Aquí puede establecer los tiempos de inicio/parada de hasta 21 programas oruga (3 orugas/día x 7 días = 21 tiempos)

Nota: mientras programa un temporizador, pulse el botón MENU (4) brevemente, si desea volver a los pasos anteriores para corregirlos.

- Utilice el dial (14) para seleccionar "SET CLOCK" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "CLOCK SET. SUN". (SUN = domingo)
- Utilice el dial (14) para seleccionar el día que desee. (en este ejemplo utilizamos MON "lunes")
- Pulse ENTER (13) para confirmar → la pantalla muestra "CLOCK MON: x" (x = el número del tiempo)
- Utilice el dial (14) para seleccionar el temporizador que desee editar. (en este ejemplo utilizamos 2 "temporizador 2")
- Pulse ENTER (13) para confirmar → la pantalla muestra "ON: MON hr:min:sec" (tiempo de inicio del temporizador de oruga)
- Utilice el dial (14) para seleccionar el elemento que desee editar (horas, minutos o segundos aparecerán subrayados)
- Pulse ENTER (13) y utilice el dial (14) para adaptar el valor.
- Pulse ENTER (13) para confirmar y también para adaptar los demás valores.
- Gire el dial (14) hasta que la pantalla muestre "OFF: FRI hr:min:sec" (tiempo de parada del temporizador de oruga)
- Utilice el dial (14) para seleccionar el elemento que desee editar (días, horas, minutos o segundos aparecerán subrayados)
- Pulse ENTER (13) y utilice el dial (14) para adaptar el valor.

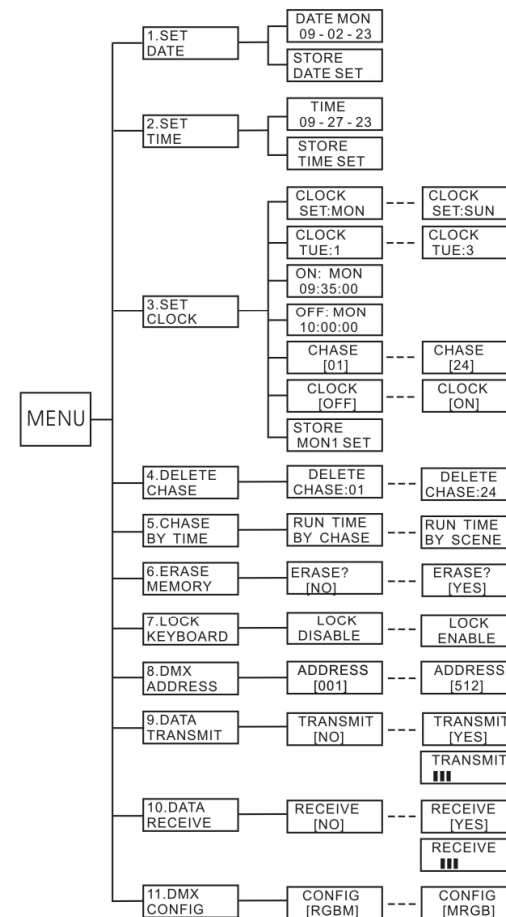
- Pulse ENTER (13) para confirmar y también para adaptar los demás valores.
- Gire el dial (14) hasta que la pantalla muestre "CHASE [01]" (número de oruga que desea seleccionar)
- Pulse ENTER (13) y utilice el dial (14) para adaptar el valor.
- Pulse ENTER (13) para confirmar.

Gire el dial (14) hasta que la pantalla muestre "CLOCK [OFF]"
 → **Atención:** CLOCK [OFF] significa que el temporizador está programado, pero **NO** activado.

- Pulse ENTER (13) y utilice el dial (14) para cambiarlo a "CLOCK [ON]"
- Pulse ENTER (13) para confirmar.
- Gire el dial (14) hasta que la pantalla muestre "STORE MON2 SET" (en nuestro ejemplo)
- Pulse ENTER (13) para confirmar (los LEDs amarillo y verde parpadearán 3 veces)

La pantalla muestra "CLOCK SUN:2" (en nuestro ejemplo)

→ puede comenzar el procedimiento de nuevo para programar un nuevo temporizador O pulsar 2 veces el botón MENU (4) para volver al menú principal.



4/ DELETE CHASE (borrar programa tipo oruga)

- Utilice el dial (14) para seleccionar "DELETE CHASE" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "DELETE Chase. 01".
 - Utilice el dial (14) para seleccionar la oruga que desee borrar.
 - Pulse ENTER (13) para confirmar → la pantalla muestra "DELETE?: [NO]"
 - Utilice el dial (14) para cambiar a "DELETE? [YES]"
 - Pulse ENTER (13) para confirmar (los LEDs amarillo y verde parpadean 3 veces)
- puede comenzar el procedimiento de nuevo para programar un nuevo temporizador O pulsar el botón MENU (4) para volver al menú principal.

5/ CHASE BY TIME (oruga por tiempo)

Esta opción determina en qué manera los parámetros "tiempo de atenuación" y "tiempo de espera" afectan a la temporización de la oruga programada durante la reproducción. Le recomendamos que piense sobre ello antes de iniciar la programación de orugas, puesto que afecta mucho al resultado final. Existen dos opciones disponibles:

- **RUN TIME BY CHASE (tiempo de ejecución por oruga):** es el método más fácil, pero el que tiene menos posibilidades. Los parámetros "tiempo de atenuación" y "tiempo de espera" se establecen durante la reproducción. Esto significa que todos los pasos de la oruga dispondrán de los mismos tiempos de atenuación y espera.
- **RUN TIME BY SCENE (tiempo de ejecución por escena):** este método le ofrece la posibilidad de introducir un tiempo de atenuación y un tiempo de espera diferentes por cada escena de una oruga. Esto significa que puede cambiar las velocidades de reproducción & atenuación de color para obtener una oruga muy dinámica. No obstante, durante la reproducción, no podrá cambiar estos parámetros.

Selección según se explica a continuación:

- Utilice el dial (14) para seleccionar "CHASE BY TIME" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "RUN TIME BY CHASE" o "RUN TIME BY SCENE".
- Utilice el dial (14) para seleccionar la opción que desee.
- Pulse ENTER (13) para confirmar (los LEDs amarillo y verde parpadean 3 veces)

6/ ERASE MEMORY (borrar memoria)

Tenga MUCHO cuidado con esta opción: toda la memoria se borrará.

- Utilice el dial (14) para seleccionar "ERASE MEMORY" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "ERASE?. [NO]"
- Utilice el dial (14) para cambiar a "ERASE? [YES]"
- Pulse ENTER (13) para confirmar → la pantalla muestra "Please Wait ... " (Espere...) y a continuación los LEDs verde y amarillo parpadean 3 veces.

Nota: si desea volver al menú principal, pulse el botón MENU (4) brevemente.

7/ LOCK KEYBOARD (bloquear teclado)

Esta opción bloquea el teclado para que no puedan utilizarlo personas no autorizadas. En el menú de configuración puede habilitar la función de bloqueo, no obstante, aún deberá realizar acciones adicionales para BLOQUEAR realmente el teclado.

- Utilice el dial (14) para seleccionar "LOCK KEYBOARD" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "LOCK ENABLE" (habilitar teclado) o "LOCK DISABLE" (deshabilitar teclado).
- Utilice el dial (14) para seleccionar la opción que desee.
- Pulse ENTER (13) para confirmar (los LEDs amarillo y verde parpadean 3 veces)

Bloqueo del teclado cuando "LOCK KEYBOARD" (bloquear teclado) está habilitado:

- **LOCK KEYBOARD (bloquear teclado):**
 - Pulse el botón ENTER (13) hasta que aparezca un candado "abierto" en la pantalla.
 - Pulse los botones fixture (aparato) n° 1+3+6 **juntos** para bloquear el teclado completamente → la pantalla muestra un candado "cerrado".
- **UNLOCK KEYBOARD (desbloquear teclado):**
 - Pulse los botones fixture (aparato) n° 1+3+6 **juntos** para desbloquear el teclado de nuevo → el teclado estará libre de nuevo.

8/ DMX ADDRESS (dirección DMX)

Cuando se conecta un controlador DMX externo a la "salida DMX" (17) del LED Director, el controlador DMX toma el control de los aparatos LED. Puede determinar cuáles de los 24 canales DMX del controlador se utilizarán, ajustando simplemente la dirección de inicio. **Ejemplo:** el controlador externo envía 512 canales DMX y desea que los canales del 100 al 123 controlen los aparatos LED → establezca simplemente la dirección DMX en "100":

- Utilice el dial (14) para seleccionar "DMX ADDRESS" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "ADDRESS [xxx]" (xxx = dirección DMX actual)
- Utilice el dial (14) para ajustar la dirección; (100 en nuestro ejemplo)
- Pulse ENTER (13) para confirmar (los LEDs amarillo y verde parpadean 3 veces)

9/ DATA TRANSMIT (transmisión de datos)

- Utilice el dial (14) para seleccionar "DATA TRANSMIT" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "TRANSMIT [NO]".
- Pulse ENTER (13) para confirmar [NO] y vuelva al menú principal o utilice el dial (14) para cambiar a "TRANSMIT [YES]"
- Pulse ENTER (13) para confirmar → la pantalla muestra "TRANSMIT con una barra de progreso" → espere hasta que la pantalla muestre "TRANSMIT END" (fin de la transmisión)

10/ DATA RECEIVE (recepción de datos)

- Utilice el dial (14) para seleccionar "DATA RECEIVE" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "RECEIVE [NO]".
- Pulse ENTER (13) para confirmar [NO] y vuelva al menú principal o utilice el dial (14) para cambiar a "RECEIVE [YES]"
- Pulse ENTER (13) para confirmar → la pantalla muestra "RECEIVE con una barra de progreso" → espere hasta que la pantalla muestre "RECEIVE END" (fin de la recepción)

11/ DMX CONFIG (configuración DMX)

El LED Director puede controlar aparatos LED con 2 disposiciones de canales DMX diferentes:

- **RGBM:** CH1 = Red (rojo) + CH2 = Green (verde) + CH3 = Blue (azul) + CH4 = Master dimmer (regulación de intensidad luminosa maestra)
- **MRGB:** CH4 = Master dimmer + CH2 = Red + CH3 = Green + CH4 = Blue

Compruebe la disposición de canales DMX de sus aparatos y elija la correcta:

- Utilice el dial (14) para seleccionar "DMX CONFIG" y pulse el botón ENTER (13) → la pantalla muestra "CONFIG [RGBM]" o "CONFIG [MRGB]".
- Utilice el dial (14) para seleccionar la opción que desee.
- Pulse ENTER (13) para confirmar (los LEDs amarillo y verde parpadean 3 veces)

Nota importante: no puede utilizar las disposiciones RGBM y MRGB juntas

UTILIZACIÓN**PROGRAMACIÓN DE UNA ORUGA**

- Pulse el botón PROGRAM (11) durante 1 segundo para entrar en el modo de programa → el LED verde parpadea mientras que la pantalla muestra "Chase [01]"
- Utilice el dial (14) para seleccionar la oruga deseada, por ejemplo oruga 02
- Pulse el botón SCENE (6) → la pantalla muestra "C02 SN01" y la escena se muestra en los indicadores RGB (2 parpadeantes).

NOTA: si ha seleccionado "RUN TIME BY SCENE" en el menú configuración (consulte el punto 5 en el capítulo "menú de configuración") podrá establecer diferentes tiempos de atenuación y espera para cada escena, durante la programación:

- Pulse el botón WAIT TIME (13) → la pantalla muestra "Macro WT:x.xxS" (x.xx = tiempo de espera)
- Utilice el dial (14) para elegir el tiempo de espera deseado. (el tiempo antes de que la atenuación de color comience)
- Pulse el botón FADE TIME (4) → la pantalla muestra "Macro FT:x.xxS" (x.xx = tiempo de atenuación)
- Utilice el dial (14) para elegir el tiempo de atenuación deseado. (el tiempo necesario para atenuar entre dos colores)

D. Pulse el botón FIXTURE (2) de la salida que desee editar, puede seleccionar varias salidas juntas. (el indicador RGB deberá estar encendido, no parpadeando)

E. Ahora dispone de varias opciones:

Insertar un color fijo:

En la escena actual se selecciona uno de los 255 colores disponibles.

- Pulse el botón COLOR (7) → la pantalla muestra "Color [xxx]" (xxx = número del color)
- Utilice el dial (14) para elegir el color deseado.
- Seleccione otro aparato o continúe con el siguiente paso.

Insertar una atenuación de color:

En la escena actual obtiene una atenuación de todos los colores.

- Pulse el botón FADE (8) → la pantalla muestra "Fade SP: x.xxS" (x.xx = tiempo de atenuación)
- Utilice el dial (14) para seleccionar la velocidad deseada de atenuación de color.
- Seleccione otro aparato o continúe con el siguiente paso.

Insertar una macro de color:

En la escena actual se selecciona una de los 24 macros disponibles. (una macro de color es una secuencia de atenuación preprogramada entre 2 o más colores)

- Pulse el botón MACRO (9) → la pantalla muestra "Macro [xxx]" (xxx = número de la macro)
- Utilice el dial (14) para elegir la deseada.
- Pulse el botón WAIT TIME (13) → la pantalla muestra "Macro WT:x.xxS" (x.xx = tiempo de espera)
- Utilice el dial (14) para elegir el tiempo de espera deseado. (el tiempo antes de que la atenuación de color comience)
- Pulse el botón FADE TIME (4) → la pantalla muestra "Macro FT:x.xxS" (x.xx = tiempo de atenuación)
- Utilice el dial (14) para elegir el tiempo de atenuación deseado. (el tiempo necesario para atenuar entre dos colores)
- Seleccione otro aparato o continúe con el siguiente paso.

Establecer la salida de intensidad luminosa:

Establece la salida de los canales seleccionados para la escena actual.

- Pulse el botón DIMMER (10) → la pantalla muestra "DIM:xxx" (xxx = valor DMX: de 000 a 255)
- Utilice el dial (14) para elegir el valor de salida deseado.
- Seleccione otro aparato o continúe con el siguiente paso.

F. Cuando se hayan establecido todos los canales para la escena actual, pulse el botón RECORD (11) brevemente para guardar la escena e ir automáticamente a la siguiente escena. (los LEDs amarillo y verde parpadean 3 veces)

G. Vuelva al paso D para establecer las otras escenas hasta que la oruga esté lista. (máx. 30 escenas)

H. Pulse el botón PROGRAM (11) durante 1 segundo para guardar la oruga y abandonar el modo de programa → el LED deja de parpadear mientras que la pantalla muestra "SCAN CHANGE" (cambio de escaneo).

Nota1 ~ Adaptación de una escena: pulse el botón SCENE (6) y utilice el dial (14) para seleccionar la escena. Realice los cambios y pulse el botón RECORD (11) brevemente para guardar las correcciones de escena.

Nota2 ~ Eliminación de una escena: pulse el botón SCENE (6) y utilice el dial (14) para seleccionar la escena. Pulse todos los botones FIXTURE (2) hasta que todos los indicadores estén apagados. (la escena está vacía) Pulse el botón RECORD (11) brevemente para guardar la escena vacía.

ELIMINACIÓN DE UNA ORUGA

Las orugas sólo pueden borrarse a través del menú CONFIGURACIÓN: consulte los puntos anteriores para saber cómo.

EJECUCIÓN DE UNA ORUGA

Tan pronto como se apague el LED Director, el último modo de ejecución y la oruga comenzarán inmediatamente. Esto significa que, por ejemplo en una tienda, durante la noche puede apagar completamente la red eléctrica. Cuando vuelva a encender la red eléctrica, el LED Director ejecutará el último programa utilizado inmediatamente.

Existen tres modos de ejecución:

MODALIDAD AUTOMÁTICA:

- Pulse el botón CHASE (5) y utilice el dial (14) para seleccionar una de las orugas.
 - Si una oruga está vacía, la pantalla muestra "NO SCENE" → elija otra oruga ©.

- Si una oruga contiene escenas, la pantalla muestra "AUTO" mientras la oruga comienza a ejecutarse.

NOTA: los tiempos de atenuación y espera sólo pueden adaptarse si ha seleccionado "RUN TIME BY CHASE" en el menú de configuración (consulte el elemento 5 en el capítulo "menú de configuración")

MODALIDAD MANUAL:

- Primero seleccione una de las orugas tal y como se describe para el modo automático.
- Pulse el botón SCENE (5), la pantalla muestra " MANUAL"
- Utilice el dial (14) para seleccionar una de las escenas.

La escena se mostrará hasta que seleccione otra.

MODO CON RELOJ:

Cuando el reloj se establece para activar o desactivar orugas automáticamente, todo se ejecutará tal y como se determinó en el menú de configuración. (consulte más adelante)

Todavía podrá utilizar los modos automático y manual mientras el modo con reloj esté activado.

UTILIZACIÓN MANUAL

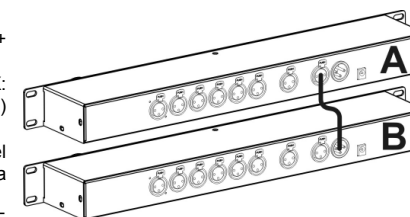
Utilizar el controlador manualmente significa que no tendrá que programar ninguna oruga.

No utilice los botones CHASE (5) o SCENE (6), vaya directamente al paso "E" en "programación de una oruga" para establecer los canales de salida manualmente.

TRANSMISIÓN DE DATOS ENTRE DOS UNIDADES

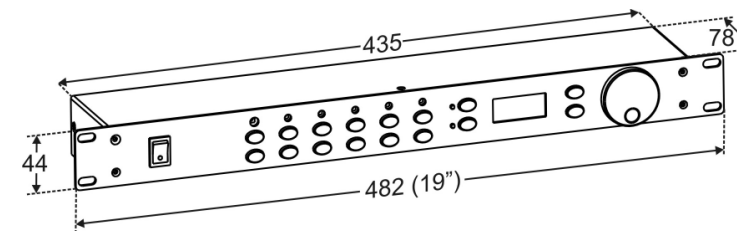
Para ahorrar tiempo puede transmitir datos (orugas + tiempos) de una unidad a otra, así funciona:

- Conecte las dos unidades mediante un cable DMX: DMX pasante (A) para el transmisor, entrada DMX (B) para el receptor de datos (consulte la ilustración).
- Borre toda la memoria del receptor (B): consulte el punto 6 en el capítulo "menú de configuración" para saber cómo.
- Establezca el receptor (B) en el modo DATA RECEIVE (recepción de datos): consulte el punto 10 en el capítulo "menú de configuración" para saber cómo.
- Establezca el transmisor (A) en el modo DATA TRANSMIT (transmisión de datos): consulte el punto 9 en el capítulo "menú de configuración" para saber cómo.
- ¡Ya está!



ESPECIFICACIONES

- Entrada de alimentación:** de 9 V de CC a 12 V de CC a 300mA mínimo.
- Adaptador de alimentación CA/CC:** CA 230V, 50Hz → 9Vcc / 300mA (o más)
- Salidas DMX:** XLR de 3 pines ~ 24 canales y 6 x 4 canales
- Tamaño:** Consulte el gráfico.
- Peso:** 1,5 kg



Toda la información está sujeta a cambios sin previo aviso
 Puede descargar la última versión de este manual de usuario en nuestra página Web:
www.beglec.com