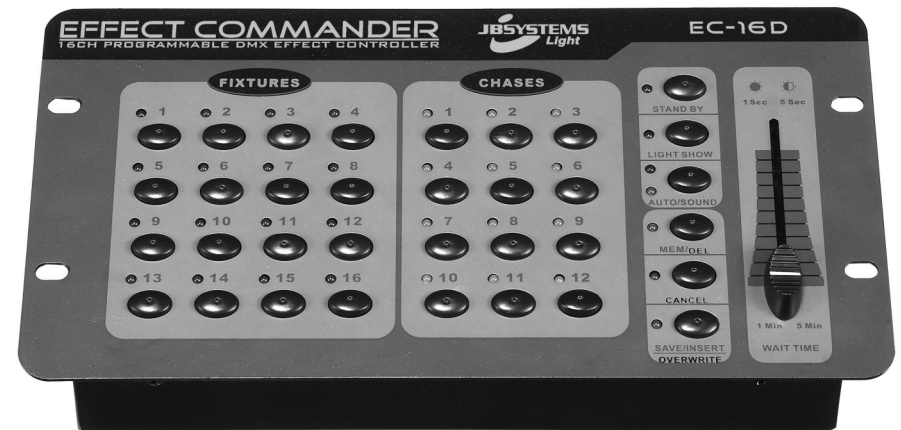


Effect Commander



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

WWW.BEGLEC.COM

Copyright © 2007 by BEGLEC cva.

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



Version: 1.0





EN - DISPOSAL OF THE DEVICE

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

FR - DÉCLASSER L'APPAREIL

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

NL - VERWIJDEREN VAN HET APPARAAT

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

DU - ENTSORGUNG DES GERÄTS

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

ES - DESHACERSE DEL APARATO

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

PT - COMO DESFAZER-SE DA UNIDADE

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

OPERATION MANUAL

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

FEATURES

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

- Programmable 16 Channel DMX Switch pack controller for light effects.
- Also perfect as user programmable 16channel light modulator (not dimmable)
- Makes it possible to automate your entire lightshow very easily!
- Can be used to switch light effects and/or lamps on/off.
- Can be used manually or you can program up to 12 different chases (total = up to 500 steps).
- Speed for each step can be programmed between 1sec and 5min!
- Static or music mode with internal microphone
- To be used with any DMX-switch pack (SW416, DX404, DSP12, ...)

BEFORE USE

Check the contents:

Check that the carton contains the following items:

- Effect Commander unit
- AC/DC adapter
- User manual

Some important instructions:

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

SAFETY INSTRUCTIONS:



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



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



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



This symbol means: indoor use only.



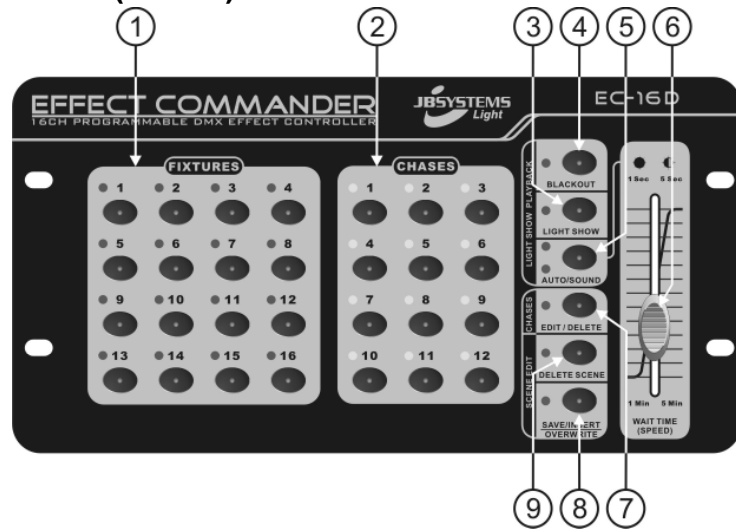
This symbol means: Read instructions.

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

MAINTENANCE

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

FUNCTIONS (FRONT)



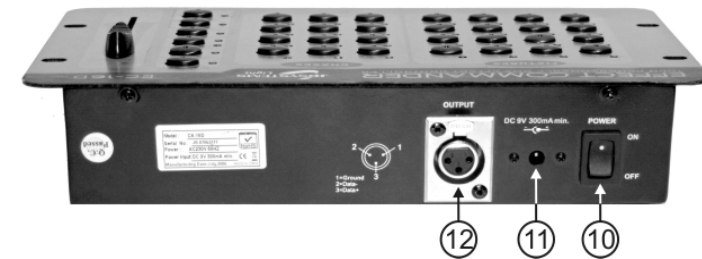
1. **FIXTURE buttons:** used to select 1 or more fixtures at the same time (light effects or lamps). When a fixture is selected, the corresponding LED is lit.
2. **CHASE buttons:** used to select a chase. The corresponding yellow LED has 3 functions:
 - **LED off:** no chase stored.
 - **LED on:** a chase sequence is stored.
 - **LED blinking:** a chase sequence is stored and selected (active)
3. **LIGHT SHOW button:** used to set the unit to playback mode for the programmed chases (LED on). Switch this mode off (LED off) if you want to program new chases or if you just want to use the Effect Commander to switch the outputs manually on/off.
4. **BLACKOUT button:** used to set the unit in blackout (LED on) or not (LED off).
5. **AUTO/SOUND button:** used to choose the desired playback mode for the chases: static or sound.

Static mode (red LED):
This is the ideal mode if you want to switch several light effects on/off. You can control the speed with the speed slider (6). You can toggle between 2 different speed ranges by pressing the button for about 2seconds:

 - **Red LED on:** use the speed slider (6) to change the speed between 1sec and 1min per step.
 - **Red LED blinking:** use the speed slider (6) to change the speed between 5sec and 5min per step.

Sound mode (green LED):
This is the ideal mode if you want to switch lamps on/off and make your own, programmable, 16channel light controller. Don't use this mode to switch light effects on/off! Playback speed of the chases is controlled by the internal microphone.
6. **SPEED SLIDER:** used to set the playback speed of the chases.
7. **CHASE EDIT / DELETE button:** used to edit or delete chases
8. **SAVE / INSERT / OVERWRITE SCENE button:** used to save, insert and overwrite scenes of a chase.
9. **DELETE SCENE button:** used to delete scenes in a chase.

FUNCTIONS (REAR)



10. **POWER switch:** used to switch the unit on/off.
11. **POWER ADAPTER input:** used to connect the included AC/DC adapter. If you should replace the adapter, please refer to the technical specifications at the end of this manual.
12. **DMX output:** use good quality cable to connect any suitable DMX-switch pack.

HOW TO USE

You can use this controller manually or you can program up to 12 chases. The number of steps (scenes) in each chase is not important but the total maximum number for all chases together is 500.

Some words explained:

- **SCENE:** A scene is a set of different output values that describes a certain condition at a given moment.
Example: You have set fixtures 2, 7, 8, 12 and 16 to ON, the other fixtures are OFF. This combination is called a "SCENE".
- **CHASE:** A chase is a succession of scenes. This succession of scenes (or steps) can be programmed by the user in any order. This unit has 12 programmable chases.

BLACKOUT MODE

Explains how to cutoff all output of the unit (blackout all light).

When the power is turned on, the controller automatically enters in blackout mode (LED on). Just press the "blackout" button to deactivate.

MANUAL MODE

Explains how to use the unit without programming anything.

Make sure the "light show" button (3) is off. Now you can use the "fixture" buttons (1) to switch the connected light effects on/off. Attention: the LED next to the "blackout" button (4) must be off otherwise you have no output!

CREATE A SIMPLE SCENE

Explains how to program a simple chase with only one scene.

- A. Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off).
- B. Press one or more "fixture" buttons (corresponding LEDs are ON) to create the desired scene.
- C. Press the "save" button (8) and select the desired "chase" button (2) to store your scene.

CREATE A CHASE

Explains how to program a chase with several scenes.

- A. Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off).
- B. Press one or more "fixture" buttons (corresponding LEDs are ON) to create the desired scene.
- C. Press the "save" button (8) and select the desired "chase" button (2) to store your scene.
- D. Repeat actions B and C until you obtain the desired chase. (max. 500 scenes can be programmed)

LIGHT SHOW PLAYBACK

Explains how to play the chases you programmed.

- Press the "light show" button (3) → the corresponding LED is on.
- Press the "blackout" button (4) to turn the LED off.
- The unit is automatically set to "static" playback mode: the red LED of the "auto/sound" button (5) is on. This is the perfect mode to make a light show composed of different light effects. With the "speed" slider (6) you can adapt the speed of the chases from 1sec up to 1min per step.
 - Press the "auto/sound" button (5) for about 2sec until the red LED starts blinking: now you can use the "speed" slider (6) to adapt the speed of the chases from 5sec up to 5min per step.
 - Press the "auto/sound" button (5) shortly if you want to switch to "sound" playback mode. The chase will be played to the rhythm of the music that is detected by the internal microphone. (don't use this mode for light effects, only for lamps)
- Press the desired "chase" button (7) to start the programmed chase. (the LED of the selected chase starts blinking)

CHECKING CHASE STEPS MANUALLY

Explains how you can walk through all scenes.

- Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off)
- Press the "chase edit" button (7) → corresponding green LED is lit.
- Press the "chase" button (2) of the chase you would like to check (corresponding yellow LED blinks) Every time you press this chase button again, you will go to the next step (scene) of the chase so you can monitor for every scene which fixtures are lit and which are turned off.

PS: you can switch off the blackout function if you want to see the effect immediately.

INSERT A NEW SCENE

Explains how you can walk through a chase and insert a scene at a certain position.

- Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off)
- Press the "chase edit" button (7) → corresponding green LED is lit.
- Press the "chase" button (2) of the chase you would like to edit (corresponding yellow LED blinks) Each time you press this chase button, you will go to the next step (scene) of the chase. Go to the step were you want to insert a scene. Please note that the new scene will be inserted after the current scene!
- Edit the current scene by pressing one or more "fixture" buttons (corresponding LEDs are ON) to create the desired new scene.
- Press the "insert scene" button (8) → corresponding green LED is lit.
- Press the "chase" button (2) of the chase you are editing (corresponding yellow LED blinks) to insert the new scene.

You can repeat steps B to F if you want to insert more scenes.

PS: you can switch off the blackout function if you want to see the effect immediately.

OVERWRITE AN EXISTING SCENE

Explains how you can walk through a chase and overwrite a scene at a certain position.

- Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off)
- Press the "chase edit" button (7) → corresponding green LED is lit.
- Press the "chase" button (2) of the chase you would like to edit (corresponding yellow LED blinks) Each time you press this chase button, you will go to the next step (scene) of the chase. Go to the step that you want to adapt (overwrite).
- Edit the current scene by pressing one or more "fixture" buttons (corresponding LEDs are ON) to edit the existing scene.
- Press and hold the "overwrite scene" button (8) while you press the "chase" button (2) of the chase you are editing (corresponding yellow LED blinks) to overwrite the new scene.

You can repeat steps B to E if you want to overwrite more scenes.

PS: you can switch off the blackout function if you want to see the effect immediately.

DELETE AN EXISTING SCENE

Explains how you can walk through a chase and delete a selected scene.

- Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off)
- Press the "chase edit" button (7) → corresponding green LED is lit.
- Press the "chase" button (2) of the chase you would like to edit (corresponding yellow LED blinks) Each time you press this chase button, you will go to the next step (scene) of the chase. Go to the step (scene) that you want to delete.

- Press and hold the "delete scene" button (9) while you press the "chase" button (2) of the chase you are editing (corresponding yellow LED blinks) to delete the selected scene.

You can repeat steps B to D if you want to delete more scenes.

PS: you can switch off the blackout function if you want to see the effect immediately.

DELETE AN ENTIRE CHASE

Explains how you can delete an unwanted chase.

- Press the "light show" button (3) to stop the chase that is eventually running (LED must be off)
- Press and hold the "delete chase" button (7) while you press the "chase" button (2) of the chase you want to remove. → **Attention:** The entire chase will be deleted immediately, no chance to bring it back!

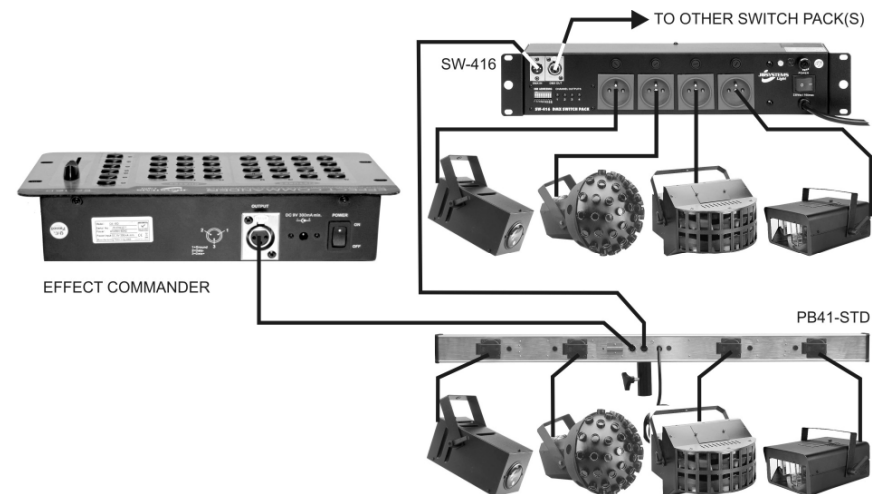
DELETE THE ENTIRE MEMORY

Explains how you can delete all programmed chases at once → **to be used with precaution !!!**

- Press the "blackout" button (4) for about 3sec: the red LED blinks to indicate that the "clear entire memory mode" is activated.
- Press and hold the "delete chase" button (7) while you press the "blackout" button (4) → the entire chase memory will be deleted immediately, no chance to bring it back!

CONNECTIONS

This is just one of the many possibilities, just connect the DMX output of the Effect Commander to 1 or more switch packs. The DMX channels range from 1 to 16 (don't forget to set the proper DMX address on the connected switch packs!)

**SPECIFICATIONS**

Power Input:	DC 9V 300mA minimum.
AC/DC Power adapter:	AC 230V, 50Hz → 9V~12Vdc / 300mA (or more)
DMX outputs:	3pin XLR ~ 16 DMX channels, starting at address 001
Internal memory:	max. 500 scenes to be distributed over max. 12 chases.
Audio input:	None, internal microphone
Size:	260 x 134 x 51 mm
Weight:	1,25 kg

Every information is subject to change without prior notice

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

MODE D'EMPLOI

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

CARACTERISTIQUES

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

- Contrôleur DMX programmable à 16 canaux, capable de piloter des barres d'alimentation (switch packs) destinées aux jeux de lumière.
- Egalement parfait en tant que modulateur de lumière à 16 canaux, programmable par l'utilisateur (sans fonction de gradateur).
- Permet d'automatiser très facilement un light show complet !
- Peut être utilisé pour mettre en ou hors service des jeux de lumière et/ou des lampes.
- Peut être utilisé en fonction manuelle ou on peut aussi programmer 12 séquences de poursuite différentes (au total, jusqu'à 500 pas/scènes).
- La vitesse de chaque pas/scène peut être programmée entre 1 seconde et 5 minutes !
- Modes 'static' ou 'music' avec micro interne.
- Peut être utilisé avec n'importe quel switch pack DMX (SW416, DX404, DSP12, ...)

AVANT L'UTILISATION

Vérifiez le contenu:

Vérifiez si la boîte contient les articles suivants :

- Mode d'emploi
- Appareil Effect Commander
- Adaptateur CA/CC

Quelques instructions importantes:

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

INSTRUCTIONS DE SECURITE:



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



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



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



Ce symbole signifie : uniquement pour usage à l'intérieur



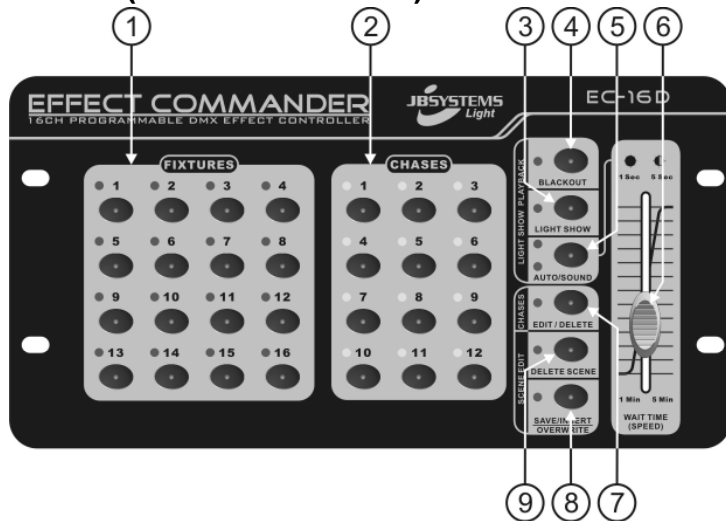
Ce symbole signifie : Lire le mode d'emploi.

- Afin d'éviter tout risque d'incendie ou de choc électrique, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou l'humidité.
- Pour éviter la formation de condensation à l'intérieur de l'appareil, patientez quelques minutes pour laisser l'appareil s'adapter à la température ambiante lorsqu'il arrive dans une pièce chauffée après le transport. La condensation empêche l'unité de fonctionner en performance optimale et peut même causer des dommages.
- Cette unité est destinée à une utilisation à l'intérieur uniquement.
- Ne pas insérer d'objet métallique ou verser un liquide dans l'appareil. Aucun objet rempli de liquides, tels que des vases, ne peut être placé sur cet appareil. Risque de choc électrique ou de dysfonctionnement. Si un corps étranger est introduit dans l'unité, déconnectez immédiatement de la source d'alimentation.
- Aucune source de flamme nue, telle que les bougies allumées, ne peut être placée sur l'appareil.
- Ne pas couvrir les ouvertures de ventilation, un risque de surchauffe en résulterait.
- Ne pas utiliser dans un environnement poussiéreux et nettoyez l'unité régulièrement.
- Ne pas laisser l'unité à portée des enfants.
- Les personnes non expérimentées ne doivent pas utiliser cet appareil.
- La température ambiante maximum d'utilisation de l'appareil est de 40°C. Ne pas l'utiliser au-delà de cette température.
- Débranchez toujours l'appareil si vous ne l'utilisez pas de manière prolongée ou avant d'entreprendre des réparations.
- Les installations électriques ne peuvent être faites que par du personnel qualifié et conformément aux réglementations de sécurité électrique et mécanique en vigueur dans votre pays.
- Assurez-vous que la tension d'alimentation de la source d'alimentation de la zone dans laquelle vous vous trouvez ne dépasse pas celui indiqué à l'arrière de l'appareil.
- La prise sera toujours accessible pour que le cordon secteur puisse être enlevé à chaque moment.
- Le cordon d'alimentation doit toujours être en condition parfaite. Mettez immédiatement l'unité hors tension si le cordon est écrasé ou endommagé.
- Ne laissez jamais le cordon d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles !
- Utilisez toujours les câbles appropriés et certifiés lorsque vous installez l'unité.
- Pour éviter tout choc électrique, ne pas ouvrir l'appareil. En dehors du fusible principal, il n'y a pas de pièces pouvant être changées par l'utilisateur à l'intérieur.
- **Ne jamais** réparer ou court-circuiter un fusible. Remplacez **systématiquement** un fusible endommagé par un fusible de mêmes type et spécifications électriques !
- En cas de problèmes de fonctionnement sérieux, arrêtez toute utilisation de l'appareil et contactez votre revendeur immédiatement.
- Utilisez l'emballage d'origine si l'appareil doit être transporté.
- Pour des raisons de sécurité, il est interdit d'apporter toute modification à l'unité non spécifiquement autorisée par les parties responsables.

ENTRETIEN

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

FONCTIONS (FACE SUPERIEURE)



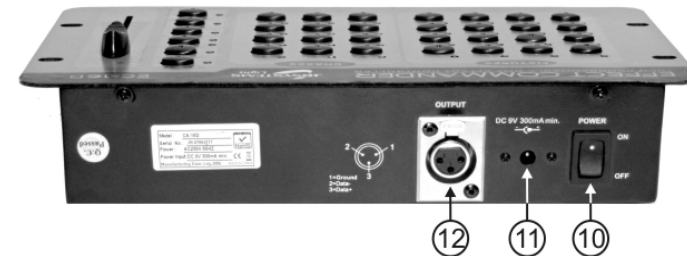
- Boutons FIXTURES (appareils)** : utilisés pour sélectionner un ou plusieurs appareils en même temps (jeux de lumière ou lampes). Quand un appareil est sélectionné, la LED correspondante est allumée.
- Boutons CHASE (séquences de poursuites)** : utilisés pour sélectionner une séquence de poursuite. La LED jaune correspondante a 3 fonctions :
 - **la LED est éteinte** : aucune séquence de poursuite n'est enregistrée.
 - **la LED est allumée** : une séquence de poursuite est enregistrée.
 - **la LED clignote** : une séquence de poursuite est enregistrée et sélectionnée (en activité).
- Bouton LIGHT SHOW** : utilisé pour mettre l'appareil en mode playback, pour les programmes de poursuite (LED allumée). Il faut mettre ce mode hors fonction (LED éteinte) si l'on veut programmer de nouvelles séquences de poursuite ou si l'on veut se contenter d'utiliser manuellement l'Effect Commander pour mettre les sorties en ou hors fonction.
- Bouton de BLACKOUT (noir complet)** : utilisé pour mettre l'appareil en mode blackout (LED allumée) ou pas (LED éteinte).
- Bouton AUTO/SOUND** : utilisé pour choisir le mode de playback désiré et destiné aux séquences de poursuite : statique (auto) ou son (sound).

Mode statique ('auto', LED rouge)
C'est le mode idéal si vous voulez allumer et éteindre plusieurs jeux de lumière. Vous pouvez contrôler la vitesse de défilement avec le curseur de vitesse (6). Vous pouvez choisir entre deux plages de vitesses différentes en appuyant sur le bouton pendant environ 2 secondes :

 - **la LED rouge est allumée** : utilisez le curseur de vitesse (6) pour changer la vitesse entre 1 seconde et 1 minute par pas.
 - **la LED rouge clignote** : utilisez le curseur de vitesse (6) pour changer la vitesse entre 5 secondes et 5 minutes par pas.

Mode son ('sound', LED verte)
C'est le mode idéal si vous voulez allumer et éteindre une série de lampes et/ou projecteurs et construire votre propre light show programmable à 16 canaux. N'utilisez pas ce mode pour allumer et éteindre des jeux de lumière ! La vitesse de défilement des séquences de poursuite est contrôlée par le micro interne.
- CURSEUR DE VITESSE** : utilisé pour régler la vitesse de playback des séquences de poursuite.
- Bouton CHASE EDIT / DELETE** : utilisé pour modifier ('edit') ou supprimer ('delete') les séquences de poursuite.
- Bouton SAVE / INSERT / OVERWRITE SCENE** : utilisé pour enregistrer ('save'), insérer ('insert') ou modifier ('overwrite') des séquences de poursuite.
- Bouton DELETE SCENE** : utilisé pour supprimer des séquences de poursuite.

FONCTIONS (FACE ARRIERE)



- Interrupteur de mise sous tension** : utilisé pour mettre l'appareil en ou hors service.
- Entrée pour ADAPTATEUR SECTEUR** : utilisée pour raccorder l'adaptateur CA/CC inclus dans la livraison. Si vous deviez remplacer cet adaptateur, référez-vous s'il vous plaît aux spécifications techniques qui se trouvent à la fin de ce manuel.
- Sortie DMX** : utilisez un câble de qualité pour connecter tout switch pack DMX approprié.

UTILISATION

Vous pouvez utiliser ce contrôleur manuellement ou vous pouvez programmer jusqu'à 12 séquences de poursuite. Le nombre de pas ('scenes') dans chaque séquence de poursuite n'est pas important en soi, mais il faut être attentif au fait que le total maximum des pas de l'ensemble des séquences de poursuite est limité à 500 pas.

Voici quelques explications concernant certains termes :

- **SCENE** : une "scène" est un ensemble de valeurs aux différentes sorties ; elle correspond à certaines conditions à un moment donné.
Exemple : vous avez réglé les appareils 2, 7, 8, 12 et 16 sur 'ON', les autres appareils étant sur 'OFF'. Cette combinaison est appelée une scène ('SCENE').
- **CHASE** : 'chase' (chasser) est le nom donné à une succession de scènes (car une scène donne l'impression de "chasser" l'autre, d'où l'autre expression équivalente : séquence de poursuite). Cette succession de scènes (ou de pas) peut être programmée par l'utilisateur, dans n'importe quel ordre. Cet appareil peut contenir 12 séquences de poursuite dans sa mémoire.

MODE BLACKOUT :

explique comment couper toutes les sorties de puissance de l'appareil (donc, c'est le "noir total" pour tous les appareils).

Lors de la mise sous tension, le contrôleur se met automatiquement en mode blackout (la LED est allumée). Il suffit alors de pousser sur le bouton 'blackout' pour le désactiver.

MODE MANUEL :

explique comment utiliser l'appareil sans programmer quoi que ce soit.

Assurez-vous que le bouton 'light show' (3) soit bien hors service. Dans ce cas, vous pouvez utiliser les boutons 'Fixtures' (1) afin de mettre en ou hors service les jeux de lumière connectés. Attention : la LED juste à côté du bouton de 'blackout' doit être éteinte, sinon, vous n'aurez aucune sortie opérationnelle.

CREEZ UNE SCENE SIMPLE :

explique comment créer une séquence simple ne contenant qu'une seule scène.

- Poussez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Poussez sur un ou plusieurs boutons 'Fixtures' (les LED correspondantes s'allumeront) pour créer la scène désirée.
- Poussez sur le bouton 'save' (8) (enregistrer) et sélectionnez le bouton 'chase' de votre choix pour enregistrer votre scène.

CREEZ UNE SEQUENCE DE POURSUITE :

explique comment programmer une séquence de poursuite contenant plusieurs scènes.

- Poussez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Poussez sur un ou plusieurs boutons 'Fixtures' (les LED correspondantes s'allumeront) pour créer la scène désirée.
- Poussez sur le bouton 'save' (8) (enregistrer) et sélectionnez le bouton 'chase' de votre choix pour enregistrer votre scène.
- Répétez les actions B et C jusqu'à ce que vous obteniez la séquence désirée. (L'appareil peut programmer un maximum de 500 scènes).

PLAYBACK DU LIGHT SHOW :

explique comment faire pour reproduire les séquences de poursuite qui ont été programmées.

- Appuyez sur le bouton 'light show' (3) → la LED correspondante s'allume.
- Appuyez sur le bouton 'blackout' (4) pour éteindre la LED.
- L'appareil passe alors automatiquement au mode de playback statique : la LED rouge du bouton 'auto/sound' (5) est allumée. C'est le mode idéal pour créer un light show composé de différents jeux de lumière. En utilisant le curseur 'speed' (6), on peut adapter la vitesse des séquences de poursuite d'une seconde à une minute par pas.
 - Appuyez sur le bouton 'auto/sound' pendant deux secondes environ, jusqu'à ce que la LED rouge commence à clignoter. En utilisant le curseur 'speed' (6), on peut maintenant adapter la vitesse des séquences de poursuite de 5 secondes à 5 minutes par pas.
 - Appuyez brièvement sur le bouton 'auto/sound' si vous voulez passer au mode de playback réglé par le son. Les séquences de poursuite seront alors réglées par le rythme de la musique, qui est détectée par le micro interne. (N'utilisez pas ce mode pour des jeux de lumière, mais uniquement pour des lampes/projecteurs).
- Appuyez sur le bouton 'chase' (7) choisi pour faire démarrer la séquence programmée. (la LED correspondant à la séquence choisie se met à clignoter).

VERIFICATION MANUELLE DES PAS D'UNE SEQUENCE :

explique comment on peut "voyager" d'une scène à l'autre.

- Appuyez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Appuyez sur le bouton 'chase edit' (7) → la LED correspondante s'allume.
- Appuyez sur l'un des boutons 'chases' (2), celui que vous voudriez vérifier (la LED correspondante se met à clignoter).
Chaque fois que vous appuyez de nouveau sur le bouton, vous passez à la scène (au pas) suivante de la séquence : vous pouvez ainsi contrôler chaque scène en voyant quels sont les appareils qui sont allumés et quels sont ceux qui sont éteints.

PS : vous pouvez désactiver la fonction blackout si vous voulez voir l'effet immédiatement.

INSERER UNE NOUVELLE SCENE :

explique comment on peut "voyager" à l'intérieur d'une séquence et insérer une scène à un endroit donné.

- Appuyez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Appuyez sur le bouton 'chase edit' (7) → la LED correspondante s'allume.
- Appuyez sur l'un des boutons 'chases' (2), celui que vous voudriez modifier (la LED correspondante se met à clignoter).
Chaque fois que vous appuyez de nouveau sur le bouton, vous passez à la scène (au pas) suivante de la séquence. Allez jusqu'au pas où vous voulez insérer une scène. Veuillez noter que la nouvelle scène sera insérée après la scène en cours.
- Modifiez la scène en cours en appuyant sur un ou plusieurs boutons 'Fixtures' (les LED correspondantes s'allumeront ; par contre, celles qui étaient déjà allumées s'éteindront si on pousse sur le bouton correspondant) pour créer la scène désirée.
- Appuyez sur le bouton 'insert scene' (8) → la LED verte correspondante s'allume.
- Appuyez sur l'un des boutons 'chases' (2), celui que vous voudriez modifier (la LED jaune correspondante se met à clignoter), pour insérer la nouvelle scène.

Vous pouvez répéter les étapes de B à F si vous voulez insérer d'autres scènes.

PS : vous pouvez désactiver la fonction blackout si vous voulez voir l'effet immédiatement.

MODIFIER UNE SCENE EXISTANTE :

explique comment on peut "voyager" à l'intérieur d'une séquence et modifier une scène à un endroit donné.

- Appuyez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Appuyez sur le bouton 'chase edit' (7) → la LED correspondante s'allume.
- Appuyez sur l'un des boutons 'chases' (2), celui que vous voudriez modifier (la LED jaune correspondante se met à clignoter).
Chaque fois que vous appuyez de nouveau sur le bouton, vous passez à la scène (au pas) suivante de la séquence. Allez jusqu'au pas que vous voulez modifier ('overwrite').
- Modifiez la scène en cours en appuyant sur un ou plusieurs boutons 'Fixtures' (les LED correspondantes s'allumeront ; par contre, celles qui étaient déjà allumées s'éteindront si on pousse sur le bouton correspondant) pour modifier la scène existante.
- Appuyez et maintenez le bouton 'overwrite scene' (8) pendant que vous appuyez sur le bouton 'chase' (2) dont vous voulez modifier la programmation (la LED jaune correspondante se met à clignoter) pour modifier la scène existante.

Vous pouvez répéter les étapes de B à E si vous voulez modifier d'autres scènes.

PS : vous pouvez désactiver la fonction blackout si vous voulez voir l'effet immédiatement.

SUPPRIMER UNE SCENE EXISTANTE :

explique comment on peut "voyager" à l'intérieur d'une séquence et supprimer une scène à un endroit donné.

- Appuyez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Appuyez sur le bouton 'chase edit' (7) → la LED correspondante s'allume.
- Appuyez sur l'un des boutons 'chases' (2), celui que vous voudriez modifier (la LED jaune correspondante se met à clignoter).
Chaque fois que vous appuyez de nouveau sur le bouton, vous passez à la scène (au pas) suivante de la séquence. Allez jusqu'au pas (scène) que vous voulez supprimer.
- Appuyez et maintenez le bouton 'delete scene' (9) pendant que vous appuyez sur le bouton 'chase' (2) dont vous voulez modifier la programmation (la LED jaune correspondante se met à clignoter) pour supprimer la scène sélectionnée.

Vous pouvez répéter les étapes de B à D si vous voulez supprimer d'autres scènes.

PS : vous pouvez désactiver la fonction blackout si vous voulez voir l'effet immédiatement.

SUPPRIMER UNE SEQUENCE COMPLETE :

explique comment on peut supprimer une séquence non désirée.

- Appuyez sur le bouton 'light show' (3) pour arrêter la séquence qui serait éventuellement en cours (la LED doit être éteinte).
- Appuyez et maintenez le bouton 'delete chase' (7) pendant que vous appuyez sur le bouton 'chase' (2) que vous voulez supprimer. → **Attention** : la séquence entière sera immédiatement supprimée, sans aucune possibilité de la récupérer par la suite !

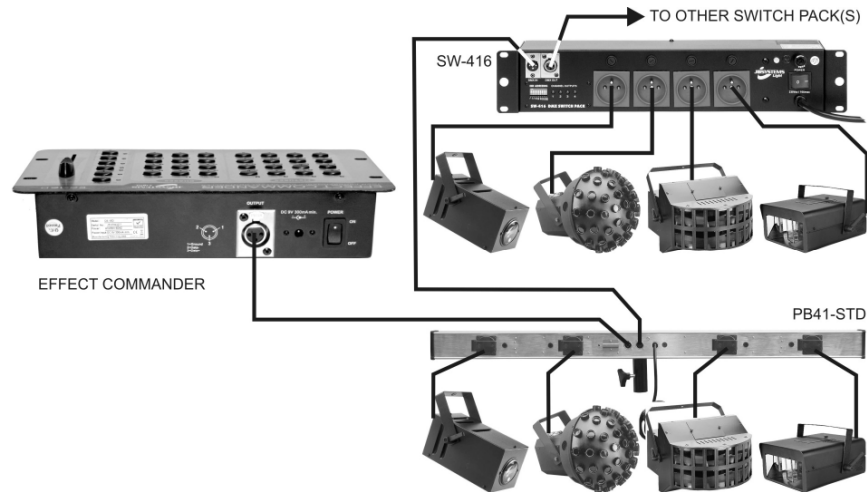
EFFACER L'ENTIERETE DE LA MEMOIRE :

explique comment faire pour supprimer toutes les séquences de poursuite programmées en une seule opération → **commande à utiliser avec précaution !!!**

- Appuyez sur le bouton 'blackout' (4) pendant environ 3 secondes : la LED rouge clignote pour indiquer que le mode 'clear entire memory' est activé.
- Appuyez et maintenez le bouton 'delete chase' (7) pendant que vous appuyez sur le bouton 'blackout' (4) → l'entiereté de la mémoire des séquences sera immédiatement supprimée, sans aucune possibilité de la récupérer par la suite !

CONNEXIONS

Ci-dessous, voici juste l'une des nombreuses possibilités : connectez simplement la sortie DMX de l'Effect Commander à un ou plusieurs switch packs. Les canaux DMX vont de 1 à 16 (n'oubliez pas de fixer une adresse DMX correcte sur les switch packs qui sont connectés).



SPÉCIFICATIONS

Alimentation:	DC 9V 300mA minimum.
Adaptateur CA/CC:	CA 230V, 50Hz → 9-12Vdc / 300mA (ou plus)
Sorties DMX:	fiche XLR à 3 broches – 16 canaux DMX démarrant à l'adresse 001
Mémoire interne :	max. 500 scènes à répartir sur max. 12 séquences de poursuite
Entrée Audio:	Micro interne
Dimensions:	260 x 134 x 51 mm
Poids:	1,25 kg

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

GEBRUIKSAANWIJZING

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

KARAKTERISTIEKEN

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

- Programmeerbare 16 kanaals DMX Switch Pack controller voor lichteffecten.
- Eveneens perfect als door de gebruiker programmeerbare 16 kanaals lichtmodulator (niet dimbaar).
- Maakt het mogelijk om op een makkelijke wijze uw volledige lichtshow te automatiseren.
- Kan gebruikt worden om lichteffecten en/of lampen aan en uit te schakelen.
- Kan manueel gebruikt worden of u kan tot 12 verschillende chases programmeren (totaal = tot en met 500 stappen).
- De snelheid voor elke stap kan geprogrammeerd worden tussen 1 seconde en 5 minuten.
- Statische of muziek modus met interne microfoon.
- Kan gebruikt worden met elke DMX-Switch Pack (SW416, DX404, DSP12, ...)

EERSTE INGEBRUIKNAME

Controleer de inhoud:

Kijk na of de verpakking volgende onderdelen bevat:

- Effect Commander toestel
- AC/DC adapter
- Gebruiksaanwijzing

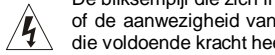
Belangrijke instructies:

- Controleer voor het eerste gebruik van het apparaat of het tijdens het transport beschadigd werd. Mocht er schade zijn, gebruik het dan niet, maar raadpleeg eerst uw dealer.
- **Belangrijk:** Dit apparaat verliet de fabriek in uitstekende staat en goed verpakt. Het is erg belangrijk dat de gebruiker de veiligheidsaanwijzingen en raadgevingen in deze gebruiksaanwijzing uiterst nauwkeurig volgt. Elke schade veroorzaakt door verkeerd gebruik van het apparaat valt niet onder de garantie. De dealer aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor mankementen en problemen die komen door het veronachtzamen van deze gebruiksaanwijzing.
- Bewaar deze brochure op een veilige plaats om hem in de toekomst nogmaals te kunnen raadplegen. Indien U het apparaat verkoopt, denkt U er wel aan om de gebruiksaanwijzing bij te voegen.
- Om het milieu te beschermen, probeer zoveel mogelijk het verpakkingsmateriaal te recycleren.

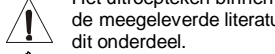
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN:



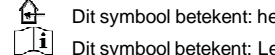
WAARSCHUWING: Om het risico op elektrocutie zoveel mogelijk te vermijden mag u nooit de behuizing verwijderen. Er bevinden zich geen onderdelen in het toestel die u zelf kan herstellen. Laat de herstellingen enkel uitvoeren door een bevoegde technicus.



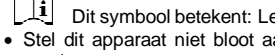
De bliksempijl die zich in een gelijkbenige driehoek bevindt is bedoeld om u te wijzen op het gebruik of de aanwezigheid van niet-geïsoleerde onderdelen met een "gevaarlijke spanning" in het toestel die voldoende kracht heeft om een risico van elektrocutie in te houden.



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



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



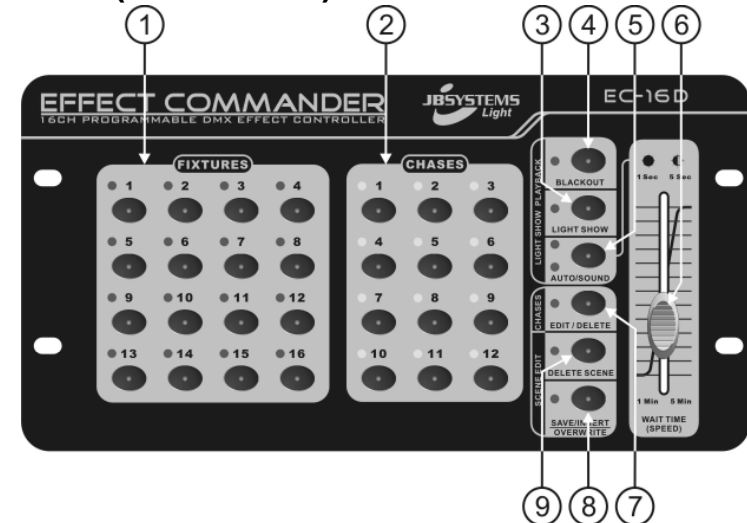
Dit symbool betekent: Lees de handleiding!

- Stel dit apparaat niet bloot aan regen of vocht, dit om het risico op brand en elektrische schokken te voorkomen.
- Om de vorming van condensatie binnenin te voorkomen, laat het apparaat aan de omgevingstemperatuur wennen wanneer het, na het transport, naar een warm vertrek is overgebracht. Condensatie kan het toestel soms verhinderen perfect te functioneren. Het kan soms zelfs schade aan het apparaat toebrengen.
- Gebruik dit apparaat uitsluitend binnenshuis.
- Plaats geen stukken metaal en mors geen vocht binnen in het toestel om elektrische schokken of storing te vermijden. Objecten gevuld met water, zoals vazen, mogen op dit apparaat worden geplaatst. Indien er toch een vreemd voorwerp of water in het apparaat geraakt, moet U het direct van het lichtnet afkoppelen.
- Open vuur, zoals brandende kaarsen, mogen niet op het apparaat geplaatst worden.
- Bedek geen enkele ventilatieopening om oververhitting te vermijden.
- Zorg dat het toestel niet in een stoffige omgeving wordt gebruikt en maak het regelmatig schoon.
- Houd het apparaat uit de buurt van kinderen.
- Dit apparaat mag niet door onervaren personen bediend worden.
- De maximum veilige omgevingstemperatuur is 40°C. Gebruik het apparaat dus niet bij hogere temperaturen.
- Trek altijd de stekker uit wanneer het apparaat gedurende langere tijd niet wordt gebruikt of alvorens met de onderhoudsbeurt te beginnen.
- De elektrische installatie behoort altijd in uitstekende staat te zijn. Zet het apparaat onmiddellijk af als de elektrische kabel gekneusd of beschadigd is.
- Laat de elektrische draad nooit in contact komen met andere draden.
- Om elektrische schokken te voorkomen, moet U de behuizing niet openen. Afgezien van de zekering zitten er geen onderdelen in die door de gebruiker moeten worden onderhouden.
- Repareer nooit een zekering en overbrug de zekeringhouder nooit. Vervang een beschadigde zekering steeds door een zekering van hetzelfde type en met dezelfde elektrische kenmerken.
- Ingeval van ernstige problemen met het bedienen van het toestel, stopt U onmiddellijk het gebruik ervan. Contacteer uw dealer voor een eventuele reparatie.
- Gebruik best de originele verpakking als het toestel vervoerd moet worden.
- Om veiligheidsredenen is het verboden om ongeautoriseerde modificaties aan het toestel aan te brengen.

ONDERHOUD

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

FUNCTIES (VOORZIJD)



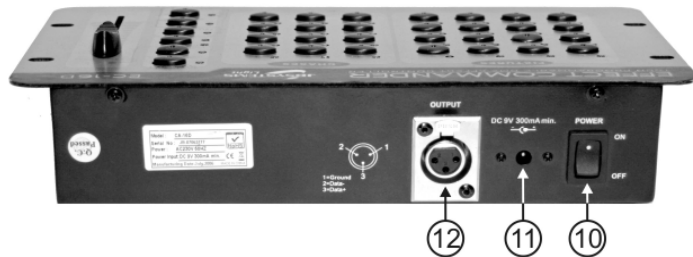
- 1. FIXTURE toetsen :** Worden gebruikt om 1 of meerdere apparaten tegelijk te selecteren (d.w.z. lichteffecten of lampen). Wanneer een apparaat geselecteerd is, brandt de corresponderende LED.
- 2. CHASE Toetsen:** Worden gebruikt om een Chase te selecteren. De corresponderende gele LED heeft 3 functies:
 - **LED uit:** er is geen Chase opgeslagen
 - **LED aan:** Een sequence van een Chase is opgeslagen
 - **LED knippert:** Een sequence van een Chase is opgeslagen en geselecteerd (en dus actief)
- 3. LIGHT SHOW Toets:** wordt gebruikt om het toestel in playback modus te zetten voor de geprogrammeerde chases (LED aan). Zet deze modus uit (LED uit) wanneer u nieuwe chases wil programmeren of indien u de Effect Commander enkel wil gebruiken om de outputs manueel aan/uit te schakelen.
- 4. BLACKOUT toets:** Wordt gebruikt om het toestel in blackout (LED aan) te zetten of niet (LED uit)
- 5. AUTO/SOUND Toets:** Wordt gebruikt om de verkiesbare playback modus te kiezen voor de chases: statisch of sound.

Statische modus (rode led):
Dit is de ideale modus wanneer u verschillende lichteffecten aan/uit wilt schakelen. U kan de snelheid controleren met de snelheidsregelaar (6).U kan switchen tussen 2 verschillende soorten snelheidsbereik door deze toets ongeveer 2 seconden in te drukken.

 - **Rode LED aan:** gebruikt de snelheidsregelaar (6) om de snelheid per stap te veranderen tussen 1 seconde en 1 minuut.
 - **Rode LED knippert:** gebruikt de snelheidsregelaar (6) om de snelheid per stap te veranderen tussen 5 seconden en 5 minuten.

Sound modus (groene LED):
Dit is de ideale modus wanneer u lampen aan/uit wilt schakelen en zo uw eigen programmeerbare, 16 kanaals lichtcontroller wil maken. Gebruik deze modus niet om lichteffecten aan/uit te schakelen! De Playback snelheid van de chases wordt gecontroleerd door de interne microfoon.
- 6. SPEED SLIDER:** Wordt gebruikt om de playback snelheid van de chases in te stellen.
- 7. EDIT/DELETE CHASE Toets:** Wordt gebruikt om een Chase te bewerken of te verwijderen.
- 8. SAVE/INSERT/OVERWRITE SCENE Toets:** Wordt gebruikt om scenes van een Chase op te slaan, in te voegen en te overschrijven.
- 9. DELETE SCENE Toets:** Wordt gebruikt om scenes in een Chase te verwijderen.

FUNCTIES (ACHTERZIJDE)



10. **POWER Schakelaar:** Wordt gebruikt om het toestel aan/uit te schakelen.
11. **POWER ADAPTER aansluiting:** Wordt gebruikt om de AC/DC adapter (die inclusief is) aan te sluiten. Wanneer u deze adapter wilt vervangen, dient u de technische specificaties te raadplegen op het einde van deze handleiding.
12. **DMX uitgang:** gebruik een kabel van goede kwaliteit om zo elke geschikte DMX-switch pack aan te sluiten.

HOE GEBRUIKEN

U kan deze controller manueel gebruiken of u kan tot 12 chases programmeren. Het aantal stappen (scenes) voor elke chase is niet belangrijk maar het totale maximale aantal stappen voor alle chases tesamen is samen 500.

Enkele woorden uitgelegd:

- **SCENE:** Een scène is een verzameling van verschillende waarden die een bepaalde situatie op een gegeven moment beschrijven.
Voorbeeld: U kan de apparaten 2, 7, 8, 12 en 16 AANgezet hebben en de andere apparaten UITgezet hebben. Deze combinatie wordt een "SCENE" genoemd.
- **CHASE:** Een Chase is een opeenvolging van scènes. De opeenvolging van scènes (of stappen) kan door de gebruiker in elke volgorde geprogrammeerd worden.

BLACKOUT MODUS

Op deze manier kunt u alle uitgaande signalen blokkeren (d.w.z. alle licht wordt afgesloten) Wanneer u het toestel aanzet, zal de controller automatisch in blackout modus gaan (LED aan). U dient enkel de "blackout" toets aan te drukken om dit te deactiveren.

MANUELE MODUS

Op deze manier kan u het toestel gebruiken zonder iets te programmeren. Wees er zeker van dat de "light show" toets (3) UIT staat. Nu kan u de "fixture" toetsen (1) gebruiken om zo de aangesloten lichteffecten AAN/UIT te zetten. AANDACHT: de LED naast de "blackout" toets (4) dient UIT te staan want anders zal u geen uitgaande signalen hebben !

CREEER EEN SIMPELE SCENE:

- Om te simpele Chase met één enkele scène te programmeren dient u het volgende te doen:
- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
 - B. Druk één of meerdere "fixture" toetsen aan (corresponderende LEDs zijn AAN) om zo de geprefereerde scène aan te maken.
 - C. Druk de "save" toets aan (8) en selecteer de verlangde "Chase" toets (2) om uw scène op te slaan.

CREER EEN CHASE:

- Om een Chase met verschillende scènes te programmeren dient u het volgende te doen:
- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
 - B. Druk één of meerdere "fixture" toetsen aan (corresponderende LEDs zijn AAN) om zo de geprefereerde scène aan te maken.
 - C. Druk de "save" toets aan (8) en selecteer de verlangde "Chase" toets (2) om uw scène op te slaan.
 - D. Herhaal acties B en C tot wanneer u de geprefereerde Chase verkrijgt (max. 500 scènes kunnen geprogrammeerd worden)

LIGHT SHOW PLAYBACK:

- U kan de geprogrammeerde chases als volgt afspelen:
- A. Druk de "light show" toets (3) aan → de corresponderende LED is AAN
 - B. Druk de "blackout" toets (4) aan om deze LED UIT te schakelen
 - C. Het toestel wordt automatisch ingesteld in de "static" playback modus: de rode LED van de "auto/sound" modus (5) is AAN. Dit is de perfecte modus om een lichtshow van verschillende lichteffecten te maken. Met de "speed" fader (6) kan u de snelheid van de chases aanpassen van 1 seconde tot 1 minuut per stap.
 - Druk de "auto/sound" toets (5) aan gedurende ongeveer 2 seconden tot de rode LED begint te knipperen: nu kan u de "speed" fader (6) gebruiken om zo de snelheid van de chases aan te passen van 5 seconden tot 5 minuten.
 - Druk de "auto/sound" toets (5) kort wanneer u naar de "sound" playback modus wil overschakelen. De Chase zal afgespeeld worden aangepast aan het ritme van de muziek die wordt gedetecteerd door de interne microfoon (gebruikt deze modus NIET voor lichteffecten, enkel voor lampen).
 - D. Druk de geprefereerde "Chase" toets (7) aan om zo de geprogrammeerde Chase te starten (de LED van de geselecteerde Chase begint te knipperen)

DE STAPPEN VAN EEN CHASE MANUEEL OVERLOPEN:

- U kan alle scènes doorlopen op de volgende manier:
- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
 - B. Druk de "Chase edit" toets (7) → de corresponderende groene LED brandt.
 - C. Druk de "Chase" toets (2) aan van de Chase die u wil nakijken (de corresponderende gele LED knippert). Elke keer wanneer u de Chase toets opnieuw indrukt, zal u naar de volgende stap (scène) gaan van de Chase zodat u voor elke scène kan bekijken welke apparaten branden en welke apparaten uitgezet zijn.

PS: U kan de blackout functie uitschakelen wanneer u het effect onmiddellijk wil zien.

INVOEGEN VAN EEN NIEUWE SCENE:

- U kan een Chase doorlopen en een scène op een bepaalde plaats invoegen op de volgende manier:
- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
 - B. Druk de "Chase edit" toets (7) → de corresponderende groene LED brandt.
 - C. Druk de "Chase" toets (2) aan van de Chase die u wil bewerken (de corresponderende gele LED knippert). Elke keer wanneer u de Chase toets opnieuw indrukt, zal u naar de volgende stap (scène) gaan van de Chase. Ga naar de stap waar u een scène wil invoegen. Belangrijk hierbij is te weten dat een nieuwe scène steeds ingevoegd wordt NA the actuele scène.
 - D. Bewerk de actuele scène door één of meerdere van de "fixture" toetsen aan te drukken (corresponderende LEDs staan AAN) en zo de nieuwe verlangde scène te creëren.
 - E. Druk de "insert scene" toets (8) → corresponderende groene LED brandt.
 - F. Druk de "Chase" toets (2) van de Chase die u aan het bewerken bent (corresponderende gele LED knippert) om zo de nieuwe scène in te voegen.

U kan stappen B tot en met F herhalen om zo meerdere scènes in te voegen.
PS: U kan de blackout functie uitschakelen wanneer u het effect onmiddellijk wil zien.

EEN BESTAANDE SCENE Overschrijven:

U kan een Chase doorlopen en een scène op een bepaalde plaats overschrijven op de volgende manier:

- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
- B. Druk de "Chase edit" toets (7) → de corresponderende groene LED brandt.
- C. Druk de "Chase" toets (2) aan van de Chase die u wil bewerken (de corresponderende gele LED knippert). Elke keer wanneer u de Chase toets opnieuw indrukt, zal u naar de volgende stap (scène) gaan van de Chase. Ga naar de stap (scène) die u wil aanpassen (overschrijven).
- D. Bewerk de actuele scène door één of meerdere van de "fixture" toetsen aan te drukken (corresponderende LEDs staan AAN) en zo de reeds bestaande scène aan te passen.
- E. Druk de houdt "overwrite scene" toets (8) ingedrukt terwijl u de "Chase" toets (2) indrukt van de Chase die u aan het bewerken bent (de corresponderende gele LED knippert) om zo de nieuwe scène te overschrijven

U kan stappen B tot en met E herhalen om zo meerdere scènes in te voegen.

PS: U kan de blackout functie uitschakelen wanneer u het effect onmiddellijk wil zien.

VERWIJDER EEN BESTAANDE SCENE:

U kan een Chase doorlopen en een scène op een bepaalde plaats verwijderen op de volgende manier:

- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
- B. Druk de "Chase edit" toets (7) → de corresponderende groene LED brandt.
- C. Druk de "Chase" toets (2) aan van de Chase die u wil bewerken (de corresponderende gele LED knippert). Elke keer wanneer u de Chase toets opnieuw indrukt, zal u naar de volgende stap (scène) gaan van de Chase. Ga naar de stap (scène) die u wil verwijderen.
- D. Druk de houdt "delete scene" toets (9) ingedrukt terwijl u de "Chase" toets (2) indrukt van de Chase die u aan het bewerken bent (de corresponderende gele LED knippert) om zo de geselecteerde scène te verwijderen

U kan stappen B tot en met E herhalen om zo meerdere scènes in te voegen.

PS: U kan de blackout functie uitschakelen wanneer u het effect onmiddellijk wil zien.

VERWIJDER EEN VOLLEDIGE CHASE:

U kan een ongewenste Chase op de volgende manier verwijderen:

- A. Druk de "light show" toets (3) aan om zo de Chase die eventueel aan het lopen is te stoppen (de LED moet UITstaan).
- B. Druk de houdt "delete chase" toets (7) ingedrukt terwijl u de "Chase" toets (2) indrukt van de Chase wil verwijderen → **Aandacht:** de gehele Chase zal onmiddellijk verwijderd worden, GEEN kans om het terug te halen !!

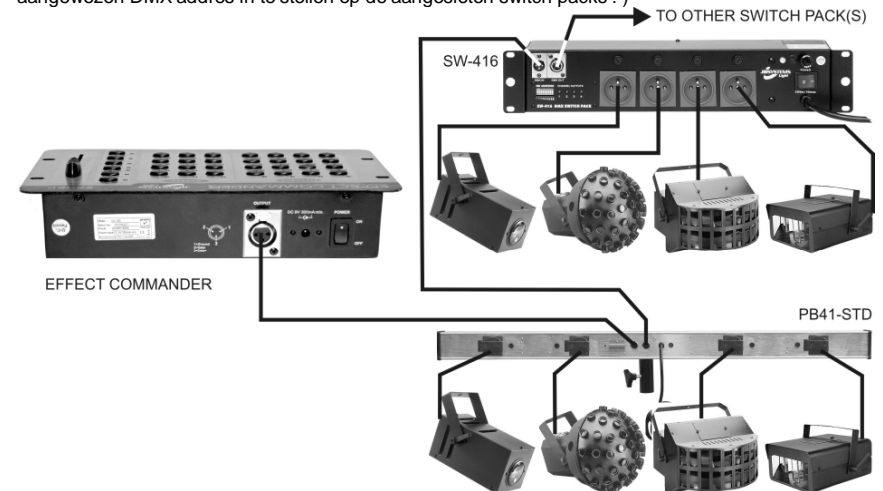
VERWIJDER HET GEHELE GEHEUGEN:

U kan alle geprogrammeerde chases in één keer verwijderen → **U dient dit met voorzichtigheid te gebruiken !!**

- A. Druk de "black out" toets (4) aan voor ongeveer 3 seconden: De rode LED knippert om aan te geven dat de "clear entire memory" modus is geactiveerd.
- B. Druk en houdt "delete Chase" toets (7) ingedrukt terwijl u de "black out" toets (4) indrukt → **Aandacht:** het gehele Chase-geheugen zal onmiddellijk verwijderd worden, GEEN kans om het terug te halen !!

AANSLUITINGEN

Dit is één van de vele mogelijkheden, u dient enkel de DMX uitgang van de Effect Commander aan te sluiten aan 1 of meerdere switch packs. Het bereik van de DMX kanalen loopt van 1 tot 16 (Vergeet niet het aangewezen DMX adres in te stellen op de aangesloten switch packs !)



EIGENSCHAPPEN

- Voeding:** DC 9V 300mA minimum
- AC/DC Power adapter:** AC 230V, 50Hz → 9Vdc / 300mA (of hoger)
- DMX uitgangen:** 3pin XLR – 16 DMX kanalen, startend op adres 001
- Intern geheugen:** max. 500 scènes verdeeld over max. 12 chases
- Audio ingang:** Geen, interne microfoon
- Afmetingen:** 260 x 134 x 51 mm
- Gewicht:** 1,25 kg

Elke inlichting kan veranderen zonder waarschuwing vooraf.

U kan de laatste versie van deze handleiding downloaden via onze website: www.beglec.com

BEDIENUNGSANLEITUNG

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

EIGENSCHAFTEN

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

- Programmierbarer 16 Kanal DMX Switch Pack Controller für Lichteffekte.
- Ebenso perfekt als anwender-programmierbarer 16 Kanal Lichtmodulator (nicht dimmbar).
- Ermöglicht ganz einfach die Automatisierung Ihrer Lightshow!
- Kann zur Schaltung von Lichteffekten und/oder zum Ein-/Ausschalten von Beleuchtungskörpern eingesetzt werden.
- Kann manuell eingesetzt werden oder programmiert für bis zu 12 unterschiedliche Chasers (gesamt = bis zu 500 Schritte).
- Geschwindigkeit kann für jeden Schritt zwischen 1 Sekunde und 5 Minuten programmiert werden!
- Static oder Music Modus mit internem Mikrofon.
- Mit jedem DMX Switch Pack einsetzbar (SW416, DX404, DSP12, ...)

VOR DER ERSTBENUTZUNG

Überprüfen Sie den Inhalt:

Folgende Teile müssen sich in der Geräteverpackung befinden:

- Bedienungsanleitung
- Effect Commander Gerät
- AC/DC Netzteil

Wichtige Hinweise:

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

SICHERHEITSHINWEISE



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



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



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



Dieses Symbol bedeutet: Nur innerhalb von Räumen verwenden.



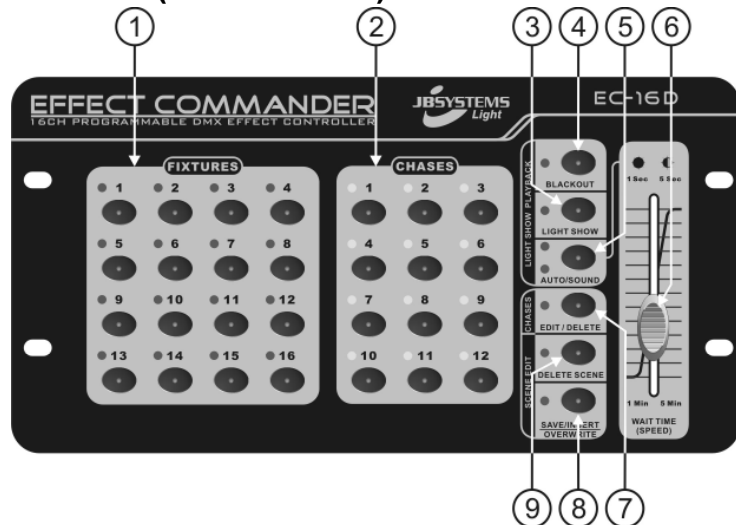
Dieses Symbol bedeutet: Achtung! Bedienungsanleitung lesen!

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

WARTUNG

Die Reinigung der Gerätes erfolgt mit einem leicht mit Wasser angefeuchteten Tuch. Vermeiden Sie, dass Wasser in das Geräterinnere gelangt. Verwenden Sie keine brennbaren Flüssigkeiten wie Benzin oder Verdüner, welche das Gerät beschädigen würden.

FUNKTIONEN (VORDERSEITE)



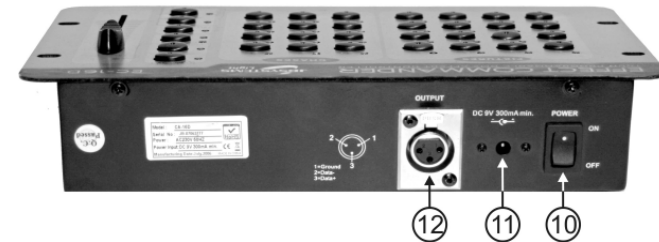
1. **FIXTURE Tasten:** Auswahl einer oder mehrerer Beleuchtungskörper gleichzeitig (Lichteffekte oder Leuchten). Bei Auswahl des Beleuchtungskörpers leuchtet das entsprechende LED.
2. **CHASER Tasten:** Auswahl einer Chaser. Das entsprechende gelbe LED hat 3 Funktionen:
 - **LED aus:** keine Chaser gespeichert.
 - **LED leuchtet:** eine Chaser Sequenz ist gespeichert.
 - **LED blinkt:** eine Chaser Sequenz ist gespeichert und ausgewählt (aktiv)
3. **LIGHT SHOW Taste:** Aktivierung des Geräts in Wiedergabemodus für die programmierten Chasers (LED leuchtet). Modus ausschalten (LED aus), falls Sie neue Chasers programmieren oder den Effect Commander nur zum manuellen Ein- und Ausschalten der Eingänge benutzen wollen.
4. **BLACKOUT Taste:** Umschalten des Geräts zu Blackout (LED leuchtet) oder nicht (LED aus).
5. **AUTO/SOUND Taste:** Auswahl des gewünschten Wiedergabemodus für die Chasers: Static oder Sound.

Staticmodus (rotes LED):
Dieses ist der ideale Modus zum Ein- und Ausschalten von mehreren Lichteffekten. Die Geschwindigkeit kann mit dem Speed Schieberegler (6) geregelt werden. Sie können zwischen 2 Geschwindigkeiten mit Tastendruck für ca. 2 Sekunden umschalten:

 - **Red LED leuchtet:** mit dem speed slider (6) die Geschwindigkeit pro Schritt zwischen 1 Sekunde und 1 Minute einstellen.
 - **Red LED blinkt:** mit dem speed slider (6) die Geschwindigkeit pro Schritt zwischen 5 Sekunden und 5 Minuten einstellen.

Soundmodus (grünes LED):
Dieses ist der ideale Modus zum Ein- und Ausschalten von Beleuchtungskörpern und der Schaffung Ihres eigenen programmierbaren 16-Kanal Light Controllers. In diesem Modus keine Lichteffekte ein- und ausschalten! Die Wiedergabegeschwindigkeit der Chasers wird durch das interne Mikrofon gesteuert.
6. **SPEED SLIDER:** Einstellen der Wiedergabegeschwindigkeit der Chasers.
7. **CHASER EDIT / DELETE Taste:** Bearbeiten oder Löschen von Chasers.
8. **SAVE / INSERT / OVERWRITE SCENE Taste:** Speichern, Einfügen und Überschreiben von Szenen einer Chaser.
9. **DELETE SCENE Taste:** Löschung von Szenen in einer Chaser.

FUNKTIONEN (HINTERSEITE)



10. **POWER Schalter:** Ein- und Ausschalter des Geräts.
11. **POWER ADAPTER Eingang:** Anschluss des mitgelieferten CA/CC Netzteils. Bei Ersatz Netzteil mit gleichen Spezifikationen verwenden, wie am Ende dieser Bedienungsanleitung gelistet.
12. **DMX Ausgang:** Zum Anschluss jeglichen geeigneten DMX Switch Packs nur hochwertiges Kabel benutzen.

BEDIENUNGSHINWEISE

Das Steuergerät kann manuell oder programmiert mit bis zu 12 Chasern benutzt werden. Die Anzahl der Schritte (Scenes) jeder Chaser ist unbedeutend, die Gesamtzahl darf jedoch 500 nicht übersteigen.

Begriffsbestimmungen:

- **SCENE:** Eine Scene ist ein Satz unterschiedlicher Ausgangswerte, der bestimmte Bedingungen zu einem bestimmten Zeitpunkt beschreibt.
Beispiel: Sie haben Beleuchtungskörper 2, 7, 8, 12 und 16 EIN geschaltet, die anderen AUS. Diese Kombination wird als „SCENE“ bezeichnet.
- **CHASER:** Chaser ist eine Abfolge von Szenen. Diese Abfolge von Szenen (oder Schritten) kann beliebig programmiert werden. Dieses Gerät hat 12 programmierbare Chasers.

BLACKOUT MODUS

Beschreibt die Ausschaltung aller Ausgänge des Geräts (Blackout der gesamten Beleuchtung). Beim Einschalten des Steuergeräts gibt es sich automatisch in Blackout-Modus (LED leuchtet). Drücken Sie die "Blackout" Taste zum Deaktivieren.

MANUAL MODUS

Beschreibt den Einsatz des Geräts ohne Programmierung. Vergewissern Sie sich, dass die "Light Show" Taste (3) ausgeschaltet ist. Nun können Sie mit den "Fixture" Tasten (1) die angeschlossenen Lichteffekte ein- und ausschalten. Achtung: das LED neben der "Blackout" Taste (4) muss aus sein, anderenfalls haben Sie keinen Ausgang!

ERSTELLEN EINER EINFACHEN SZENE

- Beschreibt die Programmierung einer einfachen Chaser mit nur einer Szene.
- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
 - B. Drücken Sie eine oder mehrere "Fixture" Tasten (die entsprechenden LED's leuchten), um die gewünschte Szene zu erstellen.
 - C. Drücken Sie die "Save" Taste (8) und wählen die gewünschte "Chaser" Taste (2) zum Speichern der Szene.

ERSTELLEN EINER CHASER

- Beschreibt die Programmierung einer Chaser mit mehreren Szenen.
- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
 - B. Drücken Sie eine oder mehrere "Fixture" Tasten (die entsprechenden LED's leuchten), um die gewünschte Szene zu erstellen.
 - C. Drücken Sie die "Save" Taste (8) und wählen die gewünschte "Chaser" Taste (2) zum Speichern der Szene.
 - D. Wiederholen Sie die Schritte B und C, bis die gewünschte Chaser eingestellt ist (max. 500 Szenen können programmiert werden).

LIGHT SHOW WIEDERGABE

Beschreibt die Wiedergabe der programmierten Chasers.

- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) → das entsprechende LED leuchtet.
- B. Drücken Sie die "Blackout" Taste (4) zum Ausschalten der LED Anzeige.
- C. Das Gerät ist automatisch auf "Static" Wiedergabemodus eingestellt: das rote LED der "Auto/Sound" Taste (5) leuchtet. Dieses ist der perfekte Modus für eine Light Show, die aus unterschiedlichen Lichteffekten zusammengestellt ist. Mit dem "Speed" Schieberegler (6) stellen Sie die Geschwindigkeit der Chasers zwischen 1 Sekunde und 1 Minute pro Schritt ein.
 - Drücken Sie die "Auto/Sound" Taste (5) für etwa 2 Sekunden, bis das rote LED blinkt: jetzt können Sie mit dem "Speed" Schieberegler (6) die Geschwindigkeit der Chasers zwischen 5 Sekunden und 5 Minuten pro Schritt einstellen.
 - Drücken Sie die "Auto/Sound" Taste (5) kurz, wenn Sie zu "Sound" Wiedergabemodus umschalten wollen. Die Chaser wird zum Rhythmus der Musik wiedergegeben, wie vom internen Mikrofon erkannt (benutzen Sie diesen Modus nicht für Lichteffekte, nur für Beleuchtungskörper).
- D. Drücken Sie die gewünschte "Chaser" Taste (7) zum Starten der programmierten Chaser (das entsprechende LED der gewünschten Chaser blinkt).

MANUELLES PRÜFEN DER CHASER-SCHRITTE

Beschreibt das Durchlaufen aller Szenen.

- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
- B. Drücken Sie die "Chaser Edit" Taste (7) → die entsprechende grüne LED Anzeige leuchtet.
- C. Drücken Sie die "Chaser" Taste (2) der Chaser, die Sie überprüfen wollen (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt).
Jeder erneute Tastendruck auf diese Chaser-Taste bringt Sie einen Schritt (Szene) weiter, somit können Sie für jede Szene beobachten, welche Beleuchtungskörper eingeschaltet und welche ausgeschaltet sind.

PS: Wenn Sie die Blackout Funktion ausschalten, dann können Sie die Effekte unverzüglich sehen.

EINFÜGEN EINER NEUEN SZENE

Beschreibt das Durchlaufen einer Chaser und das Einfügen einer Szene an einem bestimmten Punkt.

- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
- B. Drücken Sie die "Chaser Edit" Taste (7) → die entsprechende grüne LED Anzeige leuchtet.
- C. Drücken Sie die "Chaser" Taste (2) der Chaser, die Sie überprüfen wollen (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt). Jeder erneute Tastendruck auf diese Chaser-Taste bringt Sie einen Schritt (Szene) weiter. Gehen Sie zu der Stelle, an der Sie eine Szene einfügen wollen. Bitte beachten Sie, dass die neue Szene hinter dieser Szene eingefügt wird!
- D. Bearbeiten Sie die aktuelle Szene, indem Sie eine oder mehrere "Fixture" Tasten drücken (entsprechende LED's leuchten), um die gewünschte neue Szene zu erstellen.
- E. Drücken Sie die "Insert Scene" Taste (8) → die entsprechende grüne LED Anzeige leuchtet.
- F. Drücken Sie die "Chaser" Taste (2) der Chaser, die Sie bearbeiten (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt), um die neue Szene einzufügen.

Wiederholen Sie die Schritte B bis F zum Einfügen weiterer Szenen.

PS: Wenn Sie die Blackout Funktion ausschalten, dann können Sie die Effekte unverzüglich sehen.

ÜBERSCHREIBEN EINER SZENE

Beschreibt das Durchlaufen einer Chaser und das Überschreiben einer Szene an einem bestimmten Punkt.

- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
- B. Drücken Sie die "Chaser Edit" Taste (7) → die entsprechende grüne LED Anzeige leuchtet.
- C. Drücken Sie die "Chaser" Taste (2) der Chaser, die Sie bearbeiten wollen (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt). Jeder erneute Tastendruck auf diese Chaser-Taste bringt Sie einen Schritt (Szene) weiter. Gehen Sie zu dem Schritt, den Sie überschreiben wollen.
- D. Bearbeiten Sie die aktuelle Szene, indem Sie eine oder mehrere "Fixture" Tasten drücken (entsprechende LED's leuchten), um die gewünschte neue Szene zu erstellen.
- E. Halten Sie die "Overwrite Scene" Taste (8) gedrückt, während Sie die "Chaser" Taste (2) der zu bearbeitenden Chaser drücken (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt), um die Szene zu überschreiben.

Wiederholen Sie die Schritte B bis E zum Überschreiben weiterer Szenen.

PS: Wenn Sie die Blackout Funktion ausschalten, dann können Sie die Effekte unverzüglich sehen.

LÖSCHEN EINER SZENE

Beschreibt das Durchlaufen einer Chaser und das Löschen einer ausgewählten Szene.

- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
- B. Drücken Sie die "Chaser Edit" Taste (7) → die entsprechende grüne LED Anzeige leuchtet.
- C. Drücken Sie die "Chaser" Taste (2) der Chaser, die Sie bearbeiten wollen (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt). Jeder erneute Tastendruck auf diese Chaser-Taste bringt Sie einen Schritt (Szene) weiter. Gehen Sie zu dem Schritt, den Sie löschen wollen.
- D. Halten Sie die "Delete Scene" Taste (9) gedrückt, während Sie die "Chaser" Taste (2) der zu bearbeitenden Chaser drücken (entsprechende gelbe LED Anzeige blinkt), um die Szene zu löschen.

Wiederholen Sie die Schritte B bis D zum Löschen weiterer Szenen.

PS: Wenn Sie die Blackout Funktion ausschalten, dann können Sie die Effekte unverzüglich sehen.

LÖSCHEN EINER GESAMTEN CHASER

Beschreibt die Löschung einer ungewollten Chaser.

- A. Drücken Sie die "Light Show" Taste (3) der möglicherweise laufenden Chaser (LED muss aus sein).
- B. Halten Sie die "Delete Chaser" Taste (7) gedrückt, während Sie die "Chaser" Taste (2) der zu löschenden Chaser drücken. → **Achtung:** Die gesamte Chaser wird sofort und unwiederbringlich gelöscht!

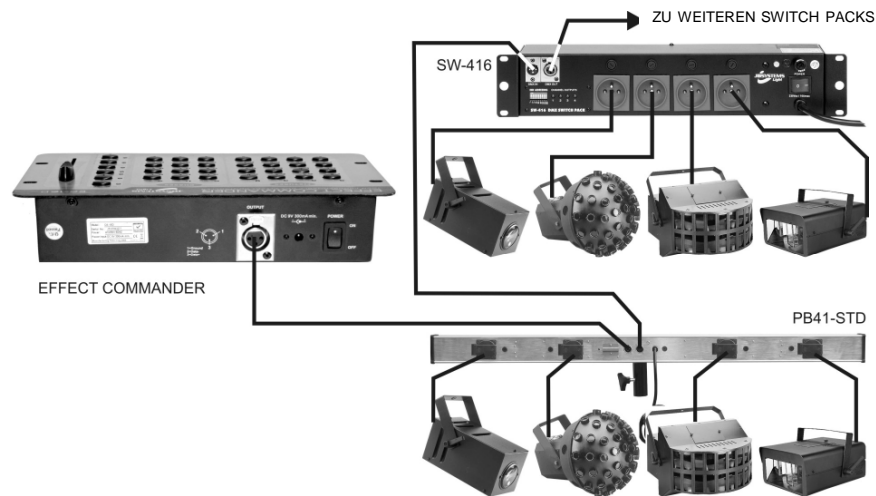
LÖSCHEN DES GESAMTEN SPEICHERS

Beschreibt die Löschung aller programmierter Chasers in einem Arbeitsschritt → **bitte sehr umsichtig einsetzen!!!**

- A. Drücken Sie die "Blackout" Taste (4) für etwa 3 Sekunden: das rote LED blinkt zur Bestätigung, dass nun "clear entire memory mode" aktiviert ist.
- B. Halten Sie die "Delete Chaser" Taste (7) gedrückt, während Sie die "Blackout" Taste (4) drücken → der gesamte Chaser-Speicher wird sofort und unwiederbringlich gelöscht!

ANSCHLÜSSE

Dies ist nur eines von vielen Beispielen, schließen Sie nur den DMX Ausgang des Effect Commanders an 1 oder mehrere Switch Packs an. Die DMX Kanäle gehen von 1 bis 16 (bitte denken Sie daran, die korrekten DMX Adressen auf den angeschlossenen Switch Packs einzustellen!



TECHNISCHE EINZELHEITEN

Netzspannung:	DC 9V 300mA minimal.
AC/DC Netzteil:	AC 230V, 50Hz → 9V~12Vdc / 300mA (oder mehr)
Klangregler:	Eingebautes Mikrofon
Speicher:	max. 500 Szenen auf max. 12 Chasers verteilt
DMX Ausgänge :	3pin XLR ~ 16 DMX Kanäle, beginnend mit Adresse 001
Abmessungen:	260 x 134 x 51 mm
Gewicht:	1,25 kg

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

MANUAL DE FUNCIONAMIENTO

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

CARACTERÍSTICAS

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

- Controlador de conjunto de interruptores de 16 canales DMX programable para efectos luminosos.
- También es ideal como modulador de luz de 16 canales programable por el usuario (no regulable)
- ¡Hace posible automatizar fácilmente su espectáculo luminoso!
- Puede utilizarse para cambiar efectos luminosos y/o apagar/encender las lámparas.
- Puede utilizarlo manualmente o programar hasta 12 programas tipo oruga diferentes (total = hasta 500 pasos).
- ¡La velocidad de cada paso puede programarse entre 1 seg. y 5 min.!
- Modalidad estática o de música con micrófono interno
- Se puede utilizar con cualquier conjunto de interruptores DMX (SW416, DX404, DSP12, ...)

ANTES DE UTILIZAR EL APARATO

Compruebe el contenido:

Compruebe que la caja contiene los siguientes elementos:

- Unidad Effect Commander
- Adaptador CA/CC
- Manual de usuario

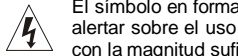
Instrucciones importantes:

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

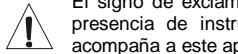
INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD:



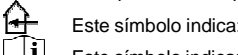
PRECAUCIÓN: Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no quite la cubierta superior. No existen piezas en el interior que pueda mantener o reparar el usuario. Asigne el mantenimiento y las reparaciones a personal cualificado.



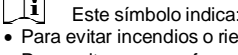
El símbolo en forma de rayo con cabeza de flecha dentro de un triángulo equilátero se emplea para alertar sobre el uso o presencia de "voltaje peligroso" no aislado dentro de la carcasa del producto con la magnitud suficiente para constituir un riesgo de descarga eléctrica.



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



Este símbolo indica: Usar sólo en el interior.



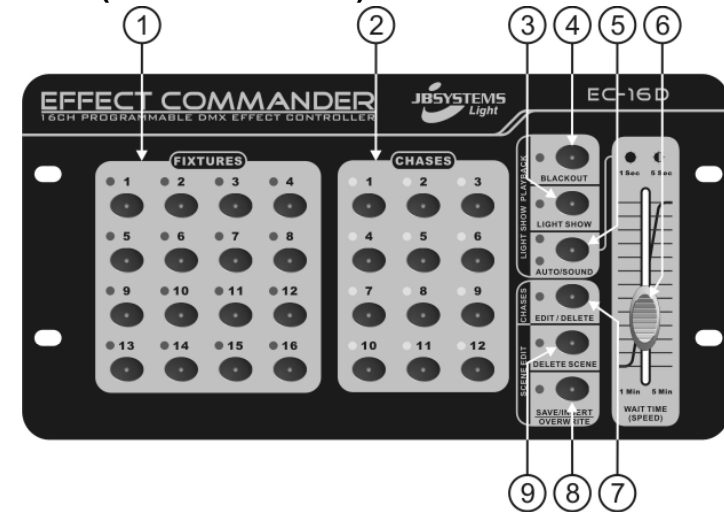
Este símbolo indica: Leer las instrucciones.

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

MANTENIMIENTO

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

FUNCIONES (PARTE FRONTAL)



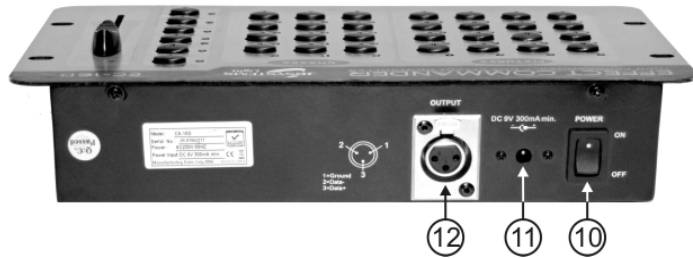
1. **Botones FIXTURE:** se utilizan para seleccionar 1 o más aparatos al mismo tiempo (efectos luminoso o lámparas). Cuando se selecciona un aparato, el LED correspondiente se enciende.
2. **Botones CHASE:** se utilizan para seleccionar un programa de tipo oruga. El LED amarillo correspondiente consta de 3 funciones:
 - **LED apagado:** no se ha almacenado ningún programa de tipo oruga.
 - **LED encendido:** se ha almacenado una secuencia de tipo oruga.
 - **LED parpadeando:** se ha almacenado y seleccionado una secuencia tipo oruga (activa)
3. **Botón LIGHT SHOW:** se utiliza para establecer la unidad en modalidad de reproducción para los programas tipo oruga programados (LED encendido). Desactive esta modalidad (LED apagado) si desea programar nuevos programas tipo oruga o si sólo desea utilizar el Effect Commander para activar o desactivar las salidas manualmente.
4. **Botón BLACKOUT:** se utiliza para establecer la unidad en modalidad de oscurecimiento (LED encendido) o no (LED apagado).
5. **Botón AUTO/SOUND:** se utiliza para seleccionar la modalidad de reproducción deseada para programas tipo oruga: estática o sonora.

Modalidad estática (LED rojo):
Esta es la modalidad perfecta si desea activar o desactivar varios efectos luminosos. Puede controlar la velocidad con el deslizador de velocidad (6). Puede cambiar entre 2 rangos de velocidad diferentes pulsando el botón durante unos 2 segundos:

 - **LED rojo encendido:** utilice el deslizador (6) para cambiar la velocidad entre 1 seg. y 1 min. por paso.
 - **LED rojo parpadeando:** utilice el deslizador (6) para cambiar la velocidad entre 5 seg. y 5 min. por paso.

Modalidad sonora (LED verde):
Esta es la modalidad perfecta si desea encender/apagar lámparas y utilizar su propio controlador de luz de 16 canales programable. ¡No utilice esta modalidad para activar/desactivar efectos luminosos! La velocidad de reproducción de los programas tipo oruga se controla mediante el micrófono interno.
6. **Deslizador SPEED:** se utiliza para establecer la velocidad de reproducción de los programas tipo oruga.
7. **Botón CHASE EDIT / DELETE:** se utiliza para editar o borrar programas tipo oruga
8. **Botón SAVE / INSERT / OVERWRITE SCENE:** se utiliza para guardar, insertar y sobrescribir escenas de un programa tipo oruga.
9. **Botón DELETE SCENE:** se utiliza para borrar escenas en un programa tipo oruga.

FUNCIONES (PARTE TRASERA)



10. **Interruptor POWER:** se utiliza para encender/apagar la unidad.
 11. **Entrada POWER ADAPTER:** se utiliza para conectar el adaptador CA/CC incluido. En caso de que deba reemplazar el adaptador, consulte las especificaciones técnicas al final de este manual.
 12. **Salida DMX:** utilice un cable de buena calidad para conectar cualquier conjunto de interruptores DMX.

UTILIZACIÓN

Puede utilizar este controlador manualmente o programar hasta 12 programas tipo oruga. El número de pasos (escenas) en cada programa tipo oruga no es importante, pero el número máximo total para todos los programas tipo oruga es de 500.

Definiciones:

- **SCENE (ESCENA):** Una escena es un conjunto de diferentes valores de salida que describe una condición en un momento dado.
Ejemplo: Ha establecido los aparatos 2, 7, 8, 12 y 16 en ON (CONECTADOS), los demás aparatos están en OFF (DESCONECTADOS). Esta combinación se denomina "SCENE".
- **CHASE (PROGRAMA TIPO ORUGA):** Un programa tipo oruga es una sucesión de escenas. Esta sucesión de escenas (o pasos) puede ser programada por el usuario en cualquier orden. Esta unidad dispone de 12 programas tipo oruga programables.

Modalidad Oscurecimiento

Explica cómo cortar toda la emisión luminosa de la unidad (oscurecer toda la luz). Cuando está activado, el controlador entra automáticamente en la modalidad oscurecimiento (LED encendido). Pulse el botón "blackout" para desactivar.

MODALIDAD MANUAL

Explica cómo utilizar la unidad sin programar nada. Asegúrese de que el botón "light show" (3) está desactivado. Ahora puede utilizar los botones "fixture" (1) para activar/desactivar los efectos luminosos conectados. ¡Atención: el LED al lado del botón "blackout" (4) debe estar desactivado, si no es así, no abra emisión luminosa!

CREACIÓN DE UNA ESCENA SIMPLE

- Explica cómo programar una escena simple con sólo una escena.
- Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).
 - Pulse uno o más botones "fixture" (los LEDs correspondientes están encendidos) para crear la escena deseada.
 - Pulse el botón "save" (8) y seleccione el botón "chase" (2) que desee para almacenar la escena.

CREACIÓN DE UN PROGRAMA TIPO ORUGA

- Explica cómo programar un programa tipo oruga con varias escenas.
- Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).

- Pulse uno o más botones "fixture" (los LEDs correspondientes están encendidos) para crear la escena deseada.
- Pulse el botón "save" (8) y seleccione el botón "chase" (2) que desee para almacenar la escena.
- Repita las acciones B y C hasta que obtenga el programa oruga deseado. (Se pueden programar un máximo de 500 escenas)

REPRODUCCIÓN DE ESPECTÁCULO LUMINOSO

- Explica cómo reproducir los programas tipo oruga que ha programado.
- Pulse el botón "light show" (3) → el LED correspondiente está encendido.
 - Pulse el botón "blackout" (4) para apagar el LED.
 - La unidad cambia automáticamente a la modalidad de reproducción "estática": el LED rojo del botón "auto/sound" (5) se enciende. Esta es la modalidad perfecta para realizar un espectáculo luminoso compuesto de varios efectos luminosos. Con el deslizador "speed" (6) puede adaptar la velocidad de los programas tipo oruga desde 1 seg. hasta 1 min. por paso.
 - Pulse el botón "auto/sound" (5) durante unos 2 seg. hasta que el LED rojo comience a parpadear. Ahora, con el deslizador "speed" (6) puede adaptar la velocidad de los programas tipo oruga desde 5 seg. hasta 5 min. por paso.
 - Pulse el botón "auto/sound" (5) brevemente si desea si desea cambiar a la modalidad de reproducción "sound". El programa tipo oruga se reproducirá al ritmo de la música detectada por el micrófono interno. (No utilice esta modalidad para efectos luminosos, sólo para lámparas)
 - Pulse el botón "chase" (7) que desee para iniciar el programa tipo oruga programado. (El LED del programa tipo oruga seleccionado comenzará a parpadear)

COMPROBACIÓN MANUAL DE LOS PASOS DE PROGRAMA TIPO ORUGA

- Explica cómo puede explorar las escenas.
- Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).
 - Pulse el botón "chase edit" (7) → el LED verde correspondiente está encendido.
 - Pulse el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que desee comprobar (el LED amarillo correspondiente parpadea)
 Cada vez que pulse este botón otra vez, irá al paso (escena) siguiente del programa tipo oruga para que pueda supervisar todas las escenas y que aparatos hay encendidos o apagados.

Consejo: puede activar la función de oscurecimiento si desea ver el efecto de forma inmediata.

INSERCIÓN DE UNA NUEVA ESCENA

- Explica cómo explorar un programa tipo oruga e inserta una escena en una posición dada.
- Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).
 - Pulse el botón "chase edit" (7) → el LED verde correspondiente está encendido.
 - Pulse el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que desee editar (el LED amarillo correspondiente parpadea)
 Cada vez que pulse este botón, irá al siguiente paso (escena) del programa tipo oruga. Vaya al paso donde desee insertar una escena. ¡Tenga en cuenta que la nueva escena se insertará después de la escena actual!
 - Edite la escena actual pulsando uno o más botones "fixture" (los LEDs correspondientes están ON) para crear la nueva escena que desee.
 - Pulse el botón "insert scene" (8) → el LED verde correspondiente está encendido.
 - Pulse el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que esté editando (el LED amarillo correspondiente LED parpadea) para insertar una nueva escena.

Puede repetir los pasos del B al F si desea insertar más escenas.

Consejo: puede activar la función de oscurecimiento si desea ver el efecto de forma inmediata.

SOBRESCRIBIR UNA ESCENA EXISTENTE

- Explica cómo explorar un programa tipo oruga y sobrescribir una escena en una posición dada.
- Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).
 - Pulse el botón "chase edit" (7) → el LED verde correspondiente está encendido.
 - Pulse el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que desee editar (el LED amarillo correspondiente parpadea)
 Cada vez que pulse este botón, irá al siguiente paso (escena) del programa tipo oruga. Vaya al siguiente paso si desea adaptar (sobrescribir).

- D. Edite la escena actual pulsando uno o más botones "fixture" (los LEDs correspondientes están encendidos) para editar la escena existente.
- E. Pulse y mantenga pulsado el botón "overwrite scene" (8) mientras pulsa el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que desee editar (el LED amarillo correspondiente parpadea) para sobrescribir la nueva escena.

Puede repetir los pasos del B al E si desea insertar más escenas.

Consejo: puede activar la función de oscurecimiento si desea ver el efecto de forma inmediata.

BORRADO DE UNA ESCENA EXISTENTE

Explica cómo explorar un programa tipo oruga y borrar una escena seleccionada.

- A. Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).
- B. Pulse el botón "chase edit" (7) → el LED verde correspondiente está encendido.
- C. Pulse el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que desee editar (el LED amarillo correspondiente parpadea)
Cada vez que pulse este botón, irá al siguiente paso (escena) del programa tipo oruga. Vaya al siguiente paso (escena) si desea borrar.
- D. Pulse y mantenga pulsado el botón "delete scene" (9) mientras pulsa el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que esté editando (el LED amarillo correspondiente parpadea) para borrar la escena existente.

Puede repetir los pasos del B al D si desea insertar más escenas.

Consejo: puede activar la función de oscurecimiento si desea ver el efecto de forma inmediata.

BORRADO DE UN PROGRAMA TIPO ORUGA ENTERO

Explica cómo borrar un programa tipo oruga no deseado.

- A. Pulse el botón "light show" (3) para detener el programa tipo oruga que se está ejecutando actualmente (el LED debe estar apagado).
- B. Pulse y mantenga pulsado el botón "delete chase" (7) mientras pulsa el botón "chase" (2) del programa tipo oruga que desee eliminar. → **Atención:** ¡Todo el programa tipo oruga se borrará inmediatamente, sin posibilidad de recuperarlo!

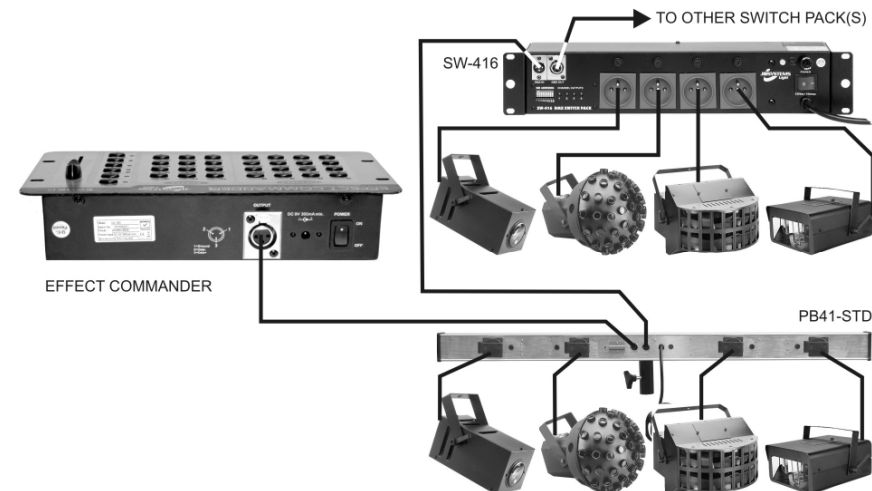
BORRADO DE TODA LA MEMORIA

Explica cómo borrar todos los programas tipo oruga programados a la vez → ¡¡¡Utilice esta función con precaución!!!

- A. Pulse el botón "blackout" (4) durante unos 3 seg.: el LED rojo parpadea para indicar que se ha activado "clear entire memory mode" (modalidad de borrado de memoria total).
- B. Pulse y mantenga pulsado el botón "delete chase" (7) mientras mantiene pulsado el botón "blackout" (4) → toda la memoria de programas tipo oruga se borrará inmediatamente sin posibilidad de recuperación.

CONEXIONES

Esta sólo es una de las múltiples posibilidades, conecte la salida DMX del Effect Commander a 1 o más conjuntos de interruptores. ¡Los canales DMX varían de 1 a 16 (no olvide establecer una dirección DMX correcta en los conjuntos de interruptores conectados!



ESPECIFICACIONES

Entrada de alimentación:	CC 9V 300mA mínimo.
Adaptador de alimentación CA/CC:	CA 230V, 50Hz → 9V~12Vcc / 300mA (o más)
Salidas DMX:	3 clavijas XLR ~ 16 canales DMX, comenzando en la dirección 001 máx. 500 escenas para distribuir sobre un máximo de 12 programas tipo oruga.
Memoria interna:	Ninguna, micrófono interno
Entrada de audio:	260 x 134 x 51 mm
Tamaño:	1,25 kg
Peso:	

Toda la información está sujeta a cambios sin previo aviso

Puede descargar la última versión de este manual de usuario en nuestra página Web:
www.beglec.com