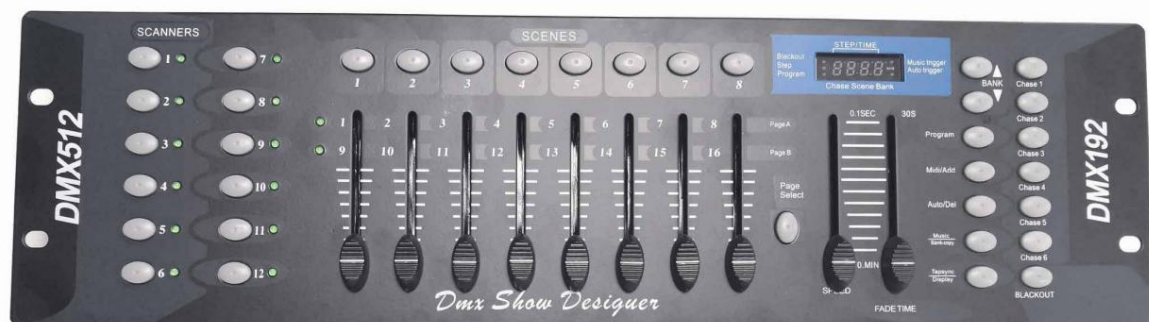


G - L - T

DESIGN 4 PROFESSIONAL

SC 1216 DMX-Operator

Gebrauchsanweisung



Zusammenfassung

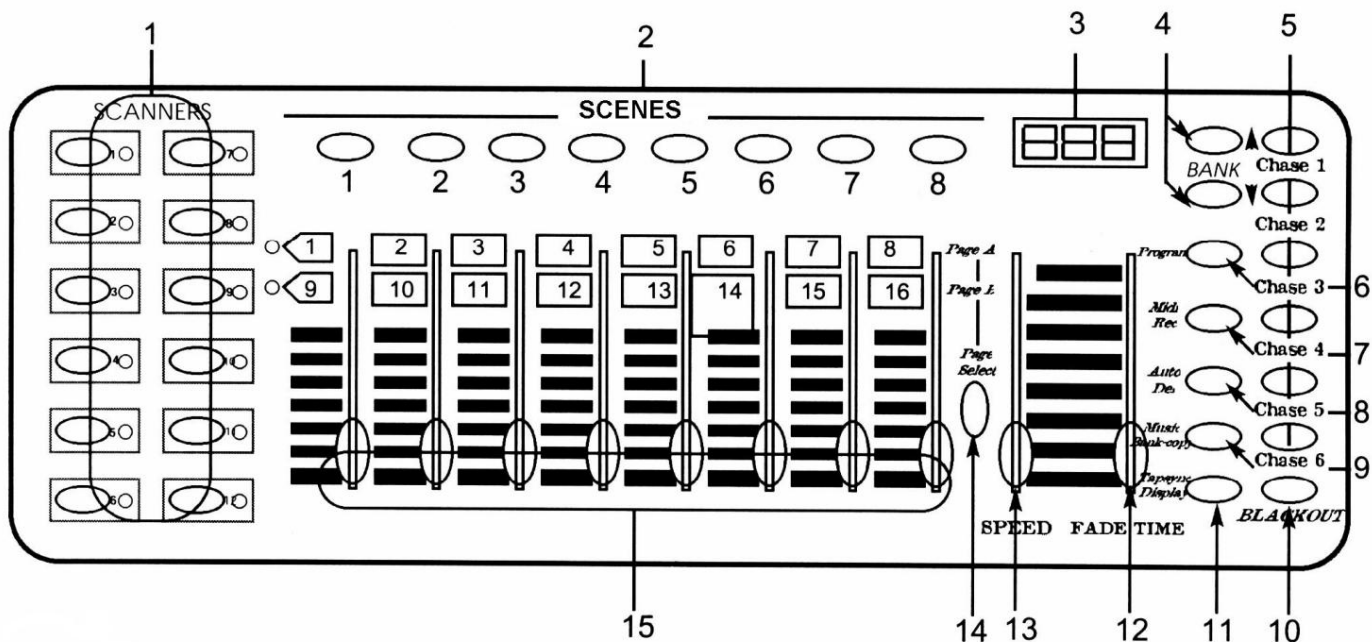
1 Steuerung und Funktionen	5
1.1 Frontplatte.....	5
1.2 Rückseite	Fehler ! Undefiniertes Lesezeichen.
2 Verwendung.....	7
2.1 Programmiermodus.....	7
2.2 Szene programmieren.....	8
2.2.1 Kopieren/ Speichern mehrerer Szenen	9
2.2.2 Kopieren eines Scanners.....	11
2.2.3 Eine Szene kopieren.....	11
2.2.4 Eine Szene löschen.....	12
2.2.5 Alle Szenen löschen.....	13
2.2.6 Eine Bank kopieren.....	13
2.3 Programmierung eines Chasers	14
2.3.1 Kopieren einer Bank mit mehreren Szenen in einen Chaser	17
2.3.2 Hinzufügen eines Schritts / Steigen Sie in einen Chaser.....	17
2.3.3 Schritte eines Chasers löschen	18
2.3.4 Einen Chaser löschen	19
2.3.5 Alle Chaser löschen	19
2.4 Aufruf einer Szene	20
2.4.1 Aufruf einer Szene im manuellen Modus	20
2.4.2 Auto-LED-Modus.....	21
2.4.3 Musikmodus	22
2.5 Einen Chaser anrufen	23
2.5.1 Aufrufen eines Chasers im manuellen Modus	23
2.5.2 Auto-LED-Modus für Chaser	23
2.5.3 Musikmodus für Chaser	24
3 Technische Eigenschaften	27

Beschreibungen

- 192 DMX-Kanäle auf 12 Scannern oder Moving Heads mit jeweils max. 16 DMX-Kanälen
- Standard-DMX 512
- 23 Bank mit 8 programmierbaren Szenen
- 6 Chaser inklusive 240 Szenen auf 23 Bänken
- 8 Fader zur manuellen Anpassung der DMX-Ausgangspegel
- Chaser-Wiederherstellung einstellbar durch Fade-Time oder durch Auto-Programm (dies betrifft das Scrollen von Chasern oder Szenen)
- Fade-Time-Einstellung für alle DMX-Werte
- Allgemeiner Stromausfall
- Vereinfachte manuelle Verwendung
- Interner Speicher für den Fall eines Stromausfalls

1 Steuerung und Funktionen

1.1 Frontplatte



1. Scannertaste (1-12)

12 Scanner mit jeweils 16 DMX-Kanälen (gesteuert durch Fader auf Seite A + B)

Scannen	DMX-Kanäle	Fade-Kontrolle	LED
1	1-16	AUS AN	AUS AN
2	17-32	AUS AN	AUS AN
3	33-48	AUS AN	AUS AN
4	49-64	AUS AN	AUS AN
5	65-80	AUS AN	AUS AN
6	81-96	AUS AN	AUS AN
7	97-112	AUS AN	AUS AN
8	113-128	AUS AN	AUS AN
9	129-144	AUS AN	AUS AN
10	145-160	AUS AN	AUS AN
11	161-176	AUS AN	AUS AN
12	177-192	AUS AN	AUS AN

Drücken Sie die Taste des gewünschten Projektors, die entsprechende Anzeige leuchtet auf und die Kanäle dieses Projektors können eingestellt werden. Wenn kein Spotlight ausgewählt ist, sind die , und das keine Kanalanpassungsfader inaktiv. Wenn ein Projektor ausgewählt ist, sind nur die letzten 8 Kanäle (von Seite B) zugänglich. , die Einstellungen der ersten 8 Kanäle (auf Seite A) sowie

- | | |
|--|--|
| 2. Szenentaste | Einmal drücken, um eine bereits gespeicherte Szene aufzurufen oder während der Programmierung eine Szene zu speichern. Die zweite Ziffer des Displays zeigt die Szenennummer an. |
| 3. LCD-Display | Anzeigebildschirm der aktuellen Funktionen. |
| 4. Bankschlüssel
(Oben unten) | Um eine Bank mit den UP/DOWN-Tasten auszuwählen, geben die dritte und vierte Ziffer des Displays die Nummer der gewählten Bank an. (01 – 23). |
|
 | |
| 5. Chaser-Taste (1-6) | Zum Aufrufen eines der sechs Chaser während der Programmierung einer Chaser-Schrittrolle. |
|
 | |
| 6. Programmiertaste | Zum Aktivieren des Programmiermodus. |
|
 | |
| 7. MIDI/Rec-Taste | Zum Speichern von Szenen oder zum Aktivieren des MIDI-Modus. |
|
 | |
| 8. Auto/Entf-Taste | Zum Aktivieren des Programm- oder Chaser-Auto-Scroll-Modus , wo Sie eine Szene oder einen Chaser löschen können. |
| 9. Musik-/Bank-Taste
Kopieren | Um den Musikmodus zu aktivieren oder eine Bank und diese Szenen zu kopieren. |
|
 | |
| 10. Blackout-Taste | Drücken Sie diese Taste, um die Blackout-Funktion zu aktivieren, a ein zweites Mal, um die aktuelle Funktion wiederherzustellen. |
|
 | |
| 11. Tippen Sie auf die
Schaltfläche „Synchronisieren/Anzeigen“. | Im Auto Del-Modus kann die Scrollgeschwindigkeit durch zweimaliges Drücken der Taste im gewünschten Tempo, maximal jedoch 10 Minuten, aufgezeichnet werden. Verwenden Sie diese Taste, um das Anzeigeformat des Kanal-DMX-Werts (0 bis 255 oder 0 % bis 100 %) im Programmmodus zu ändern. |
|
 | |
| 12. Fader Fade Time | Einstellung der Fade-Zeit des aktuellen Programms oder Chasers. Die Einstellung der Fade-Zeit entspricht der Zeit zwischen den einzelnen Schritten beim Scrollen durch das Programm oder den Chaser. |
| 13. Fader-Geschwindigkeit | Mögliche Anpassung des Chasers während des Scrollens (0,1s - 10 Min.). |
|
 | |
| 14. Seitenauswahl | Funktion zum Umschalten von Seite A auf Seite B. Seite A = Kanäle 1 bis 8 und Seite B = Kanäle 9 bis 16. |

(Seite A + B)

Die Anzeige-LED (die leuchtet) entspricht der aktivierten Seite A oder B.

15. Fader 1-8 / 9-16

Zum Anpassen des Werts von DMX-Kanälen. Kanäle 1 bis 8 auf Seite A, Kanäle 9 bis 16 auf Seite B.

2 Verwendung

Der SC 1216 ist eine Konsole, die bis zu 12 Scanner mit jeweils maximal 16 DMX-Kanälen steuern kann. Mögliche Programmierung von 23 Bänken mit jeweils 8 Szenen. Mit einer Kapazität von insgesamt 240 Szenen auf 6 programmierbaren Chasern, die im Modus „Manuell“, „Auto-Music-Del“, „Tap Sync“ oder „MIDI“ arbeiten können.

Informationen zum LCD-Bildschirm

Wir sehen alle Informationen auf dem LCD-Bildschirm. Der 1. Wert gibt den aktivierten Chaser (1 bis 6) an, der 2. Wert gibt die aktivierte Szene (1 bis 8) an und der 3. Wert gibt die aktivierte Banknummer (1 bis 23) an.

Wir sehen andere Informationen, die für LEDs gemeldet werden.

Auto-Trigger = Auto-Run-Modus aktiviert

Musikauslöser = Musikmodus aktiviert

Blackout = Blackout

Prog = Programmmodus aktiviert

2.1 Programmiermodus

Schalten Sie die Konsole ein, der manuelle Modus ist zugewiesen automatisch.

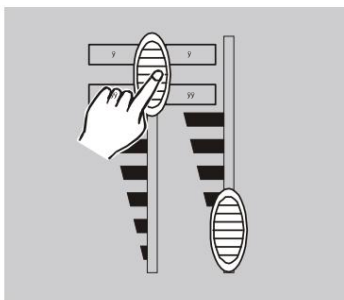
Halten Sie die PROGRAMM-Taste gedrückt (3 Sekunden). Wir gelangen in den Programmiermodus und arbeiten jetzt mit Szenen, in denen Chaser vorhanden sind. Die PROG-LED blinkt.

2.2 Eine Szene programmieren



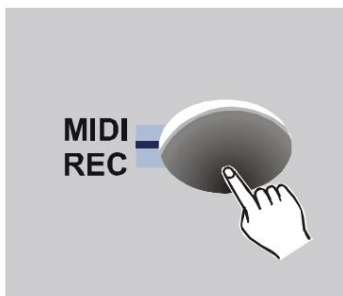
1. Programmiermodus aktiviert (LED-Anzeige blinkt)

2. Wählen Sie die Scanner bzw. Lyres über die Button Fixtures 1 bis 12 aus, die entsprechende LED leuchtet auf (Wir können auch mit mehr als 12 Scannern arbeiten, sofern diese parallel den gleichen Werten zugeordnet sind).

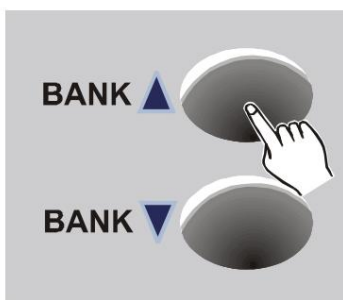


3. Wählen Sie mit den Fadern (und dem Rad für Schwenken/Neigen) eine erste Position + Gobos-Sequenz aus + Farben + Effekte. Fader-Down-Position
Wert = 000 % / Faderposition oben
Wert = 255 %.

4. Falls wir an mehr als 8 DMX-Kanälen arbeiten, gehen Sie zu Seite B, um die Kanäle 9 bis 16 anzupassen.



5. Wir haben unsere 1. Szene ausgewählt, jetzt können wir diese 1. Szene speichern. Durch das erste Drücken der MIDI-REC-Taste (einmal drücken) erfolgt die endgültige Speicherung dieser Szene später (Schritt 6 + 7).



6. Diese Registrierung muss bei einer Bank erfolgen
Wählen Sie mit den Bank-Tasten eine Bank aus
Up/Bank Down. Wir haben 23 Bänke mit jeweils 8 Szenen.



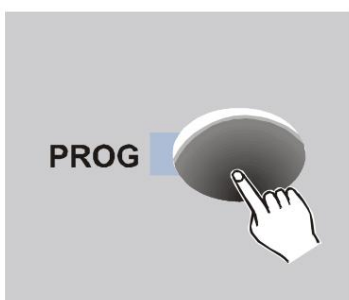
7. Wählen Sie eine Szenennummer, indem Sie die Taste der ausgewählten Szene einmal drücken.

Nach der Validierung blinken alle LEDs der Konsole dreimal, Ihre 1. Szene ist gespeichert.

Wir visualisieren all diese Informationen auf dem LCD-Bildschirm, Szenen-Nr. + Bank-Nr. Gespeichert.

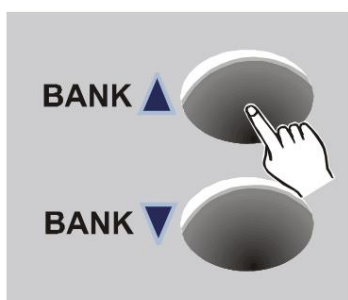


8. Gehen Sie wie folgt vor (Schritte 1+2+3+4+5+6+7) für jede der 8 Szenen der gewählten Bank, eine kurze Erinnerung daran, dass Sie Ihre Scanner oder Lyres (Geräte 1–12 Tasten) auswählen müssen. während der Programmierung. Bevor Sie den Programmiermodus verlassen, schalten Sie alle Scanner oder Lyres mit den Gerätetasten 1-12 aus.



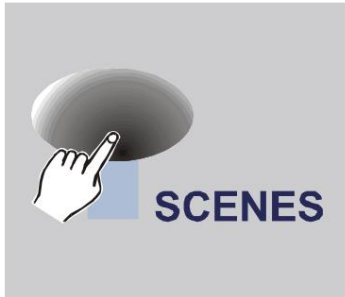
9. Um den Programmiermodus zu verlassen, halten Sie die PROG-Taste (3 Sekunden) gedrückt. Unsere verschiedenen Szenen sind nun gespeichert und die Prog-LED ist aus.

2.2.1 Mehrere Szenen kopieren/speichern (nach dem 1. Speichern)

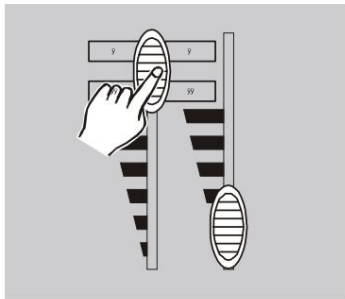


1. Programmiermodus aktiviert (LED-Anzeige blinkt)

2. Wählen Sie die Bank mit den Tasten aus Bank UP/Bank DOWN, auf der Sie die zuvor aufgenommene Szene bearbeiten möchten.



3. Erinnern Sie sich an Ihre erste Szene, die Sie auswendig gelernt haben mit der Scene 1-Taste, um zu haben Ihr erster Ausgangspunkt.



4. Benutzen Sie immer die Kanalfader von 1 bis 8 Seite A und von 9 bis 16 Seite B (falls erforderlich) und wählen A andere positionieren Sie ACHTUNG. Vergessen Sie nicht, Ihre betreffenden Scanner oder Lyres mit den Fixture-Tasten 1 bis 12 anzurufen.



5. Machen Sie mit der MIDI/REC-Taste den Zum Speichern (1. Schritt) drücken Sie diese Taste einmal.

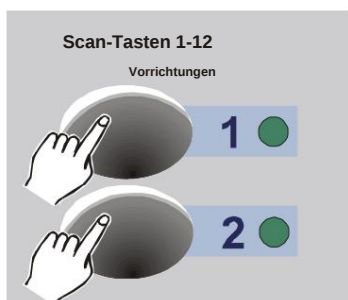


6. Wählen Sie Ihre Bank und dann Ihre Szene aus, drücken Sie einmal die Taste für die ausgewählte Szene. Nach dieser Bestätigung blinken die LEDs auf der Konsole dreimal: SZENE AUFGENOMMEN!!!

Aufmerksamkeit:

Auf diese Weise können wir jede der Szenen speichern, die bereits in einer anderen Bank validiert wurden.

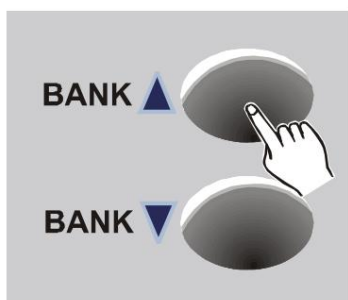
2.2.2 Einen Scanner kopieren



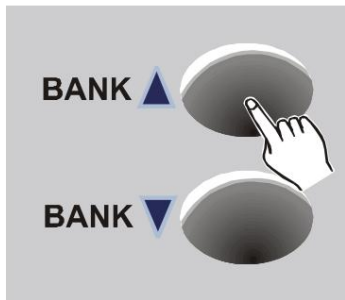
Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Informationen von einem bereits gespeicherten Scanner auf einen anderen Scanner kopieren, der im Voraus definiert werden muss.

1. Halten Sie die Taste (Geräte 1 bis 12) des ausgewählten Scanners gedrückt.
2. Währenddessen (immer noch die ausgewählte Taste gedrückt halten) die Taste einmal drücken (Geräte 1 bis 12) gewählte Position des Scanners, der kopiert werden soll.

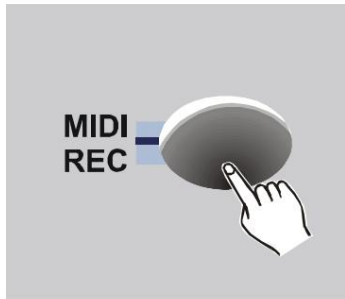
2.2.3 Eine Szene kopieren



1. Programmiermodus aktivieren (PROG-Taste 3 Sekunden gedrückt halten, die PROG-LED blinkt).
2. Wählen Sie die Bank mit den Tasten aus Bank Up/Bank Down, um auf die Szene zuzugreifen, die kopiert werden soll.
3. Wählen Sie mit den Scene-Tasten 1 bis 8 die Szene aus (einmal drücken), die Sie kopieren möchten.



4. Wählen Sie mit den Bank Up/Bank Down-Tasten erneut eine Bank (vorzugsweise leer) aus, die zum Kopieren unserer Szenen verwendet wird. ,



5. Wir können dies nun kopieren, drücken Sie ein 1
Ausgewählte Szene
Zeit zu MIDI/REC (einmal drücken).



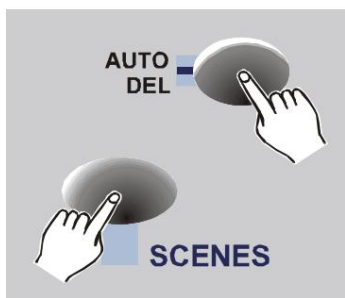
6. Wählen Sie eine Szenennummer, indem Sie die Taste der ausgewählten Szene einmal drücken. Nach der Validierung blinken alle LEDs der Konsole dreimal: Ihre Szene wurde KOPIERT. Wir visualisieren

Alle diese Informationen werden auf dem LCD-Bildschirm angezeigt.

2.2.4 Eine Szene löschen



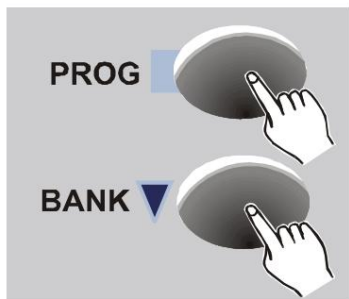
1. Zuerst drücken (einmal drücken)
auf die Schaltfläche der zu löschenden Szene.



2. Halten Sie die Auto/Del-Taste gedrückt und drücken Sie erneut die Taste der Szene, die gelöscht werden soll. Die Konsolen-LEDs blinken 3
Zeit: Ihre Szene ist LÖSCHEN.

Erinnerung: Wenn eine Szene gelöscht wird , dein
DMX-Wert = 000.

2.2.5 Alle Szenen löschen

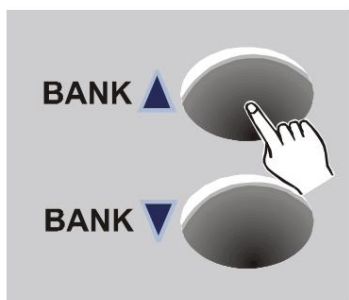
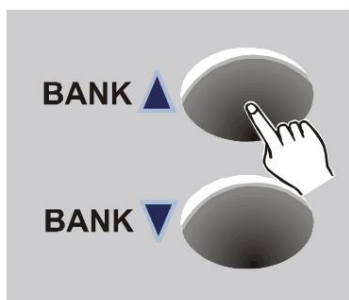


Diese Funktion löscht alle Ihre Informationen:

DMX-Kanäle, DMX-Wert, Szene usw.

1. Die Konsole muss ausgeschaltet sein.
2. Halten Sie die Tasten PROGRAM + Bank DOWN gleichzeitig gedrückt und schalten Sie dann die Konsole ein. Die LEDs blinken 3 mal = DER RESET IST DURCHGEFÜHRT.

2.2.6 Eine Bank kopieren



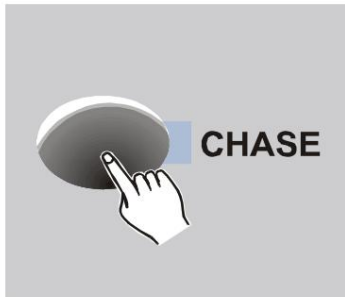
1. Programmiermodus aktivieren (die PROG-LED blinkt).
2. Wählen Sie mit den Tasten eine Bank aus
Bank UP/Bank DOWN, die wir verwenden werden eine Kopie machen.
3. Drücken Sie die MIDI/Rec-Taste (eins.
Druck).
4. Wählen Sie immer mit den Bank-Up/Bank-Down-Tasten eine Banknummer aus, die zum Erstellen unserer Kopie verwendet werden soll.



5. Drücken Sie die Music/BankCopy-Taste, alle LEDs blinken dreimal = DIE BANK WIRD KOPIERT.
6. Verlassen Sie den Programmiermodus und halten Sie die Taste 3 Sekunden lang gedrückt PROGRAMM .

2.3 Programmierung eines Chasers

Vor jeder Chaser-Programmierung ist es unbedingt erforderlich, mehrere Szenen auf verschiedenen Bänken zu programmieren. Wir können insgesamt haben 240 Szenen und das auf insgesamt 23 Bänken.



1. Aktivieren Sie den Programmiermodus (die PROG-LED). blitzt).
2. Wählen Sie mit den Tasten einen Chaser aus Chase 1 bis 6 Zu Ihrer Information: Wir können jeweils nur einen Chaser programmieren.

3. Wählen Sie eine Bank-Szenenserie definiert ist, drücken Sie die Scene 1-Taste der ausgewählten Bank.

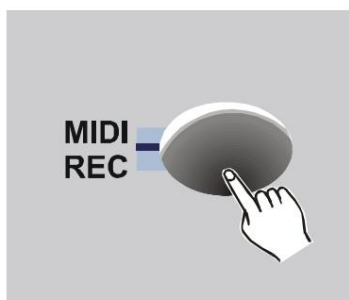


4. Drücken Sie immer (einmal) die Taste MIDI/Rec.
5. Wiederholen Sie den Vorgang mit allen Szenen aus dieser Bank und wechseln Sie dann bei Bedarf zu einer anderen Bank für 240 Szenen! ! ! Ihr Chaser 1 ist programmiert. Verlassen Sie den Programmiermodus.

2.3.1 Kopieren einer Bank mit mehreren Szenen in einen Chaser



1. Programmiermodus aktivieren (die PROG-LED blinkt).
2. Wählen Sie den Chaser mit den Tasten aus Chase 1 bis 6.
3. Wählen Sie die Bank aus, die Sie erneut in den Chaser kopieren möchten, indem Sie die Tasten Bank Up/Bank Down verwenden.
4. Drücken Sie (ein Mal) die Taste „Musik/Bank kopieren“.

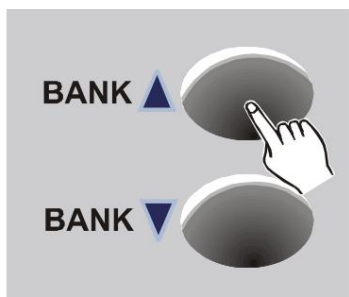


5. Drücken Sie einmal die MidiRec-Taste, die LEDs auf , der Konsole blinken dreimal = Ihre Bank bestehend aus 8 Szenen wurde kopiert.

2.3.2 Einen Schritt in einem Chaser hinzufügen



1. Programmiermodus aktivieren (die PROG-LED blinkt).
2. Wählen Sie den Chaser aus, der verwendet werden soll
Fügen Sie unsere Pas/Steps hinzu.
3. Drücken Sie die Tap/Display-Taste. Der aktuelle Schritt/die aktuellen Schritte werden auf dem LCD-Bildschirm angezeigt.

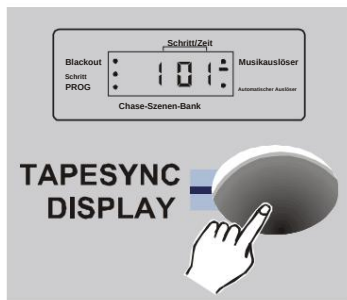


4. Mit den Tasten Bank Up/Bank Down wählen wir die Position aus, an der **Informationen hinzugefügt werden** **UNSER** **Szene.**
sollen: Wenn Sie eine Szene zwischen den Schritten 003 und 004 hinzufügen möchten, positionieren Sie sich auf den Schritten 003.



5. Drücken Sie die MIDI/Rec-Taste. Auf dem LCD-Bildschirm sehen wir, dass wir nur die Bänke ändern können

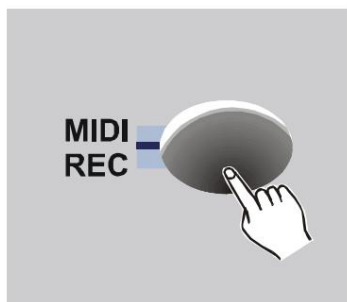
Info: Daten auf dem Bildschirm anzeigen LCD.



6. Durch Drücken der Tap/Display-Taste können wir auf Scenes + Bank für unseren Chaser zugreifen.

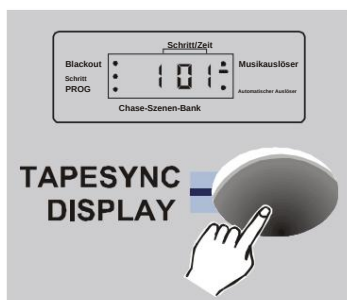
Erinnerung:

Verwendung der Tap/Display-Button-Möglichkeit um die Visualisierung von Banken umzukehren oder Pas/Schritte.



7. Drücken Sie die MidiRec-Taste, die Konsolen-LEDs blinken dreimal. Ihre Szene wird in ihren Chaser kopiert.

2.3.3 Einen Schritt aus einem Chaser löschen



1. Programmiermodus aktivieren (die PROG-LED blinkt).
2. Wählen Sie den Chaser mit seiner Schaltfläche aus wo Sie einen Schritt/Schritt löschen möchten.
3. Drücken Sie die Tap/Display-Taste, es wird angezeigt
Auf dem LCD-Bildschirm wird die Anzahl der Pas/Schritte angezeigt.
4. Wählen Sie mit den Tasten Bank Up/Bank Down den/ die zu löschenden Schritt(e) aus.



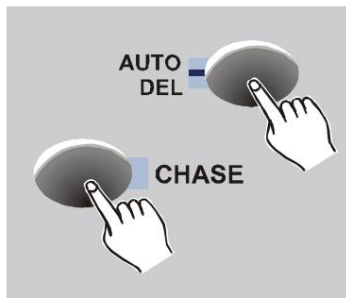
5. Drücken Sie die Auto/Del-Taste, die Konsolen-LEDs blinken dreimal = unser Pas/Steps ist gelöscht

2.3.4 Einen Chaser löschen



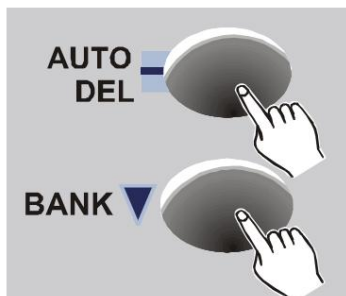
1. Programmiermodus aktivieren (die PROG-LED blinkt).

2. Wählen Sie mit der Taste die aus Chaser, der gelöscht wird.



3. Halten Sie die Auto/Del-Taste gedrückt und drücken Sie dann erneut die Chaser-Taste, um zu löschen. Die Konsolen-LEDs blinken dreimal = Ihr Konto ist gelöscht.

2.3.5 Alle Chaser löschen



1. Ihre Konsole muss ausgeschaltet sein.

2. Halten Sie gleichzeitig den Druck aufrecht Auto/Entf + Bank ABWÄRTS ∇ Tasten.

3. Dann aufleuchten Dort Konsole .

Alle Chaser werden gelöscht!!!

2.4 Eine Szene aufrufen

2.4.1 Aufruf einer Szene im manuellen Modus

1. Nach dem Einschalten der Konsole wird automatisch der manuelle Modus aktiviert ausgewählt.
2. Alle diese Informationen (Musik/Manuell/Auto) sind daneben sichtbar des LCD-Bildschirms, Anzeige-LEDs.
3. Wählen Sie mit den Tasten Bank Up/Bank Down die gewünschte Bank aus gewählt, unsere Szene zu nennen.



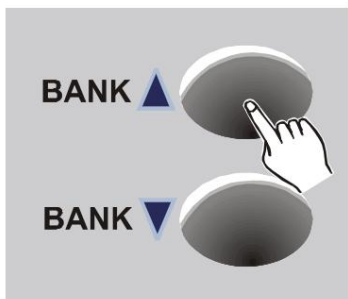
4. Drücken Sie (ein Mal) die Taste auf dem Szene zum Bearbeiten.

2.4.2 Auto-LED-Modus

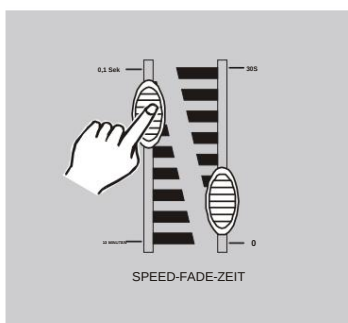
Diese Funktion ermöglicht uns ein automatisches Scrollen unserer Bank aus Szenen, in denen Chaser.



1. Drücken Sie (ein Mal) die AutoDel-Taste, die Auto-LED leuchtet auf. Wir lassen Sie uns das Scrollen unserer Bank visualisieren dem LCD-Bildschirm



2. Wählen Sie mit den Tasten Bank Up/Bank die Bank aus, die sich im automatischen Scrollen befinden soll Runter.



3. Anschließend ist es möglich, in 3 Einstellungen einzugreifen:

Geschwindigkeit: Ändern Sie die Scrollzeit mit dem Speed-Fader (Min. Zeit 0,10 Sekunden / Max. Zeit 10 Minuten).

Fade Time: Ändern Sie die FadeTime-Zeit (Min. Zeit 0,00 Sekunden / Max. Zeit 23,0 Sekunden).

Tap/Sync Display: Mit dieser Funktion können Sie sehr schnell eine bestimmte Scrollzeit zuweisen. Noch im aktivierten Auto-Modus drücken Sie die TapDisplay-Taste zweimal (+ oder – schnell). Die zwischen den beiden Drücken zugewiesene Zeit ist unsere Scrollzeit (maximale Zeit zwischen jedem Schritt/Schritt 10 Minuten).



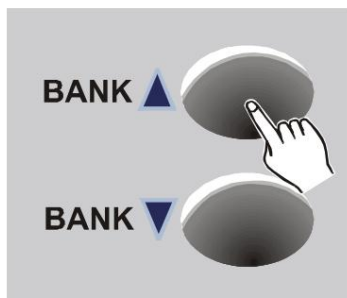
- Um den Auto-Modus zu deaktivieren, drücken Sie die Taste AutoEntf-Schaltfläche.

2.4.3 Musikmodus



- Drücken Sie (einmal) die MusicBankCopy-Taste, die Musik-LED leuchtet auf. Zu Ihrer Information: Es ist möglich, das integrierte Mikrofon zu verwenden (befindet sich zwischen den Fixtures 1- und 7-Tasten).

Lassen Sie uns das Scrollen unserer Bank visualisieren dem LCD-Bildschirm.



- Wählen Sie mit den Tasten Bank Up/Bank die Bank aus, die im Musik-Scrolling angezeigt werden soll. Runter. DER Scrollen se automatisch zum Rhythmus der Musik.



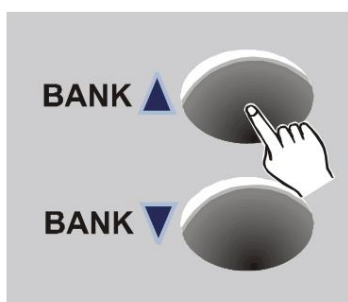
- Um den Musikmodus zu deaktivieren, drücken Sie die MusicBankCopy-Taste.

2.5 Einen Chaser anrufen

Die Programmierung der Chaser ist zwingend erforderlich, um mit dem automatischen/manuellen/musikalischen Modus arbeiten zu können.

2.5.1 Einen Chaser im manuellen Modus aufrufen

1. Nach dem Einschalten der Konsole wird automatisch der manuelle Modus aktiviert ausgewählt.
2. Wählen Sie mit den Chase-Tasten 1 bis 6 einen Chaser aus. Die LED auf dem Der ausgewählte Chaser leuchtet und blinkt.
3. Wählen Sie die Geschwindigkeit + FideTime mithilfe der Fader (idealerweise stellen Sie den ¹ Speed-Fader auf 0 % nach OBEN und den FadeTime-Fader auf 0 % nach UNTEN) oder verwenden Sie die Scrollzeit der TapDisplay-Taste.

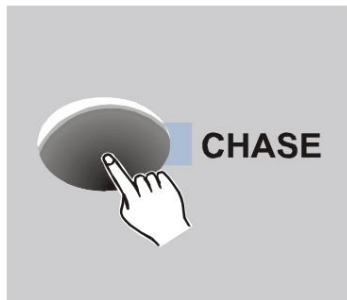


4. Mit den Bank-Up/Bank-Down-Tasten ist es möglich, die Bänke auszuwählen, die verwendet werden sollen scrollen in unserem Chaser.

2.5.2 Automatischer LED-Modus für Chaser

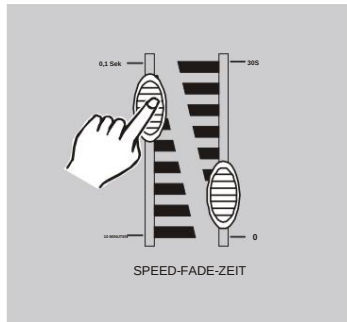


1. Drücken Sie (ein Mal) die AutoDel-Taste, die Auto-LED leuchtet auf. Wir Lassen Sie uns das Scrollen unserer verschiedenen visualisieren Szenen + Bank auf dem LCD-Bildschirm.



2. Wählen Sie den Chaser zum Scrollen aus mit den Chaser-Tasten 1 bis 6. A

Chaser-Druck aktiviert, 2 Chaser-Drucke deaktiviert.



3. Es ist jederzeit möglich, über die TapDisplay-Taste (siehe Schritt 2.4.2) auf die Einstellungen für Geschwindigkeit + FadeTime oder 1 genaue Scrollzeit einzugreifen.

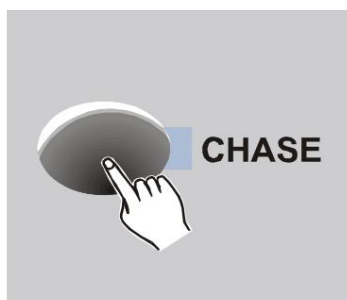
Erinnerung:

Es ist möglich, mehrere Chaser gleichzeitig zu aktivieren (LED leuchtet), wobei der Chaser aktiviert wird (die Anzeige-LED blinkt).

2.5.3 Musikmodus für Chaser



1. Drücken Sie (einmal) die MusicBankCopy-Taste, die Musik-LED leuchtet auf. Zur Information: Möglichkeit der Verwendung des integrierten Mikrofons (befindet sich zwischen den Fixtures 1- und 7-Tasten). Lassen Sie uns das Scrollen unserer Bank visualisieren Der LCD-Bildschirm.



2. Wählen Sie einen Chaser mit aus Chaser-Tasten 1 bis 6. Ein Chaser-Druck aktiviert, 2 Chaser-Drucke deaktiviert. Das Scrollen unseres Chasers ist folgt automatisch dem Rhythmus der Musik.

3 Technische Eigenschaften

DC-Eingang.....	DC 9–12V, 1000mA min.
DMX-Ausgang	3-polig, XLR-Stecker
Maße	482 x 132 x 73 mm
Gewicht	2,5 kg

Informationen und Sicherheit:

Um das Risiko eines Stromschlags zu verringern, entfernen Sie niemals die Abdeckung des Geräts. Er
Im Inneren des Geräts befinden sich keine Teile, die Sie selbst austauschen können.

Überlassen Sie die Wartung nur qualifizierten Technikern. Der Pfeil in einem Dreieck warnt den Benutzer vor
Hochspannung ohne Isolierung im Gerät, die die Gefahr eines Stromschlags verursachen kann. Ein
Ausrufezeichen in einem Dreieck weist Sie darauf hin, dass im mit dem Gerät gelieferten Handbuch
Bedienungs- und Wartungsanweisungen vorhanden sind.

- Stellen Sie das Gerät über einen längeren Zeitraum in der Nähe von Wärmequellen wie Verstärkern, Projektoren usw. auf und verwenden Sie es. kann seine Leistung beeinträchtigen und sogar das Gerät beschädigen.
- Vermeiden Sie Stöße und Vibrationen beim Transport.
- Wenn das Gerät in einer Kabine oder einem Flightcase installiert ist, sorgen Sie immer für eine gute Belüftung, um die Ableitung der vom Gerät erzeugten Wärme zu verbessern.
- Um die Bildung von Kondenswasser im Inneren des Geräts zu verhindern, lassen Sie es sich an die Umgebungstemperatur anpassen, wenn Sie es nach dem Transport im Freien an einem warmen Ort aufstellen. Kondensation kann manchmal dazu führen, dass das Gerät nicht richtig funktioniert.
- Wählen Sie den Standort, an

dem Sie das Gerät aufstellen möchten, sorgfältig aus. Vermeiden Sie die Anwesenheit von
Wärmequellen. Vermeiden Sie Orte, die Vibrationen ausgesetzt sind, sowie staubige oder feuchte Orte.

- Um die Gefahr eines Stromschlags oder Feuers zu vermeiden, setzen Sie dieses Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus.
- Um die Gefahr eines Stromschlags zu vermeiden, entfernen Sie niemals die Abdeckung des Geräts. Wenn ein Problem auftritt, wenden Sie sich an Ihren Händler.
- Führen Sie niemals Metallgegenstände in das Gerät ein und verschütten Sie keine Flüssigkeiten. Es kann zu Stromschlägen oder Fehlfunktionen kommen.
- Elektrische Installationen dürfen nur von qualifiziertem Personal und in Übereinstimmung mit den in Ihrem Land geltenden elektrischen und mechanischen Sicherheitsvorschriften durchgeführt werden.

- Stellen Sie sicher, dass die Spannung der Stromquelle in der Region, in der Sie sich aufhalten, mit der auf der Rückseite des Geräts angegebenen Spannung übereinstimmt.
- Das Netzkabel muss immer in einwandfreiem Zustand sein. Schalten Sie das Gerät sofort aus, wenn das Kabel gequetscht oder beschädigt ist.
- Schließen Sie das Gerät nicht an einen Dimmschalter an.
- Verwenden Sie bei der Installation des Geräts immer geeignete und zertifizierte Kabel.
- Sollten schwerwiegende Betriebsprobleme auftreten, verwenden Sie das Gerät nicht mehr und wenden Sie sich umgehend an Ihren Händler.
- Verwenden Sie die Originalverpackung, wenn das Gerät transportiert werden muss.
- Aus Sicherheitsgründen ist es untersagt, Veränderungen am Gerät vorzunehmen



IMPORTER

B&K LUMITEC

2 rue Alfred Kastler
Zone Industrielle
67850 Herrlisheim - France

+33 (0) 3.88.96.80.90

+33 (0) 3.88.96.48.46

hello@bklumitec.com

www.bklumitec.com