

# BEAM

# 300



MANUAL *de*  
USUARIO

## CONTENIDO

<b>1. Precauciones e instalación.....</b>	<b>1</b>
1.1 Declaración.....	1
1.2 Mantenimiento.....	1
1.3 Precauciones del producto.....	1
1.4 Descripción del producto.....	2
1.5 Cableado de señal DMX .....	2
1.6 Instalación de iluminación.....	3
<b>2. Panel de control.....</b>	<b>4</b>
2.1 Descripción de las teclas.....	4
2.2 Descripción del menú .....	5
2.2.1 Configuración.....	5
2.2.2 Control manual.....	7
2.2.3 Información.....	7
2.2.4 Ajustes de Fábrica.....	9
<b>3. Función del canal.....</b>	<b>10</b>
3.1 Tabla de canales.....	10
<b>4. Fallos comunes.....</b>	<b>14</b>

## **1. PRECAUCIONES E INSTALACIÓN**

### **1.1 Declaración**

¡Gracias por elegir nuestros productos! Este producto tiene un rendimiento perfecto y un embalaje de integridad. Para un uso seguro y eficaz de este producto, antes de utilizarlo, lea este manual detenida y completamente. Este manual contiene información importante para la instalación y el uso. Instale y opere de acuerdo con los requisitos del manual. Al mismo tiempo, conserve este manual correctamente para utilizarlo en cualquier momento. Nuestra empresa no asume toda la responsabilidad por daños a las lámparas u otro rendimiento debido a personas que no operan de acuerdo con las instrucciones durante la instalación, uso y mantenimiento.

Este manual está sujeto a cambios técnicos sin previo aviso.

### **1.2 Mantenimiento**

- Desconecte la fuente de alimentación antes de realizar el mantenimiento.
- Esta lámpara debe mantenerse seca y evitar trabajar en ambientes húmedos.
- El uso intermitente prolongará efectivamente la vida útil de la luminaria.
- Para obtener buenos efectos de ventilación e iluminación, preste atención a limpiar con frecuencia el ventilador y la red del ventilador, así como la lente.
- No frote la carcasa de las luminarias con disolventes orgánicos como el alcohol para evitar daños.

### **1.3. Precauciones del producto**

- Esta lámpara es sólo para uso profesional.
- Asegúrese de que el voltaje de la fuente de alimentación coincida con el voltaje de la fuente de alimentación requerida del equipo antes de la operación.
- No coloque este producto en un lugar que sea fácil de soltar o sacudir.
- Durante el uso, si la lámpara es anormal, deje de usarla a tiempo.
- Para garantizar la vida útil del producto, este producto no debe colocarse en un lugar húmedo o con fugas, y no debe funcionar en un ambiente donde la temperatura supere los 60 grados.
- Cuando se utiliza la lámpara, el cambio de voltaje de la fuente de alimentación no debe exceder  $\pm 10\%$ , el voltaje es demasiado alto,

acortará la vida útil de la lámpara, el voltaje es demasiado bajo, afectará el color de la luz de la lámpara.

- Después de apagarla, la lámpara tarda 20 minutos en enfriarse por completo antes de poder volver a utilizarla.
- Las partes giratorias de la lámpara y los accesorios de fijación deben revisarse periódicamente, y el aflojamiento y la sacudida deben reforzarse a tiempo para evitar accidentes.
- Para garantizar el uso normal de este producto, lea atentamente estas instrucciones.

#### **1.4. Descripción del Producto**

- Voltaje: 100-240V~ 50-60 Hz
- Consumo: 320 W
- Disco de color: cada disco de color se compone de una placa de color + luz blanca
- Placa de patrón: un efecto de patrón
- Panorámica de 540°, inclinación de 270°.
- Protección contra el sobrecalentamiento
- Modo de control: DMX512/master-slave/automático
- Nivel de protección IP20

#### **1.5 Cableado de señal DMX**

Las luminarias cuentan con tomas XLR de entrada y salida DMX estándar de 3 o 5 pines. Utilice un cable de señal de par trenzado blindado específicamente para DMX 512; la línea de señal generalmente se conecta a una distancia de 150 metros y se debe agregar el amplificador de señal DMX512 para la transmisión de señal a larga distancia.

Utilice una línea de señal de par trenzado blindado desde la salida DMX del controlador a la entrada DMX del primer dispositivo, y desde la salida DMX del primer dispositivo a la entrada DMX del segundo dispositivo, y así sucesivamente, hasta que todas las lámparas estén conectadas. Luego instale un enchufe terminal en el último conector de 3 pines de la salida de la luminaria de conexión en cada línea. (Suelde una resistencia de 4/1W, 120Ω entre los pines 2 y 3 del conector tipo cañón de 3 pines).

Importante: Los cables no deben tocarse entre sí ni con la carcasa metálica.

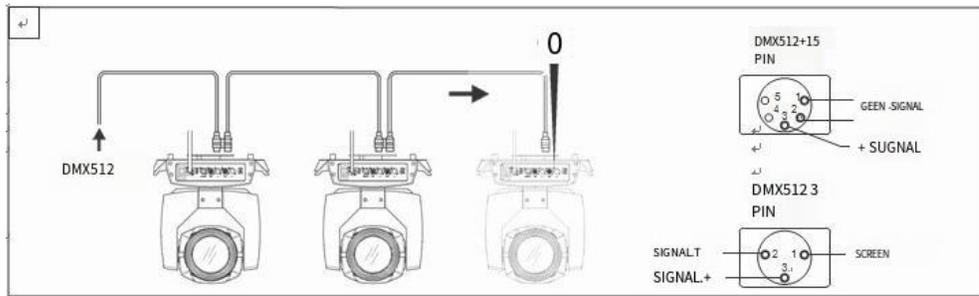


Figura 1 Diagrama esquemático de la conexión del cable de señal DMX

El método de cálculo del código de dirección inicial de la lámpara:

El código de dirección inicial de la luminaria actual es igual a (el código de dirección inicial de la luminaria anterior) + (el número de canales de la luminaria)

- 1: El valor del código de dirección inicial de la primera luminaria A001.
- 2: El número de canales básico del controlador debe ser mayor o igual al número total de canales utilizados por la luminaria.
- 3: Nota: cuando se utiliza cualquier controlador, cada luminaria debe tener su propio código de dirección inicial; si el código de dirección inicial de la primera luminaria está configurado en A001, el número de canales de luminaria es 16CH; luego, el código de dirección inicial de la segunda lámpara se establece en A017; el código de dirección inicial de la tercera lámpara se establece en A033; y así sucesivamente (esta configuración también debe determinarse según las diferentes consolas)

### 1.6 Instalación de luminarias

Las luminarias se pueden colocar horizontalmente, colgar en diagonal y colgar al revés. Asegúrese de prestar atención al método de instalación cuando lo cuelgue en diagonal y boca abajo.

Como se muestra en la Figura 2, antes de colocar la luminaria, es necesario asegurar la estabilidad del lugar de instalación. Durante la instalación suspendida hacia atrás, es necesario asegurarse de que la luminaria no caiga sobre el marco de soporte. Es necesario utilizar la cuerda de seguridad para pasar a través del marco de soporte y el mango de la luminaria para colgar auxiliarmente para garantizar la seguridad. Evita que la luminaria caiga y se deslice.

Durante la instalación y puesta en marcha de la lámpara, se prohíbe el paso de peatones debajo de la lámpara y se comprueba periódicamente el desgaste de la cuerda de seguridad y si los tornillos del gancho están flojos.

Si la instalación suspendida no es estable, provocando la caída de la lámpara y todas las consecuencias, nuestra empresa no asume ninguna responsabilidad.

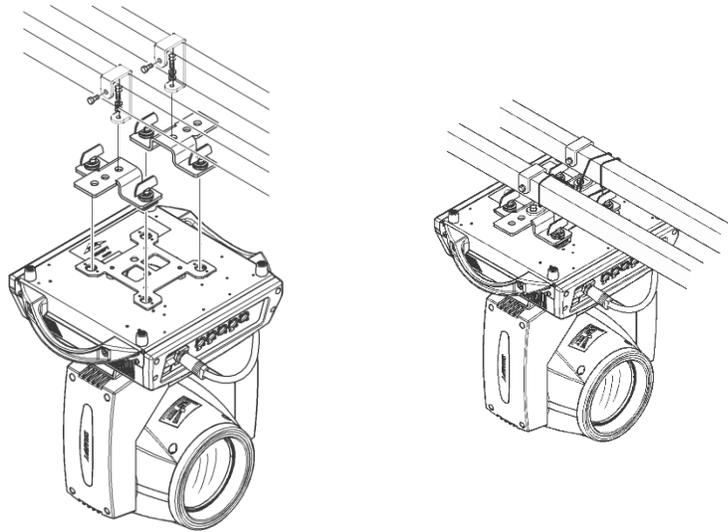


Figura 2 Diagrama esquemático de la lámpara colgada boca abajo.

## 2. PANEL DE CONTROL

### 2.1 Descripción de las teclas

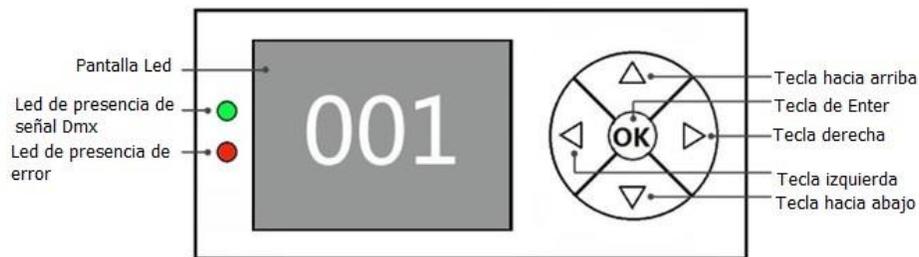
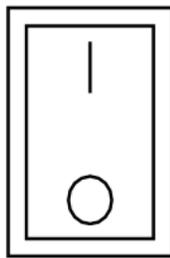


Figura 3 Diagrama esquemático de descripción de claves en el panel



Botón de encendido/ apagado del equipo, se encuentra en el panel trasero.

A continuación, se toma "Modificar código de dirección DMX" como ejemplo para describir el uso de claves:

- 1.- Si la interfaz actual no es la principal, presione la tecla "izquierda" (una o más veces) para volver a la interfaz principal
- 2.- En la pantalla de inicio, presione la tecla "arriba" o la tecla "abajo" para seleccionar el botón "Configuración"

- 3.- Presione la tecla "OK" para ingresar a la interfaz "Configuración"
- 4.- En la interfaz "Configuración", presione la tecla "arriba" o la tecla "abajo" para seleccionar "Dirección DMX"
- 5.- Presione la tecla "OK" para ingresar al estado de edición
- 6.- Presione la tecla "arriba" o la tecla "abajo" para modificar el código de dirección DMX
- 7.- Presione la tecla "OK" para salir del estado de edición.

## 2.2 Descripción del menú



Figura 4 Diagrama esquemático del menú principal

### 2.2.1 Configuración

Opciones	Instrucciones	
Modo de ejecución	DMX	Estado Slave: Recibe señales DMX desde la consola o control principal.
	Arranque	Estado Host: trabaja en modo autónomo y envía señal al o a los esclavos.
	Control por sonido	
Dirección DMX	1-512	Presione "OK" para ingresar al modo de edición. En este punto, el dígito de las centenas está seleccionado, y presione las teclas "arriba" y "abajo" para cambiar el código de dirección. Presione la tecla "OK" nuevamente para seleccionar la edición de decenas. Presione "OK" una vez más para seleccionar los editados Pulse de nuevo para salir del estado de edición.
Lamp	Off	Lámpara apagada

	On	Lámpara encendida
Motor Reset	Off	
	On	Restablecimiento de la lámpara
Modo de canal	Estándar 16 canales	Modo estándar de 16 canales
	Extendido 20 canales	Ampliar el modo de 20 canales
Idioma	Chino	Ajusta al Idioma Inglés
	Inglés	Ajusta al Idioma Chino
Rotación de pantalla	Off	Pantalla frontal
	On	Pantalla invertida
Inversión X	Off	
	On	
Reversión Y	Off	
	On	
Intercambio XY	Off	
	On	Canal para intercambiar ejes XY
Codificador XY	On	Utilice el codificador (optoacoplador) para determinar la desalineación y corregir automáticamente la posición.
	Off	Posición correcta sin utilizar un codificador (optoacoplador)
Señal DMX	Sostener	Continuar funcionando en su estado original.
	Reiniciar	Gire el motor hacia atrás y deje de funcionar.
Enciende la lámpara	Off	Se reinicia directamente después del encendido, sin bombilla (es necesario encender las lámparas manualmente con el menú o la consola)
	On	Enciende automáticamente la lámpara después de encenderla y espera a que la lámpara se encienda correctamente antes de reiniciar.
Color lineal	On	La rueda de colores cambia linealmente.
	Off	Cambio no lineal de la rueda de color, cambio de medio color.

Restaurar valor predeterminado		Presione "Aceptar" para ver el cuadro de diálogo de confirmación, presione "Aceptar" nuevamente para restaurar la configuración predeterminada
--------------------------------	--	--

### 2.2.2 Control manual

Esta interfaz se utiliza para controlar la lámpara actual (que no recibe señales DMX), correspondiente al canal. Consulte la tabla de canales para obtener más información.

Opciones	Instrucciones	
1CH.	0 ~ 255	Presione "OK" para ingresar a la edición. En este punto, se selecciona el dígito de cientos y presione las teclas "arriba" y "abajo" para cambiar el valor del canal. Presione la tecla "OK" nuevamente para seleccionar la edición de decenas. Presione "OK" una vez más para seleccionar los que editan. Presione de nuevo para salir del estado de edición.
...	0 ~ 255	
15CH.	0 ~ 255	
...	0 ~ 255	

### 2.2.3 Información

Opciones	Instrucciones	
Ver		Versión del software
DIS		Versión del software de la placa de visualización
MT		Versión del software de la placa de motor
Manual	Interfaz manual	Control manual del canal correspondiente
Información de tiempo	Información de tiempo	Registre el tiempo de brillo acumulado
	Pasos	Registra el tiempo de iluminación

	1. Lámparas de brillo total 2. Uso total	
Error del sistema		Si el indicador rojo ERR se enciende, indica que la luz no funciona correctamente. Puede ingresar a la subinterfaz para verificar los detalles. Después de ver, puede presionar el botón "Borrar" para borrar el registro de error
Velocidad del ventilador		Muestra la velocidad actual del ventilador.
Estado del salón	0000000	0 cuando se detecta magnético, 1 en caso contrario
El eje X codifica el valor del paso.	0000	El número de pasos debe aumentar para el avance y disminuir para el retroceso. El número debe ser normal cada vez que llegues al mismo punto.
El eje Y codifica el valor del paso.	0000	El número de pasos debe aumentar para el avance y disminuir para el retroceso. El número debe ser normal cada vez que llegues al mismo punto.
Duración del permiso		9999 Sin cifrado; se pueden usar otros valores con cifrado.

#### A. Descripción de mensajes de errores

Mensajes de errores comunes	Instrucciones
La conexión de la placa MT falló	La placa del motor no responde. Hay un problema con la línea de comunicación en serie que conecta el tablero de visualización al tablero del motor, o hay un problema con el tablero del motor.
Error al restablecer el eje X	Hay un problema con el interruptor fotoeléctrico del eje X, o el motor del eje X o la placa del motor.

Error al restablecer el eje Y	Problema con el interruptor fotoeléctrico del eje Y o con el motor del eje Y o con la placa del motor
Error Hall del eje X	Hall del eje X, o un problema con la placa del motor.
Error Hall del eje Y	Hall del eje Y, o un problema con la placa del motor.
Error al restablecer el disco de color	Pasillo del disco de color, o hay un problema con el motor del disco de color.
Descripción El disco de patrón no pudo restablecerse	La placa de patrón Hall o el motor de la placa de patrón tiene un problema
El reinicio del enfoque falló	El pasillo del enfoque, o un problema con el motor de enfoque.
Fallo en el control de la bombilla	No encender o apagar burbujas, problema con el encendedor o la bombilla

#### 2.2.4 Ajustes de Fábrica

Calibrar	Descarga de datos	Después de cambiar la placa de visualización, descargue los datos de calibración del tablero de visualización original desde la placa del motor.
	Eje X	Después de ingresar a la subinterfaz, la posición de reinicio del motor, como el eje X y el eje Y, se puede ajustar para compensar el error en la instalación del hardware. El rango de ajuste es -128~+127 y +0 indica que no hay ajuste.
	Eje Y	
	Colores	
	Gobo	
	Enfocar	
	Atenuación	
Prisma 1 Cero		

	Prisma 1 Trazo	
	Prisma 2 Cero	
	Prisma 2 Tiempos	
	Luz blanca helada	
	Golpe de escarcha	
	Trazo de espejo colorido	
	Reducción a cero	Cerca.
		Activado, los datos se restauran a los valores predeterminados.
	X Hall	Apagado, informe de X Hall incorrecto
		Encendido, X Hall informa el error
	Y Hall	Apagado, Y Hall informa mal
		Encendido, Y Hall está equivocado
	La mitad del poder	Apagado, sin función de media potencia
		Encendido, con función de media potencia

### 3. FUNCIÓN DE CANAL

#### 3.1 Tabla de canales

CANAL	FUNCIÓN	VALOR	
1	PAN	0~255	Paneo
2	PAN FINO	0~255	Pan Fino
3	TILT	0~255	Tilt
4	TILT FINO	0~255	Tilt Fino
5	VELOCIDAD DE PAN-TILT	0~255	Velocidad de movimiento
6	FROST	0~127	Frost cerrado
		128~255	Frost activado
7	ESTROBO	0-3	Cerrado
		4-103	Desvanecimiento de lento a rápido

		104-107	Abierto
		108-207	Aleatorio de lento a rápido
		208-212	Abierto
		213-251	Estrobo lento a rápido
		252-255	Abierto
8	DIMMER	0~255	Atenuación de Intensidad 0% a 100%
9	COLOR	0-4	Abierto
		5-9	Abierto+Color1
		10-14	Color1
		15-19	Color1+Color2
		20-24	Color2
		25-29	Color2+Color3
		30-34	Color3
		35-39	Color3+Color4
		40-44	Color4
		45-49	Color4+Color5
		50-54	Color5
		55-59	Color5+Color6
		60-64	Color6
		65-69	Color6+Color7
		70-74	Color7
		75-79	Color7+Color8
		80-84	Color8
		85-89	Color8+Color9
		90-94	Color9
		95-99	Color9+Color10
100-104	Color10		
105-109	Color10~Color11		
110-114	Color11		
115-119	Color11+Color12		
120-124	Color12		
125-129	Color12+Color13		

		130-134	Color13
		135-139	Color13+Blanco
		140-200	Avanza el arco iris de rápido a lento
		201-255	Arco iris al revés de lento a rápido
10	GOBOS	0-4	Blanco
		05-sep	Gobo1
		oct-14	Gobo2
		15-19	Gobo3
		20-24	Gobo4
		25-29	Gobo5
		30-34	Gobo6
		35-39	Gobo7
		40-44	Gobo8
		45-49	Gobo9
		50-54	Gobo10
		55-59	Gobo11
		60-64	Gobo12
		65-69	Gobo13
		70-125	Avanza de rápido a lento
		126-130	Detenido
		131-190	Retrocede de rápido a lento
		191-195	Gobo1 Shake, lento a rápido
		196-200	Gobo2 Shake, lento a rápido
		201-205	Gobo3 Shake, lento a rápido
		206-210	Gobo4 Shake, lento a rápido
		216-220	Gobo6 Shake, lento a rápido
		221-225	Gobo7 Shake, lento a rápido
226-230	Gobo8 Shake, lento a rápido		
231-235	Gobo9 Shake, lento a rápido		
236-240	Gobo10 Shake, lento a rápido		
241-245	Gobo11 Shake, lento a rápido		

		246-250	Gobo12 Shake, lento a rápido
		251-255	Gobo13 Shake, lento a rápido
11	PRISMA 1	0-63	Prisma Cerrado
		64-127	Prisma1
		128-191	Prisma 2
		192-255	Prismas sobrepuestos
12	PRISMA 2	0-127	0~400 grados
		128-187	Avanza arcoíris de rápido a lento
		188-195	Detenido
		196-255	Retrocede arcoíris de lento a rápido
13	ROTACIÓN DE PRISMA	0-127	0~400 grados
		128-187	Avanza arcoíris de rápido a lento
		188-195	Detenido
		196-255	Retrocede de lento a rápido
14	EFECTO ARCORIS	0-127	Sin función
		128-255	Efecto Arcoíris
15	ENFOQUE	0~255	Enfoque de la proyección
16	RESET Y CONTROL DE LA LÁMPARA	100-105	Apagado de lámpara(después de 3 segundos)
		200-205	Encendido de lámpara (después de 3 segundos)
		210-215	Reset XY (después de 3 segundos)
		220-235	Reseteo demotores (después de 3 segundos)
		240-255	Reset all (después de 3 segundos)

#### **4. FALLAS COMUNES**

De acuerdo con algunas fallas comunes, se proponen las soluciones. Cualquier problema que no pueda resolverse debe ser tratado por profesionales. Desconecte la lámpara de la fuente de alimentación antes de realizarle mantenimiento.

##### **1. La bombilla no está encendida**

- Verifique que el voltaje que coincida con la lámpara esté instalado;
- Compruebe si la conexión de alimentación de la lámpara o el interruptor de control están en mal contacto;
- Compruebe si la fuente de alimentación es insuficiente;
- Verifique que el controlador DMX512 esté enviando instrucciones.

##### **2. La lámpara no acepta el control desde la consola después del restablecimiento normal**

- Compruebe que el valor de la dirección de inicio digital de la luminaria y las opciones de función son correctas;
- Compruebe si la conexión de la línea de control de comunicación es correcta, la línea de comunicación es demasiado larga o se ha interrumpido;
- Compruebe si el equipo de control no es válido, compruebe si el amplificador de señal de acceso serie no es válido;
- Compruebe si la línea de comunicación es demasiado larga u otros equipos interfieren entre sí;
- Optimice el cableado, acorte la longitud de las líneas de señal de control, el cableado separado de las líneas de alto voltaje y bajo voltaje;
- Agregar amplificadores de señal;
- Línea de señal utilizando alambre de par trenzado blindado de alta calidad;
- Conecte la resistencia del terminal de señal (120 ohmios) en el extremo de la lámpara.

##### **3. La luminaria no enciende**

- Compruebe que los parámetros de la fuente de alimentación son coherentes con la lámpara;
- Compruebe el mal contacto causado por la deformación por extrusión, la vibración y la humedad de las piezas internas en el proceso de transporte de larga distancia o caerse.

- Compruebe si el conector de integración de cable interno de la lámpara se ha caído o se ha aflojado.
- Compruebe si los componentes electrónicos de la lámpara (como el transformador electrónico, la placa PCB, la placa de control del motor, etc.) están sueltos, cortocircuitados y quemados.

#### **4. Cuando se trabaja, la acción del eje Pan o Tilt de la lámpara no es normal**

- Siga el paso anterior para revisarlos uno por uno;
- Compruebe si la correa de transmisión correspondiente a las direcciones de los ejes X e Y de la lámpara se cae y se rompe;
- Compruebe si el receptor de retroalimentación de datos (optoacoplador) correspondiente a las direcciones Pan y Tilt en la lámpara está dañado;
- Reinicie la máquina una vez más.

#### **SEGURIDAD**

- Favor de mantener la ventilación con una distancia mínima de 1 metro para que sea suficiente.
- La ventilación no debe impedirse cubriendo las aberturas de ventilación con objetos, tales como periódicos, manteles, cortinas, etc.
- **IMPORTANTE:** No situar el aparato sobre fuentes de flama viva, como pueden ser velas encendidas.
- Favor de no exponer al goteo o el ingreso de agua, de igual forma no deben situar objetos llenos de líquidos como los vasos, sobre el aparato.
- Favor de conectar a la toma de corriente de la red eléctrica con una conexión de puesta a tierra de protección.
- El dispositivo de desconexión (clavija de red eléctrica o un conector de aparato) debe permanecer fácilmente operativo.
- El interruptor debe permanecer fácilmente operativo.



[www.superbright.com.mx](http://www.superbright.com.mx)