

# BEDIENUNGSANLEITUNG



## Wireless Wallwasher (AL6-Reihe)

**Version:**  
**Datum:**

**3.2.20**  
**23.Oktober 2010**

Astera LED Technology GmbH

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

---

# 1 Inhaltsverzeichnis

---

<b>1 Inhaltsverzeichnis.....</b>	<b>2</b>
<b>2 Sicherheit.....</b>	<b>3</b>
<b>3 Produktbeschreibung:.....</b>	<b>4</b>
<b>4 Einführung.....</b>	<b>5</b>
4.1 Vorteile gegenüber herkömmlichen Leuchten.....	5
4.2 Übersicht.....	6
4.3 LCD Display.....	6
4.4 Tasten.....	7
4.5 Technische Daten.....	8
<b>5 Fortgeschrittene Bedienung.....</b>	<b>9</b>
5.1 Lampen ansteuern ( target lamps).....	9
5.2 Lampenübergreifende Effekte.....	10
5.3 DMX STEUERUNG .....	10
<b>6 Menü.....</b>	<b>11</b>
<b>7 Fehlerbehebung.....</b>	<b>15</b>
<b>8 Entsorgung.....</b>	<b>16</b>
<b>9 Appendix : Programmübersicht.....</b>	<b>17</b>

---

## 2 Sicherheit

---



**Lesen sie vor der ersten Inbetriebnahme diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch. Behalten sie die Bedienungsanleitung um später nachschlagen zu können oder sie anderen Personen zu geben. Stellen sie sicher dass diese Bedienungsanleitung mitgereicht wird wenn sie das Gerät an andere Personen weitergeben. Beachten sie dass diese Bedienungsanleitung nicht alle möglichen Gefahren und Umgebungen ansprechen kann. Bitte benützen sie das Gerät daher mit Vorsicht.**



**Dieses Gerät darf nur von qualifiziertem Personal repariert werden. Auf keinen Fall das Gehäuse selbst aufschrauben.**



**Dieses Produkt darf nicht in besonders heißer, kalter oder feuchter Umgebung betrieben werden. Dies kann zu abnormalen Funktionen oder zu Defekt des Produktes führen.**



**Diese Produkt besitzt einen eingebaute Li-Polymer Akku. Vermeiden sie heftige Stöße oder Stürze auf harten Boden, dies kann Feuer oder Explosion des Akkus hervorrufen.**



**Lagern sie die Batterie nie im vollständig entladenen Zustand. Laden sie die Batterien sobald sie leer sind. Teilweise entladene Batterien verlieren Kapazität.**

---

### **3 Produktbeschreibung:**

---

- a) **Schmaler linearer Wall Washer, für dekorative Innenbeleuchtung**
- b) **Stellt über 16 Millionen Farben dar**
- c) **Geringer Stromverbrauch**
- d) **Steuerbar mit Funkfernsteuerung**
- e) **Eingebaute Steuerung, die Licht Effekte können auch direkt auf der eingebaute Tastatur programmiert werden.**
- f) **8-24 Stunden Betriebszeit mit einer Akkuladung.**
- g) **Bis zu 300 meter Bedienungsdistanz der Fernbedienung**
- h) **Sehr helle LEDs**
- i) **RGB LEDs werden mit weissen LEDs kombiniert was eine bessere Farbmischung und Farbdarstellung zulässt.**

---

## 4 Einführung

---

Der Lineare Wallwasher wurde für unkomplizierte Eventbeleuchtung und dekorative Beleuchtung entwickelt. Dank seines eingebauten Akkus und des Funkempfängers kann die Lampe schnell und einfach aufgebaut werden. Der AL6 kann eigenständig betrieben und dabei mit der eingebauten Tastatur, oder per Fernbedienung gesteuert werden. Für eine größere Installation können mehrere Wallwasher mit anderen Astera Lampen gruppiert und in DMX Systeme integriert werden.

Um den AL6 zu starten, drücken und halten Sie die on/off Taste für 3 Sekunden. Um die Lampe wieder auszuschalten, betätigen Sie die selbe Taste nochmals kurz.

Der AL6 kann einfache Programme (Effekte) darstellen deren Farben, Geschwindigkeit, etc nach belieben angepasst werden können. Um das dargestellte Programm zu ändern, drücken Sie die PROG Taste, wählen Sie ein Programm mit + und – und bestätigen Sie es mit ENTER. Um die Farben eines Programmes zu ändern, drücken Sie die COLOR Taste und wählen Sie danach wieder mit + und – erst den Farbkanal und danach die Farbe und bestätigen Sie mit ENTER. Um Geschwindigkeit und Helligkeit zu ändern drücken Sie die entsprechenden Tasten, wählen Sie einen Wert und bestätigen mit ENTER. Diese Funktionen sind nur verfügbar, wenn Sie sich im Hauptmenü befinden nicht in einem Untermenü.

Es ist ebenfalls möglich, mehrere Lampen zu synchronisieren und Programme auf mehr als einer Lampe ablaufen zu lassen. Der „RAINBOW“ Effekt beispielsweise kann sich über 2 oder mehr Lampen erstrecken. Der AL6 ist vielseitig einsetzbar: Beleuchtung von Schaufenstern oder Schauräumen, Zimmerbeleuchtungen, Hotelbeleuchtung, oder auch um Wände, Vorhänge, Objekte und Vieles mehr zu beleuchten.

**Komplexere Funktionen können ebenfalls im Menu eingestellt werden (Kapitel 6)**

---

### 4.1 Vorteile gegenüber herkömmlichen Leuchten

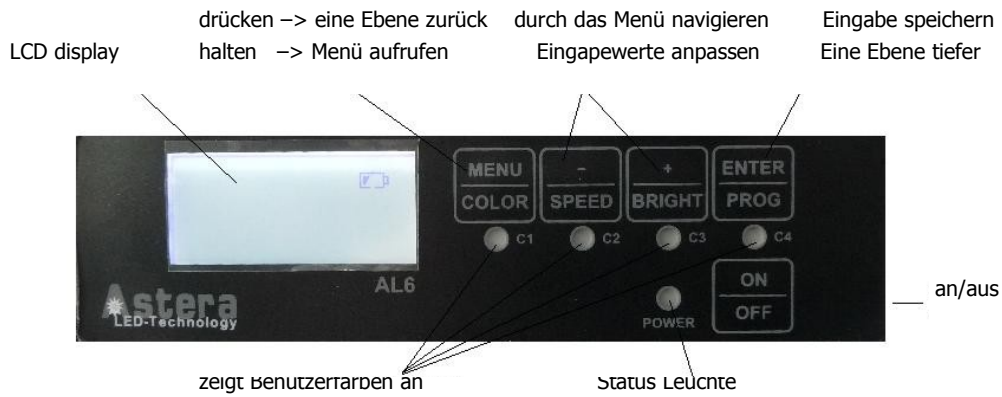
---

**Kabellose Konstruktion** --- Durch die eingebaute Batterie und den Funkempfänger kann der AL6 einfach aufgebaut werden.

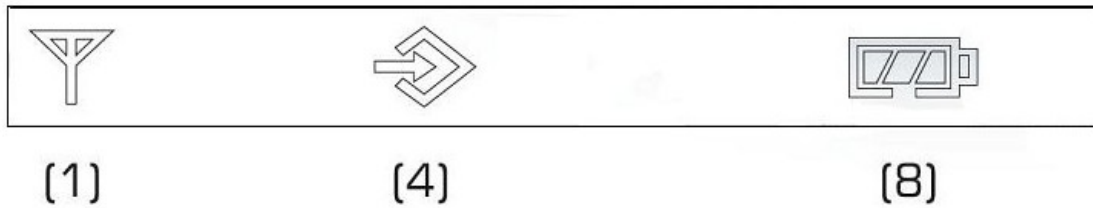
**Praktische Programmierung** --- Der Wallwasher stellt nicht nur komplexe Programme mit Farbverläufen dar sondern ermöglicht es mit der Funkfernsteuerung auch, selbst die abgebildeten Farben dieser Programme anzupassen.

**Energiesparende Konstruktion** --- Niedrige Betriebsspannung, niedriger Stromverbrauch und zusätzliche weiße LEDs helfen bis zu 80% Energie zu sparen und so zu einer maximalen Betriebsdauer von 24 Stunden zu kommen.

## 4.2 Übersicht



## 4.3 LCD Display



### Symbol Erklärungen:

- (1) - Empfang (nur an Steuerungen)
- (4) -Einstellungen sind im internen Speicher gesichert.  
(ein kurzes Blinken dieses Symbols zeih dies an)
- (8) – Ladezustand der Batterie.

---

## 4.4 Tasten

---

<b>MENU/COLOR</b>	Bringt Sie eine Menüebene nach oben. Halten der Taste länger als 1 Sek: Menu wird aufgerufen Für Details zum Menü sehen sie Kapitel 6
<b>+ -</b>	Im Menü: zwischen den Menüpunkten wählen und Parameter wie Fade, Geschwindigkeit und Helligkeit einstellen.
<b>-/SPEED</b>	Ändert die Geschwindigkeit des Effektes. Eine Zeit von 0.09 Sekunden bis 9 minuten und 11 Sekunden kann eingestellt werden. Dies ist gleichzeitig die Dauer des gewählten Programmes.
<b>+/BRIGHT</b>	Die Helligkeit der LEDs kann hier bestimmt werden. Von 0-100% in 10% Schritten.
<b>ENTER/PROG</b>	Wechselt das Programm. Im Menu: Wählt den Menüpunkt aus, speichert einen Wert, oder sendet eine Einstellung
<b>ON/OFF</b>	Länger als 3 Sekunden: Gerät schaltet sich ein. Kurz: Gerät schaltet sich aus.
<b>C1 C2 C3 C4 USER COLORS</b>	Alle Programme bestehen aus 1-4 Benutzerdefinierten Farben. (Eine Ausnahme bildet das RAINBOW Programm, in welchem die Farben festgelegt sind und nicht veränderbar sind) Wenn PROGRAM zum Beispiel auf SIMPLE RUNNING eingestellt ist wird als Hintergrundfarbe automatisch C1 gewählt und die Farbe des wandernden Pixels ist C2. Die folgenden Standartfarben sind verfügbar: Rot, Orange, Gelb, Grün, Cyan, Blau, Magenta, Pink, Warmes Weiß, Kaltes Weiß, Schwarz. Falls eine größere Auswahl and Farben benötigt werden sollte, gibt es hierfür zwei Lösungen:  1. Wählen Sie aus der Liste der INDEX COLORS ( Halten Sie hierfür eine der C1-C4 Tasten für eine Sekunde)  2. Wählen Sie im Menu die RGB Werte der Farben. ( AUTO SETTINGS – USER COLORS)

---

---

## 4.5 Technische Daten

---

### **Lichtquelle**

Lichtquelle	5mm bullet LEDs mit 15 Grad Lichtstrahl (kann mit einer Diffuslinse erweitert werden)
Anzahl der LEDs	AL6-ES: 96 (24xR, 24xG, 24xB, 24xW) AL6-EM: 192 (48xR,48xG, 48xB, 48xW) AL6-EL: 384 (84xR,84xG, 84xB, 84xW)
LED Leistung	AL6-ES: 12W AL6-EM: 24W AL6-EL: 48W

### **Stromversorgung**

Eingangsspannung	100-240V AC 50/60Hz Max:0.85A
Netzteil	Eingebaut
Stronkabel	3-pin, CE Standart
Akku	AL6-ES: 22.2V, 1.6AH AL6-EM: 22.2V, 3.7AH AL6-EL: 22.2V, 7.4AH
Akku Laufzeit	8 – 24h (Abhängig vom gewählten Programm und der Helligkeit)

### **Steuerung**

Eingebaute Steuerung	Beleuchtetes Display mit 5 Knöpfen
DMX	Über DMX512 Buchse (XLR 3-pin)
Funk Steuerung	Mit Asteras Fernbedienung ARC2

### **Funk Frequenz**

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

### **Gehäuse**

Material	Aluminium
Größe	AL6-ES: L250 x B61 x H61 mm AL6-EM: L500 x B61 x H61 mm AL6-EL: L1000 x B61 x H61 mm
Gewicht	AL6-ES: 1kg AL6-EM: 2kg AL6-EL: 4kg

### **Umgebung**

Betriebstemperatur	0 ~ 50 °C
Umgebung	Innen und trockener Außenbereich



---

## 5 Fortgeschrittene Bedienung

---

Der AL6 bietet eine Reihe von fortgeschrittenen Einstellungen für professionelle Nutzer. Viele Optionen wie das Stroboskop, Gruppenbildung und Farbkalibrierung können im Menü gefunden werden und werden in Kapitel 6 beschrieben. Andere fortgeschrittene Optionen können nur über die Fernbedienung ARC2 eingestellt werden.

*Aufgrund der Vielzahl von möglichen Einstellungen ist es Empfehlenswert jede Lampe und die Fernsteuerung auf die Werkeinstellungen zurückzusetzen bevor Sie wieder neu aufgebaut und programmiert werden. Dies kann erreicht werden, indem Sie im Menü den Punkt FACTORY RESET wählen und diesen mit YES bestätigen.*

### 5.1 Lampen ansteuern ( target lamps)

---

Es gibt mehrere Wege, um anstatt allen Lampen in Reichweite nur eine bestimmte Auswahl zu steuern. Die Funktion wird mit der Fernbedienung ausgeführt, kann aber auch direkt am AL6 vorbereitet werden.

#### **Lampen in Gruppen ansteuern**

Jede Lampe kann einer der vier Gruppen (G1 G2 G3 G4) zugeordnet werden. Daraufhin kann jede Gruppe einzeln gesteuert, oder mit anderen Gruppen verbunden werden. Wenn Gruppen verbunden sind, laufen Effekte gruppenübergreifend ab. Neue Lampen und Lampen die auf die Werkeinstellungen zurückgesetzt wurden werden automatisch Gruppe 1 zugeordnet. Die Gruppe eines AL6 kann im Menü unter AUTO SETTINGS – GROUPS festgelegt werden.

#### **Lampen im SET ansteuern**

Lampen können einer von 255 Set Adressen zugewiesen werden. Einem Set können mehr als eine Lampe zugewiesen werden. In der Praxis werden normalerweise mehrere Lampen einem Set zugewiesen welches dann individuell gesteuert werden kann. Sets können im Menü unter AUTO SETTINGS – SET SIZE & POS IN SET eingestellt werden.

#### **Lampen mit TAPPING ansteuern**

Diese Option kann mit der ARC2 Fernbedienung eingestellt werden und muss dann mit der ENTER Taste des AL6 bestätigt werden.

#### **Lampen nach TYPE ansteuern**

Diese Option kann ebenfalls nur mit der ARC2 Fernbedienung eingestellt werden. Es können entweder alle AL6-S, -M oder -L anzusteuern, wählen Sie diese Option.

#### **Lampen mit SERIEN NUMMER ansteuern**

Wenn Sie die ARC2 benutzen, um eine bestimmte Lampe anzusteuern, wählen Sie diese Funktion. Sie können die Seriennummer einer Lampe unter INFO-SERIAL prüfen.

---

## **5.2 Lampenübergreifende Effekte**

Ketten-ansteuerung, Gruppen-ansteuerung und Set-ansteuerung lassen die dargestellten Effekte über alle gruppierten Lampen laufen. Wenn beispielsweise zwei Lampen in Set 1 zusammengefasst sind, erstreckt sich der „Rainbow“ Effekt über beide Lampen.

Damit sich die Effekte korrekt ausdehnen ist es erforderlich zu bestimmen, wieviele Lampen gruppiert sind. Wenn Sie beispielsweise eine Wand mit vier Wallwashern beleuchten möchten, muss die Setgröße auf 4 eingestellt werden. Für Gruppen muss dieser Wert nicht eingestellt werden, sondern wird automatisch erkannt.

Wenn sie planen, mehrere Lampen schnell ansprechen zu müssen, wird empfohlen, diese in einer Gruppe oder in einem Set zusammenzufassen. Ein Set hat den Vorteil, dass es Teil einer Gruppe oder Kette werden kann und eine Position dieser einnehmen kann und trotzdem noch einzeln ansprechbar bleibt.

Um eine Kette zu bauen, wählen Sie im MENU „AUTO SETTINGS“ dann „CHAIN SIZE“ und „POS IN CHAIN“. Um mehr Informationen zu Gruppen und Sets zu erhalten, lesen Sie Kapitel 5.1 im ARC2 Handbuch.

---

## **5.3 DMX STEUERUNG**

Asteras kabellosen Produkte können alternativ über Wireless DMX oder Standard XLR DMX gesteuert werden. Diesr AL6 bietet ebenfalls beide Funktionen.

Halten Sie die MENU Taste für zwei Sekunden gedrückt, wählen Sie „INPUT SELECT“ und nutzen Sie die minus Taste, um das Eingangssignal festzulegen: XLR DMX oder WIRELESS DMX

When Lampen von einem XLR-Kabel oder mit Wireless DMX gesteuert werden sollen können DMX-Adresse, Anzahl der DMX-Kanäle einer Lampe, etc eingestellt werden. DMX Einstellungen befinden sich im Menü unter DMX-SETTINGS und werden in Kapitel 6 ausführlicher beschrieben.

## 6 Menü

**Halten sie die MENU Taste für ywei Sekunden gedrückt um das Menü aufzurufen. Während Sie sich in diesem Menü befinden, bestätigen Sie mit ENTER und benutzen Sie die MENU Taste, um eine Stufe in der Navigation nach oben zu gelangen. Wenn das System eine Auswahl erwartet können Sie keine Stufe nach oben sondern müssen erst eine Auswahl bestätigen.**

### **INPUT SELECT**

#### **XLR DMX**

*Die Lampe verwendet das Eingangssignal der XLR DMX Buchse*

#### **WIRELESS DMX**

*Die Lampe verwendet das Funksignal des ART3.*

#### **REMOTE CONTROL**

*Die Lampe verwendet das Funksignal der Fernbedienung*

#### **STANDALONE**

*Die Lampe ignoriert alle eingehenden Signale und kann nur über ihr eingebautes Tastenfeld bedient werden.*

#### **AUTO**

*Die Lampe ist im automatischen Modus und verarbeitet alle Signale*

### **AUTO SETTING**

#### **PROGRAM**

*Wählt eines von 20 Vorprogramierten Programmen deren Farbe, Helligkeit, Geschwindigkeit, Richtungen etc verändert werden können.*

#### **INTENSITY**

*Bestimmt die Helligkeit der LEDs*

#### **SPEED**

*Bestimmt die Geschwindigkeit des Programms*

#### **FADE**

*Einstellungen für den Blendeübergang zwischen Effekten*

#### **DIRECTION**

*Bestimmt Richtungen und Wiederholungen*

##### **FFW+LOOP**

*Programm läuft in normaler Richtung. Wenn es abgeschlossen ist, startet es neu*

##### **REV+LOOP**

*Programm läuft in entgegengesetzter Richtung. Wenn es abgeschlossen ist, startet es neu*

##### **FWD**

*Programm läuft in normaler Richtung. Nach einem Durchlauf stoppen sie.*

##### **REV**

*Programm läuft rückwärts ab. Nach einem Durchlauf stoppen sie.*

---

**CHASER**

*Einstellungen für verschiedene Color Chasers*

**CHASER SPEED**

*Bestimmt die Colorchaser Geschwindigkeit*

**GROUPS**

*Teilt die Lampe einer von 4 Gruppen zu.*

**OFFSET**

*Offset setzt fest, wo die LOCAL GROUP startet. Normalerweise von der Lampe selbst festgesetzt.*

**CHAIN SIZE**

*Setzt fest, wie lange die Kette werden soll (s. Kapitel 5.2)*

**POS IN CHAIN**

*Setzt die Position fest, die die Lampe in der Kette einnimmt.*

**SET SIZE**

*Setzt fest, wie groß das Set werden kann (s. Kapitel 5.2)*

**POS IN SET**

*Setzt die Position fest, die die Lampe im Set einnimmt (s. Kapitel 5.2)*

**USER COLORS**

*Lässt sie RGB Farbmischung und Helligkeit einstellen.*

**SOUND TRIG**

*Aktiviert oder deaktiviert Soundkontrolle.*

**DMX SETTINGS**

**DMX ADDRESS**

*Setzt die DMX Adresse der Lampe fest*

**CHANNELS**

*Bestimmt die Anzahl der Adressen, die verwendet werden, um eine Lampe zu steuern. 1RGB Kanal bedeutet, die ganze Lampe hat die selbe Farbe. Mehrere Kanäle bedeutet, eine Lampe stellt mehrere Farben zugleich dar.*

**DMX TAB**

*Verschiedene DMX Tabellen können gewählt werden.*

**RGB S RGB S..**

*Jeder Pixel besitzt einen Kanal RGB und ein Kanal Stroboskop.*

**RGB RGB S S ..**

*Jeder Pixel besitzt zwei Kanäle RGB und zwei Kanäle Stroboskop*

**EFFECT MODE FIX**

*Die 4 Benutzerfarben werden von einem Kanal pro Farbe gesteuert*

**EFFECT MODE RGB**

**Die 4 Benutzerfarben werden von jeweils 3 DMX Kanälen gesteuert.**

**STROBE**

*Platziert eine Serie von Stroboskop Effekten.*

**SINGLE**

*Ein DMX Kanal wird für die Steuerung der Stroboskop Funktion bereitgestellt und alle Pixel blinken identisch.*

---

*Die DMX Einstellung sollte nicht auf RGB S RGB S sein.*

**MULTIPLE**

*Für jeden Pixel kann das Stroboskop individuell gesteuert werden.*

**OFF**

*Stroboskop ist deaktiviert.*

**DMX FAIL**

*Dieses Modell ist in der Lage, eine Unterbrechung des DMX Signals zu erkennen und eine Notlösung einzustellen. Es kann praktisch sein, die Lampe auf diesen Umstand reagieren zu lassen:*

**HOLD**

*Der Effekt-output bleibt unverändert. Die letzte empfangene DMX Frame wird dargestellt*

**EMERGENCY LIGHT**

*Die LEDs leuchten weiß, bis die DMX-Verbindung wieder hergestellt ist.*

**BLACKOUT**

*Im Falle der Trennung vom DMX-Signal schaltet die Lampe auf schwarz um.*

**AUTO PROGRAM**

*Gibt das Programm wieder, das in AUTO SETTINGS – PROGRAMS festgesetzt wurde.*

**GENERAL SETTINGS**

**LED POWER**

*Drei verschiedene „power schemes“ können gewählt werden um die Lampen für lange Betriebsdauer oder maximale Helligkeit zu optimieren.*

**MAXIMUM RUNTIME**

*Die Lampen leuchten etwas schwächer aber bis zu 24 Stunden lang.*

**NORMAL**

*Die Lampen haben normale Helligkeit und eine Batterielaufzeit von mind. 8h.*

**HIGH BRIGHTNESS**

*Die Lampen leuchten heller als im „normal“ Modus, haben aber eine kürzere Batterielaufzeit, da mehr Energie verbraucht wird.*

**BELONGS TO SET**

*Teilt die Lampe eines der 255 Sets zu. --- Einfachere Ansteuerung.*

**WHITE CORRECTION**

*Schaltet die Weiß Korrektur ein oder aus.*

**WHITE CALIB RED**

*Erhöht oder vermindert den Rotanteil, wenn weißes Licht erzeugt wird.*

**WHITE CALIB GREE**

*Erhöht oder vermindert den Grünanteil, wenn weißes Licht erzeugt wird.*

**WHITE CALIB BLUE**

*Erhöht oder vermindert den Blauanteil, wenn weißes Licht erzeugt wird.*

---

**AC FAILURE**

*Setzt das Verhalten fest, wenn kein Stromsignal mehr erkannt wird.*

**EMERGENCY LIGHT**

*Wenn kein Stromeingang festgestellt wird, zeigt die Lampe weißes Licht, kein Licht oder strahlt unverändert weiter (im Batteriemodus)*

**NO ACTION**

*Die Lampe zeigt keine Veränderung*

**BLACKOUT**

*Wird kein Stromeingang wahrgenommen, schaltet sich die Lampe ab.*

**CONTRAST**

*Lässt sie den Kontrast des Displays festsetzen.*

**INFO****SERIAL**

*Zeit die Seriennummer der Lampe*

**FIRMWARE VERSION**

*Zeit die Firmware version der Lampe*

**HOURS**

*Zeigt, wie lange die Lampe in Betrieb ist(P), wie lange sie geladen wurde(C)*

**RF LINK**

*Eine fortgeschrittene Funktion, mit der die Signalstärke gesteuert wird.*

**RADIO PIN**

*Per Radio Pin können mehrere Anwender ihre Lampen im gleichen Gebiet steuern, ohne Lampen eines Anderen zu beeinflussen. Ein 4-stelliger PIN kann für ausgewählte Lampen festgesetzt werden. Wählen Sie einen PIN auf Lampen und Fernsteuerung und wählen sie dann „PAIR WITH LAMPS“*

**FACTORY RESET**

*Stellt die Werkeinstellungen wieder her.*

## 7 Fehlerbehebung

<b>Problem</b>	<b>Ursache</b>	<b>Fehlerbehebung</b>
Das Display der Lampe zeigt "Blackout" und die Lampe leuchtet nicht.	Entweder ist die Lampe im Blackout Modus, oder die Einstellung im DMX/AC FAILURE Menu sind auf BLACKOUT eingestellt und einer dieser Zustände liegt im Moment vor.	Drücken Sie die SEND Taste, oder wechseln sie das Programm
Lampe lässt sich anschalten aber LEDs geben kein Licht ab	Eine der zahlreichen Einstellungen hat dazu geführt dass die Helligkeit zu niedrig eingestellt ist.	Im Menü unter GERNERAL SETTINGS bei LED POWER die Helligkeit verändern.
Lampen verhalten sich nicht korrekt	Aufgrund der Vielzahl an Einstellungen, kann man als Benutzer nicht immer das exakte Verhalten der Lampen vorhersagen, falls die Einstellungen schon eine Weile zurückliegen.	Factory Reset bei Lampen und Fernbedienung vornehmen.
Lampe lässt sich nicht einschalten	Möglicherweise ist der Akku leer.	Lassen Sie die Lampe fuer eine Stunde laden.
Lampenakkuladung ist schon nach 6 Stunden verbraucht.	Der AL6 hat in der Einstellung COLD WHITE nur 8 Stunden Betriebsdauer, wenn das POWER SCHEME auf NORMAL steht. Im HIGH BRIGHTNESS Modus kann die Laufzeit kürzer als 8 Stunden sein.	Passen Sie die Einstellungen des „POWER SCHEMES“ an.
DMX Kabel ist eingesteckt, aber die LEDs reagieren nicht entsprechend. Das LCD Display zeigt nicht DMX LINK OK	Das DMX Signal wird nicht empfangen	Wechseln Sie das XLR Kabel und stellen Sie sicher, dass kein Problem beim DMX Transmitter besteht.

---

## 8 Entsorgung

---



### ***VERPACKUNG:***

Das Gerät wird in einer schützenden Verpackung.  
Diese Verpackung kann für den Transport  
wiederverwertet oder recycelt werden.



### ***GERÄT:***

Werfen Sie das Gerät nachdem es ausgedient hat  
NICHT in den Hausmüll.

Geben sie es in eine Anlaufstelle für Elektronikabfall  
oder senden sie es zurück an Astera.



### ***BATTERIEN:***

Werfen Sie alter Batterien und Akkus nicht weg!

Bringen Sie sie in eine Sammelstelle für Altbatterien.



## 9 Appendix : Programmübersicht

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

---

<b><i>Name</i></b>	<b><i>Light Effect</i></b>	<b><i>Used colors</i></b>
<b>ROTOR</b>	Die ROTOR Programme sind den FADE Programmen sehr ähnlich, aber falls die Lampen turmähnlich angeordnet sind kann ein sich bewegender Rotor gesehen werden.	C1 C2 C3 C4
<b>ROTOR SPLIT 2</b>	Ähnlich zu ROTOR, aber zwei Rotoren werden gebildet.	C1 C2 C3 C4
<b>ROTOR SPLIT 4</b>	Ähnlich zu ROTOR, aber vier Rotoren werden gebildet.	C1 C2 C3 C4

---

---

Diese Gebrauchsanweisung ist ein Teil des Gerätes und Personen, die das Gerät bedienen, muss diese Anleitung zu jedem Zeitpunkt zur Verfügung stehen. Die Sicherheitsvorkehrungen, die in dieser Anleitung beschrieben werden, müssen eingehalten werden. Wird das Gerät verkauft, muss diese Gebrauchsanweisung enthalten sein.

#### **Übersetzungen**

---

Wird das gerät verkauft, muss diese Gebrauchsanweisung in der Landessprache des jeweiligen Landes vorliegen. Im Falle von Diskrepanzen und Abweichungen muss das original Handbuch benutzt, oder der Hersteller kontaktiert werden, um die Probleme zu klären.

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