

HALO *LR*



MANUAL DE USUARIO

PROFESSIONAL LIGHTING

INSTRUCCIONES GENERALES

Para optimizar la eficiencia de este producto, por favor lea cuidadosamente este manual de operación para familiarizarse con las operaciones básicas de su unidad. Estas instrucciones contienen información de seguridad importante con relación al uso y mantenimiento del producto.

DESEMPACANDO: Gracias por comprar productos de Iluminación SUPER BRIGHT & LOUD. Cada producto ha sido probado a fondo y enviado en perfectas condiciones de operación. Cheque cuidadosamente que el estuche donde se envía, no presente daños, esto puede haber ocurrido durante su transporte. Si parece maltratado inspeccione cuidadosamente su equipo y asegúrese que todos los accesorios necesarios para operar e instalar la unidad han llegado intactos.

INTRODUCCIÓN: El BEAM 2R es una cabeza móvil inteligente, DMX. Es operado vía control DMX, y también puede trabajar sólo manual y automáticamente.

ADVERTENCIA: Para prevenir el riesgo de cualquier choque eléctrico o fuego, no exponga la unidad a lluvia o humedad, o calor excesivo.

PRECAUCIÓN: No hay partes útiles dentro de la unidad. No intente repararlo usted mismo; si lo hace, perderá la garantía. En el improbable caso de que su unidad requiera servicio, por favor contacte con un distribuidor autorizado o con el fabricante.

El interruptor debe permanecer fácilmente operativo.

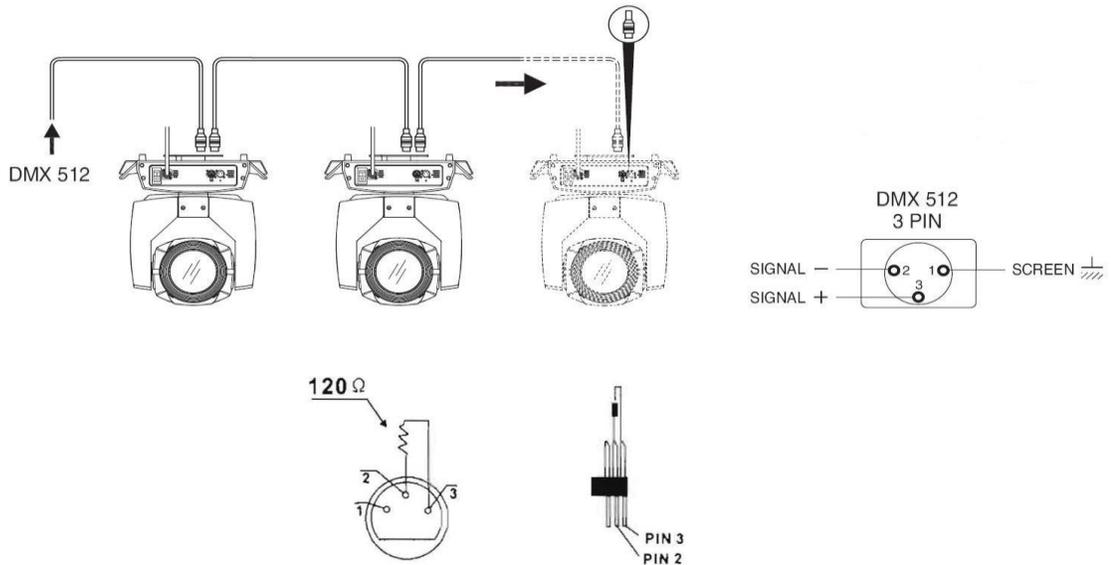


Encienda el producto con el interruptor de APAGADO/ENCENDIDO que se encuentra en la parte inferior derecha trasera del aparato.

- La garantía se perderá si el equipo no es operado según el manual, o si presenta alguna anomalía como indicios de humedad, algún líquido, corto circuito o golpes por caída o maltrato.

Conexión de señal

Conecte el XLR macho de su primer cable de señal a la salida DMX512 del controlador y del otro lado conecte el XLR hembra al primer equipo en el conector macho de la base. Puedes conectar varios equipos en la misma cadena. Por favor vea el siguiente diagrama.

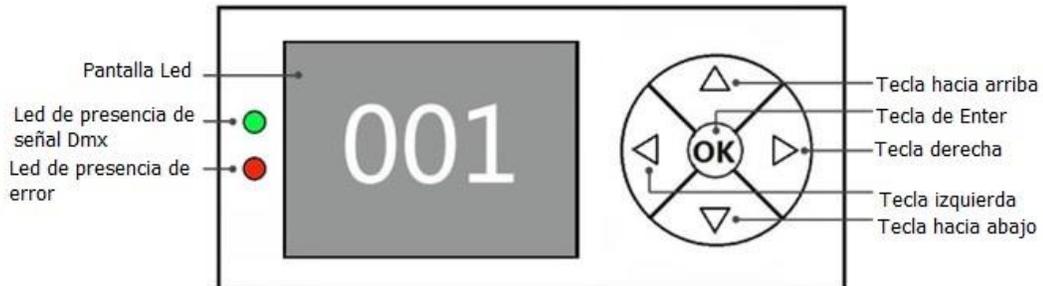


Conexión DMX con Terminador

Para instalaciones donde el cable DMX ha recorrido una gran distancia o está en un ambiente eléctricamente ruidoso, como una discoteca, es recomendable usar un Terminador DMX. Esto ayuda a prevenir la corrupción de la señal digital de control por ruido eléctrico. El Terminador DMX es simplemente un conector macho XLR con una resistencia de 120 ohm conectada entre los pines 2 y 3, el cual es conectado al final de la línea de DMX en el último equipo.

Panel de Control

Descripción de las teclas:



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

- 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.

Descripcion del Menú:



Ajustes:

Opciones	Instrucciones	
Run	Dmx	Slave state: Recibe señales DMX desde la consola o control principal.
	Arranque	Host state: trabaja en modo autónomo y envía señal al o a los esclavos.
	Control por sonido	
Address 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	Reestablece todos los motores del equipo

Acces	Standard 16CH	Modo de 16 Canales Dmx
	Standard 20CH	Modo de 20 Canales Dmx
Language	Inglés	Ajusta al Idioma Inglés
	Chino	Ajusta al Idioma Chino
Rotación de pantalla	Off	Pantalla sin rotación
	On	Pantalla con rotación de 180°
X inversion	Off	
	On	El motor de Paneo trabajará de modo invertido
Y reversal	Off	
	On	El motor del tildeo trabajará de modo invertido
XY switching	Off	
	On	Canal para cambiar paneo y tildeo
XY encoder	On	Utiliza un codificador (optoacoplador) para juzgar fuera de paso y corregir automáticamente la posición
	Off	Corrige la posición sin utilizar un codificador (optoacoplador)
DMX signal	Hold	Continúa ejecutándose en su estado original
	Clear zero	Retrocede el motor y deja de funcionar
Turn on bright bubble	Off	No Enciende el foco al encender el equipo
	On	Enciende el foco al encender el equipo
Color linear	On	La rueda de color cambia linealmente
	Off	Cambio no lineal de la rueda de color, cambio de medio color
Restore default Settings	On	Restaura nuevamente la configuración predeterminada
	Off	Presiona "OK" para ver el cuadro de diálogo de confirmación, presiona "OK"

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	

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
Time information	Steps 1 Total brightenin g bubbles 2. Use in total	Realice un seguimiento de los tiempos acumulativos de la lámpara Registra el tiempo de uso del equipo

System error		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
Blower speed		Muestra la velocidad actual del ventilador
Hall status	11100010	0 cuando se detecta magnético, 1 de lo contrario
The X-axis codes the disk step value	0000	El número de pasos debe aumentar al avanzar en la dirección hacia adelante y disminuir al avanzar en la dirección opuesta. El número debe ser normal cada vez que llegues al mismo punto
The Y-axis codes the disk step value	0000	El número de pasos debe aumentar al avanzar en la dirección hacia adelante y disminuir al avanzar en la dirección opuesta. El número debe ser normal cada vez que llegues al mismo punto
Permission duration		9999 Sin cifrado; se pueden usar otros valores con cifrado

Descripción de mensajes de errores:

Common error messages	Instrucciones
MT board connection failed	La placa del motor no responde. Hay un problema con la línea de comunicación.
X-axis reset failed	Hay un problema con el interruptor fotoeléctrico del eje de Pan, o con el motor del eje de Tildeo o la placa del motor
Y-axis reset failed	El interruptor fotoeléctrico del eje de Tildeo, o el motor del eje de Paneo o la placa del motor tienen un problema
X axis Hall error	El pasillo del eje de Paneo, o hay un problema con la placa o tarjeta del motor
Y-axis Hall error	Pasillo del eje de Tildeo, o un problema con la placa o tarjeta del motor
Color plate reset failed	Pasillo del disco de color, o hay un problema con el motor del disco de color
Pattern disk reset failed	El pasillo de la placa o tarjeta o el motor de placa de patrón tiene un problema
The focus reset failed	El pasillo del Enfoque, o hay un problema con el motor de enfoque
Bulb control failure	Falla del foco o lámpara

Ajustes de Fábrica:

Calibration	Data download	Después de cambiar la placa de visualización, descargue los datos de calibración de la placa de visualización original de la placa de motor	
	X-axis	Después de ingresar a la subinterfaz, puede ajustar la posición de restablecimiento del motor, como el eje X y el eje Y, para compensar el error en la instalación del hardware. El rango de ajuste es -128 ~ + 127, y +0 indica que no hay ajuste.	
	Y-axis		
	Color		
	Gobo		
	Focus		
	Dimming		
	Prism 1 zero		
	Prism 1 stroke		
	Prism 2 zeros		
	Prism 2 stroke		
	Frost white light		
	Frost		
	Colorful		
	Clear zero	guan	Activado, los datos se restauran a los valores predeterminados
X Hall		Apagado, pasillo de Paneo informa un mal apagado	
		Encendido, pasillo de Paneo informa errores	
Y HALL		Apagado, pasillo de tildeo informa mal apagado	

		Pasillo de tildeo apagado
	Half power	Apagado, sin función de media potencia
		Encendido, con función de media potencia

Tabla de Canales Dmx:

CANALES	MODO 16 CANALES	MODO 24 CANALES
1	COLOR	COLOR
2	ESTROBO	ESTROBO
3	DIMMEO	DIMMEO
4	GOBO	GOBO
5	PRISMA	PRISMA
6	ROTACION DE PRISMA	ROTACION DE PRISMA
7	MACRO	MACRO
8	EFEECTO FROST Y ARCOIRIS	EFEECTO FROST Y ARCOIRIS
9	ENFOQUE	ENFOQUE
10	PAN	PAN
11	PAN FINO	PAN FINO
12	TILT	TILT
13	TILT FINO	TILT FINO
14	VELOCIDAD PAN/TILT	VELOCIDAD PAN/TILT
15	RESET	RESET
16	LÁMPARA	LÁMPARA
17		ATENUACION DEL ARO DE LEDS
18		ATENUACIÓN Y ESTROBO
19		ROJO
20		VERDE
21		AZUL
22		PROGRAMA GRABADO 1
23		PROGRAMA GRABADO 2
24		VELOCIDAD

CANALES DMX 512:

DMX: 24 CH.

<i>CANAL</i>	<i>NOMBRE</i>	<i>VALORES DMX</i>	<i>DESCRIPCION</i>
1	Color	000-004. 005-009 010-014 015-019 020-024 025-029 030-034 035-039 040-044 045-049 050-054 055-059 060-064 065-069 070-074 075-079 080-084 085-089 090-094. 095-099. 100-104. 105-109. 110-114. 115-119. 120-124 125-129 130-199 200-255	Abierto Abierto + Rojo Rojo Rojo + Azul Azul Azul + Amarillo Amarillo Amarillo + Verde Verde Verde + Magenta Magenta Magenta + Naranja Naranja Naranja + CTB 1800 CTB 1800 CTB 1800 + Naranja 2 Naranja 2 Naranja 2 + UV UV UV + Rosa Rosa Rosa + CTO CTO CTO + CTB 1800 CTB 1800 CTB 1800 + CTB 2 Scroll o giro hacia adelante (lento a rápido) Scroll o giro hacia atrás (lento a rápido)
2	Shutter	000-003. 004-103. 104-107. 108-207.	Apagado Estrobo de lento a rápido Estrobo ligero Pulsos estroboscópicos de lento a rápido

		208-212. 213-251. 252-255.	Pulsos ligeros Estrobos aleatorios de lento a rápido Abierto
3	Dimming	000-255.	De oscuro a brillante
4	Gobos	000-004 005-009 010-014 015-019 020-024 025-029 030-034 035-039 040-044 045-049 050-054 055-059 060-064 065-069 070-074 075-079 080-084 085-089 090-094. 095-099. 100-104. 105-109. 110-114. 115-119. 120-124 125-129 130-134. 135-139. 140-199. 200-255.	Abierto Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Gobo 5 Gobo 6 Gobo 7 Gobo 8 Gobo 9 Gobo 10 Gobo 11 Gobo 12 Gobo 13 Efecto Shake en Gobo 1 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 2 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 3(de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 4 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 5 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 6 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 7 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 8 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 9 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 10 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 11 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 12 (de lento a rápido) Efecto Shake en Gobo 13 Efecto de Scroll hacia adelante (de lento Scroll lento a rapido
5	Prisma	000-127. 128-255.	Nada Efecto de Prisma

6	Rotación del Prisma	000-127. 128-190. 191-192. 193-255.	Ajuste del ángulo del prisma Rotación hacia adelante (de rápida a lenta) Parar Rotación inversa (de lenta a rápida)
7	Macro	000-255.	Diferentes efectos con movimientos grabados
8	Frost & Arcoiris	000-127. 128-199. 200-255.	Nada Efecto de Arcoiris Efecto de frost
9	Enfoque	000-255.	Ajuste del Enfoque (de lejos a cerca)
10	Paneo	000-255.	Movimiento de Paneo
11	Paneo Fino	000-255.	Movimiento fino de Paneo en pasos de 1.2 grados
12	Tilt	000-255.	Movimiento de Tildeo
13	Tilt Fino	000-255.	Movimiento fino de Tildeo en pasos de 1.2 grados
14	Velocidad de Pan/Tilt	000-255.	Velocidad de Paneo y Tildeo
15	Reseteo	000-025. 026-076. 077-127. 128-255.	Nada Reseteo de efectos Reseteo de movimiento Reseteo Completo
16	Lámpara	68 178	Apaga la lámpara Enciende la lámpara
17	Dimmeo total del aro de leds	00-255	
18	Dimmeo y Estrobo		
19	Rojo		
20	Verde		
21	Azul		
22	Programa 1		
23	Programa 2		
24	Velocidad		

De acuerdo con algunas fallas comunes, se proponen las soluciones correspondientes. Cualquier problema irresoluble debe ser tratado por profesionales. Desconecte la lámpara antes de mantenerla.

La bombilla no está encendida

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

La lámpara no acepta el control de la consola después del restablecimiento normal

5. Compruebe que el valor de la dirección de inicio digital de la luminaria y las opciones de función son correctas;
6. Compruebe si la conexión de la línea de control de comunicación es correcta, la línea de comunicación es demasiado larga o se ha interrumpido;
7. Compruebe si el equipo de control no es válido, compruebe si el amplificador de señal de acceso serie no es válido;
8. Compruebe si la línea de comunicación es demasiado larga u otros equipos interfieren entre sí;
9. 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;
10. Agregar amplificadores de señal;
11. Línea de señal utilizando alambre de par trenzado blindado de alta calidad;
12. Conecte la resistencia del terminal de señal (120 ohmios) en el extremo de la lámpara.

La luminaria no arranca

13. Compruebe que los parámetros de la fuente de alimentación son

- coherentes con la lámpara;
14. 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.
 15. Compruebe si el conector de integración de cable interno de la lámpara se ha caído o se ha aflojado.
 16. 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.

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

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

ESPECIFICACIONES TECNICAS

Voltaje	100–240V~ 50/60Hz 180W
Lámpara	2R de 132W
Colores	1 Rueda de 12 Colores + Abierto
Gobos	1 Rueda de 13 Gobos + Abierto
Prisma	1 Prisma
Modos de Operación	DMX, Auto
Modos DMX	24 Canales DMX
Conectores de señal XLR 3 pin	
Pan: 540°, Tilt: 270°	
Pantalla LCD	
Temperatura de Ambiente máxima de trabajo	40°C
Dimensiones	250x200x471 mm

Peso

8 Kg.

MONTAJE

Este equipo se puede posicionar y fijar mediante abrazadera en todas las direcciones del escenario. El sistema de bloqueo facilita la fijación al soporte.

¡Atención! Se necesitan dos abrazaderas para fijar el equipo. Cada abrazadera está bloqueada por sujetador de $\frac{1}{4}$ ". El sujetador solo se puede bloquear en el sentido de las agujas del reloj.

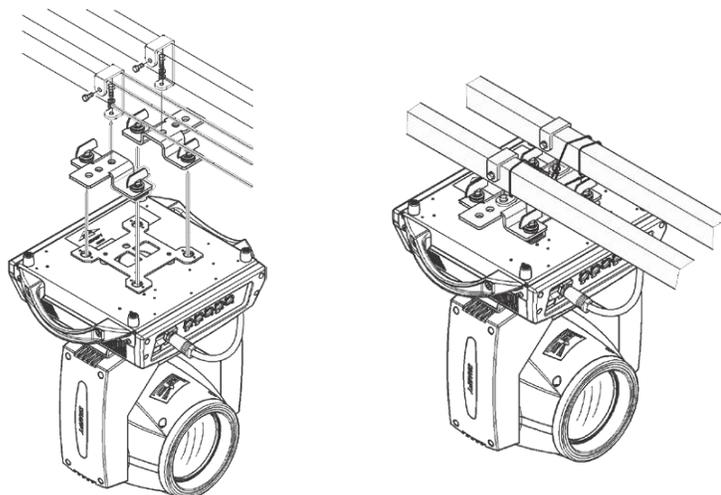
¡Atención! Fije una cuerda de seguridad al orificio adicional de la pieza lateral de aluminio. El accesorio secundario no puede colgarse del asa de entrega. Pellizque el equipo en el soporte. Compruebe si la abrazadera de aparejo (sin incluir la que está dentro) está dañada o no.

Si soporta diez veces el peso del equipo. Asegúrese de que la arquitectura pueda soportar diez veces el peso de todos los equipos, abrazaderas, cableado y otros accesorios adicionales. Los tornillos de sujeción deben fijarse firmemente. Tome un tornillo M12 (grado 8.8 o superior) para sujetar el soporte y luego atornille las tuercas.

Nivele los dos puntos de suspensión en la parte inferior de la abrazadera. Inserte el sujetador hasta el fondo, bloquee las dos palancas girando $\frac{1}{4}$ en el sentido de las agujas del reloj; luego instale otra abrazadera.

Instálelo en una cuerda de seguridad que soporte al menos diez veces el peso del equipo. El terminal del accesorio está diseñado para abrazaderas.

Asegúrese de que el bloqueo de giro /inclinación esté desbloqueado o no. Mantenga la distancia de más de 1 m desde el equipo hasta material inflamable o fuente de luz.



- 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.
- Tener cuidado si es que sitúa el aparato en lugares con climas tropicales y/o templados.
- Favor de conectar a la toma de corriente de la red eléctrica con una conexión de puesta a tierra de protección.
- **ADVERTENCIA:** Para evitar daños, este aparato tiene que estar firmemente anclado al suelo/pared según las instrucciones de instalación.
- 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.
- El montaje e interconexión son correctos y seguros del aparato en sistemas multimedia.
- El dispositivo de desconexión debe permanecer fácilmente operativo.



www.superbright.com.mx

PROFESSIONAL LIGHTING