

Beam Moving Head Light

USER MANUAL



At first, thank you for purchasing the device. For the sake of safety and regular operation of this projector, please read this manual carefully before using and operating it in order to avoid any personal injury or damage to the device.

WARNING
FOR YOUR OWN SAFETY, PLEASE READ THIS USER MANUAL
CAREFULLY BEFORE YOUR INITIAL START-UP!



**CAUTION: Keep this equipment away from rain,
moisture and liquids.!**



SAFETY INSTRUCTIONS

Every person involved with the installation,
operation & maintenance of this equipment should:

- Be competent
- Follow the instructions of this manual



**CAUTION: Take care using this equipment!
high voltage-risk of electric shock!!**



Before your initial start-up, please make sure that there is no damage caused during transportation.
Should there be any, consult your dealer and do not use the equipment.

To maintain the equipment in good working condition and to ensure safe operation, it is necessary
for the user to follow the safety instructions and warning notes written in this manual.

Please note that damages caused by user modifications to this equipment are not subject to warranty.



ATTENTION :
DANGER OF LIFE! RISK OF BURNS!
RISK OF FIRE! RISK OF SHORT CIRCUIT!



**CAUTION:
DO NOT OPEN THE HOUSING
SHOCK HAZARD**



IMPORTANT:

**The manufacturer will not accept liability for any resulting damages caused by the
non-observance of this manual or any unauthorized modification to the equipment.**

First, the display panel and key definition



Menu confirmation up and down

Menu key: select function

UP key: parameter increment

Down key: parameter decrement

Confirm key: OK and save

Second, the menu function

After power-on and startup, press the menu key, and the menu menu will appear in turn; Press up or down keys to modify function parameters, and confirm key to save current functions and parameters (power failure memory after saving).

Menu menu:

A001	➡	A512	Set the address code, modify the address code up or down (A001 ~ A512), and confirm the key to save.
CH7	➡	CH43	Switch CH7, CH13 and CH43 channels up or down, and confirm the key to save.
E000	➡	E127	There are 127 kinds of built-in effects. Modify the built-in effects up or down, and confirm the key to save.
S000	➡	S255	Upward or downward to modify the built-in effect running speed (S000 ~ S255), confirm the key to save.
R255	➡	R000	Upward or downward to modify the red light bead brightness (R000 ~ R255), confirm the key to save.
G255	➡	G000	Upward or downward change green light bead brightness (G000 ~ G255), confirm key save.
B255	➡	B000	Upward or downward change blue light bead brightness (B000 ~ B255), confirm key save.
W255	➡	W000	Modify the brightness of white lamp beads up or down (W000 ~ W255), and confirm the key to save.
Sn00	➡	Sn99	Voice-control sensitivity adjustment, confirm key save.
M000	➡	M255	Adjust Y-axis motor parameters up or down (M000 ~ M255), confirm key save.
T000	➡		Display temperature, such as T045 means that the current lamp temperature is 45 °C; 10K thermistor is not installed, showing T000.

Third, master-slave computer control

Two or more identical lamps and lanterns are connected by DMX three-core signal line, all lamps and lanterns are set to A001 ~ A512 arbitrary address code, any one is set as host, and other lamps and lanterns are slave; When the main machine is used to adjust the effects of gradient, pulse change, jump, voice control, dimming and self-walking, all slave machines synchronize the effects of gradient, pulse change, jump, voice control, dimming and self-walking.

Special attention: 1. A group of lamps can only be set with one host. If there are multiple hosts, all lamps will flash and be out of sync.

2. All lamps and lanterns must be master-slave when DMX512 console is closed.

Fourth, DMX512 console

After power-on, set the address codes of all lamps and lanterns, and then connect all lamps and lanterns to DMX512 console in parallel with three-core signal lines, and the address codes will stop flashing, indicating that DMX512 console signals have been sent to lamps and lanterns. Control related functions with DMX512 console according to the instructions of each channel.

CH7 Channel Description:

Channel	Channel value	Basic function
1	000-255	Y-axis motor
2	000-255	Y-axis motor speed
3	000-255	Linear dimming of red lamp beads.
4	000-255	Linear dimming of green lamp beads.
5	000-255	Linear dimming of blue lamp beads.
6	000-255	Linear dimming of white lamp beads.
7	000-255	Reset: Parameter value in 150-255 machine reset, console parameter value must first pull to 10 below, and then push to 150-255 before it is useful, parameter value in 000-149 useless, is not reset.

CH13 Channel Description:

Channel	Channel value	Basic function
1	000-255	Y-axis motor
2	000-255	Y-axis motor speed
3	000-255	Total dimming
4	000-255	Stroboscopic
5	000-255	Linear dimming of red lamp beads.
6	000-255	Linear dimming of green lamp beads.
7	000-255	Linear dimming of blue lamp beads.
8	000-255	Linear dimming of white lamp beads.
9	000-255	Mode
10	000-255	Speed
11	000-255	Background color
12	000-255	Background tone light
13	000-255	Reset: Parameter value in 150-255 machine reset, console parameter value must first pull to 10 below, and then push to 150-255 before it is useful, parameter value in 000-149 useless, is not reset.

CH43 Channel Description:

Channel	Channel value	Basic function
1	000-255	Y-axis motor
2	000-255	Y-axis motor speed
3	000-255	The first red lamp bead is linearly dimmed.
4	000-255	The first green lamp bead is linearly dimmed.
5	000-255	The first blue lamp bead dimmed linearly.
6	000-255	The first white lamp bead is linearly dimmed.
...
39	000-255	Linear dimming of the tenth red lamp bead
40	000-255	Linear dimming of the tenth green lamp bead
41	000-255	Linear dimming of the tenth blue lamp bead
42	000-255	Linear dimming of the tenth white lamp bead
43	000-255	Reset: Parameter value in 150-255 machine reset, console parameter value must first pull to 10 below, and then push to 150-255 before it is useful, parameter value in 000-149 useless, is not reset.

V. Mode effect (Hint: Mode code is 9 ~ 120, and RGBW can be pushed and pulled to change the background color.)

Channel value	Pattern code	Effect
0-1	0	No effect
2-3	1	R red light.
4-5	2	G Green light.
6-7	3	B Blue light.
8-9	4	W white light.
10-11	5	RG red and green dyeing lamp.
12-13	6	RB red and blue dyeing lamp.
14-15	7	GB green and blue dye lamp.
16-17	8	Comprehensive 1-7 effect cycle.
18-19	9	R a red light running.
20-21	10	G a green lamp running.
22-23	11	B A blue light runs running.
24-25	12	W a white lamp running.
26-27	13	RG a red and green dyed lamp running water.
28-29	14	RB a red and blue dyed lamp running water.
30-31	15	GB a green and blue dyed lamp running water.
32-33	16	Comprehensive 9-15 effect cycle.
34-35	17	R Two red lights running.
36-37	18	G Two green lights running.
38-39	19	B Two blue lights running.
40-41	20	W Two white lights running.
42-43	21	RG two red and green dyed lamps running water.
44-45	22	RB two red and blue dyed lights running water.
46-47	23	GB two green and blue dyed lights running water.
48-49	24	Comprehensive 17-23 effect cycle.

50-51	25	R Three red lights running.
52-53	26	G Three green lights running.
54-55	27	B Three blue lights running.
56-57	28	W Three white lights running.
58-59	29	RG three red and green dyed lamps run in water.
60-61	30	RB three red and blue dyed lights running water.
62-63	31	GB three green and blue dyed lights running water.
64-65	32	Comprehensive 25-31 effect cycle.
66-67	33	R a red light refresh.
68-69	34	G a green light refresh.
70-71	35	B a blue light refresh.
72-73	36	W a white light refresh.
74-75	37	RG a red and green dyeing lamp refresh.
76-77	38	RB a red and blue dye lamp refresh.
78-79	39	GB a green and blue dye lamp refresh.
80-81	40	Comprehensive 33-39 effect cycle.
82-83	41	R Two red lights refresh.
84-85	42	G Two green lights refresh.
86-87	43	B Two blue lights refresh.
88-89	44	W Two white lights refresh.
90-91	45	RG two red and green dyeing lamps refresh.
92-93	46	RB two red and blue dyeing lights refresh.
94-95	47	GB two green and blue dyeing lights refresh.
96-97	48	Comprehensive 41-47 effect cycle.
98-99	49	R a red light running back and forth.
100-101	50	G a green light running back and forth.
102-103	51	B a blue light running back and forth.
104-105	52	W a white light running back and forth.
106-107	53	RG runs back and forth with a red and green dyed lamp.
108-109	54	RB runs back and forth with a red and blue dyed lamp.
110-111	55	GB a green and blue dyed lamp running back and forth.
112-113	56	Comprehensive 49-55 effect cycle.
114-115	57	R two red lights running back and forth.
116-117	58	G Two green lights running back and forth.
118-119	59	B Two blue lights running back and forth.
120-121	60	W Two white lights running back and forth.
122-123	61	RG two red and green dyed lights running back and forth.
124-125	62	RB two red and blue dyed lights running back and forth.
126-127	63	GB two green and blue dyed lights running back and forth.
128-129	64	Comprehensive 57-63 effect cycle.
130-131	65	R runs back and forth with a red light at each end.
132-133	66	G runs back and forth with a green light at each end.
134-135	67	B Running back and forth with a blue light at each end.
136-137	68	W runs back and forth with a white light at each end.
138-139	69	RG runs back and forth with a red and green dyed lamp at each end.
140-141	70	RB runs back and forth with a red and blue dyed lamp at each end.
142-143	71	GB runs back and forth with a green and blue dyed lamp at each end.
144-145	72	Comprehensive 65-71 effect cycle.
146-147	73	R runs back and forth with two red lights at each end.
148-149	74	G runs back and forth with two green lights at each end.
150-151	75	B Running back and forth with two blue lights at each end.
152-153	76	W runs back and forth with two white lights at each end.
154-155	77	RG runs back and forth with two red and green dyed lamps at each end.
156-157	78	RB runs back and forth with two red and blue dyed lights at each end.
158-159	79	Two green and blue dyed lights at each end of GB run back and forth.
160-161	80	Comprehensive 72-79 effect cycle.
162-163	81	R a red light refreshes back and forth.
164-165	82	G a green light refreshes back and forth.
166-167	83	B a blue light refreshes back and forth.

168-169	84	W a white light refreshes back and forth.
170-171	85	RG a red and green dyeing lamp refresh back and forth.
172-173	86	RB a red and blue dyeing lamp refresh back and forth.
174-175	87	GB a green and blue dyed lamp refresh back and forth.
176-177	88	Comprehensive 81-87 effect cycle.
178-179	89	R a red lamp running with afterimage.
180-181	90	G a green lamp running with afterimage.
182-183	91	B a blue lamp running with afterimage.
184-185	92	W a white lamp running with afterimage.
186-187	93	RG a red and green dyed lamp running with afterimage.
188-189	94	RB, a red and blue dyed lamp running with afterimage.
190-191	95	GB A green and blue dyed lamp runs with afterimage.
192-193	96	Comprehensive 89-95 effect cycle.
194-195	97	R Two red lights pendulum.
196-197	98	G Two green light pendulums.
198-199	99	B Two blue light pendulums.
200-201	100	W Two white light pendulums.
202-203	101	RG two red and green dyed lamp pendulum.
204-205	102	RB pendulum with two red and blue dyed lights.
206-207	103	GB Two green and blue dyed light pendulum.
208-209	104	Comprehensive 97-103 effect cycle.
210-211	105	R A red light stacks up.
212-213	106	G a green lamp piled up.
214-215	107	B A blue light piled up.
216-217	108	W a white lamp piled up.
218-219	109	RG stacked a red and green dyeing lamp.
220-221	110	RB A red and blue stained lamp stacked.
222-223	111	GB A green and blue stained lamp piled up.
224-225	112	Comprehensive 105-111 effect cycle.
226-227	113	R a red light piled up back and forth.
228-229	114	G a green lamp piled up back and forth.
230-231	115	B A blue light piled up back and forth.
232-233	116	W a white light piled up back and forth.
234-235	117	RG a red and green dyeing lamp stacked back and forth.
236-237	118	RB a red and blue dyed lamp stacked back and forth.
238-239	119	GB a green and blue dyed lamp stacked back and forth.
240-241	120	Comprehensive 113-119 effect cycle.
242-243	121	Colorful effect one.
244-245	122	Colorful effect two.
246-247	123	Colorful effect three.
248-249	124	Red waves.
250-251	125	Green waves.
252-253	126	Blue waves.
254-255	127	Mode code 9-126 cycle; After the mode code 124, 125 and 126, the colorful waves are finished.

VI. Technical Parameters:

Voltage: AC110 ~ 240V 50/60 Hz

Lamp beads: 10 four-in-one LED lamp beads

Control mode: DMX512, self-walking, master-slave, voice control, with RDM function.

Channels: CH7, CH13, CH43

Dimming: 32bit 0 ~ 100% linear dimming

Features: Y shaking head + beam + flash

Working temperature:-30 ~ 50 degrees

Stroboscopic frequency: 1 ~ 30HZ

Appearance: Metal, black

Connection mode: DMX512 input/output/power input/output.

IP Rating: IP20

Beam Moving Head Light

BENUTZERHANDBUCH



Zunächst vielen Dank für den Kauf dieses Geräts. Im Interesse der Sicherheit und eines reibungslosen Betriebs dieses Projektors lesen Sie bitte dieses Handbuch sorgfältig durch, bevor Sie das Gerät verwenden und bedienen, um Verletzungen oder Schäden am Gerät zu vermeiden.

WARNUNG

ZU IHRER EIGENEN SICHERHEIT LESEN SIE BITTE DIESES BENUTZERHANDBUCH
SORGFÄLTIG, BEVOR SIE DAS GERÄT ZUM ERSTEN MAL IN BETRIEB NEHMEN!



VORSICHT: Halten Sie dieses Gerät von Regen,
Feuchtigkeit und Flüssigkeiten fern.



Jede Person, die an der Installation, dem Betrieb und der Wartung dieses Geräts beteiligt ist, sollte:

SICHERHEITSHINWEISE

- Kompetent sein
- Den Anweisungen dieses Handbuchs folgen



VORSICHT: VORSICHT: Seien Sie vorsichtig bei der Verwendung dieses Geräts!
Hochspannung – Gefahr eines elektrischen Schlags!!



Bevor Sie das Gerät zum ersten Mal in Betrieb nehmen, vergewissern Sie sich bitte, dass während des Transports keine Schäden entstanden sind. Sollten Schäden vorhanden sein, wenden Sie sich an Ihren Händler und verwenden Sie das Gerät nicht.

Um das Gerät in gutem Betriebszustand zu halten und einen sicheren Betrieb zu gewährleisten, muss der Benutzer die in diesem Handbuch aufgeführten Sicherheitshinweise und Warnhinweise befolgen. Bitte beachten Sie, dass durch vom Benutzer vorgenommene Änderungen an diesem Gerät verursachte Schäden nicht durch die Garantie abgedeckt sind.



ACHTUNG:
LEBENSGEFAHR! VERBRENNUNGSGEFAHR!
BRANDGEFAHR! KURZSCHLUSSGEFAHR!



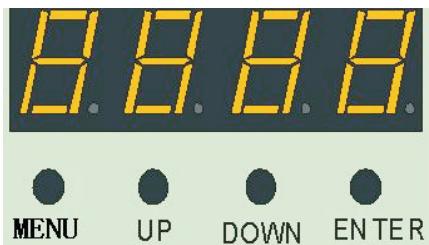
VORSICHT: GEHÄUSE NICHT ÖFFNEN
-STROMSCHLAGGEFAHR



WICHTIG:

Der Hersteller übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch Nichtbeachtung dieses Handbuchs oder durch unbefugte Modifikationen am Gerät verursacht werden.

1, das Anzeigefeld und die Tastenbelegung



Menütaste: Funktion auswählen

Hoch-Taste: Parameter erhöhen

Runter-Taste: Parameter verringern

Bestätigungstaste: OK und speichern

Menü Bestätigung hoch und runter

2, die Menüfunktion

Nach dem Einschalten und Starten des Geräts drücken Sie die Menütaste, und das Menü erscheint nacheinander. Drücken Sie die Hoch- oder Runter-Taste, um die Funktionsparameter zu ändern, und verwenden Sie die Bestätigungstaste, um die aktuellen Funktionen und Parameter zu speichern (Stromausfallgedächtnis nach dem Speichern).

Menü menü:

A001	→	A512	Stellen Sie den Adresscode ein, ändern Sie den Adresscode nach oben oder unten (A001 - A512), und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
CH7	→	CH43	Schalten Sie die Kanäle CH7, CH13 und CH43 nach oben oder unten, und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
E000	→	E127	Es gibt 127 Arten von eingebauten Effekten. Ändern Sie die eingebauten Effekte nach oben oder unten, und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
S000	→	S255	Ändern Sie die Geschwindigkeit des eingebauten Effekts nach oben oder unten (S000 ~ S255), und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
R255	→	R000	Ändern Sie die Helligkeit der roten Leuchtpерlen nach oben oder unten (R000 ~ R255), und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
G255	→	G000	Ändern Sie die Helligkeit der grünen Leuchtpерlen nach oben oder unten (G000 ~ G255), und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
B255	→	B000	Ändern Sie die Helligkeit der blauen Leuchtpерlen nach oben oder unten (B000 ~ B255), und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
W255	→	W000	Ändern Sie die Helligkeit der weißen Leuchtpерlen nach oben oder unten (W000 ~ W255), und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
Sn00	→	Sn99	Stellen Sie die Sprachsteuerungsempfindlichkeit ein, und bestätigen Sie die Speicherung mit der Taste.
M000	→	M255	Passen Sie die Y-Achsen-Motorparameter nach oben oder unten an (M000 ~ M255), und bestätigen Sie die Speicherung mit
T000	→		Zeigen Sie die Temperatur an, z.B. bedeutet T045, dass die aktuelle Lampentemperatur 45 C beträgt; Wenn kein 10K-Thermistor installiert ist, wird T000 angezeigt.

3, Master-Slave-Computersteuerung

Wenn zwei oder mehr identische Lampen und Leuchten mit einer DMX-Drei-Kern-Signalleitung verbunden werden, sollten alle Lampen auf einem beliebigen Adresscode zwischen A001 und A512 eingestellt werden. Eine Lampe wird als Host und die anderen als Slave eingerichtet. Wenn der Host zur Anpassung von Effekten wie Farbverlauf, Pulsänderung, Sprung, Sprachsteuerung, Dimmung und eigenständigem Betrieb verwendet wird, synchronisieren alle Slave-Einheiten diese Effekte und sorgen so für eine einheitliche Leistung.

Besondere Aufmerksamkeit:

- 1.Eine Gruppe von Lampen kann nur mit einem Host konfiguriert werden. Wenn mehrere Hosts eingerichtet sind, blinken alle Lampen und sind nicht mehr synchron.
- 2.Alle Lampen müssen im Master-Slave-Modus betrieben werden, wenn die DMX512-Konsole nicht verwendet wird.

4, DMX512-Konsole

Nach dem Einschalten stellen Sie die Adresscodes für alle Lampen ein, und verbinden Sie dann alle Lampen parallel mit der DMX512-Konsole unter Verwendung von Drei-Kern-Signalleitungen. Die Adresscodes hören auf zu blinken, was darauf hinweist, dass die DMX512-Konsolensignale erfolgreich an die Lampen gesendet wurden. Verwenden Sie die DMX512-Konsole, um die entsprechenden Funktionen gemäß den Anweisungen jedes Kanals zu steuern.

CH7-Kanalbeschreibung:

Kanal	Kanalwert	Grundfunktion
1	000-255	Y-Achsen-Motor
2	000-255	Y-Achsen-Motorgeschwindigkeit
3	000-255	Lineare Dimmung der roten Leuchtpерlen
4	000-255	Lineare Dimmung der grünen Leuchtpерlen
5	000-255	Lineare Dimmung der blauen Leuchtpерlen
6	000-255	Lineare Dimmung der weißen Leuchtpерlen
7	000-255	Reset: Wenn der Parameterwert zwischen 150 und 255 liegt, wird die Maschine zurückgesetzt. Damit der Reset wirksam ist, muss der Konsolenparameterwert zunächst unter 10 gezogen und dann auf einen Wert zwischen 150 und 255 geschoben werden. Parameterwerte zwischen 000 und 149 sind wirkungslos und lösen keinen Reset

CH13-Kanalbeschreibung:

Kanal	Kanalwert	Grundfunktion
1	000-255	Y-Achsen-Motor
2	000-255	Y-Achsen-Motorgeschwindigkeit
3	000-255	Gesamtdimmung
4	000-255	Stroboskop
5	000-255	Lineare Dimmung der roten Leuchtpерlen
6	000-255	Lineare Dimmung der grünen Leuchtpерlen
7	000-255	Lineare Dimmung der blauen Leuchtpерlen
8	000-255	Lineare Dimmung der weißen Leuchtpерlen
9	000-255	Mouds
10	000-255	Geschwindigkeit
11	000-255	Hintergrundfarbe
12	000-255	Hintergrundtonlicht
13	000-255	Reset: Wenn der Parameterwert zwischen 150 und 255 liegt, wird die Maschine zurückgesetzt. Damit der Reset wirksam ist, muss der Konsolenparameterwert zunächst unter 10 gezogen und dann auf einen Wert zwischen 150 und 255 geschoben werden. Parameterwerte zwischen 000 und 149 sind wirkungslos und lösen keinen Reset

CH43-Kanalbeschreibung:

Kanal	Kanalwert	Grundfunktion
1	000-255	Y-Achsen-Motor
2	000-255	Y-Achsen-Motorgeschwindigkeit
3	000-255	Die erste rote Leuchtpерle wird linear gedimmt
4	000-255	Die erste grüne Leuchtpерле wird linear gedimmt
5	000-255	Die erste blaue Leuchtpерле wird linear gedimmt
6	000-255	Die erste weiße Leuchtpерле wird linear gedimmt
...
39	000-255	Lineare Dimmung der zehnten roten Leuchtpерле
40	000-255	Lineare Dimmung der zehnten grünen Leuchtpерле
41	000-255	Lineare Dimmung der zehnten blauen Leuchtpерле
42	000-255	Lineare Dimmung der zehnten weißen Leuchtpерле
43	000-255	Reset: Wenn der Parameterwert zwischen 150 und 255 liegt, wird die Maschine zurückgesetzt. Damit der Reset wirksam ist, muss der Konsolenparameterwert zunächst unter 10 gezogen und dann auf einen Wert zwischen 150 und 255 geschoben werden. Parameterwerte zwischen 000 und 149 sind wirkungslos und lösen keinen Reset

5. Moduseffekt (Hinweis: Der Moduscode liegt zwischen 9 und 120, und RGBW können verschoben werden, um die Hintergrundfarbe zu ändern.)

Kanalwert	Muster-Code	Effekt
0-1	0	Kein Effekt
2-3	1	Rotes Licht
4-5	2	Grünes Licht
6-7	3	Blues licht
8-9	4	Weißes Licht
10-11	5	Rot-Grün-Färbelampe
12-13	6	Rot-Blues-Färbelampe
14-15	7	Grün-Blues-Färbelampe
16-17	8	Umfassender 1-7 Effektzyklus
18-19	9	Rotes Licht läuft
20-21	10	Grünes Licht läuft
22-23	11	Blaues Licht läuft
24-25	12	Weißes Licht läuft
26-27	13	Rot-Grün-Färbelampe mit Wasserlaufeffekt
28-29	14	Rot-Blau-Färbelampe mit Wasserlaufeffekt
30-31	15	Grün-Blau-Färbelampe mit Wasserlaufeffekt
32-33	16	Umfassender 9-15 Effektzyklus
34-35	17	Zwei rote Lichter laufen
36-37	18	Zwei grüne Lichter laufen
38-39	19	Zwei blaue Lichter laufen
40-41	20	Zwei weiße Lichter laufen
42-43	21	Zwei Rot-Grün-Färbelampen mit Wasserlaufeffekt
44-45	22	Zwei Rot-Blau-Färbelampen mit Wasserlaufeffekt
46-47	23	Zwei Grün-Blau-Färbelampen mit Wasserlaufeffekt
48-49	24	Umfassender 17-23 Effektzyklus

50-51	25	Drei rote Lichter laufen
52-53	26	Drei grüne Lichter laufen
54-55	27	Drei blaue Lichter laufen
56-57	28	Drei weiß Lichter laufen
58-59	29	Drei Rot-Grün-Färbelampen laufen im Wasser
60-61	30	Drei Rot-Blau-Färbelampen laufen im Wasser
62-63	31	Drei Grün-Blau-Färbelampen laufen im Wasser
64-65	32	Umfassender 25-31 Effektzyklus
66-67	33	Ein rotes Licht aktualisiert
68-69	34	Ein grünes Licht aktualisiert
70-71	35	Ein blauen Licht aktualisiert
72-73	36	Ein weißes Licht aktualisiert
74-75	37	Eine Rot-Grün-Färbelampe aktualisiert
76-77	38	Eine Rot-Blau-Färbelampe aktualisiert
78-79	39	Eine Grün-Blau-Färbelampe aktualisiert
80-81	40	Umfassender 33-39 Effektzyklus
82-83	41	Zwei rote Lichter aktualisieren
84-85	42	Zwei grüne Lichter aktualisieren
86-87	43	Zwei blaue Lichter aktualisieren
88-89	44	Zwei weiße Lichter aktualisieren
90-91	45	Zwei Rot-Grün-Färbelampen aktualisieren
92-93	46	Zwei Rot-Blau-Färbelampen aktualisieren
94-95	47	Zwei Grün-Blau-Färbelampen aktualisieren
96-97	48	Umfassender 41-47 Effektzyklus
98-99	49	Ein rotes Licht läuft hin und her
100-101	50	Ein grünes Licht läuft hin und her
102-103	51	Ein blauen Licht läuft hin und her
104-105	52	Ein weißes Licht läuft hin und her
106-107	53	Eine Rot-Grün-Färbelampe läuft hin und her
108-109	54	Eine Rot-Blau-Färbelampe läuft hin und her
110-111	55	Eine Grün-Blau-Färbelampe läuft hin und her
112-113	56	Umfassender 49-55 Effektzyklus
114-115	57	Zwei rote Lichter laufen hin und her
116-117	58	Zwei grüne Lichter laufen hin und her
118-119	59	Zwei blaue Lichter laufen hin und her
120-121	60	Zwei weiße Lichter laufen hin und her
122-123	61	Zwei Rot-Grün-Färbelampen laufen hin und her
124-125	62	Zwei Rot-Blau-Färbelampen laufen hin und her
126-127	63	Zwei Grün-Blau-Färbelampen laufen hin und her
128-129	64	Umfassender 57-63 Effektzyklus
130-131	65	Ein rotes Licht läuft hin und her an jedem Ende
132-133	66	Ein grünes Licht läuft hin und her an jedem Ende
134-135	67	Ein blauen Licht läuft hin und her an jedem Ende
136-137	68	Ein weißes Licht läuft hin und her an jedem Ende
138-139	69	Eine Rot-Grün-Färbelampe läuft hin und her an jedem Ende
140-141	70	Eine Rot-Blau-Färbelampe läuft hin und her an jedem Ende
142-143	71	Eine Grün-Blau-Färbelampe läuft hin und her an jedem Ende
144-145	72	Umfassender 65-71 Effektzyklus
146-147	73	Zwei rote Lichter laufen hin und her an jedem Ende
148-149	74	Zwei grüne Lichter laufen hin und her an jedem Ende
150-151	75	Zwei blaue Lichter laufen hin und her an jedem Ende
152-153	76	Zwei weiße Lichter laufen hin und her an jedem Ende
154-155	77	Zwei Rot-Grün-Färbelampen laufen hin und her an jedem Ende
156-157	78	Zwei Rot-Blau-Färbelampen laufen hin und her an jedem Ende
158-159	79	Zwei Grün-Blau-Färbelampen laufen hin und her an jedem Ende
160-161	80	Umfassender 72-79 Effektzyklus
162-163	81	Ein rotes Licht aktualisiert hin und her
164-165	82	Ein grünes Licht aktualisiert hin und her
166-167	83	Ein blauen Licht aktualisiert hin und her

168-169	84	Wa weißes Licht aktualisiert hin und her.
170-171	85	Rote-Grün-Färbelampe aktualisiert hin und her.
172-173	86	Rote-Blau-Färbelampe aktualisiert hin und her.
174-175	87	Grün-Blau-Färbelampe aktualisiert hin und her.
176-177	88	Umfassender 81-87 Effektzyklus
178-179	89	Rote Lampe läuft mit Nachbild
180-181	90	Grüne Lampe läuft mit Nachbild
182-183	91	Blaue Lampe läuft mit Nachbild
184-185	92	Weiß Lampe läuft mit Nachbild
186-187	93	Rot-Grün-Färbelampe läuft mit Nachbild
188-189	94	Rot-Blau-Färbelampe läuft mit Nachbild
190-191	95	Grün-Blau-Färbelampe läuft mit Nachbild
192-193	96	Umfassender 89-95 Effektzyklus
194-195	97	Zwei rote Lichter pendeln
196-197	98	Zwei grüne Lichter pendeln
198-199	99	Zwei blaue Lichter pendeln
200-201	100	Zwei weiße Lichter pendeln
202-203	101	Zwei Rot-Grün-Färbelampen pendeln
204-205	102	Zwei Rot-Blau-Färbelampen pendeln
206-207	103	Zwei Grün-Blau-Färbelampen pendeln
208-209	104	Umfassender 97-103 Effektzyklus
210-211	105	Ein rotes Licht stapelt sich auf
212-213	106	Grüne Lampe stapelt sich auf
214-215	107	Ein blauen Licht stapelt sich auf
216-217	108	Weiß Lampe stapelt sich auf
218-219	109	Gestapelte Rot-Grün-Färbelampe
220-221	110	Gestapelte Rot-Blau-Färbelampe
222-223	111	Gestapelte Grün-Blau-Färbelampe
224-225	112	Umfassender 105-111 Effektzyklus
226-227	113	Rotes Licht stapelt sich hin und her
228-229	114	Grüne Lampe stapelt sich hin und her
230-231	115	Blaues Licht stapelt sich hin und her
232-233	116	Weißes Licht stapelt sich hin und her
234-235	117	Rot-Grün-Färbelampe stapelt sich hin und her
236-237	118	Rot-Blau-Färbelampe stapelt sich hin und her
238-239	119	Grün-Blau-Färbelampe stapelt sich hin und her
240-241	120	Umfassender 113-119 Effektzyklus
242-243	121	Bunter Effekt eins
244-245	122	Bunter Effekt zwei
246-247	123	Bunter Effekt drei
248-249	124	Rote Wellen
250-251	125	Grüne Wellen
252-253	126	Blaue Wellen
254-255	127	Moduscode 9-126 Zyklus: Nach den Moduscodes 124, 125 und 126 sind die bunten Wellen abgeschlossen.

6, Technische Parameter:

Spannung: AC110 ~ 240V 50/60 Hz

Leuchtmittel: 10 vier-in-eins LED-Leuchtpерlen

Steuermodus: DMX512, eigenständiger Betrieb, Master-Slave, Sprachsteuerung, mit RDM-Funktion

Kanäle: CH7, CH13, CH43

Dimmung: 32-bit 0 ~ 100% lineare Dimmung

Eigenschaften: Y-Achsen-Schwenkkopf + Strahl + Blitz

Betriebstemperatur: -30 ~ 50 Grad

Stroboskopfrequenz: 1~30Hz

Erscheinungsbild: Metall, schwarz

Anschlussmodus: DMX512 Ein-/ausgang, Stromein-/ausgang

IP-Bewertung: IP20