

Stage Animation Machine



Please read this user manual carefully before using the unit for the first time to help you learn how to use it more quickly!

I. Warm Tips

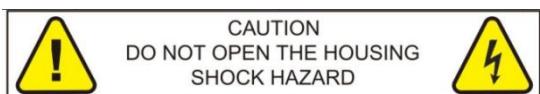
Thank you for choosing our company's products. We solemnly promise that each product has undergone strict quality control before being released to the market to ensure optimum performance. After receiving the product, please carefully open the package and check all the contents and spare parts to ensure that the product has not been damaged in transit and is intact. If you find any damage or missing items, please contact us in good time and we will deal with it as soon as possible.

Packing List

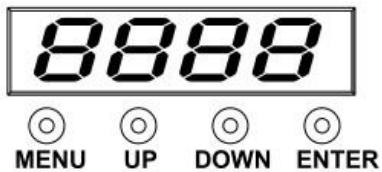
Fixture	1PCS
Power Cord	1PCS
User Manual	1PCS

II. Warning

- i. Before any installation or maintenance work on this lamp, please make sure that the power supply has been cut off.
- ii. Before using this lamp, please make sure that there are no flammable and explosive materials in the scene to avoid danger. At the same time, ensure that the working environment of the lamp is well ventilated and the temperature is suitable.
- iii. The light source of the lamp has strong energy. Do not shine the light source directly into the eyes to avoid eye injuries. The light source output window may become hot during operation. Do not touch it to avoid burns.
- iv. Please keep the lamp away from children and non-professionals.
- v. Do not shake the lamp at will when using it, and do not operate it roughly when installing or using it.
- vi. The distance between the lamp and the illuminated object must be more than 0.5 meters, and away from open flames.
- vii. Please use appropriate and safe wires to connect the lamp.



III. Menu Function Operation Instruction



Menu	Value	Description
ADDE	001-512	Address code setting, DMX Mode/slave mode
SHOW	SH-0	SHOW 0 All programs are played randomly
	SH- 1	SHOW 1 Line effect program play
	SH- 2	SHOW 2 Animation effect program play
	SH- 3	SHOW 3 Built-in text program play
	SH- 4	SHOW 4 Christmas pattern program play
	SH- 5	SHOW 5 Outdoor scene program play
	SH- 6	SHOW 6 Personalized programming program play
	SH-7	SHOW 7 Hand-painted graffiti program play
SPEED	SP 0-SP 9	SP 0-9 Program play speed from slow to fast
SOUND	S-ON	ON: Voice control is on, and the program is played in voice control mode (only SHOW 0, SHOW 1, SHOW 2, SHOW 4, and SHOW 5 support voice control)
	S-OFF	OFF: Voice control is off, and after voice control is off, the program is played in automatic mode
SENSE	SE 0-SE 9	SE 0-9 Voice control sensitivity from low to high

IV. DMX Chanel Table

Chanel	Value	Description
CH1	0-9	Light off
	10-255	Light on
	0-69	White-red-blue-pink-cyan-yellow-green (fixed color selection)

CH2	70-79	Overall color change (speed controlled by CH3)
	80-89	Pattern initial color (speed controlled by CH3)
	90-92	Colorful rainbow (speed controlled by CH3)
	93-110	2-segment color selection 4 value steps (speed controlled by CH3)
	111-131	3-segment color selection 4 value steps (speed controlled by CH3)
	132-149	4-segment color selection 4 value steps (speed controlled by CH3)
	150-182	8-segment color selection 4 value steps (speed controlled by CH3)
	183-218	16-segment color selection 4 value steps (speed controlled by CH3)
	219-253	32-segment color selection 4 value steps (speed controlled by CH3)
	254-255	Color gradient (speed controlled by CH3)
CH3	0-9	No color change
	10-127	Color forward, speed from slow to fast
	128-255	Color reverse, speed from slow to fast
CH4	0-24	Built-in static graphics group 1 (basic geometric pattern)
	25-49	Built-in static graphics group 2 (basic geometric pattern)
	50-74	Built-in static graphics group 3 (edge bright spot pattern)
	75-99	Built-in static graphics group 4 (dot pattern)
	100-124	Built-in static graphics group 5 (Christmas pattern)
	125-149	Animation group 1
	150-174	Animation group 2
	175-199	Animation group 3 (no effect)
	200-224	Animation group 4 (no effect)
	225-255	Animation group 5 (no effect)
CH5	0-255	Pattern selection (pattern grouping is controlled by CH4)
	0-1	No function

CH6	2-206	Built-in dynamic effect single selection, one effect for every 2 values (color CH2 control, CH2=0 default color, speed CH7 control)
	207-216	Line effect random play (color CH2 control, CH2=0 default color, speed CH7 control)
	217-226	Animation effect random play (color CH2 control, CH2=0 default color, speed CH7 control)
	227-236	Christmas effect random play (color CH2 control, CH2=0 default color, speed CH7 control)
	237-246	Outdoor effect random play (color CH2 control, CH2=0 default color, speed CH7 control)
	247-255	All effects random play (color CH2 control, CH2=0 default color, speed CH7 control)
CH7	0-1	System default speed
	2-255	Manual adjustment Built-in effect speed from slow to fast
CH8	0-255	Manual pattern size selection
CH9	0-15	Pattern size selection
	16-55	Speed selection from small to large
	56-95	Speed selection from large to small
	96-135	Size scaling speed selection
	136-175	Two-point irregular cycle scaling
	176-215	Three-point irregular cycle scaling
	216-255	Four-point irregular cycle scaling
CH10	0-127	Rotation angle selection
	128-191	Forward rotation speed selection
	192-255	Reverse rotation speed selection
CH11	0-127	Vertical flip position selection
	128-255	Vertical flip speed selection
CH12	0~127	Horizontal flip position selection
	128-255	Horizontal flip speed selection
CH13	0~127	Horizontal position selection
	128-255	Horizontal circular movement, speed from slow to fast
CH14	0-127	Vertical position selection

	128-255	Vertical circular movement, speed from slow to fast
CH15	0-1	No function
	2-255	Wave amplitude and speed adjustment (amplitude from small to large, speed from slow to fast, one gear for every 32 values, 8 gears in total)
CH16 (Only supports static images)	0-1	No function
	2-63	Manual gradual drawing 1
	64-127	Manual gradual drawing 2
	128-153	Automatic gradual drawing (clockwise from slow to fast)
	154-179	Automatic gradual drawing (counterclockwise from slow to fast)
	180-205	Automatic gradual drawing (increase first and then decrease - reverse direction)
	206-255	Automatic gradual drawing (increase first and then decrease - same direction)

V. Software Installation (Android APP/Apple APP)

(You need to grant the software permission to access Bluetooth and positioning, otherwise it will not work properly)

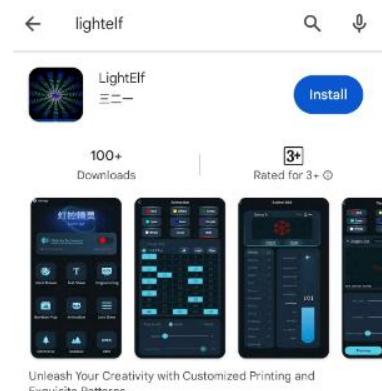
(1) Android APP

(install in one of the following two ways, choose one)

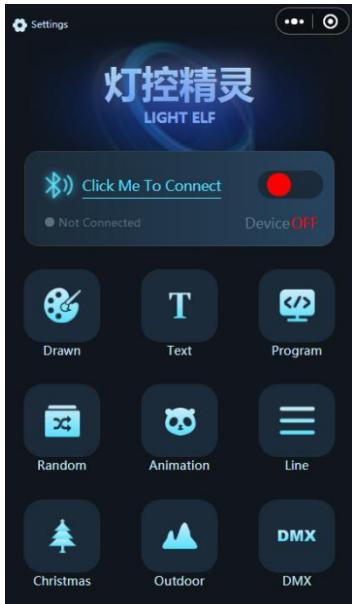
- ①Android APP download and installation address:<https://www.lanzouh.com/s/lightelf>
- ②Log in to Google Play Store and search for "LightElf" to install.

(2) Apple APP

Search for LightElf in Apple's official App Store and install it.

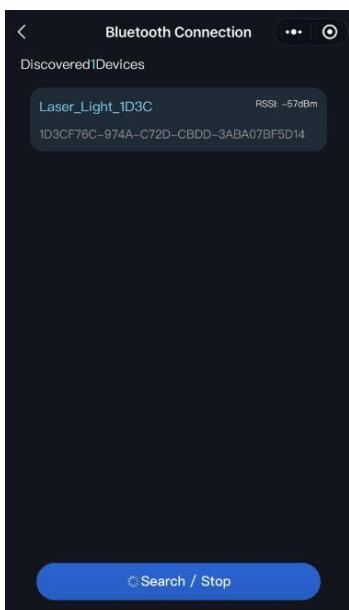


(3) The main interface after the software is successfully started is as shown on the right



VI. Connecting Devices

- i. Please connect the device to the power supply before use.
- ii. Open the software and click "Click Me To Connect" on the main interface.
- iii. Select Laser_Light_xxxx in the Bluetooth list.
- vi. Successfully connected to the device.



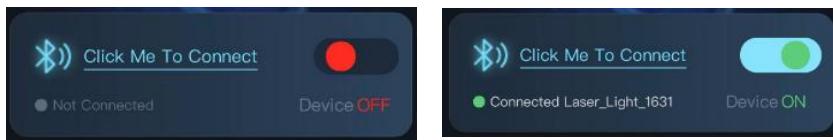
VII. Software Setup

- i. The device address code, display range and XY related parameters can be set.
- ii. The menu language of the software can be changed at the bottom.



VIII. Opening and Closing

- i. Click the switch button on the right side of the main interface, and the words "Device ON" will be displayed after it is turned on.
- ii. Click the switch button on the right side of the main interface, and the words "Device OFF" will be displayed after it is turned off.

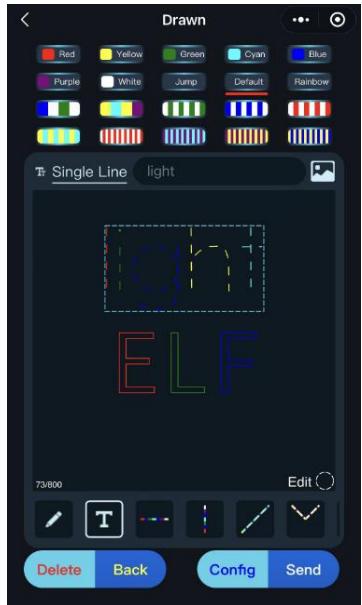


IX. Introduction To The Hand-Drawn Graffiti Function

Click the hand-drawn graffiti menu in the main interface to enter. Here you can control the display effect of the device by manually drawing patterns, entering text, uploading LOGO pictures or selecting built-in patterns.

A Color selection: The upper part of the interface is the color selection area. Click different color buttons to select the color of the laser drawing.

B Pattern drawing: The middle part of the interface is the pattern control area. In this area, you can do the following operations.



i. Manual Pattern Drawing

- ① Click the icon to switch to the manual pattern drawing function.
- ② Use your finger to draw the pattern you want in the middle large screen area.

ii. Text Input

- ① Click the icon to switch to the text input function.
- ② Enter text in the input box.
- ③ Use your finger to drag and drop in the middle of the screen.
- ④ You can also choose different fonts on the left side of the input box.

iii. Select a Built-In Pattern

- ① Slide the pattern list to view all built-in patterns.
- ② Click on the pattern and drag it in the middle of the screen with your finger.



iv. Use a Simple Logo With Clear Lines

- ① Click the icon and select a logo image.
- ② You can zoom and move the image to make the logo area fully displayed.
- ③ Click the "Recognize Pattern" button.

④ Click the OK button after the image is successfully recognized.

Note: The default stroke mode recognizes the edge lines of the pattern; In addition, there is a pattern skeleton extraction mode; users can switch modes by themselves to achieve the best effect.

v. Pattern Editing

- ① Select a pattern: Click the small edit circle  in the lower right corner of the middle area, then slide your finger on the drawn pattern to select it.
- ② Move The Pattern: Move your finger in the middle area, and the selected pattern will move with it.
- ③ Scale The Pattern: Use two fingers to slide relative to each other in the middle area, and the selected pattern will scale with it.
- ④ Change The Color: Click the button in the color selection area above, and the selected pattern will change color with it.
- ⑤ Delete The Pattern: When the pattern is selected, a delete button  will appear in the lower left corner, click it to delete the pattern.

Vi. Graphics Operation And Parameter Configuration

① The Clear and Back buttons can be used to clear the drawn pattern, and the pattern can be redrawn after clearing.

② Click the Configure button to configure the parameters, configure the size, rotation angle, flip, horizontal and vertical movement of the graphic, click the parameter to be configured on the left, slide up and down on the right to change the parameter value, and click the OK button to save the parameter.

③ After the pattern is drawn, click the Send button to display the pattern effect on the device.



X. Text Playback Function Introduction

Click the text playback menu in the main interface to enter. Here you can set the text display effect, which supports up to 100 characters.

The upper part is the color selection area. Click the corresponding button to select the color of the text. The middle part is the text setting area.

- ①Click on the left to select the font.
- ②The middle is the text input box.
- ③The number on the left of the text input box indicates the current text group.
- ④Click the "+" on the right side of the input box to add a text group,supports up to 4 groups.
- ⑤Click the playback time of the group to modify the time.
- ⑥After entering the text, click the preview button in the lower left corner, you can generate a preview effect in the middle of the screen.
- ⑦Click the send button to display the text effect on the device.

i. Four Configuration Parameters In The Following Part

- ①Text accuracy: Adjust the text display accuracy to achieve the best effect. Some models do not support this function.
- ②Text size: Adjust the text size to change the size of the text displayed on the device.
- ③Display viewing distance: Adjust the display area size (used for projection distance adjustment).
- ④Water flow speed: Adjust the water flow speed to change the speed at which the text moves from left to right. When set to 0, the text is stationary and does not move.

XI. Personalized Programming

Click on the personalized programming menu in the main interface to enter. By editing the pattern of each scene, the device will play in sequence according to the programmed scenes to meet your personalized needs. It can support up to 20 scene editing.

i. Scene Management

- ① Click the Add Scene button at the bottom of the page to add a new scene.
- ② Click the Delete icon on the left in the scene list to delete the scene.
- ③ Click the number on the right in the scene list to modify the duration of the scene.
- ④ Click the corresponding Edit button in the scene list to enter the scene editing page.



ii. Scene Editing

- ① Click the Select Graphics button at the top of the page to pop up a selection interface for various graphics, including 7 groups, including dynamic graphics. Click a graphic to see the effect of the graphic in real time on the device. Click the OK button to save the selection.



- ② You can also select a graphic by modifying the channel parameters below. Select a graphic group or graphic in the channel menu on the left, and slide up and down on the right slide to select.

- ③ In addition to graphic selection, you can also set different display effects. Just select the parameters on the left and slide up and down on the right slide to select.

XII. Built-In Program Playback

The system has hundreds of built-in lighting programs for you to choose from, and

you can play them by clicking without any editing. You can play all the built-in programs randomly, or specify a program to play.

i. Random play: All programs are played randomly

① Click on the random play menu in the main interface to enter.

② Click the color button above to select the color .

③ The play mode supports two modes: self-propelled and voice-controlled. The slider below can adjust the self-propelled speed and voice-controlled sensitivity.

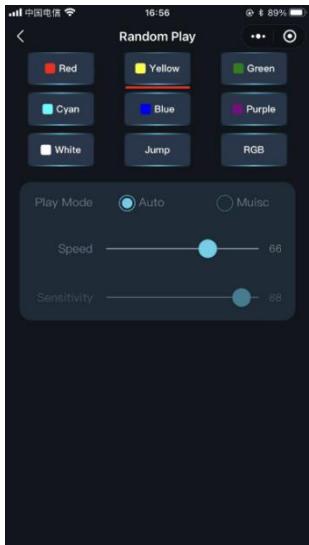
ii. Line playback, animation playback, Christmas playback outdoor program playback

① Click the corresponding program menu in the main interface to enter

② Refer to the random play page for the color and play mode settings in the program

③ Select loop to indicate that the 50 programs in this category will be played in sequence.

You can also select some of the programs to play, just click to play the program.



Bühnen-Animationsmaschine



Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor der ersten Inbetriebnahme sorgfältig durch, damit Sie den Umgang mit diesem Produkt besser erlernen können!

VIII. Warme Tipps

Vielen Dank, dass Sie sich für die Produkte unseres Unternehmens entschieden haben. Wir versprechen feierlich, dass jedes Produkt vor seiner Markteinführung strengen Qualitätstests unterzogen wurde, um sicherzustellen, dass es den besten Leistungsstatus erreicht. Nachdem Sie das Produkt erhalten haben, öffnen Sie bitte sorgfältig den Karton und überprüfen Sie den Inhalt und die Ersatzteile, um sicherzustellen, dass das Produkt während des Transports keinen Schaden erlitten hat und intakt ist. Wenn Sie irgendwelche Schäden oder fehlende Teile finden, kontaktieren Sie uns bitte rechtzeitig, wir werden uns so schnell wie möglich darum kümmern.

Packliste

Bühnenbeleuchtung	1PCS
Netzkabel	1PCS
Benutzerhandbuch	1PCS

IX. Warnungen

- i. Vergewissern Sie sich, dass die Stromversorgung unterbrochen ist, bevor Sie Installations- oder Wartungsarbeiten an diesem Gerät durchführen.
- ii. Vergewissern Sie sich vor der Verwendung dieser Leuchte, dass sich keine brennbaren oder explosiven Materialien in der Umgebung befinden, um Gefahren zu vermeiden. Stellen Sie gleichzeitig sicher, dass die Arbeitsumgebung der Leuchte gut belüftet ist und eine angemessene Temperatur aufweist.
- iii. Die Lichtquelle der Lampe hat eine starke Energie. Leuchten Sie mit der Lichtquelle nicht direkt in die Augen, um Augenverletzungen zu vermeiden. Das Ausgangsfenster der Lichtquelle kann während des Betriebs heiß werden. Berühren Sie es nicht, um Verbrennungen zu vermeiden.
- iv. Bitte beachten Sie, dass die Lampen von Kindern und Nichtfachleuten ferngehalten werden müssen.
- v. Schütteln Sie das Gerät nicht während des Gebrauchs, und bedienen Sie es nicht grob, wenn Sie es installieren oder benutzen.

- vi. Der Abstand zwischen der Lampe und dem zu bestrahlenden Objekt muss mehr als 0,5 Meter betragen und von offenen Flammen ferngehalten werden.
- vii. Verwenden Sie geeignete, sichere Kabel für den Anschluss des Geräts.



X. Beschreibung der Bedienung der Menüfunktion



Menü	Wert	Beschreibung
ADDE	001-512	Einstellung des Adresscodes, DMX-Modus/Slave-Modus
SHOW	SH-0	SHOW 0 Alle Programme werden zufällig abgespielt
	SH- 1	SHOW 1 Das Line-Effekt-Programm wird abgespielt
	SH- 2	SHOW 2 Das Programm für Animationseffekte wird abgespielt
	SH- 3	SHOW 3 Eingebautes Textprogramm wird abgespielt
	SH- 4	SHOW 4 Das Programm mit Weihnachtsmotiven wird gespielt
	SH- 5	SHOW 5 Programme für Außenszenen werden abgespielt
	SH- 6	SHOW 6 Personalisiertes Programmierprogramm wird abgespielt
	SH-7	SHOW 7 Handgemaltes Graffiti-Programm wird gespielt
SPEED	SP 0-SP 9	SP 0-9 Das Programm wird in einem langsamem bis schnellen Tempo gespielt.
SOUND	S-ON	ON: Die Sprachsteuerung ist eingeschaltet und das Programm wird im Sprachmodus abgespielt (nur SHOW 0, SHOW 1, SHOW 2, SHOW 4 und SHOW 5 unterstützen die Sprachsteuerung)

	S-OFF	OFF: Die Sprachaktivierung ist ausgeschaltet, und wenn die Sprachaktivierung ausgeschaltet ist, wird das Programm im Automatikmodus abgespielt
SENSE	SE 0-SE 9	SE 0-9 Die sprachaktivierte Empfindlichkeit reicht von niedrig bis hoch

XI. DMX-Steuerkanaltabelle

Kanal	Kanalwert	Beschreibung
CH1	0-9	Geschlossenes Licht
	10-255	Offenes Licht
CH2	0-69	Weiß-Rot-Blau-Rosa-Cyan-Gelb-Grün (feste Farbauswahl)
	70-79	Gesamtfarbwechsel (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	80-89	Anfangsfarbe des Musters (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	90-92	Regenbogenfarben (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	93-110	2 segmentierte Farbauswahl 4 numerisches Stepping (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	111-131	3 segmentierte Farbauswahl 4 numerisches Stepping (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	132-149	4 segmentierte Farbauswahl 4 numerisches Stepping (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	150-182	8 segmentierte Farbauswahl 4 numerisches Stepping (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	183-218	16 segmentierte Farbauswahl 4 numerisches Stepping (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	219-253	32 segmentierte Farbauswahl 4 numerisches Stepping (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
CH3	254-255	Farbverlauf (Geschwindigkeit gesteuert durch CH3)
	0-9	Keine Veränderung der Farbe
	10-127	Farbe vorwärts, langsam bis schnell
	128-255	Farbe rückwärts, langsam bis schnell

CH4	0-24	Eingebaute statische Grafiken Gruppe 1 (geometrische Grundmuster)
	25-49	Eingebaute statische Grafiken Gruppe 2 (geometrische Grundmuster)
	50-74	Eingebaute statische Grafikgruppe 3 (Kantenhervorhebungsmuster)
	75-99	Eingebaute statische Grafiken Gruppe 4 (Punktmuster)
	100-124	Eingebaute statische Grafiken Gruppe 5 (Weihnachtsgrafiken)
	125-149	Animationsgruppe 1
	150-174	Animationsgruppe 2
	175-199	Animationsgruppe 3 (kein Effekt)
	200-224	Animationsgruppe 4 (kein Effekt)
	225-255	Animationsgruppe 5 (kein Effekt)
CH5	0-255	Musterauswahl (Mustergruppierung gesteuert durch CH4)
CH6	0-1	Keine Funktion
	2-206	Die einzige Auswahl für den eingebauten dynamischen Effekt, ein Effekt für jeweils 2 Werte (Farbe wird über CH2 gesteuert, CH2=0 ist die Standardfarbe, Geschwindigkeit wird über CH7 gesteuert)
	207-216	Der Linieneffekt wird in zufälliger Reihenfolge abgespielt (Farbe wird über CH2 gesteuert, CH2=0 ist die Standardfarbe, Geschwindigkeit wird über CH7 gesteuert)
	217-226	Der Animationseffekt wird nach dem Zufallsprinzip abgespielt (Farbe wird über CH2 gesteuert, CH2=0 ist die Standardfarbe, Geschwindigkeit wird über CH7 gesteuert)
	227-236	Weihnachtseffekte werden nach dem Zufallsprinzip abgespielt (Farbe wird über CH2 gesteuert, CH2=0 ist die Standardfarbe, Geschwindigkeit wird über CH7 gesteuert)
	237-246	Outdoor-Effekte werden nach dem Zufallsprinzip abgespielt (Farbe wird über CH2 gesteuert, CH2=0 ist die Standardfarbe, Geschwindigkeit wird über CH7 gesteuert)
	247-255	Alle Effekte werden zufällig abgespielt (Farbe wird über CH2

		gesteuert, CH2=0 ist die Standardfarbe, Geschwindigkeit wird über CH7 gesteuert)
CH7	0-1	Standardgeschwindigkeit des Systems
	2-255	Manuelle Einstellung, integrierte Effektgeschwindigkeit von langsam bis schnell
CH8	0-255	Manuelle Auswahl der Mustergröße
CH9	0-15	Auswahl der Mustergröße
	16-55	Auswahl von kleinen bis großen Geschwindigkeiten
	56-95	Auswahl von großen bis kleinen Geschwindigkeiten
	96-135	Auswahl der Zoomgeschwindigkeit der Größe
	136-175	Zwei Punkte unregelmäßiger Zyklus Skalierung
	176-215	Drei Punkte unregelmäßiger Zyklus Skalierung
	216-255	Vier Punkte unregelmäßiger Zyklus Skalierung
CH10	0-127	Auswahl des Rotationswinkels
	128-191	Auswahl der Vorwärtsdrehzahl
	192-255	Auswahl der Rückwärtsdrehzahl
CH11	0-127	Auswahl der vertikalen Flip-Position
	128-255	Auswahl der vertikalen Flip-Geschwindigkeit
CH12	0~127	Auswahl der horizontalen Flip-Position
	128-255	Auswahl der horizontalen Flip-Geschwindigkeit
CH13	0~127	Auswahl der horizontalen Position
	128-255	Horizontale zyklische Bewegung von langsam zu schnellen Geschwindigkeiten
CH14	0-127	Auswahl der vertikalen Position
	128-255	Vertikale zyklische Bewegung von langsam bis schnellen Geschwindigkeiten
CH15	0-1	Keine Funktion
	2-255	Einstellung der Wellenamplitude und -geschwindigkeit (Amplitude von klein bis groß, Geschwindigkeit von langsam bis schnell, eine Stufe für jeweils 32 Werte, insgesamt 8 Stufen)
CH16 (Only)	0-1	Keine Funktion
	2-63	Manueller Farbverlauf 1

supports static images)	64-127	Manueller Farbverlauf 2
	128-153	Automatischer Gradient (im Uhrzeigersinn von langsam nach schnell)
	154-179	Automatischer Gradient (gegen den Uhrzeigersinn von langsam nach schnell)
	180-205	Automatischer Gradient (zuerst erhöhen und dann verringern – umkehren)
	206-255	Automatischer Gradient (zuerst erhöhen und dann verringern – gleiche Richtung)

XII. Software-Installation (Android APP/Apple APP)

(Sie müssen der Software Zugriff auf Bluetooth und den Standort gewähren, sonst funktioniert sie nicht)

(3) Android APP

(Installieren Sie auf eine der beiden folgenden Arten)

①Download- und Installationsadresse der Android-System-APP:

<https://www.lanzouh.com/s/lightelf>

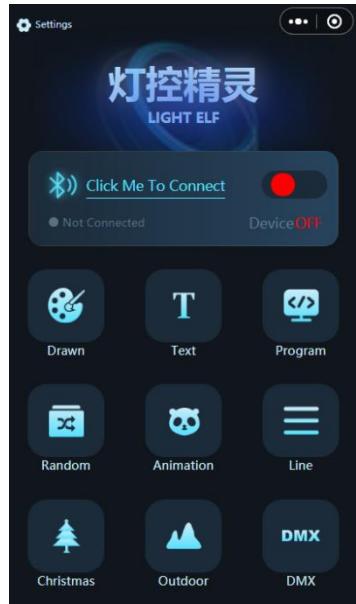
②Melden Sie sich im Google Play Store an und suchen Sie nach „LightElf“, um es zu installieren.

(4) Apple APP

Suchen Sie im offiziellen App Store von Apple nach LightElf, um es zu installieren.

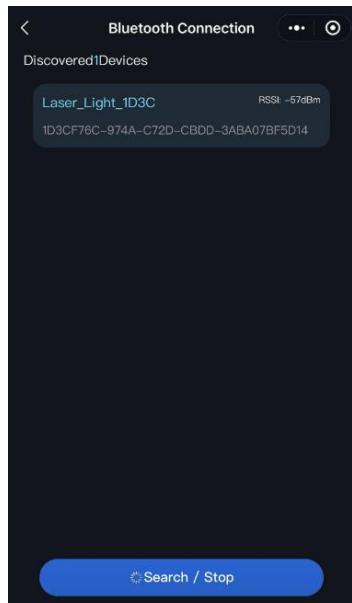


(3) Die Hauptschnittstelle der Software nach erfolgreichem Start ist rechts zu sehen.



XIII. Geräte verbinden

- i. Bitte schließen Sie das Gerät vor dem Gebrauch an die Stromversorgung an.
- ii. Öffnen Sie die Software und klicken Sie in der Hauptschnittstelle auf „Click Me To Connect“.
- iii. Wählen Sie Laser_Light_xxxx in der Bluetooth-Liste
- vi. Erfolgreich mit dem Gerät verbunden



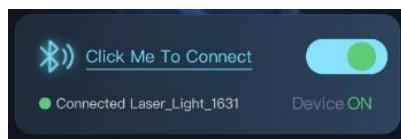
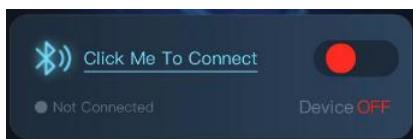
XIV. Software-Einrichtung

- i. Der Adresscode, der Anzeigebereich und die XY-bezogenen Parameter des Geräts können eingestellt werden
- ii. Die Menüsprache der Software kann am unteren Rand geändert werden



VIII. Öffnen und Schließen

- i. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schalter“ auf der rechten Seite der Hauptschnittstelle, und das Wort „Device ON“ wird angezeigt, nachdem es eingeschaltet wurde.
- ii. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schalter“ auf der rechten Seite der Hauptschnittstelle, und das Wort „Device OFF“ wird angezeigt, nachdem das Gerät ausgeschaltet wurde.



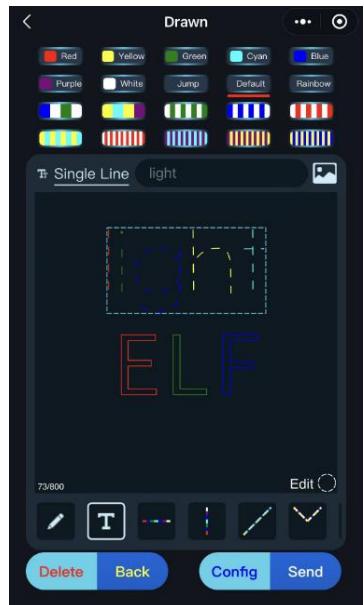
IX. Einführung in die handgezeichnete Graffiti-Funktion

In der Hauptschnittstelle klicken Sie auf das Menü „Drawn“. Hier können Sie manuell ein Muster zeichnen, Text eingeben, ein Logobild hochladen oder das eingebaute Muster auswählen, um den Anzeigeeffekt des Geräts zu steuern.

A Farbauswahl: Der obere Teil der Benutzeroberfläche ist der

Farbauswahlbereich, tippen Sie auf verschiedene Farbschaltflächen, um die Farbe der Zeichnung auszuwählen.

B Zeichnen von Mustern: Der mittlere Teil der Benutzeroberfläche ist der Mustersteuerungsbereich, in dem Sie folgende Operationen durchführen können.



ii. Manuelles Zeichnen von Mustern

- ① Klicken Sie auf das Symbol , um zur manuellen Zeichenfunktion zu wechseln.
- ② Zeichnen Sie mit dem Finger das gewünschte Muster auf die große Fläche in der Mitte des Bildschirms.

ii. Texteingabe

- ① Klicken Sie auf das Symbol , um zur Texteingabefunktion zu wechseln.
- ② Geben Sie Text in das Eingabefeld ein.
- ③ Ziehen und Ablegen mit dem Finger in der Mitte des Bildschirms.
- ④ Auf der linken Seite des Eingabefeldes können Sie auch verschiedene Schriftarten auswählen.

iii. Auswählen des eingebauten Musters

- ① Schieben Sie die Musterliste, um alle eingebauten Muster zu sehen
- ② Tippen Sie, um ein Muster auszuwählen, und ziehen Sie es mit dem Finger in die

Mitte des Bildschirms.



iv. Verwendung eines Logo-Bildes; es wird empfohlen, ein Logo-Bild mit klaren Linien und einem einfachen Muster zu verwenden.

- ① Klicken Sie auf das Symbol und wählen Sie ein Logobild
- ② Zoomen und verschieben Sie das Bild, um den gesamten Logobereich anzuzeigen
- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Recognize Pattern“ (Muster erkennen)
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, wenn das Bild erfolgreich erkannt wurde.

Hinweis: Der standardmäßige Strichmodus erkennt die Randlinien des Musters; außerdem gibt es einen Modus zur Extraktion des Musterskeletts; der Benutzer kann den Modus selbst wechseln, um den besten Effekt zu erzielen.

v. Bearbeitung von Mustern

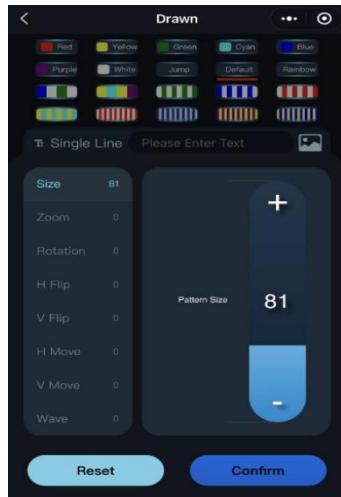
- ① Wählen Sie ein Muster aus: Klicken Sie auf den kleinen Bearbeitungskreis in der unteren rechten Ecke des mittleren Bereichs und fahren Sie dann mit dem Finger über das gezeichnete Muster, um es auszuwählen.
- ② Verschieben des Musters: Bewegen Sie Ihren Finger im mittleren Bereich, und das ausgewählte Muster wird mitbewegt.
- ③ Zoomen von Mustern: Bewegen Sie zwei Finger im mittleren Bereich relativ zueinander und das ausgewählte Muster wird vergrößert und verkleinert.
- ④ Änderung der Farbe: Klicken Sie auf die Schaltfläche im Farbauswahlbereich oben, um die Farbe des ausgewählten Musters zu ändern.
- ⑤ Löschen des Musters: Wenn das Muster ausgewählt ist, erscheint unten links die Schaltfläche „“, klicken Sie darauf, um das Muster zu löschen.

Vi. Grafische Bedienung und Parameterkonfiguration

① Mit den Schaltflächen "Löschen" und "Zurückspulen" wird das gezeichnete Muster gelöscht, woraufhin das Muster neu gezeichnet werden kann.

② Klicken Sie auf die Schaltfläche Konfigurieren, um die Parameter zu konfigurieren, konfigurieren Sie die Größe des Diagramms, Drehwinkel, Flip, horizontale und vertikale Bewegung, klicken Sie auf der linken Seite der Parameter konfiguriert werden, die rechte Seite der Folie nach oben und unten, um den Parameterwert zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um den Parameter zu speichern.

③ Nachdem das Muster gezeichnet wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche "Senden", um den Mustereffekt auf dem Gerät anzuzeigen



X. Einführung in die Textwiedergabefunktionen

Klicken Sie in der Hauptschnittstelle auf das Menü „Text“. Hier können Sie den Anzeigeeffekt des Textes einstellen, der bis zu 100 Zeichen unterstützt.

Der obere Teil ist der Farbauswahlbereich, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um die Farbe des Textes auszuwählen, und der mittlere Teil ist der Texteinstellungsbereich.

① Klicken Sie auf der linken Seite, um eine Schriftart auszuwählen

② In der Mitte befindet sich ein Texteingabefeld

③ Die Zahl links neben dem Texteingabefeld gibt die aktuelle Textgruppe an

④ Klicken Sie auf „+“ auf der rechten Seite des Eingabefeldes, um eine neue Textgruppe hinzuzufügen, die bis zu 4 Gruppen unterstützt.

⑤ Klicken Sie auf die Spielzeit der Gruppe, um die Zeit zu ändern

⑥ Klicken Sie nach der Texteingabe auf die Schaltfläche „Vorschau“ in der unteren linken Ecke, um einen Vorschaueffekt in der Mitte des Bildschirms zu erzeugen.

⑦ Klicken Sie auf die Schaltfläche Senden, um den Texteffekt auf Ihrem Gerät



anzuzeigen.

iii. Der folgende Abschnitt enthält vier Konfigurationsparameter

①Textgenauigkeit: Passen Sie die Genauigkeit der Textanzeige an, um den besten Effekt zu erzielen, einige Modelle unterstützen diese Funktion nicht

②Textgröße: Passen Sie die Textgröße an, um die Größe des auf dem Gerät angezeigten Textes zu ändern.

③Sichtweite anzeigen: Stellen Sie die Größe des Anzeigebereichs ein (wird für die Einstellung des Projektionsabstands verwendet).

④Fließgeschwindigkeit: Passen Sie die Fließgeschwindigkeit an, um die Geschwindigkeit zu ändern, mit der sich der Text von links nach rechts bewegt, und wenn auf 0 eingestellt, ist der Text stationär

XI. Personalisierte Programmierung

Klicken Sie in der Hauptoberfläche auf das Menü Personalisierte Programmierung, um aufzurufen. Durch die Bearbeitung des Musters jeder Szene spielt das Gerät sie in der Reihenfolge der programmierten Szene ab, um Ihren persönlichen Bedürfnissen gerecht zu werden, und kann bis zu 20 Szenenbearbeitungen unterstützen.

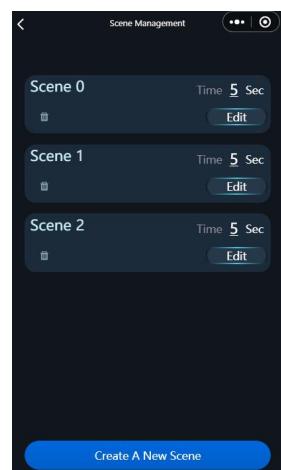
i. Szenen-Management

① Klicken Sie auf die Schaltfläche „Create A New Scene“ unten auf der Seite, um eine neue Szene hinzuzufügen.

② Szenen können durch Anklicken des Löschesymbols links in der Szenenliste gelöscht werden.

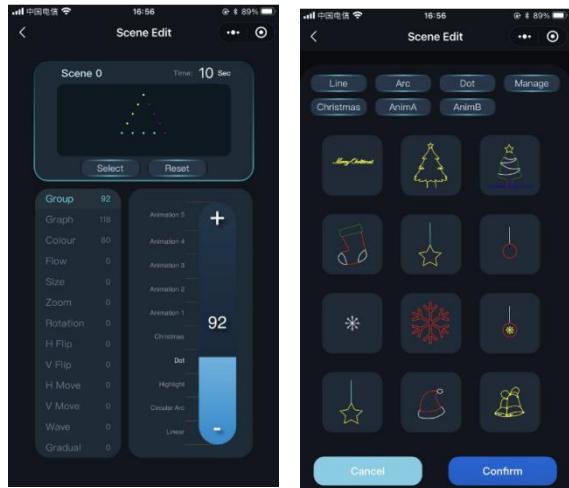
③ Klicken Sie auf die Zahl auf der rechten Seite der Szenenliste, um die Dauer der Szenenwiedergabe zu ändern.

④ Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche „Edit“ in der Szenenliste, um die Bearbeitungsseite der Szene aufzurufen.



iv. Bearbeiten von Szenen

① Der Auswahlbildschirm für verschiedene Grafiken erscheint, nachdem Sie oben auf der Seite auf die Schaltfläche Grafiken auswählen geklickt haben. Es gibt 7 Gruppen, darunter auch bewegte Grafiken. Tippen Sie auf eine Grafik, um die Wirkung der Grafik auf dem Gerät in Echtzeit zu sehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, um die Auswahl zu speichern.



② Sie können auch Diagramme auswählen, indem Sie die Kanalparameter unten ändern; wählen Sie eine Diagrammgruppierung oder ein Diagramm im Kanalmenü auf der linken Seite und schieben Sie den Schieberegler auf der rechten Seite nach oben oder unten, um Ihre Auswahl zu treffen.

③ Neben der grafischen Auswahl können Sie auch verschiedene Anzeigeeffekte einstellen, wählen Sie einfach die Parameter auf der linken Seite aus und wischen Sie mit dem rechten Schieberegler nach oben und unten, um sie auszuwählen

XII. Integrierte Programmowiedergabe

Das System verfügt über Hunderte von eingebauten Beleuchtungsprogrammen, aus denen Sie auswählen können - keine Bearbeitung erforderlich, einfach anklicken und abspielen. Sie können alle eingebauten Programme nach dem Zufallsprinzip abspielen, oder Sie können die abzuspielenden Programme festlegen.

i. Zufallswiedergabe: Alle Programme werden in zufälliger Reihenfolge abgespielt.

① Klicken Sie im Hauptbildschirm auf das Menü „Random Play“, um es aufzurufen.

- ② Klicken Sie oben auf die Schaltfläche „Farbe“, um eine Farbe auszuwählen
- ③ Die Wiedergabemodi unterstützen sowohl den selbstgesteuerten als auch den sprachgesteuerten Modus, und mit dem Schieberegler unten können Sie die Geschwindigkeit des selbstgesteuerten Modus und die Empfindlichkeit der Sprachsteuerung einstellen.
- ii. Line-Wiedergabe, Animationswiedergabe, Weihnachtswiedergabe, Wiedergabe von Outdoor-Programmen
- ① Klicken Sie auf das entsprechende Programmnenü in der Hauptoberfläche, um es aufzurufen.
- ② Informationen zu den Farb- und Wiedergabemoduseinstellungen im Programm finden Sie auf der Seite „Zufallswiedergabe“.
- ③ Wenn Sie „Loop“ auswählen, werden die 50 Programme dieser Kategorie der Reihe nach abgespielt.

Sie können auch einige der Programme abspielen. Klicken Sie einfach auf die Auswahl, um das Programm abzuspielen.

