

BEDIENUNGSANLEITUNG



Wireless DMX Receiver/Transmitter (ART3)

Version:

3.2.20

Datum:

23. Oktober 2010

Astera LED Technology GmbH

Address : Nahestrasse 68-70, 55593 Rüdesheim an der Nahe, Germany Tel.: +49(0)6536-355361 Email: sales@astera-led.com

1 Inhaltsverzeichnis

1 Inhaltsverzeichnis	2
2 Sicherheit	3
3 Erste Schritte	4
3.1 Einführung.....	4
3.2 Übersicht.....	5
3.3 Installation.....	6
3.4 LCD Display.....	6
3.5 Navigation.....	6
3.6 Radio PIN	6
4 Operationsmodi	7
4.1 DMX Transmitter.....	7
4.2 RC Transmitter	7
4.3 DMX Receiver.....	8
4.4 RC Receiver.....	9
4.5 Control Lamps.....	10
5 Setup	11
6 Technische Daten	14
7 Fehlerbehebung	15
8 Appendix	16
8.1 Appendix 1: DMX Tabelle für RC Transmitter Modus.....	16
8.2 Appendix 2: Anpassbare Programme.....	18
9 Entsorgung	20

2 Sicherheit



Lesen sie vor der ersten Inbetriebnahme diese Anleitung sorgfältig durch. Behalten sie die Bedienungsanleitung um später nachschlagen zu können oder sie anderen Personen zu geben.

Stellen sie sicher dass diese Bedienungsanleitung mitgereicht wird wenn sie das Gerät an andere Personen weitergeben.

Beachten sie dass diese Bedienungsanleitung nicht alle möglichen Gefahren und Umgebungen ansprechen kann. Bitte benützen sie das Gerät daher mit Vorsicht.



In Umgebungen in denen die Nutzung von Funkwellen oder Handystrahlen nicht erlaubt ist wie z.B. in Flugzeugen, Krankenhäusern etc darf dieses Produkt nicht angeschaltet werden.



Dieses Gerät darf nur von qualifiziertem Personal repariert werden.

Auf keinen Fall das Gehäuse selbst aufschrauben.



Dieses Gerät ist CE konform.

Es sendet auf dem 868 Mhz Band (s. Seite 19 für Details) Sollten sie das Gerät ausserhalb Deutschland, Österreich, Schweiz verwenden, beachten sie die lokalen Bestimmungen die dieses Gerät betreffen.

3 Erste Schritte

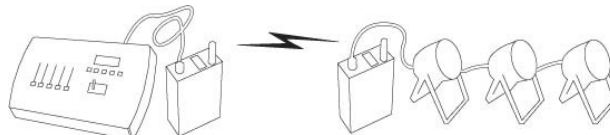
3.1 Einführung

Asteras ART3 ist ein DMX Funksender/Funkempfänger mit dem Astera Lampen und Lampen anderer Hersteller aus der Ferne mit einer DMX Steuerung gesteuert werden können.

Es gibt fünf Betriebsmodi:

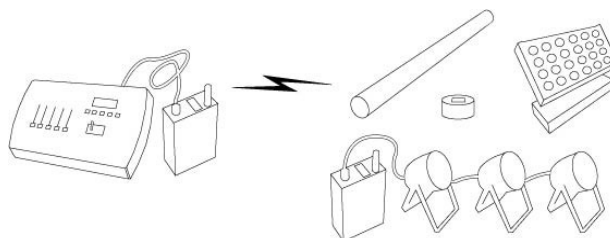
1. DMX Transmitter:

Sendet ein DMX universum das von allen kabellosen Lampen und ART3s empfangen wird die entsprechend eingestellt sind.



2. RC Transmitter:

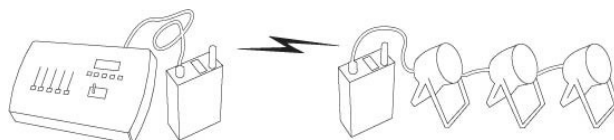
Der ART3 steuert kabellose Astera Leuchten genauso wie eine ARC2 Funkfernsteuerung aber die Parameter werden an einem DMX Kontrolltisch eingestellt. Es werden keine DMX Kanäle sondern das ARC2 Protokoll gesendet.



Der Vorteil dieses Modus ist das eine grössere Reichweite erreicht werden kann und dass Daten nur während Enderungen gesendet werden. Mit 20 DMX Kanälen kann ein Setup an Lampen gesteuert werden

3. DMX receiver:

Ein DMX Universum das von einem anderen ART3 gesendet wird kann empfangen werden.



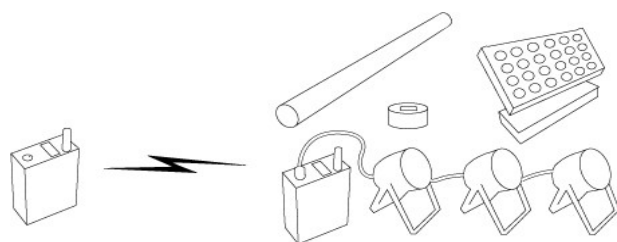
4. RC Receiver

Dieser Modus ist hilfreich um RGB-Lampen anderer Hersteller mit der ARC2 zu steuern. Bis zu 32 RGB Leuchten können an den DMX output angeschlossen werden und individuell angesteuert werden. Der ART3 gibt alle Funktionen die mit der ARC2 eingestellt werden können an die Leuchten weiter.



5. Control Lamps

Der ART3 kann als einfache Funkfernsteuerung eingesetzt werden sollte keine ARC2 verfügbar sein.

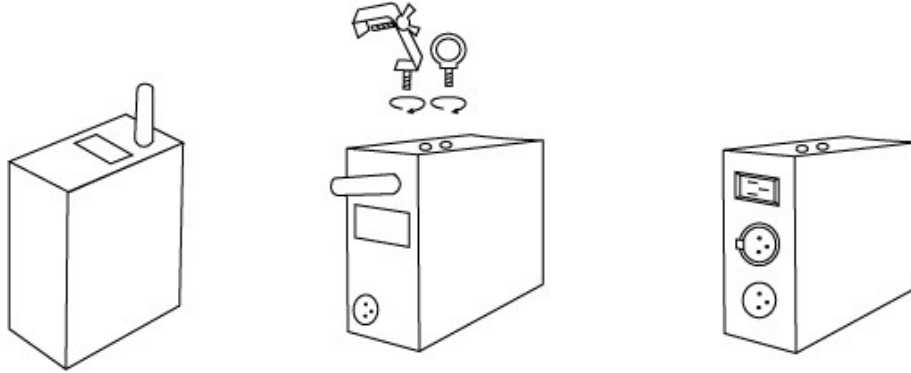


3.2 Übersicht



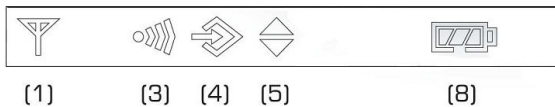
Farbe	Bedeutung	Betrifft XLR
rot	Bereit zu Senden	INPUT
rot, blinkend	Sendet	INPUT
grün	Bereit zu Empfangen	OUTPUT
grün, blinkend	Empfängt	OUTPUT

3.3 Installation



Der ART3 kann gelegt, gestellt oder mit Hilfe der M8 Buchsen aufgehängt werden.

3.4 LCD Display



Definition der Symbole:

- [1] - Empfängt
- [3] - Sendet
- [4] – Einstellungen werden aufgezeichnet
- [5] – Synchronisation zwischen Geräten aktiviert
- [8] – Batterieanzeige (falls vorhanden)

3.5 Navigation

Mit den + und – Tasten wird durch das Menü navigiert. Enter bestätigt eine Auswahl oder bewegt eine Menüebene tiefer. Back bricht eine Auswahl ab oder geht eine Ebene höher.

In der obersten Menüebene kann zwischen den fünf Operationsmodi und dem Setup Menü ausgewählt werden.

3.6 Radio PIN

Der Radio Pin ermöglicht es mehreren Benutzern ihre Lampen zu bedienen, ohne andere Lampen zu beeinflussen. Der 4-stellige PIN kann beliebig festgesetzt werden und mit bestimmten Lampen verknüpft werden.

Um den Radio Pin zu aktivieren, wählen Sie einen Pin auf *Fernbedienungen und Lampe* und wählen Sie: „PAIR WITH LAMPS“

Obwohl bis zu fünf Paare ART3 und ARC2 in einem Raum benützt werden können ist wird nicht empfohlen sie zu nahe nebeneinander zu platzieren. Mindestens 1m Distanz sollte zwischen den sendenden Geräten eingeplant werden. Die Leistung wird von der Verfügbarkeit an Bandbreite beeinflusst.

4 Operationsmodi

Da es zahlreiche Einstellungen gibt wird empfohlen alle Einstellungen mit einem FACTORY RESET zurückzusetzen bevor der ART3 neu verwendet wird. Dies kann im SETUP Menü gemacht werden (Kapitel 5).

Wie bereits in Paragraph 3.1 auf Seite 4 angesprochen gibt es 5 Operationsmodi:

1. **DMX transmitter**
2. **RC transmitter**
3. **DMX receiver**
4. **RC receiver**
5. **Control Lamps**

Um in einen anderen Operationsmodus zu wechseln, in der obersten Menüebene mit den + und – Tasten den gewünschten Modus auswählen und mit Enter besätigen.

4.1 DMX Transmitter

Einfach DMX TRANSMITTER auswählen um diesen Modus zu starten. Nach einem Factory Reset ist der ART3 bereits in diesem Modus.

Sobald die XLR Stecker ein DMX Signal empfangen fängt der ART3 an zu senden. Dies wird von einer rot blinkenden Diode angezeigt. Sobald das DMX Signal verlorenght endet die Übertragung.

Die DMX Daten werden verschlüsselt um auf die Bandbreite der Funkübertragung zu passen. Deshalb richtet sich die Bildfrequenz nach der Anzahl von Änderungen des DMX Protokolls zwischen den einzelnen Bildern. Bei einer guten Verbindung liegt die Wiederholfrequenz bei mindestens 10Hz, normalerweise liegt sie bei 20Hz – 40Hz.

4.2 RC Transmitter

Um diesen Modus zu starten RC TRANSMITTER wählen und mit Enter bestätigen.

Dieser Modus bietet einige Vorteile gegenüber dem DMX Transmitter Modus und sollte daher vorgezogen werden. Die Einstellung dieses Modus braucht etwas länger jedoch bieten sich folgende Vorteile:

1. Verbesserte Reichweite
2. Ein grosser Aufbau von Lampen kann mit nur 20 DMX Kanälen gesteuert werden.
3. Lampen können einfach eingerichtet werden ohne ihnen Kanäle zuzuweisen.
4. Weniger Programmierung ist nötig um eine Abwechslungsreiche Lichtshow aufzubauen.

Wenn RC Transmitter Modus eingestellt ist können ART3 Transmitter zusammen mit kabellosen Astera Leuchten gesteuert werden.

Zwei Werte können im RC Transmitter Modus eingestellt werden:

RC DMX Address

Bestimmt die Input DMX-Adresse (0-511)

DMX Tab

Drei DMX Tabellen können eingestellt werden um die Lampen zu kontrollieren. Jede von ihnen hat eine voreingestellte Zusammenstellung von DMX Kanälen mit speziellen Effekten. Eine Tabelle die die DMX Kanäle für jede DMX Tabelle zeigt befindet sich in Appendix 1.

Die DMX Tabellen NORMAL und EXTENDED besitzen die gleichen Möglichkeiten wie die ARC2 Funkfernsteuerung ausser dass die Werte direkt an der DMX Steuerung eingestellt werden können. Die DMX Tabelle SIMPLE RGB bietet die Möglichkeit die Farben aller Leuchten in Reichweite gleichzeitig zu verändern.

4.3 DMX Receiver

Um diesen Modus zu starten DMX RECEIVER wählen und mit Enter bestätigen.

Sobald ein kabelloses DMX Signal von der Antenne empfangen wird beginnt die Statusdiode grün zu blinken und die XLR Buchse sendet Daten. Geht das Signal verloren stoppt die Übertragung.

DMX Failure:

Im DMX RECEIVER Modus kann zusätzlich eingestellt werden was geschieht wenn das DMX Signal unterbrochen wird und der ART3 keine DMX Daten empfängt.

Vier Werte können eingestellt werden:

- | | |
|-------------------------|---|
| Hold: | Sollte der DMX Empfang unterbrochen werden bleibt der Output unverändert und die letzte Sequenz wird angezeigt. |
| Emergency Light: | Sollte der DMX Empfang unterbrochen werden wird weisses Licht angezeigt |
| Blackout: | Sollte der DMX Empfang unterbrochen werden gehen alle Lampen aus. |
| Auto Program: | Sollte der DMX Empfang unterbrochen werden zeigt der AR3 eines der 20 Vorprogrammierten Programme an. |

4.4 RC Receiver

Um diesen Modus zu starten RC RECEIVER wählen und mit Enter bestätigen.

Mit diesem Modus können RGB Lampen anderer Hersteller in einen Aufbau von Astera Leuchten integriert und mit der ARC2 Funkfernsteuerung kontrolliert werden. Bis zu 32 angeschlossene RGB Leuchten können individuell gesteuert werden. Allerdings muss im ART3 die Anzahl von angeschlossenen Pixeln eingestellt werden um die Programme korrekt abzuspielen. Dafür muss der AUTO-PIXEL Wert eingestellt werden.

Ausserdem können die angeschlossenen Leuchten direkt von dem ART3 ohne ARC2 gesteuert werden. Dafür können einige andere Werte im RC Receiver Modus verändert werden.

Local Group	Weisst die Lampen einer von vier Gruppen zu
Local Set Number	Weisst die Lampen einem von 256 möglichen Sets zu
Program	Spielt eines von 20 vorprogrammierten Programmen ab (Dabei können Farben, Helligkeit, Geschwindigkeit, Fade etc eingestellt werden)
Intensity	Verändert die Helligkeit der Leuchten
Power Scheme	Drei verschiedene Energieschemata können eingestellt werden um die Lampen möglichst hell, normal oder möglichst lange zu betreiben.
Speed	Stellt die Geschwindigkeit mit der ein Programm abgespielt wird ein.
Fade	Ändert die Übergänge zwischen den verschiedenen Stufen eines Programms.
Direction	Ändert die Richtung eines Programms und stellt ein ob es sich endlos wiederholen oder nur einmal ablaufen soll.
Strobo Speed	Startet den Stroboskop Effekt und definiert dessen Frequenz
Random Mode	Wechselt in den Zufalls-Modus in dem Programme verändert dargestellt werden.
Random Fade	Definiert den Zufalls-Fade.
Random Speed	Definiert die Zufalls-Geschwindigkeit.
Groups	Definiert über wie viele Gruppen sich ein Programm stretcht (Normalerweise wird dies vom ART3 automatisch bestimmt).
Offset	Definiert wo die Lokale Gruppe (Local Group) beginnt. (Normalerweise wird dies vom ART3 automatisch bestimmt).
Chain Size	Erstellt eine Reihe bei denen sich Programme über mehrere Leuchten ziehen.
Position in Chain	Weisst allen angeschlossenen Leuchten eine Position in der Reihe zu.
Set Size	Erstellt ein Set und bestimmt wie viele Leuchten es enthält.
Position in Set	Definiert welche Position eine Leuchte im Set einnimmt.
Color 1	Ändert die erste Farbe mit der Programme abgespielt werden.
Color 2	Ändert die zweite Farbe mit der Programme abgespielt werden.
Color 3	Ändert die dritte Farbe mit der Programme abgespielt werden.
Color 4	Ändert die vierte Farbe mit der Programme abgespielt werden.

4.5 Control Lamps

Um diesen Modus zu starten CONTROL LAMPS wählen und mit Enter bestätigen.

Der ART3 kann als Fernbedienung eingesetzt werden um die Funktionen der ARC2 auszuführen. Zwar ist die ARC2 Funkfernsteuerung kompakter und hat ein besseres Eingabefeld, jedoch können mit der CONTROL LAMPS Funktion fast alle Funktionen gestartet werden wenn keine ARC2 verfügbar ist.

Target Lamps	Bietet die Möglichkeit eine Auswahl von Leuchten in Reichweite anzusteuern. Die Leuchten können nach Modell, Seriennummer, Gruppe, Set Nummer oder drücken ihrer an/aus Taste gewählt werden.
Program	Spielt eines von 20 vorprogrammierten Programmen ab (Dabei können Farben, Helligkeit, Geschwindigkeit, Fade etc eingestellt werden)
Intensity	Verändert die Helligkeit der Leuchten
Power Scheme	Drei verschiedene Energieschemata können eingestellt werden um die Lampen möglichst hell, normal oder möglichst lange zu betreiben.
Speed	Stellt die Geschwindigkeit mit der ein Programm abgespielt wird ein.
Fade	Ändert die Übergänge zwischen den verschiedenen Stufen eines Programms.
Direction	Ändert die Richtung eines Programms und stellt ein ob es sich endlos wiederholen oder nur einmal ablaufen soll.
Strobo Speed	Startet den Stroboskop Effekt und definiert dessen Frequenz
Random Mode	Wechselt in den Zufalls-Modus in dem Programme verändert dargestellt werden.
Random Fade	Definiert den Zufalls-Fade.
Random Speed	Definiert die Zufalls-Geschwindigkeit.
Color 1	Ändert die erste Farbe mit der Programme abgespielt werden.
Color 2	Ändert die zweite Farbe mit der Programme abgespielt werden.
Color 3	Ändert die dritte Farbe mit der Programme abgespielt werden.
Color 4	Ändert die vierte Farbe mit der Programme abgespielt werden.

5 Setup

Das Setup Menü bietet Einstellungen die vor oder nach einer Veranstaltung geändert werden können wie zum Beispiel auf Fabrikeinstellungen zurücksetzen, Farben Kalibrieren, Gruppen bilden oder Tastensperren setzen.

Um ins SETUP menü zu gelangen in der obersten Navigationsebene Plus oder Minus Knop drücken bis SETUP erscheint und mit Enter bestätigen.

Sollte SETUP nicht durch Drücken der Plus und Minus Knöpfe nicht erscheinen, könnte die KEYLOCK Tastensperre aktiviert sein.

Create a Set: Sets sind vergleichbar mit Gruppen und können verwendet werden um mehrere Lampen zu kombinieren um sie gleichzeitig anzusteuern und sie anzuordnen um Effekte über mehrere Geräte zu dehnen. Bis zu 256 Sets können programmiert und mit dem Target Lamps button aufgerufen werden. Ein Set kann ausserdem für eine einzelne Lampe vergeben werden um diese schnell aufrufen zu können.

Create a Chain: Verkettete Lampen dehnen ihre Effekte über mehrere Geräte. Beispielsweise laufen beim FLAG RUNNING Programm Pixel bis zum Ende eines AL6, dann laufen sie auf dem nächsten verketteten AL6 weiter. Um einen gleichmässigen Ablauf der verketteten Lampen zu gewährleisten müssen den Lampen korrekte Positionen in der Kette zugewiesen werden.

DMX Setup: Ändert die DMX Einstellungen des ART3

DMX Address: Stellt die DMX Adresse ein

DMX Pixels: **All pixels:** Jeder Pixel kann individuell mit DMX gesteuert werden.

Reduced Pixels: Pixel werden kombiniert um eine einfachere Kontrolle zu gewähren. Je nach Gerät wird eine unterschiedliche Anzahl Pixel ausgewählt.

One Pixel: Das Gerät kann mit nur 3 DMX Kanälen gesteuert werden. Alle Pixel werden zu einem Pixel kombiniert.

DMX Tab: Mehrere verschiedene DMX Tabellen Modi können ausgewählt werden.

RGB S RGB S..: Für jeden Pixel gibt es 3 Kanäle (RGB) und 1 Kanal für Stroboskop.

RGB RGB S S..: Nach allen RGB Kanälen kommen alle Stroboskop Kanäle.

Effect Mode Fix: Die 4 Benutzerfarben (C1-C4) werden von einem Kanal pro Farbe gesteuert.

Effect Mode RGB: Die 4 Benutzerfarben (C1-C4) werden von jeweils drei Kanälen (RGB) gesteuert.

Strobe:

- Single:** Ein DMX Kanal wird für die Kontrolle des Stroboskop Effekts bereitgestellt und alle Pixel blinken im gleichen Stroboskopeffekt werden. Bei dieser Einstellung darf DMX Tab nicht auf RGB S RGB S sein.
- Multiple:** Für jeden Pixel kann der Stroboskopeffekt einzeln eingestellt sein.
- Off:** Stroboskop ist global ausgeschaltet.

DMX Failure: Legt das Verhalten der Lampen im Falle einer Unterbrechung des DMX Signals fest.

Hold: Lichtdarstellung bleibt unverändert, die letzte DMX Frame wird dargestellt.

Emergency Light: Fällt der DMX Empfang aus wird weisses Licht dargestellt.

Blackout: Fällt der DMX Empfang aus gehen alle angeschlossenen Lampen aus.

Remote Setup: Normalerweise werden alle Einstellungen, wie das Ändern der DMX Adresse, Ketten Einstellungen etc. direkt an der Lampe eingestellt. Das kann manchmal unpraktisch sein, wenn mehrere Lampen gleichzeitig mit den gleichen Einstellungen versehen werden sollen, oder die Lampe kein LCD Display besitzt.

Remote Group Ordnet Lampen oder Set einer der vier Gruppen zu. Wenn nicht programmiert, werden alle Lampen der Gruppe 1 zugeordnet.

Input Select Wenn eine Lampe mehrere Input Signale empfängt (die Lampe ist zum Beispiel mit einem DMX Kabel verbunden, soll aber von der ARC2 angesteuert werden), kann das bevorzugte Eingangssignal fest gelegt werden:

XLR DMX Für Kabel DMX Signal

Wireless DMX Für Funk DMX Signal

Remote Control Für Funk ARC2 Signal

Standalone Erhält das letzte Eingangssignal, bis eine andere Eingangsquelle gewählt wird.

Auto Wählt automatisch eine Eingangsquelle

AC Failure **Emergency Light:** Falls kein Stromeingang erkannt wird, schaltet die Lampe auf weißes Licht um.

No Action: Es wird keine Maßnahme getroffen

Blackout: Die Lampe schaltet auf schwarz um.

Manual White Calibration:

Sie können die automatische Weiß Kalibrierung einschalten, oder das Rot, Grün und Blau Level aus denen Weisse Farbe gemischt wird einstellen.

Radio Pin:

Der Radio Pin ermöglicht es mehreren Benutzern ihre Lampen zu bedienen, ohne andere Lampen zu beeinflussen. Der 4-stellige PIN kann beliebig festgesetzt werden und mit bestimmten Lampen verknüpft werden. Um den Radio Pin zu aktivieren, wählen Sie einen Pin auf Fernbedienungen und Lampe und wählen Sie: „PAIR WITH LAMPS“

Factory Reset:

Wenn sie „THIS REMOTE“ wählen werden alle Einstellungen von ART3 oder einzelnen Leuchten auf die Werkeinstellungen zurückgesetzt. Wählen sie „THIS TRANSMITTER“ um den ART3 zurückzusetzen. Wenn sie „LAMPS“ wählen werden Sie dazu aufgefordert, die einzelnen Lampen, die Sie zurücksetzen möchten zu drücken.

6 Technische Daten

Umgebung

Temperatur (Betrieb)	5°C – 40°C
Temperatur (Lagerung)	-25°C – 55°C
Höhe	Bis zu 2000m über Meeresspiegel
Umgebung	Innen
Stromversorgung	110-240V, 50-60Hz AC

Funkfrequenz

Funkreichweite	50m bis zu 300m
Frequenz	868.000 MHz – 869.750 MHz



WARNUNG

Der Benutzer muss dafür sorgen, dass die Verwendung von funkgesteuerten Geräten am Einsatzort erlaubt ist. Ansonsten kann erheblicher Schaden, oder Gefahr entstehen.

7 Fehlerbehebung

Problem	Fehlerquelle	Lösung
Geräte sind nichtmehr synchron.	Bei einer Änderung der Geschwindigkeit im "SPEED" menu kann ein leichte Synchronisationsverzerrung auftreten. Nach einigen Stunden Betrieb tritt ebenfalls eine leichte Desynchronisation auf.	Drücken der SEND Taste, oder Programmwechsel.
Geräte verhalten sich nicht korrekt.	Aufgrund der Vielzahl an Einstellungen, kann man als Benutzer nicht immer das exakte Verhalten der Geräte vorhersagen, falls die Einstellungen schon eine Weile zurückliegen.	Factory Reset bei Lampen und Fernbedienung vornehmen.
Bei einer oder mehreren Lampen läuft nicht das korrekte Programm, obwohl es vorher eingestellt wurde.	Wenn ein Gerät einzeln aufgebaut wird, nachdem das ganze Beleuchtungssystem schon aufgebaut und programmiert wurde, wird diese nicht korrekt funktionieren.	Drücken sie die SEND Taste auf der Fernsteuerung, um die Lampe zu updaten.
Eine Lampe blinkt in Blau, oder einer anderen Farbe und nicht keine Befehle an.	Die Lampe könnte sich im BLUE MODE befinden.	Halten sie die POWER Taste an der Lampe gedrückt, bis das Blinken stoppt. Alternative kann auch ein Factory Reset durchgeführt werden.
Eine oder mehrere Geräte reagiert nicht auf die Fernsteuerung.	Möglicherweise steuern sie die falschen Geräte an.	Prüfen Sie die "TARGET LAMPS" Einstellugn und wählen Sie das Set in welchem Sie die gewünschten Geräte gespeichert haben, oder stellen Sie sicher, dass Sie alle vier Sets ansprechen, um alle Lampen Gleichzeitig zu steuern.
Ein ART3 befindet sich im DMX TRANSMITTER Modus und sendet Daten und ein ART3 ist als DMX RECEIVER eigestellt aber empfängt keine Daten.	Die zwei ART3s haben unterschiedliche Radio Pins und korrespondieren nicht miteinander.	Bei beiden Geräten im SETUP Menü den Menüpunkt RADIO PIN auswählen und die selbe Pin Nummer auswählen.

8 Appendix

8.1 Appendix 1: DMX Tabelle für RC Transmitter Modus

SIMPLE RGB	1, 2, 3	Farbe aller Lampen in Guppe 1
	4, 5, 6	Farbe aller Lampen in Guppe 2
	7, 8, 9	Farbe aller Lampen in Guppe 3
	10, 11, 12	Farbe aller Lampen in Guppe 4
NORMAL	1	Dimmer
	2	Stroboskop
	3	Programm
	4	Geschwindigkeit
	5	Fade
	6	Richtung: 0..63 loop+fw, 64..127: fw, 128..190: rew, 191..255: loop+rew
	7	Senden an Gruppen
	8	Sende-Modus: 00..10 senden, 11..245: nicht senden 246..255: alle parameter senden
	9, 10, 11	C1 (Farbkanal 1)
	12, 13, 14	C2 (Farbkanal 2)
	15, 16, 17	C3 (Farbkanal 3)
	18, 19, 20	C4 (Farbkanal 4)
EXTENDED	1	Dimmer
	2	Stroboskop
	3	Programm
	4	Geschwindigkeit
	5	Fade
	6	Richtung: 0..63 loop+fw, 64..127: fw, 128..190: rew, 191..255: loop+rew
	7	Senden an Gruppen
	8	Sende-Modus: 00..10 senden, 11..245: nicht senden 246..255: alle parameter senden

	9, 10, 11	C1 (Farbkanal 1)
	12, 13, 14	C2 (Farbkanal 2)
	15, 16, 17	C3 (Farbkanal 3)
	18, 19, 20	C4 (Farbkanal 4)
	21	Set-Adresse: Wenn > 0 können keine Gruppen ausgewählt werden.

8.2 Appendix 2: Anpassbare Programme

<i>Name</i>	<i>Lichteffekt</i>	<i>Verwendete Farben</i>
ONE COLOR STATIC	Alle Pixel haben die selbe Farbe	C1
TWO COLOR STATIC	Ähnlich zu ONE COLOR STATIC,	C1 C2
THREE COLOR STATIC	allerdings zeigen nicht alle Pixel die	C1 C2 C3
FOUR COLOR STATIC	gleiche Farbe, sondern sind in 2, 3 oder 4 Teile aufgeteilt.	C1 C2 C3 C4
ONE COLOR FADE	Alle Pixel zeigen die gleiche Farbe, aber diese wechseln zwischen den vier USER COLOURS	C1 C2 C3 C4
TWO COLOR FADE	Ähnlich zu ONE COLOR FADE ,	C1 C2 C3 C4
THREE COLOR FADE	allerdings zeigen nicht alle Pixel die	C1 C2 C3 C4
FOUR COLOR FADE	selbe Farbe, sondern sind in 2, 3, oder 4 Teile aufgeteilt.	C1 C2 C3 C4
SIMPLE RUNNING	Alle Pixel bis auf einen zeigen die Farbe C1. Der Pixel in der Farbe C2 „wandert“ langsam voran.	C1 C2
DOUBLE RUNNING	Ähnlich zu SIMPLE RUNNING, allerdings „wandern“ 2 Pixel anstelle von nur einem.	C1 C2
TWO COL RUNNING	Ähnlich zu DOUBLE RUNNING , allerdings haben die beiden Pixel unterschiedliche Farben.	C1 C2 C3
FLAG RUNNING	Eine „Flagge“ die aus drei Pixeln besteht „wandert“ über den Hintergrund	C1 C2 C3 C4
DOUBLE FLAG RUNNING	Ähnlich zu FLAG RUNNING , aber 2 „Flaggen“ „wandern“ in entgegengesetzter Richtung über den Hintergrund	C1 C2 C3 C4
SPIRAL 4 COLORS	Die Farben aller Pixel wechselt Pixel fuer Pixel von einer Farben zur nächsten. Wenn die Geometrie der Lampe es zulässt, ist die Richtung Ringförmig	C1 C2 C3 C4
SPIRAL 2 COLORS	Ähnlich zu SPIRAL 4 COLORS , aber die Bewegung startet an beiden Enden und läuft wieder zurück, sobald alle Pixel einmal gewechselt haben.	C1 C2
RAINBOW	Ein wandernder Regenbogen wird auf der Lampe dargestellt.	none
FIRE	Ein blinkender Feuerähnlicher Effekt wird erzeugt. C1 ist die Hintergrundfarbe und zufällig gewählte Pixel blinken und flackern in der Farbe C2.	C1 C2

Name	Lichteffekt	Verwendete Farben
ROTOR	Die ROTOR Programme sind den FADE Programmen sehr ähnlich, aber falls die Lampen turmähnlich angeordnet sind kann ein sich bewegender Rotor gesehen werden.	C1 C2 C3 C4
ROTOR SPLIT 2	Ähnlich zu ROTOR, aber zwei Rotoren werden gebildet.	C1 C2 C3 C4
ROTOR SPLIT 4	Ähnlich zu ROTOR, aber vier Rotoren werden gebildet.	C1 C2 C3 C4

9 Entsorgung

Halten Sie sich an die lokalen Richtlinien und Regulationen für die Entsorgung.



VERPACKUNG:

Dieses Gerät wurde in Schutzverpackung geliefert.
Diese Verpackung kann recycelt werden.



GERÄT:

Werfen Sie das Gerät nach Ende der Laufzeit nicht einfach in den Müll. Entsorgen Sie es nach den Richtlinien zur Entsorgung von elektronischen Altgeräten, um die Natur nicht zusätzlich zu belasten.



BATTERIEN:

Werfen Sie leere Batterien nicht in den Müll.
Bringen Sie sie zu einer Annahmestelle für gebrauchte Batterien.

This instruction manual is part of the device and persons operating the device must have access to it at any time. Safety precautions mentioned in the instruction manual have to be observed. If the device is being sold, this instruction manual has to be included.

Translations

If the device is being sold, this instruction manual has to be translated into the national language of the destination country.

If discrepancies occur in the translated text, the original instruction manual has to be used to solve them for the manufacturer has to be contacted.

©2010, Astera LED Technology GmbH
All rights reserved
Rüdesheim an der Nahe, Germany