JB LIGHTING

SPARX 12
SPARX 12A

DMX Protokoll

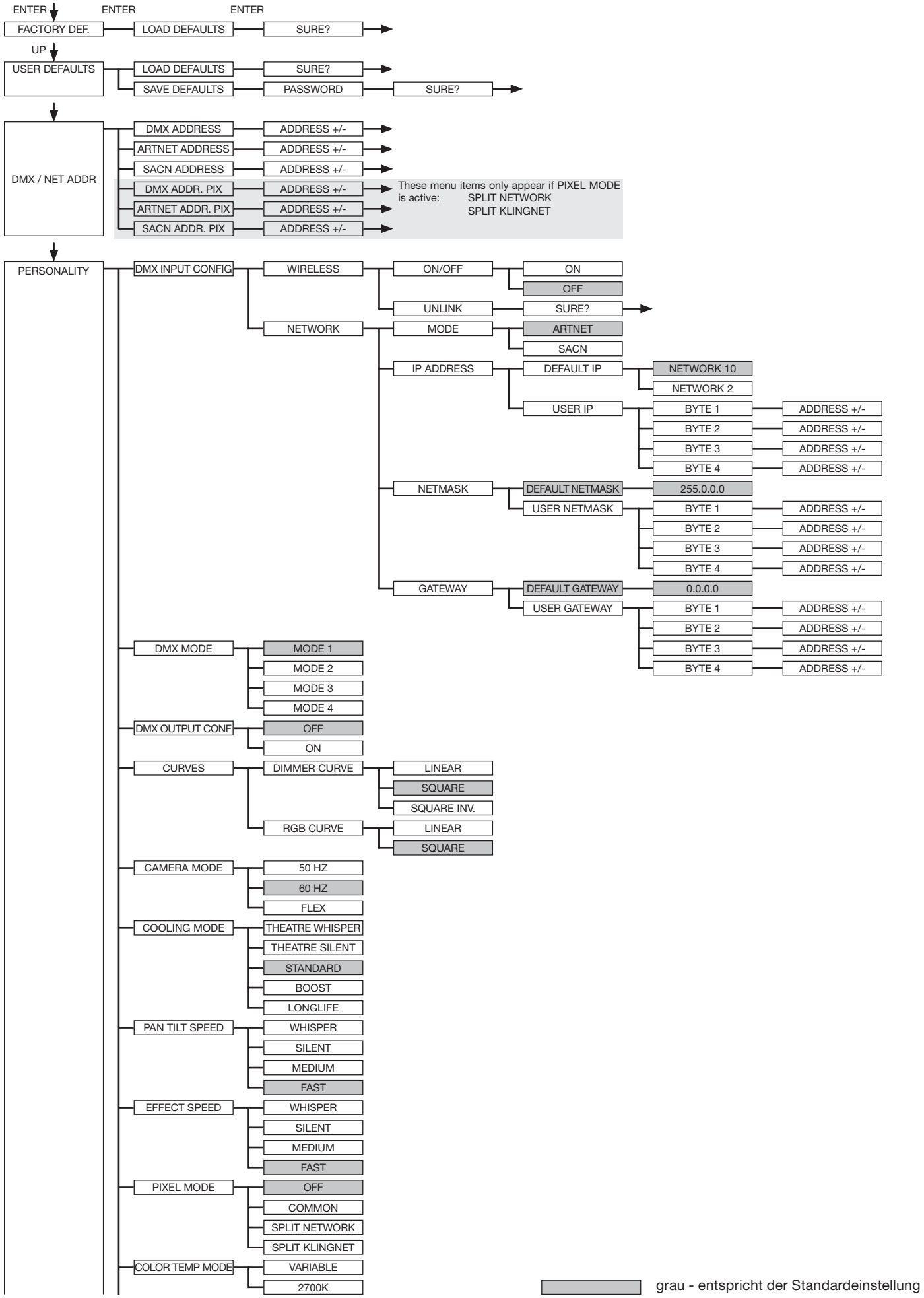
Version 1.08

Software >= 1.1.6

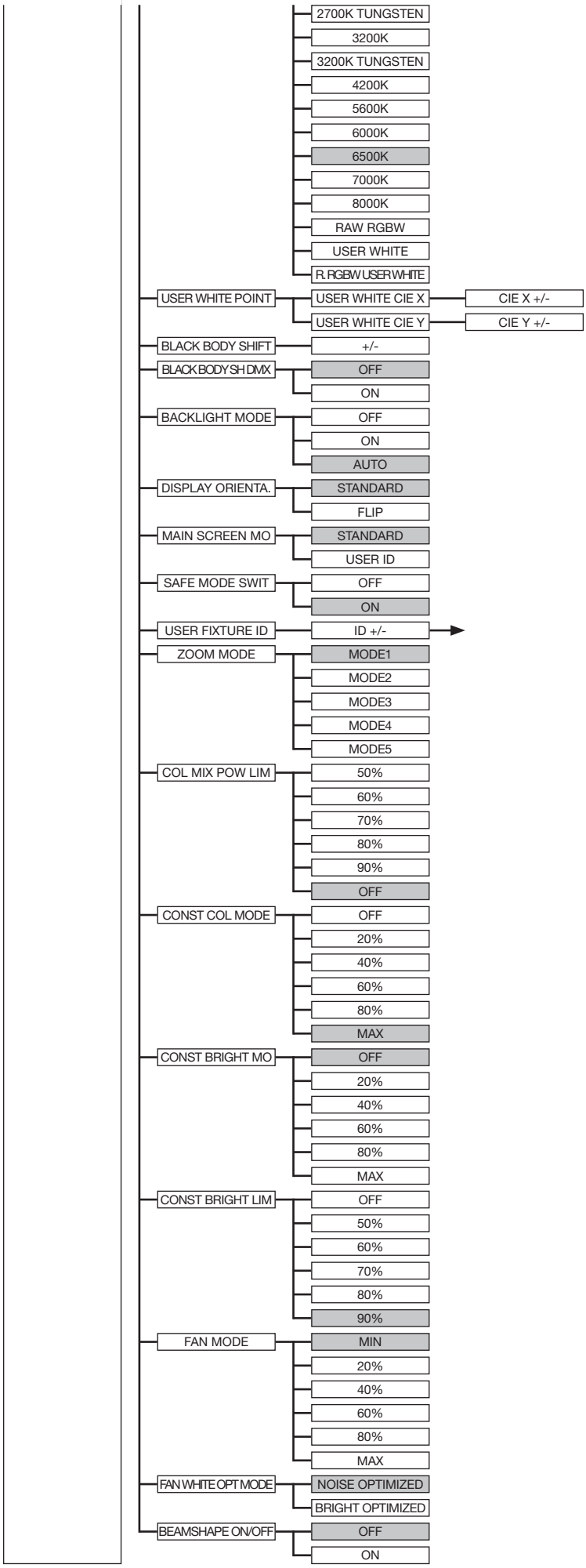
Inhalt / Content

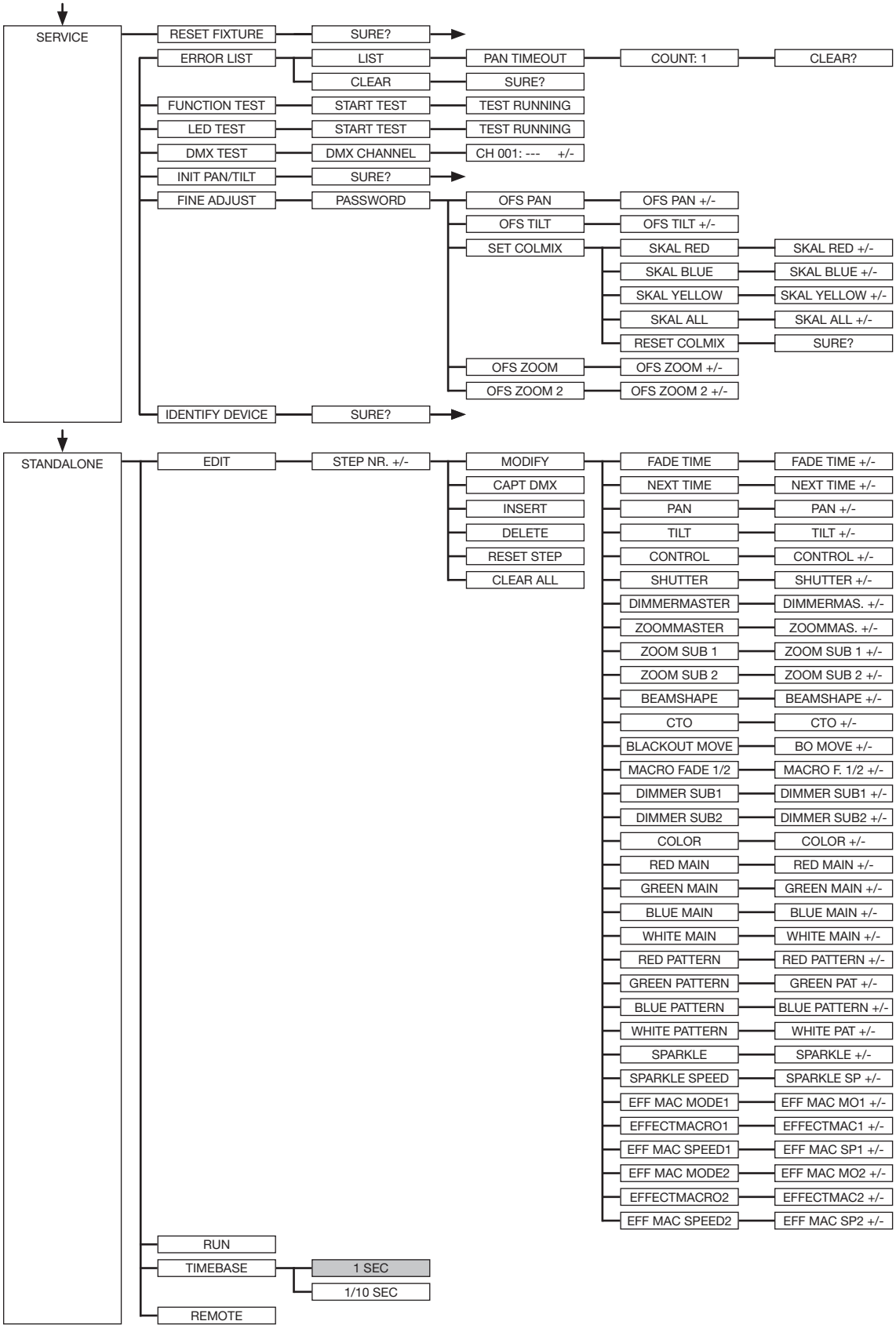
1.0 Menü-Übersicht 04
2.0 Ansteuerungsmöglichkeiten 08
2.1 DMX 08
2.1.1 Übersicht DMX-Modi Sparx 12 08
2.1.2 DMX-Kanalbelegung Mode 1 / 2 / 3 - Standard Modi mit optimierter Kanalanzahl 12
2.1.3 DMX-Kanalbelegung Mode 4 mit erweiterten Programmiermöglichkeiten 20
2.1.4 TwinZoom-Effekte mit 2-farbigem Beam 29
2.1.5. Farbmischung / CTO 29
2.1.6 Steuerkanal 29
2.1.7 Sparkle / Sparkle Geschwindigkeit 30
2.1.8 Überblendung Pixelmode (Transition) 30
2.1.9 Spezielle Kanäle Mode 4 mit erweiterten Programmiermöglichkeiten 31
2.2 Artnet 31
2.3 Streaming ACN 31
2.4 Wireless-DMX 31
2.5 RDM 31
2.5.1 RDM-UID 32
2.5.2 RDM-PIDs 32
2.5.3 Standard RDM-Parameter-IDs 32
2.5.4 Herstellerspezifische RDM-Parameter-IDs 32
2.5.5 RDM-Sensoren-IDs 33

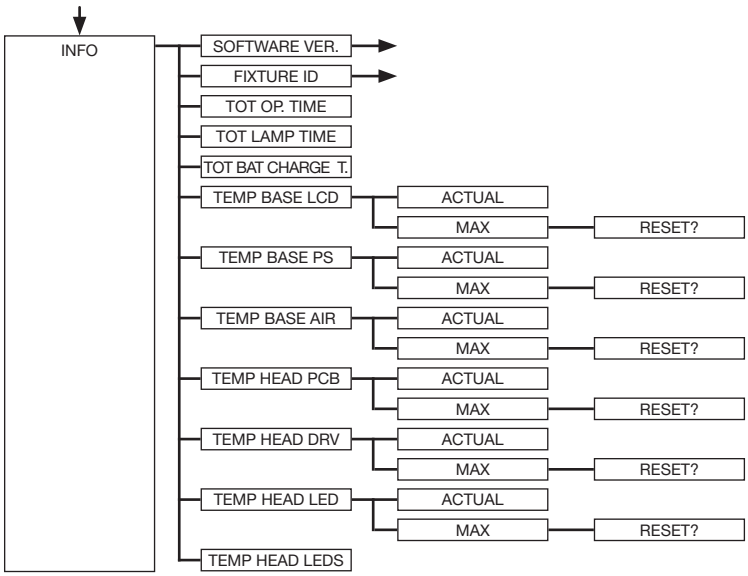
1.0 Menü-Übersicht



grau - entspricht der Standardeinstellung


2700K TUNGSTEN
3200K
3200K TUNGSTEN
4200K
5600K
6000K
6500K
7000K
8000K
RAW RGBW
USER WHITE
R.RGBW USER WHITE
USER WHITE POINT
USER WHITE CIE X
CIE X +/-
USER WHITE CIE Y
CIE Y +/-
BLACK BODY SHIFT
+/-
BLACK BODY SH DMX
OFF
ON
BACKLIGHT MODE
OFF
ON
AUTO
DISPLAY ORIENTA.
STANDARD
FLIP
MAIN SCREEN MO
STANDARD
USER ID
SAFE MODE SWIT
OFF
ON
USER FIXTURE ID
ID +/-
ZOOM MODE
MODE1
MODE2
MODE3
MODE4
MODE5
COL MIX POW LIM
50%
60%
70%
80%
90%
OFF
CONST COL MODE
OFF
20%
40%
60%
80%
MAX
CONST BRIGHT MO
OFF
20%
40%
60%
80%
MAX
CONST BRIGHT LIM
OFF
50%
60%
70%
80%
90%
FAN MODE
MIN
20%
40%
60%
80%
MAX
FAN WHITE OPT MODE
NOISE OPTIMIZED
BRIGHT OPTIMIZED
BEAMSHAPE ON/OFF
OFF
ON


SERVICE
RESET FIXTURE
SURE?
ERROR LIST
LIST
PAN TIMEOUT
COUNT: 1
CLEAR?
CLEAR
SURE?
FUNCTION TEST
START TEST
TEST RUNNING
LED TEST
START TEST
TEST RUNNING
DMX TEST
DMX CHANNEL
CH 001: --- +/-
INIT PAN/TILT
SURE?
FINE ADJUST
PASSWORD
OFS PAN
OFS PAN +/-
OFS TILT
OFS TILT +/-
SET COLMIX
SKAL RED
SKAL RED +/-
SKAL BLUE
SKAL BLUE +/-
SKAL YELLOW
SKAL YELLOW +/-
SKAL ALL
SKAL ALL +/-
RESET COLMIX
SURE?
OFS ZOOM
OFS ZOOM +/-
OFS ZOOM 2
OFS ZOOM 2 +/-
IDENTIFY DEVICE
SURE?
STANDALONE
EDIT
STEP NR. +/-
MODIFY
CAPT DMX
INSERT
DELETE
RESET STEP
CLEAR ALL
FADE TIME
FADE TIME +/-
NEXT TIME
NEXT TIME +/-
PAN
PAN +/-
TILT
TILT +/-
CONTROL
CONTROL +/-
SHUTTER
SHUTTER +/-
DIMMERMASTER
DIMMERMAS. +/-
ZOOMMASTER
ZOOMMAS. +/-
ZOOM SUB 1
ZOOM SUB 1 +/-
ZOOM SUB 2
ZOOM SUB 2 +/-
BEAMSHAPE
BEAMSHAPE +/-
CTO
CTO +/-
BLACKOUT MOVE
BO MOVE +/-
MACRO FADE 1/2
MACRO F. 1/2 +/-
DIMMER SUB1
DIMMER SUB1 +/-
DIMMER SUB2
DIMMER SUB2 +/-
COLOR
COLOR +/-
RED MAIN
RED MAIN +/-
GREEN MAIN
GREEN MAIN +/-
BLUE MAIN
BLUE MAIN +/-
WHITE MAIN
WHITE MAIN +/-
RED PATTERN
RED PATTERN +/-
GREEN PATTERN
GREEN PAT +/-
BLUE PATTERN
BLUE PATTERN +/-
WHITE PATTERN
WHITE PAT +/-
SPARKLE
SPARKLE +/-
SPARKLE SPEED
SPARKLE SP +/-
EFF MAC MODE1
EFF MAC MO1 +/-
EFFECTMACRO1
EFFECTMAC1 +/-
EFF MAC SPEED1
EFF MAC SP1 +/-
EFF MAC MODE2
EFF MAC MO2 +/-
EFFECTMACRO2
EFFECTMAC2 +/-
EFF MAC SPEED2
EFF MAC SP2 +/-
RUN
TIMEBASE
1 SEC
1/10 SEC
REMOTE


INFO
SOFTWARE VER.
FIXTURE ID
TOT OP. TIME
TOT LAMP TIME
TOT BAT CHARGE T.
TEMP BASE LCD
ACTUAL
MAX
RESET?
TEMP BASE PS
ACTUAL
MAX
RESET?
TEMP BASE AIR
ACTUAL
MAX
RESET?
TEMP HEAD PCB
ACTUAL
MAX
RESET?
TEMP HEAD DRV
ACTUAL
MAX
RESET?
TEMP HEAD LED
ACTUAL
MAX
RESET?
TEMP HEAD LEDS

2.0 Ansteuerungsmöglichkeiten

2.1 DMX

2.1.1 Übersicht DMX-Modi Sparx 12

Der Sparx 12 verfügt über 4 DMX-Modi. Der jeweilige Modus lässt sich im Menüpunkt PERSONALITY -> DMX MODE einstellen. Der eingestellte Modus wird im Hauptmenü angezeigt. Die Einzel-LED-Ansteuerung kann an jeden Mode angehängt werden PERSONALITY -> PIXELMODE

	Mode 1(M1) 34 Kanäle	**Mode 2 (M2) 49 Kanäle**	**Mode 3 (M3) 23 Kanäle**
Kanal 1	Pan	Pan	Pan
Kanal 2	Pan fein	Pan fein	Pan fein
Kanal 3	Tilt	Tilt	Tilt
Kanal 4	Tilt fein	Tilt fein	Tilt fein
Kanal 5	Steuerkanal	Steuerkanal	Steuerkanal
Kanal 6	Shutter	Shutter	Shutter
Kanal 7	Dimmer (Master)	Dimmer (Master)	Dimmer (Master)
Kanal 8	Zoom (Master)	Dimmer fein (Master)	Zoom (Master)
Kanal 9	Zoom 2	Zoom (Master)	Zoom 2
Kanal 10	Zoom 3	Zoom 2	Zoom 3
Kanal 11	Beamshape	Zoom 3	Beamshape
Kanal 12	CTO	Beamshape	CTO
Kanal 13	Blackout Move	Beamshape fein	Farbrademulation
Kanal 14	Layer 1 / 2 Crossfade	CTO	Rot Hintergrundfarbe (Main)
Kanal 15	Dimmer Sub1 (innerer Bereich)	CTO fein	Grün Hintergrundfarbe (Main)
Kanal 16	Dimmer Sub2 (äußerer Ring)	Blackout Move	Blau Hintergrundfarbe (Main)
Kanal 17	Farbrademulation	Layer 1 / 2 Crossfade	Weiß Hintergrundfarbe (Main)
Kanal 18	Rot Hintergrundfarbe (Main)	Layer 1 / 2 Crossfade fein	Sparkle
Kanal 19	Grün Hintergrundfarbe (Main)	Dimmer Sub1 (innerer Bereich)	Sparklegeschwindigkeit
Kanal 20	Blau Hintergrundfarbe (Main)	Dimmer Sub1 fein (innerer Bereich)	Effektmakromode Layer
Kanal 21	Weiß Hintergrundfarbe (Main)	Dimmer Sub2 (äußerer Ring)	Effektmakro Layer
Kanal 22	Rot Vordergrundfarbe (Mustern)	Dimmer Sub2 fein (äußerer Ring)	Effektmakrogeschwindigkeit Layer
Kanal 23	Grün Vordergrundfarbe (Mustern)	Farbrademulation	Überblendung Pixel (Transition)
Kanal 24	Blau Vordergrundfarbe (Mustern)	Rot Hintergrundfarbe	Black Body Shift (zuschaltbar)
Kanal 25	Weiß Vordergrundfarbe (Mustern)	Rot Hintergrundfarbe fein	
Kanal 26	Sparkle	Grün Hintergrundfarbe	
Kanal 27	Sparklegeschwindigkeit	Grün Hintergrundfarbe fein	
Kanal 28	Effektmakromode Layer 1	Blau Hintergrundfarbe	
Kanal 29	Effektmakro Layer 1	Blau Hintergrundfarbe fein	
Kanal 30	Effektmakrogeschwindigkeit Layer 1	Weiß Hintergrundfarbe	
Kanal 31	Effektmakromode Layer 2	Weiß Hintergrundfarbe fein	
Kanal 32	Effektmakro Layer 2	Rot Vordergrundfarbe (Muster)	
Kanal 33	Effektmakrogeschwindigkeit Layer 2	Rot Vordergrundfarbe (Muster) fein	
Kanal 34	Überblendung Pixel (Transition)	Grün Vordergrundfarbe (Muster)	
Kanal 35	Black Body Shift (zuschaltbar)	Grün Vordergrundfarbe (Muster) fein	
Kanal 36		Blau Vordergrundfarbe (Muster)	
Kanal 37		Blau Vordergrundfarbe (Muster) fein	
Kanal 38		Weiß Vordergrundfarbe (Muster)	
Kanal 39		Weiß Vordergrundfarbe (Muster) fein	
Kanal 40		Sparkle	
Kanal 41		Sparklegeschwindigkeit	
Kanal 42		Effektmakromode Layer 1	
Kanal 43		Effektmakro Layer 1	
Kanal 44		Effektmakrogeschwindigkeit Layer 1	
Kanal 45		Effektmakromode Layer 2	
Kanal 46		Effektmakro Layer 2	

Mode 4 (M4) 96 Kanäle	Einzelpixelsteuerung Sparx12 - 76 Kanäle „anhängbar“ an jeden Mode
Pan	Rot (LED-Gruppe 1)
Pan fein	Grün (LED-Gruppe 1)
Tilt	Blau (LED-Gruppe 1)
Tilt fein	Weiß (LED-Gruppe 1)
Steuerkanal	Rot (LED-Gruppe 2)
Shutter	Grün (LED-Gruppe 2)
Dimmer (Master)	Blau (LED-Gruppe 2)
Zoom (Master)	Weiß (LED-Gruppe 2)
Zoom 2	Rot (LED-Gruppe 3)
Zoom 3	Grün (LED-Gruppe 3)
Beamshape	Blau (LED-Gruppe 3)
CTO	Weiß (LED-Gruppe 3)
Pan/Tilt Geschwindigkeit	Rot (LED-Gruppe 4)
Effektgeschwindigkeit	Grün (LED-Gruppe 4)
Blackout Move	Blau (LED-Gruppe 4)
Rot Glow	Weiß (LED-Gruppe 4)
Grün Glow	Rot (LED-Gruppe 5)
Blau Glow	Grün (LED-Gruppe 5)
Weiß Glow	Blau (LED-Gruppe 5)
Layer 1 / 2 Crossfade	Weiß (LED-Gruppe 5)
Dimmer Sub1 (innerer Bereich)	Rot (LED-Gruppe 6)
Segment Shutter	Grün (LED-Gruppe 6)
Farbrademulation	Blau (LED-Gruppe 6)
Rot Hintergrundfarbe (Main)	Weiß (LED-Gruppe 6)
Grün Hintergrundfarbe (Main)	Rot (LED-Gruppe 7)
Blau Hintergrundfarbe (Main)	Grün (LED-Gruppe 7)
Weiß Hintergrundfarbe (Main)	Blau (LED-Gruppe 7)
Rot Vordergrundfarbe (Mustern)	Weiß (LED-Gruppe 7)
Grün Vordergrundfarbe (Mustern)	Rot (LED-Gruppe 8)
Blau Vordergrundfarbe (Mustern)	Grün (LED-Gruppe 8)
Weiß Vordergrundfarbe (Mustern)	Blau (LED-Gruppe 8)
Sparkle	Weiß (LED-Gruppe 9)
Sparklegeschwindigkeit	Rot (LED-Gruppe 9)
Effektmakro	Grün (LED-Gruppe 9)
Segment	Blau (LED-Gruppe 9)
Pattern Mode	Weiß (LED-Gruppe 10)
Pattern	Rot (LED-Gruppe 10)
Pattern- / Makrogeschwindigkeit	Grün (LED-Gruppe 10)
Farbverlauf	Blau (LED-Gruppe 10)
Segment Shutter	Weiß (LED-Gruppe 10)
Farbrademulation	Rot (LED-Gruppe 11)
Rot Hintergrundfarbe (Main)	Grün (LED-Gruppe 11)
Grün Hintergrundfarbe (Main)	Blau (LED-Gruppe 11)
Blau Hintergrundfarbe (Main)	Weiß (LED-Gruppe 11)
Weiß Hintergrundfarbe (Main)	Rot (LED-Gruppe 12)
Rot Vordergrundfarbe (Muster)	Grün (LED-Gruppe 12)

	Mode 1(M1) 34 Kanäle	Mode 2 (M2) 49 Kanäle	Mode 3 (M3) 23 Kanäle
Kanal 47		Effektmakrogeschwindigkeit Layer 2	
Kanal 48		Überblendung Pixel (Transition)	
Kanal 49		Überblendung Pixel fein (Transition fein)	
Kanal 50		Black Body Shift (zuschaltbar)	
Kanal 51			
Kanal 52			
Kanal 53			
Kanal 54			
Kanal 55			
Kanal 56			
Kanal 57			
Kanal 58			
Kanal 59			
Kanal 60			
Kanal 61			
Kanal 62			
Kanal 63			
Kanal 64			
Kanal 65			
Kanal 66			
Kanal 67			
Kanal 68			
Kanal 69			
Kanal 70			
Kanal 71			
Kanal 72			
Kanal 73			
Kanal 74			
Kanal 75			
Kanal 76			
Kanal 77			
Kanal 78			
Kanal 79			
Kanal 80			
Kanal 81			
Kanal 82			
Kanal 83			
Kanal 84			
Kanal 85			
Kanal 86			
Kanal 87			
Kanal 88			
Kanal 89			
Kanal 90			
Kanal 91			
Kanal 92			
Kanal 93			
Kanal 94			
Kanal 95			
Kanal 96			
Kanal 97			

Mode 4 (M4) 96 Kanäle	Einzelpixelsteuerung Sparx12 - 76 Kanäle „anhängbar“ an jeden Mode
Grün Vordergrundfarbe (Muster)	Blau (LED-Gruppe 12)
Blau Vordergrundfarbe (Muster)	Weiß (LED-Gruppe 12)
Weiß Vordergrundfarbe (Muster)	Rot (LED-Gruppe 13)
Sparkle	Grün (LED-Gruppe 13)
Sparklegeschwindigkeit	Blau (LED-Gruppe 13)
Effektmakro	Weiß (LED-Gruppe 13)
Segment	Rot (LED-Gruppe 14)
Pattern Mode	Grün (LED-Gruppe 14)
Pattern	Blau (LED-Gruppe 14)
Pattern- / Makrogeschwindigkeit	Weiß (LED-Gruppe 14)
Farbverlauf	Rot (LED-Gruppe 15)
Layer 3 / 4 Crossfade	Grün (LED-Gruppe 15)
Dimmer Sub2 (äußerer Ring)	Blau (LED-Gruppe 15)
Segment Shutter	Weiß (LED-Gruppe 15)
Farbrademulation	Rot (LED-Gruppe 16)
Rot Hintergrundfarbe (Main)	Grün (LED-Gruppe 16)
Grün Hintergrundfarbe (Main)	Blau (LED-Gruppe 16)
Blau Hintergrundfarbe (Main)	Weiß (LED-Gruppe 16)
Weiß Hintergrundfarbe (Main)	Rot (LED-Gruppe 17)
Rot Vordergrundfarbe (Mustern)	Grün (LED-Gruppe 17)
Grün Vordergrundfarbe (Mustern)	Blau (LED-Gruppe 17)
Blau Vordergrundfarbe (Mustern)	Weiß (LED-Gruppe 17)
Weiß Vordergrundfarbe (Mustern)	Rot (LED-Gruppe 18)
Sparkle	Grün (LED-Gruppe 18)
Sparklegeschwindigkeit	Blau (LED-Gruppe 18)
Effektmakro	Weiß (LED-Gruppe 18)
Segment	Rot (LED-Gruppe 19)
Pattern Mode	Grün (LED-Gruppe 19)
Pattern	Blau (LED-Gruppe 19)
Pattern- / Makrogeschwindigkeit	Weiß (LED-Gruppe 19)
Farbverlauf	
Segment Shutter	
Farbrademulation	
Rot Hintergrundfarbe (Main)	
Grün Hintergrundfarbe (Main)	
Blau Hintergrundfarbe (Main)	
Weiß Hintergrundfarbe (Main)	
Rot Vordergrundfarbe (Mustern)	
Grün Vordergrundfarbe (Mustern)	
Blau Vordergrundfarbe (Mustern)	
Weiß Vordergrundfarbe (Mustern)	
Sparkle	
Sparklegeschwindigkeit	
Effektmakro	
Segment	
Pattern Mode	
Pattern	
Pattern- / Makrogeschwindigkeit	
Farbverlauf	
Überblendung Pixel (Transition)	
Black Body Shift (zuschaltbar)	

2.1.2 DMX-Kanalbelegung Mode 1 / 2 / 3 - Standard Modi mit optimierter Kanalanzahl

M1	M2	M3	Funktion	DMX
1	1	1	**Pan** (X) Bewegung 540,73°	000-255
2	2	2	**Pan** (X) fein	000-255
3	3	3	**Tilt** (Y) Bewegung 237,78°	000-255
4	4	4	**Tilt** (Y) fein	000-255
5	5	5	**Steuerkanal - Achtung die Funktionen des Steuerkanals können gesperrt werden. Standardmäßig ist der Kanal nicht gesperrt. Die Einstellung PERSONALITY -> SAVE MODE SWITCH beachten!** Um gleichmäßiges Ausdimmen manuell über Fader für alle Lichtmischpulte zu ermöglichen stehen 5 verschiedene Einstellungen für die DMX-Glättung zur Verfügung. Sollte bei manchen DMX-Pulten das DMX-Signal abreißen oder zu wenige Pakete gesendet werden, kann mit diesem Kanal das Ansprechverhalten des Scheinwerfers angepasst werden. Die Einstellung für minimale DMX-Glättung sollte bei den meisten gängigen Pulten funktionieren. Die Werte für DMX-Glättung müssen dauerhaft anliegen. Bei den anderen Werten wie Cooling Mode, Farbtemperatur, Zoom Modi....... müssen die Werte für 2 Sekunden anliegen, dann wird das Gerät dauerhaft umgeschaltet.	
			Einstellung für minimale DMX-Glättung	
			(Eine gedimmte Shuttersequenz ist möglich)	
			Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	000-007
			Frei - ohne Funktion	008-031
			Einstellung für minimale/mittlere DMX-Glättung	
			Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	032-039
			Frei - ohne Funktion	040-063
			Einstellung für mittlere DMX-Glättung	
			Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	064-071
			Color Mix Power Limit - Einstellung der Gesamtleistungsaufnahme	
			50%	072-072
			60%	073-073
			70%	074-074
			80%	075-075
			90%	076-076
			Off	077-077
			Constant Color Mode - Einstellung der Farbtreue	
			Off	078-078
			20%	079-079
			40%	080-080
			60&	081-081
			80%	082-082
			Max	083-083
			Constant Brightness Mode - Einstellung für konstante Helligkeitsregelung	
			Off	084-084
			20%	085-085
			40%	086-086
			60%	087-087
			80%	088-088
			Max	089-089

			Constant Brightness Limit - Einstellung des Limits für konstante Helligkeitsregelung	
			Off	090-090
			50%	091-091
			60%	092-092
			70%	093-093
			80%	094-094
			90%	095-095
			Einstellung für mittlere/maximale DMX-Glättung	
			Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	096-103
			BACKLIGHT MODE - Display-Hintergrundbeleuchtung	
			AUTO - der Scheinwerfer steuert die Hintergrundbeleuchtung automatisch	104-104
			ON - die Hintergrundbeleuchtung ist immer an	105-105
			OFF - die Hintergrundbeleuchtung ist immer aus, bis eine Taste gedrückt wird	106-106
			DISPLAY ORIENTATION - Displayausrichtung	
			STANDARD - das Display ist zu lesen wenn der Scheinwerfer steht	107-107
			FLIP - die Displayausrichtung ist um 180° gedreht, hängend lesbar	108-108
			nicht belegt	109-109
			MAIN SCREEN MODE - Ansicht Hauptbildschirm	
			STANDARD - der Hauptbildschirm zeigt die DMX-Adresse, den DMX-Mode und bei aktiviertem Wireless die Feldstärke an.	110-110
			USER FIXTURE ID - der Hauptbildschirm zeigt die frei definierbare Fixture-ID / Scheinwerfernummer an	111-111
			nicht belegt	112-112
			USER FIXTURE ID SET - Scheinwerfernummer setzen	
			SET - hiermit kann die USER ID eingestellt werden, der Scheinwerfer übernimmt den 16Bit Wert von Pan für die USER ID	113-113
			USER CIE - Einstellung des Weißtones für RAW RGBW USER WHITE	
			USER CIE X	114-114
			USER CIE Y	115-115
			BLACK BODY SHIFT - Einstellung des Grün/Magentaabgleichs (+-Grün)	
			BLACK BODY SHIFT - der Scheinwerfer übernimmt den 16Bit Wert von Pan, Werte von -99 bis +99 (DMX-Werte 0 - 65535, 32768 ist kein BLACK BODY SHIFT)	116-116
			nicht belegt	117-127
			Einstellung für maximale DMX-Glättung	
			Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	128-135
			DIMMER CURVE - Einstellung der Dimmerkurve	
			LINEAR - lineare Dimmerkurve	136-136
			SQUARE - exponentielle Dimmerkurve	137-137
			SQUARE INVERS - exponentiell inverse Dimmerkurve	138-138
			nicht belegt	139-139
			RGBW CURVE - Einstellung der RGBW-Kurve	
			LINEAR - lineare RGBW(Y)-Kurve	140-140
			SQUARE - exponentielle RGBW(Y)-Kurve	141-141
			nicht belegt	142-145
			PAN/TILT SPEED - Pan/Tilt-Geschwindigkeit	
			WHISPER	146-146
			SILENT	147-147
			MEDIUM	148-148
			FAST	149-149

			EFFECT SPEED - Effekt-Geschwindigkeit	
			WHISPER	150-150
			SILENT	151-151
			MEDIUM	152-152
			FAST	153-153
			nicht belegt	154-156
			FAN WHITE OPT MODE - geräusch- oder helligkeitsoptimiertes arbeiten	
			Geräuschoptimiertes Arbeiten (nur für Boost- und Standard - Mode)	157-157
			Helligkeitsoptimiertes Arbeiten (nur für Boost- und Standard - Mode)	158-158
			nicht belegt	159-159
			COOLING MODE - Einstellung der Lüfterlautstärke und der Helligkeit	
			Die Umschaltung erfolgt mit Dimmer/Shutter zu (DMX 000) dann nach 2 Sekunden außer die Schalter "SAFE MODE SWITCH" im PERSONALITY-Menü sthet auf OFF, dann kann die Umschaltung direkt erfolgen ohne dass Dimmer und Shutter zu sein müssen.	
			THEATRE WHISPER	160-160
			THEATRE SILENT	161-161
			STANDARD	162-162
			BOOST	163-163
			LONGLIFE	164-164
			nicht belegt	165-169
			COLOR TEMPERATURE - Einstellung der Farbtemperatur des Scheinwerfers	
			Farbtemperatur 2000K (CTO 2000K - 20000K)	170-170
			Farbtemperatur 2700K (CTO 2700K - 2700K)	171-171
			Farbtemperatur 2700K halogenes ausdimmen	172-172
			Farbtemperatur 3200K (CTO 3200K - 2700K)	173-173
			Farbtemperatur 3200K halogenes ausdimmen	174-174
			Farbtemperatur 4200K (CTO 4200K - 2700K)	175-175
			Farbtemperatur 5600K (CTO 5600K - 2700K)	176-176
			Farbtemperatur 6000K (CTO 6000K - 2700K)	177-177
			Farbtemperatur 6500K (CTO 6500K - 2700K)	178-178
			Farbtemperatur 7000K (CTO 7000K - 2700K)	179-179
			Farbtemperatur 8000K (CTO 8000K - 2700K)	180-180
			RAW RGBW	181-181
			USER WHITE	182-182
			RAW RGBW USER WHITE	183-183
			nicht belegt	184-184
			ZOOM MODE - Zoom Modi	
			MODE 1: Zoom/Zoom2/Zoom3: Zoom2/3 TwinZoom -> Masterzoom steuert bis zum niederen Zoomwert (Zoom2 oder 3) nimmt diesen dann mit zum höheren Zoomwert und fährt dann mit beiden nach DMX 255	185-185
			MODE 2: Zoom/Zoom2/Zoom3: Masterzoom „nimmt“ den niederen Zoomwert und fährt mit diesem zum höheren Zoomwert und nimmt dann Beide mit bis DMX255	186-186
			MODE 3: Zoom/Zoom2/Zoom3: Masterzoom skaliert beiden Zooms vom eingestellten Wert Zoom2/Zoom3 nach DMX255	187-187
			MODE 4: Zoom/Zoom2/Zoom3: Zoom3 fungiert als Frost. Masterzoom schiebt den Frost intelligent mit	188-188
			MODE 5: Zoom/Zoom2/zoom3: Masterzoom fungiert als Umschaltung zwischen Twin-Zoom-Mode und Zoom/Frost-Mode. Zoom DMX 000 -> Zoom2/3 im Zoom/Frost-Mode, Zoom DMX 255 -> Zoom2/3 im TwinZoom-Mode	189-189
			FAN MODE - Einstellung der Grundlautstärke im gewählten COOLING MODE	
			Min	190-190
			20%	191-191
			40%	192-192
			60%	193-193
			80%	194-194
			Max	195-195

			BEAMSHAPE ON/OFF - Einstellung ob ein Beamshape montiert ist oder nicht	
			Off	196-196
			On	197-197
			BLACK BODY SHIFT DMX - Aktivierung des Zusatzkanals für Black Body Shift	
			Off	198-198
			On	199-199
			nicht belegt	200-207
			CAMERA MODE - Einstellen der LED-Wiederholfrequenz	
			Camera Mode, 50Hz	208-215
			Camera Mode, 60Hz	216-223
			Camera Mode, FLEX 600Hz	224-231
			nicht belegt	232-239
			RESET - Durchführen eines kompletten Scheinwerfer Resets	
			Reset (nach 2 Sekunden)	240-247
			nicht belegt	248-255
6	6	6	**Shutter**	
			Shutter zu	000-015
			Shutter auf	016-095
			Shutter pulsierend öffnen >20Hz (0,6sec - 4,8sec)	096-110
			Shutter auf	111-111
			Fade-Effekt mit Dimmer (schnell - langsam)	112-125
			Shutter auf	126-126
			Shutter zu	127-127
			Shutter pulsierend öffnen <20Hz (0,6sec - 4,8sec)	128-142
			Shutter auf	143-143
			Shutter pulsierend schließen (0,6sec - 4,8sec)	144-158
			Shutter zu	159-159
			Shutter fade, 0% (0,6sec - 4,8sec)	160-174
			Shutter auf	175-175
			Shutter fade, 100% (0,6sec - 4,8sec)	176-190
			Shutter zu	191-191
			Shutter Zufall 100% (0,6sec - 4,8sec)	192-206
			Shutter auf	207-207
			Shutter Zufall 0% (0,6sec - 4,8sec)	208-222
			Shutter zu	223-223
			Shutter Zufall fade 0% (0,6sec - 4,8sec)	224-238
			Shutter auf	239-239
			Shutter Zufall fade 100% (0,6sec - 4,8sec)	240-254
			Shutter auf	255-255
7	7	7	**Dimmer** 0 - 100%	000-255
	8		**Dimmer** fein 16Bit	000-255
8	9	8	**Zoom** 0-100% Master, nah 3,2° - weit 55° (Sparx12A 12°-65°)	000-255
9	10	9	**Zoom 2** 0-100% innerer Bereich, nah 3,2° - weit 55° (Sparx12A 12°-65°)	000-255
10	11	10	**Zoom 3** 0-100% äußerer Bereich bzw. Frost, nah 3,2° - weit 55° (Sparx12A 12°-65°)	000-255
11	12	11	**Beamshapepositionierung / -rotation**	
			Beamshapepositionierung 0° - 360°	000-191
			Beamshaperotation rechts (schnell - langsam)	192-222
			Beamshaperotation Stop	223-224
			Beamshaperotation links (langsam - schnell)	225-255

	13		**Beamshapepositionierung / -rotation** fein 16Bit	000-255
12	14	12	**CTO** 0 - 100%	000-255
	15		**CTO** fein 16Bit	000-255
13	16		**Blackout Move** nicht belegt Wahl der Segmente für Shuttereffekte in Verb. mit dem Shutterkanal nicht belegt Blackout bei Pan/Tilt Blackout bei Farbwechsel nicht belegt Blackout bei Pan/Tilt und Farbwechsel Die Fadezeit des Dimmers ist einstellbar von langsam 5sec - max.	 000-000 001-070 071-095 096-127 128-159 160-223 224-255
14	17		**Crossfade Layer 1/2** 0 - 100%	000-255
	18		**Crossfade Layer 1/2** fein 16Bit	000-255
15	19		**Dimmer Sub1** 0 - 100% (innerer Bereich)	000-255
	20		**Dimmer Sub1** fein 16Bit (innerer Bereich)	000-255
16	21		**Dimmer Sub2** 0 - 100% (äußerer Ring)	000-255
	22		**Dimmer Sub2** fein 16Bit (äußerer Ring)	000-255
17	23	13	**Farbrademulation** Inaktiv, Farbmischung nur über RGB Weiß (entsprechend Farbtemperatureinstellung Scheinwerfer) Weiß / Rot Rot Rot / Gelb Gelb Gelb / Magenta Magenta Magenta / Grün Grün Grün / Orange Orange Orange / Blau Blau Blau / Türkis Türkis Türkis / Weiß Weiß 2700 Kelvin Weiß 2700 Kelvin, halogenes ausdimmen Weiß 3200 Kelvin Weiß 3200 Kelvin, halogenes ausdimmen Weiß 4200 Kelvin Weiß 5600 Kelvin Weiß 6000 Kelvin Weiß 6500 Kelvin Weiß 7000 Kelvin Weiß 8000 Kelvin Farbwechseleffekt (schnell - langsam) Farbwechseleffekt (stopp) Farbwechseleffekt (schnell - langsam)	 000-000 001-003 004-007 008-011 012-015 016-019 020-023 024-027 028-031 032-035 036-039 040-043 044-047 048-051 052-055 056-059 060-063 064-064 065-065 066-066 067-067 068-068 069-069 070-070 071-071 072-072 073-191 192-222 223-224 225-255

18	24	14	**Rot** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
	25		**Rot** Hintergrund (Main) fein 16 Bit	000-255
19	26	15	**Grün** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
	27		**Grün** Hintergrund (Main) fein 16 Bit	000-255
20	28	16	**Blau** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
	29		**Blau** Hintergrund (Main) fein 16 Bit	000-255
21	30	17	**Weiß** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
	31		**Weiß** Hintergrund (Main) fein 16 Bit	000-255
22	32		**Rot** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
	33		**Rot** Vordergrund (Pattern) fein 16 Bit	000-255
23	34		**Grün** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
	35		**Grün** Vordergrund (Pattern) fein 16 Bit	000-255
24	36		**Blau** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
	37		**Blau** Vordergrund (Pattern) fein 16 Bit	000-255
25	38		**Weiß** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
	39		**Weiß** Vordergrund (Pattern) fein 16 Bit	000-255
26	40	18	**Sparkle - Glittereffekt** Sparkle Effekt inaktiv Sparkle Effekt Intensität (Minimum - Maximum)	 000-000 001-255
27	41	18	**Sparkle Geschwindigkeit** **Sparkle Effekt kompletter Scheinwerfer** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) **Sparkle Effekt farbneutral kompletter Scheinwerfer** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) **Sparkle Effekt innerer Bereich des Scheinwerfer** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) **Sparkle Effekt farbneutral innerer Bereich des Scheinwerfer** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) **Sparkle Effekt äußerer Bereich des Scheinwerfer** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) **Sparkle Effekt farbneutral äußerer Bereich des Scheinwerfer** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) Geschaltet (schnell)	 000-015 016-031 032-047 048-063 064-079 080-095 096-111 112-127 128-143 144-159 160-175 176-191 192-255

28	42	20	**Effektmakromode Layer 1**	
			Farbsatz 1	
			Effekte frei laufend gefadet	000-000
			Effekte frei laufend geschaltet	001-001
			Effekte vorwärts weiter schalten über Crossfade	002-002
			Effekte rückwärts weiter schalten über Crossfade	003-003
			Standardintervall:	
			Effekte zufällig flash schnell	004-004
			Effekte zufällig snap open / ramp close	005-005
			Effekte zufällig flash langsam	006-006
			Effekte zufällig ramp open / snap close	007-007
			Zufälliger Intervall:	
			Effekte zufällig flash schnell	008-008
			Effekte zufällig snap open / ramp close	009-009
			Effekte zufällig flash langsam	010-010
			Effekte zufällig ramp open / snap close	011-011
			nicht belegt	012-031
			Ab DMX 32 Farbsatz 2, ab DMX 64 Farbsatz 3, ab DMX 96 Farbsatz 4	
29	43	21	**Effektmakro Layer 1**	
			Makros ausgeschaltet	000-000
			Statische Farbeffekte - Scheinwerfer 2-farbig	
			Innerer Bereich - Hintergrundfarbe (Main)	
			Äußerer Ring - Vordergrundfarbe (Muster/Pattern)	
			Farbrademulation überschreibt Hintergrundfarbe (Main)	
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter kompletter Scheinwerfer	001-001
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter innerer Bereich	002-002
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter äußerer Bereich	003-003
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter aus	004-004
			Farbrademulation überschreibt Vordergrundfarbe (Pattern)	
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter kompletter Scheinwerfer	005-005
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter innerer Bereich	006-006
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter äußerer Bereich	007-007
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter aus	008-008
			Beam Scheinwerfer 2farbig Segmentshutter kompletter Scheinwerfer	009-010
			Zahlen 1-9, 0	011-020
			Zahlen 1-9 180° gedreht	021-029
			Smiley klein	030-030
			Smiley groß	031-031
			Smiley klein 180° gedreht	032-032
			Smiley groß 180° gedreht	033-033
			Statische Beams Vordergrundfarbe (Pattern)	034-038
			Statische Ringe Vordergrundfarbe (Pattern)	039-043
			Statische Doppelringe (Vordergrundfarbe)	044-052
			Laufende Effekte - Scheinwerfer innerer und äußerer Bereich	
			Hintergrundfarbe (Main), Vordergrundfarbe (Muster/Pattern)	
			Farbrademulation reagiert entsprechend gewählten Farbsatz Effektmakromode Layer 1	
			Muster Ringe	053-059
			Muster Kuchenstücke klein	060-069
			Muster Kuchenstücke groß	070-079
			Muster Linien waagerecht	080-086
			Muster Linien senkrecht	087-093
			Muster Linien diagonal	094-107
			Muster Propeller	108-114
			Muster Halb/Halb senkrecht	115-116
			Muster Halb/Halb waagerecht	117-118
			Muster Halb/Halb diagonal	119-122
			Muster Spirale	123-129
			Colorspreadeffekte	130-138

			Laufende Effekte - Scheinwerfer innerer Bereich **Hintergrundfarbe (Main), Vordergrundfarbe (Muster/Pattern)** **Farbrademulation reagiert entsprechend gewählten Farbsatz Effektmakromode Layer 1** Muster Ringe Muster Kuchenstücke klein Muster Linien waagerecht Muster Linien senkrecht Muster Linien diagonal Muster Propeller Muster Halb/Halb senkrecht Muster Halb/Halb waagerecht Muster Halb/Halb diagonal Muster Spirale Colorspreadeffekte **Laufende Effekte - Scheinwerfer äußerer Ring** **Hintergrundfarbe (Main), Vordergrundfarbe (Muster/Pattern)** **Farbrademulation reagiert entsprechend gewählten Farbsatz Effektmakromode Layer 1** 1 Punkt läuft 2 Punkte laufen 3 Punkte laufen Colorspreadeffekte	 139-145 146-165 166-172 173-179 180-193 194-200 201-202 203-204 205-208 209-215 216-224 225-245 246-248 249-251 252-255
30	44	22	**Effektmakrogeschwindigkeit 1** Vorwärts (schnell -> langsam) Rückwärts (langsam -> schnell)	 000-127 128-255
31	45		**Effektmakromode Layer 2** Gleiche Belegung wie Effektmakromode Layer 1	 000-100
32	46		**Effektmakro Layer 2** Gleiche Anordnung wie Effektmakro Layer 1	 000-100
33	47		**Effektmakrogeschwindigkeit 2** Gleiche Anordnung wie Effektmakro Layer 1	 000-100
34	48	23	**Überblendung Pixel** (Transition)	000-255
	49		**Überblendung Pixel** fein 16Bit (Transition fein 16Bit)	000-255
35	50	24	**Black Body Shift - zuschaltbar über Personality Menü** Off Minus Grün (-100% -> -1%) Neutralweiß Plus Grün (+1% -> +100%)	 000-000 001-127 128-128 129-255

2.1.3 DMX-Kanalbelegung Mode 4 mit erweiterten Programmiermöglichkeiten

M4	Funktion	DMX
1	**Pan** (X) Bewegung 540,73°	000-255
2	**Pan** (X) fein	000-255
3	**Tilt** (Y) Bewegung 237.78°	000-255
4	**Tilt** (Y) fein	000-255
5	**Steuerkanal - Achtung die Funktionen des Steuerkanals können gesperrt werden. Standardmäßig ist der Kanal nicht gesperrt. Die Einstellung PERSONALITY -> SAVE MODE SWITCH beachten!** Um gleichmäßiges Ausdimmen manuell über Fader für alle Lichtmischpulte zu ermöglichen stehen 5 verschiedene Einstellungen für die DMX-Glättung zur Verfügung. Sollte bei manchen DMX-Pulten das DMX-Signal abreißen oder zu wenige Pakete gesendet werden, kann mit diesem Kanal das Ansprechverhalten des Scheinwerfers angepasst werden. Die Einstellung für minimale DMX-Glättung sollte bei den meisten gängigen Pulten funktionieren. Die Werte für DMX-Glättung müssen dauerhaft anliegen. Bei den anderen Werten wie Cooling Mode, Farbtemperatur, Zoom Modi....... müssen die Werte für 2 Sekunden anliegen, dann wird das Gerät dauerhaft umgeschaltet.	
	Einstellung für minimale DMX-Glättung	
	(Eine gedimmte Shuttersequenz ist möglich)	000-007
	Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	008-031
	Frei - ohne Funktion	
	Einstellung für minimale/mittlere DMX-Glättung	
	Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	032-039
	Frei - ohne Funktion	040-063
	Einstellung für mittlere DMX-Glättung	
	Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	064-071
	Color Mix Power Limit - Einstellung der Gesamtleistung	
	50%	072-072
	60%	073-073
	70%	074-074
	80%	075-075
	90%	076-076
	Off	077-077
	Constant Color Mode - Einstellung der Farbtreue	
	Off	078-078
	20%	079-079
	40%	080-080
	60&	081-081
	80%	082-082
	Max	083-083
	Constant Brightness Mode - Einstellung für konstante Helligkeitsregelung	
	Off	084-084
	20%	085-085
	40%	086-086

	60%	087-087
	80%	088-088
	Max	089-089
	Constant Brightness Limit - Einstellung des Limits für konstante Helligkeitsregelung	
	Off	090-090
	50%	091-091
	60%	092-092
	70%	093-093
	80%	094-094
	90%	095-095
	Einstellung für mittlere/maximale DMX-Glättung	
	Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	096-103
	BACKLIGHT MODE - Display-Hintergrundbeleuchtung	
	AUTO - der Scheinwerfer steuert die Hintergrundbel. automatisch	104-104
	ON - die Hintergrundbeleuchtung ist immer an	105-105
	OFF - die Hintergrundbel. ist immer aus, bis eine Taste gedrückt wird	106-106
	DISPLAY ORIANTATION - Displayausrichtung	
	STANDARD - das display ist zu lesen wenn der Scheinwerfer steht	107-107
	FLIP - die Displayausrichtung ist um 180° gedreht, hängend lesbar	108-108
	nicht belegt	109-109
	MAIN SCREEN MODE - Ansicht Hauptbildschirm	
	STANDARD - der Hauptbildschirm zeigt die DMX-Adresse, den DMX-Mode und bei aktiviertem Wireless die Feldstärke an.	110-110
	USER FIXTURE ID - der Hauptbildschirm zeigt die frei definierbare Fixture-ID / Scheinwerfernummer an	111-111
	nicht belegt	112-112
	USER FIXTURE ID SET - Scheinwerfernummer setzen	
	SET - hiermit kann die USER ID eingestellt werden. der Scheinwerfer übernimmt den 16Bit Wert von Pan für die USER ID	113-113
	USER CIE - Einstellung des Weißtones für RAW RGBW USER WHITE	
	USER CIE X	114-114
	USER CIE Y	115-115
	BLACK BODY SHIFT - Einstellung des Grün/Magentaabgleichs (+- Grün)	
	BLACK BODY SHIFT - Scheinwerfer übernimmt den Wert von Pan, von -99 bis +99 (DMX-Werte 0 - 65535, 32768 ist kein BBS)	116-116
	nicht belegt	117-127
	Einstellung für maximale DMX-Glättung	
	Dimmer Fade out über Fader (schnell - langsam)	128-135
	DIMMER CURVE - Einstellung der Dimmerkurve	
	LINEAR - lineare Dimmerkurve	136-136
	SQUARE - exponentielle Dimmerkurve	137-137
	SQUARE INVERS - exponentiell inverse Dimmerkurve	138-138
	nicht belegt	139-139
	RGBW CURVE - Einstellung der RGBW-Kurve	
	LINEAR - lineare RGBW(Y)-Kurve	140-140
	SQUARE - exponentielle RGBW(Y)-Kurve	141-141
	nicht belegt	142-145

	PAN/TILT SPEED - Pan/Tilt-Geschwindigkeit	
	WHISPER	146-146
	SILENT	147-147
	MEDIUM	148-148
	FAST	149-149
	EFFECT SPEED - Effekt-Geschwindigkeit	
	WHISPER	150-150
	SILENT	151-151
	MEDIUM	152-152
	FAST	153-153
	nicht belegt	154-156
	FAN WHITE OPT MODE - geräusch- oder helligkeitsoptimiertes arbeiten	
	Geräuschoptimiertes Arbeiten (nur für Boost- und Standard - Mode)	157-157
	Helligkeitsoptimiertes Arbeiten (nur für Boost- und Standard - Mode)	158-158
	nicht belegt	159-159
	COOLING MODE - Einstellung der Lüfterlautstärke und der Helligkeit	
	Die Umschaltung erfolgt mit Dimmer/Shutter zu (DMX 000) dann nach 2 Sekunden außer die Schalter "SAFE MODE SWITCH" im PERSONALITY-Menü steht auf OFF, dann kann die Umschaltung direkt erfolgen ohne dass Dimmer und Shutter zu sein müssen.	
	THEATRE WHISPER	160-160
	THEATRE SILENT	161-161
	STANDARD	162-162
	BOOST	163-163
	LONGLIFE	164-164
	nicht belegt	165-169
	COLOR TEMPERATURE - Einstellung der Farbtemperatur des Scheinwerfers	
	Farbtemperatur 2000K (CTO 2000K - 20000K)	170-170
	Farbtemperatur 2700K (CTO 2700K - 2700K)	171-171
	Farbtemperatur 2700K halogenes ausdimmen	172-172
	Farbtemperatur 3200K (CTO 3200K - 2700K)	173-173
	Farbtemperatur 3200K halogenes ausdimmen	174-174
	Farbtemperatur 4200K (CTO 4200K - 2700K)	175-175
	Farbtemperatur 5600K (CTO 5600K - 2700K)	176-176
	Farbtemperatur 6000K (CTO 6000K - 2700K)	177-177
	Farbtemperatur 6500K (CTO 6500K - 2700K)	178-178
	Farbtemperatur 7000K (CTO 7000K - 2700K)	179-179
	Farbtemperatur 8000K (CTO 8000K - 2700K)	180-180
	RAW RGBW	181-181
	USER WHITE	182-182
	RAW RGBW USER WHITE	183-183
	nicht belegt	184-184
	ZOOM MODE - Zoom Modi	
	MODE 1: Zoom/Zoom2/Zoom3: Zoom2/3 TwinZoom -> Masterzoom steuert bis zum niederen Zoomwert (Zoom2 oder 3) nimmt diesen dann mit zum höheren Zoomwert und fährt dann mit beiden nach DMX 255	185-185
	MODE 2: Zoom/Zoom2/Zoom3: Masterzoom „nimmt“ den niederen Zoomwert und fährt mit diesem zum höheren Zoomwert und nimmt dann Beide mit bis DMX255	186-186
	MODE 3: Zoom/Zoom2/Zoom3: Masterzoom skaliert beiden Zooms vom eingestellten Wert Zoom2/Zoom3 nach DMX255	187-187
	MODE 4: Zoom/Zoom2/Zoom3: Zoom3 fungiert als Frost. Masterzoom schiebt den Frost intelligent mit	188-188

	MODE 5: Zoom/Zoom2/zoom3: Masterzoom fungiert als Umschaltung zwischen TwinZoom-Mode und Zoom/Frost-Mode. Zoom DMX 000 -> Zoom2/3 im Zoom/Frost-Mode, Zoom DMX 255 -> Zoom2/3 im TwinZoom-Mode	189-189
	FAN MODE - Einstellung der Grundlautstärke im gewählten COOLING MODE	
	Min	190-190
	20%	191-191
	40%	192-192
	60%	193-193
	80%	194-194
	Max	195-195
	BEAMSHAPE ON/OFF - Einstellung ob ein Beamshape montiert ist oder nicht	
	Off	196-196
	On	197-197
	BLACK BODY SHIFT DMX - Aktivierung des Zusatzkanals für Black Body Shift	
	Off	198-198
	On	199-199
	nicht belegt	200-207
	Camera Mode - Einstellen der LED-Wiederholfrequenz	
	Camera Mode, 50Hz	208-215
	Camera Mode, 60Hz	216-223
	Camera Mode, FLEX 600Hz	224-231
	nicht belegt	232-239
	Reset - Durchführen eines kompletten Scheinwerfer Resets	
	Reset (nach 2 Sekunden)	240-247
	nicht belegt	248-255
6	**Shutter**	
	Shutter zu	000-015
	Shutter auf	016-095
	Shutter pulsierend öffnen >20Hz (0,6sec - 4,8sec)	096-110
	Shutter auf	111-111
	Fade-Effekt mit Dimmer (schnell - langsam)	112-125
	Shutter auf	126-126
	Shutter zu	127-127
	Shutter pulsierend öffnen <20Hz (0,6sec - 4,8sec)	128-142
	Shutter auf	143-143
	Shutter pulsierend schließen (0,6sec - 4,8sec)	144-158
	Shutter zu	159-159
	Shutter fade, 0% (0,6sec - 4,8sec)	160-174
	Shutter auf	175-175
	Shutter fade, 100% (0,6sec - 4,8sec)	176-190
	Shutter zu	191-191
	Shutter Zufall 100% (0,6sec - 4,8sec)	192-206
	Shutter auf	207-207
	Shutter Zufall 0% (0,6sec - 4,8sec)	208-222
	Shutter zu	223-223
	Shutter Zufall fade 0% (0,6sec - 4,8sec)	224-238
	Shutter auf	239-239
	Shutter Zufall fade 100% (0,6sec - 4,8sec)	240-254
	Shutter auf	255-255
7	**Dimmer** 0 - 100%	000-255

8								**Zoom** 0-100% Master, nah 3,2° - weit 55° (Sparx12A 12°-65°)	000-255
9								**Zoom 2** 0-100% innerer Bereich, nah 3,2° - weit 55° (Sparx12A 12°-65°)	000-255
10								**Zoom 3** 0-100% äußerer Bereich bzw. Frost, nah 3,2° - weit 55° (Sparx12A 12°-65°)	000-255
11								**Beamshapepositionierung / -rotation** Beamshapepositionierung 0°-540° Beamshaperotation rechts (schnell - langsam) Beamshaperotation Stopp Beamshaperotation links (langsam - schnell)	 000-191 192-222 223-224 225-255
12								**CTO** 0 - 100%	000-255
13								**Pan/Tilt Geschwindigkeit** Bewegung in Echtzeit Bewegung zeitverzögert (schnell - langsam)	 000-003 004-255
14								**Effektgeschwindigkeit** Effekte in Echtzeit Effekte zeitverzögert (schnell - langsam)	 000-003 004-255
15								**Blackout Move** Frei - ohne Funktion Wahl der Segmente für Shuttereffekte in Verbindung mit dem Shutterkanal Frei - ohne Funktion Blackout bei Pan/Tilt Blackout bei Farbwechsel Frei - ohne Funktion Blackout bei Pan/Tilt und Farbwechsel Die Fadezeit des Dimmers ist einstellbar von langsam 5sec - max.	 000-000 001-070 071-095 096-127 128-159 160-223 224-255
16								**Rot** (Glow) 0-100%	000-255
17								**Grün** (Glow) 0-100%	000-255
18								**Blau** (Glow) 0-100%	000-255
19								**Weiß** (Glow) 0-100%	000-255
20	Innerer Bereich LED 1-19 Layer 1		Innerer Bereich LED 1-19 Layer 2	58	Äußerer Bereich LED 20-37 Layer 3		Äußerer Bereich LED 20-37 Layer 4	**Crossfade Layer** 0 - 100%	000-255
21				59				**Dimmer Sub1** 0 - 100%	000-255
22		40		60		78		**Segment Shutter**	000-255
23		41		61		79		**Farbrademulation** Inaktiv, Farbmischung nur über RGB Weiß (entsp. Farbtemperatureinstellung Scheinwerfer) Weiß / Rot Rot Rot / Gelb Gelb	 000-000 001-003 004-007 008-011 012-015 016-019

								Gelb / Magenta Magenta Magenta / Grün Grün Grün / Orange Orange Orange / Blau Blau Blau/Türkis Türkis Türkis / Weiß Weiß 2700 Kelvin Weiß 2700 Kelvin, halogenes ausdimmen Weiß 3200 Kelvin Weiß 3200 Kelvin, halogenes ausdimmen Weiß 4200 Kelvin Weiß 5600 Kelvin Weiß 6000 Kelvin Weiß 6500 Kelvin Weiß 7000 Kelvin Weiß 8000 Kelvin Farbwechseleffekt (schnell - langsam) Farbwechseleffekt (stopp) Farbwechseleffekt (schnell - langsam)	020-023 024-027 028-031 032-035 036-039 040-043 044-047 048-051 052-055 056-059 060-063 032-035 036-039 040-043 044-047 048-051 052-055 070-070 071-071 072-072 073-191 192-222 223-224 225-255
24		42		62		80		**Rot** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
25		43		63		81		**Grün** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
26		44		64		82		**Blau** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
27		45		65		83		**Weiß** Hintergrund (Main) 0-100%	000-255
28		46		66		84		**Rot** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
29		47		67		85		**Grün** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
30		48		68		86		**Blau** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
31		49		69		87		**Weiß** Vordergrund (Pattern) 0-100%	000-255
32		50		70		88		**Sparkle - Glittereffekt** Sparkle Effekt inaktiv Sparkle Effekt Intensität (Minimum - Maximum)	 000-000 001-255
33		51		71		89		**Sparkle Geschwindigkeit** **Sparkle Effekt** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell) **Sparkle Effekt farbneutral** Gefadet (langsam -> schnell) Geschaltet (langsam -> schnell)	 000-015 016-031 032-047 048-255
34		52		72		90		**Effektmakro**	000-255
35		53		73		91		**Segmentauswahl**	000-255

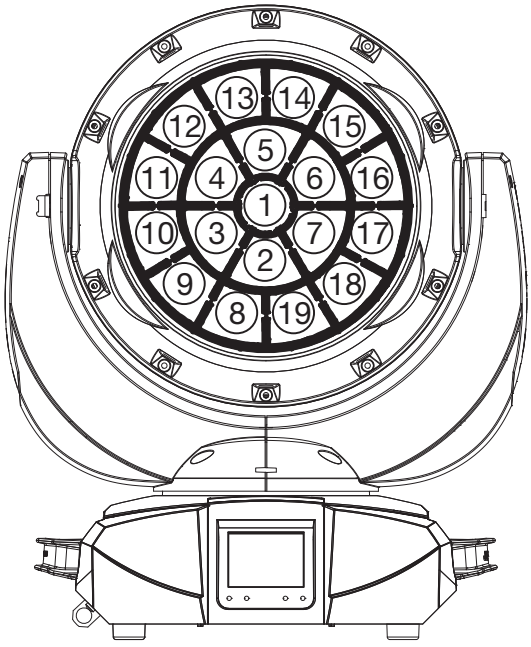
36		54		74		92		**Pattern Mode - Muster Einstellungen** **Bereich 0-31: RGBW LEDs des inaktiven Segments sind deaktiviert!** Muster frei laufend gefadet Muster frei laufend geschaltet Muster vorwärts weiter schalten über Crossfade Muster rückwärts weiter schalten über Crossfade Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } regular interval Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } random interval Statische Effekte **Bereich 32-63: RGBW LEDs des inaktiven Segments leuchten in Vordergrundfarbe (Pattern RGBW)** Muster frei laufend gefadet Muster frei laufend geschaltet Muster vorwärts weiter schalten über Crossfade Muster rückwärts weiter schalten über Crossfade Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } regular interval Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } random interval Statische Effekte **Bereich 64-95: RGBW LEDs des inaktiven Segments leuchten in Hintergrundfarbe (Main RGBW)** Muster frei laufend gefadet Muster frei laufend geschaltet Muster vorwärts weiter schalten über Crossfade Muster rückwärts weiter schalten über Crossfade Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } regular interval Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } random interval Statische Effekte **Bereich 96-127: RGBW LEDs des inaktiven Segments leuchten in Glow RGBW. Glow RGBW überlagert auch die aktiven LEDs.** Muster frei laufend gefadet Muster frei laufend geschaltet Muster vorwärts weiter schalten über Crossfade Muster rückwärts weiter schalten über Crossfade Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } regular interval Pixel zufällig flash schnell Pixel zufällig snap open / ramp close Pixel zufällig flash langsam Pixel zufällig ramp open / snap close } random interval Statische Effekte	

								Bereich 128-159: RGBW LEDs des inaktiven Segments leuchten in Glow RGBW. Glow RGBW wird dabei nur für die inaktiven LED‘s verwendet!	
								Muster frei laufend gefadet	128-128
								Muster frei laufend geschaltet	129-129
								Muster vorwärts weiter schalten über Crossfade	130-130
								Muster rückwärts weiter schalten über Crossfade	131-131
								Pixel zufällig flash schnell	132-132
								Pixel zufällig snap open / ramp close (regular interval)	133-133
								Pixel zufällig flash langsam (regular interval)	134-134
								Pixel zufällig ramp open / snap close (regular interval)	135-135
								Pixel zufällig flash schnell	136-136
								Pixel zufällig snap open / ramp close (random interval)	137-137
								Pixel zufällig flash langsam (random interval)	138-138
								Pixel zufällig ramp open / snap close (random interval)	139-139
								Statische Effekte	140-159
								Bereich 160-191: wie Bereich 0-31 jedoch ohne Glow RGBW (wird verwendet mit Color Spread und geht dabei auf Vordergrundfarbe!)	
								Muster frei laufend gefadet	160-160
								Muster frei laufend geschaltet	161-161
								Muster vorwärts weiter schalten über Crossfade	162-162
								Muster rückwärts weiter schalten über Crossfade	163-163
								Pixel zufällig flash schnell	164-164
								Pixel zufällig snap open / ramp close (regular interval)	165-165
								Pixel zufällig flash langsam (regular interval)	166-166
								Pixel zufällig ramp open / snap close (regular interval)	167-167
								Pixel zufällig flash schnell	168-168
								Pixel zufällig snap open / ramp close (random interval)	169-169
								Pixel zufällig flash langsam (random interval)	170-170
								Pixel zufällig ramp open / snap close (random interval)	171-171
								Statische Effekte	172-191
								Makrobereich, kombinierte Effekte aus Segment, Pattern Mode und Pattern	192-235
								Frei - ohne Funktion	236-255
37		55		75		93		**Pattern - Ablaufart der Muster (Patternmode „static“ - Auswahl des Musterschrittes)**	
								Muster inaktiv	000-000
								Ablaufart 1:	001-001
								1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4,	
								Aufbauend, bleibt nicht stehen, Start wieder von Anfang	
								Ablaufart 2:	002-002
								1, 2, 3, 4, 3, 2, 1,	
								Aufbauend - abbauend, bleibt nicht stehen	
								Ablaufart 3:	003-003
								1, 1+2, 1+2+3, 1+2+3+4, 1, 1+2, 1+2+3, 1+2+3+4	
								Aufbauend, bleibt stehen, Start wieder von Anfang	
								Ablaufart 4:	004-004
								1, 1+2, 1+2+3, 1+2+3+4, 4+3+2, 4+3, 4, 0	
								Aufbauend, bleibt stehen, abbauend negativ	
								Ablaufart 5:	005-005
								1, 1+2, 1+2+3, 1+2+3+4, 3+2+1, 2+1, 1, 0	
								Aufbauend - abbauend, bleibt stehen	
								Ablaufart 6:	006-006
								1+3, 2+4	
								Gerade - ungerade, „komplettes Muster“	
								Ablaufart 7:	007-007
								1+4, 2+3	
								Sprung erstes / letztes Muster - zweites / vorletztes Muster usw.	

								Frei - ohne Funktion Zufällige Ablaufmuster 1 - 7 Frei - ohne Funktion	008-127 128-135 136-255
38		56		76		94		**Pattern- / Makrogeschwindigkeit** Laufrichtung vorwärts (schnell -> langsam) Stopp Laufrichtung rückwärts (langsam -> schnell)	 000-126 127-128 129-255
39		57		77		95		**Farbverlauf - Color spread** Farbverlauf inaktiv Farbverlauf zunehmend indexierbar vorwärts Farbverlauf zunehmend Laufrichtung vorwärts (schnell -> langsam) Stopp Farbverlauf abnehmend Laufrichtung vorwärts (langsam -> schnell) Farbverlauf abnehmend indexierbar vorwärts Farbverlauf zunehmend Laufrichtung vorwärts (schnell -> langsam) Stopp Farbverlauf abnehmend Laufrichtung vorwärts (langsam -> schnell)	 000-000 001-063 064-094 095-096 097-127 128-191 192-222 223-224 225-255
96								**Überblendung Pixel** (Transition)	000-255
97								**Black Body Shift - zuschaltbar über Personality Menü** Off Minus Grün (-100% -> -1%) Neutralweiß Plus Grün (+1% -> +100%)	 000-000 001-127 128-128 129-255

Anordnung der LED-Gruppen 1-19

Die Pan/Tilt-Werte sind hierbei auf 0°/-90° eingestellt, Das Display zeigt in die gleiche Richtung wie die LED‘s.



Sparx 12

2.1.4 TwinZoom-Effekte mit 2-farbigem Beam

Der Sparx 12 verfügt über die Möglichkeit 2farbige TwinZoomeffekte zu erzeugen. Hierzu muss über den Effektmakrokanal Layer 1 ein DMX-Wert zwischen 1 und 8 eingestellt werden. Wählen Sie hierfür die Einstellungen entsprechend der Funktion Segmentshutter und Farbrademulation. Um den inneren Bereich mit einer Farbe zu füllen muss die Hintergrundfarbe - Main eingestellt werden. Die Farbe des äußeren Rings wählen Sie über den 2. RGBW-Farbsatz - Vordergrundfarbe - Pattern. Jetzt können mit Hilfe des TwinZooms (Hierzu die Kanäle Zoom, Zoom 2 und Zoom 3 verwenden) fantastische Beameffekte erzielt werden. Hierfür stellen Sie den Zoommode auf den Zoom Mode 1 ein.

2.1.5. Farbmischung / CTO

Der Sparx 12 verfügt über einen Farbrademulationskanal, Main RGBW, Pattern RGBW, Glow RGBW, sowie einen CTO Kanal. Um die Funktionen zu überschauen sind diese mit unterschiedlichen Prioritäten belegt. Der Farbradkanal hat erste Priorität vor der Main RGBW. Nur wenn der Farbradkanal auf DMX-Wert 000 gesetzt ist, kann mit den RGBW Farbmischungen gearbeitet werden. Die RGBW Glow Kanäle dienen dazu ein Grundleuchten des Leuchtfeldes zu erzeugen um diese dann mit der RGBW zu überlagern. Der Scheinwerfer mischt die Farben über RGB immer in der optimalen Zusammenstellung Kanäle RGBW. Über den Weiß-Kanal können Pastellfarben erzeugt werden sobald einer der RGB-Kanäle einen DMX-Wert kleiner 255 hat.
Der CTO Kanal kann sowohl in Kombination mit dem Farbrademulationskanal als auch mit der RGBW Farbmischung benutzt werden. Hierbei kommt es darauf an in welchem Grundfarbabgleich der Scheinwerfer betrieben wird. -> PERSONALITY -> COLOR TEMP MODE. Wird ein fester Farbtemperaturwert eingestellt z.B. 6500K so kann über den CTO-Kanal der Scheinwerfer 6500K bis 2700K eingestellt werden. Bei der Einstellung PERSONALITY -> COLOR TEMP MODE -> VARIABLE kann über den CTO-Kanal der Scheinwerfer von 2000K-20000K eingestellt werden. Hierbei entsprechen die DMX-Werte des CTO-Kanals x 100 dem Farbwert in Kelvin, DMX32 -> CTO 3200K. Der CTO läuft immer auf der Black-Body-Line!

2.1.6 Steuerkanal

Über den Steuerkanal können verschieden Funktionen des Scheinwerfers umgeschaltet werden. Folgende Funktionen können umgeschaltet werden.

Ansprechverhalten des Scheinwerfers beim Ausdimmen über Fader
COLOR MIX POWER LIMIT - Einstellung der Gesamtleistungsaufnahme
CONSTANT COLOR MODE - Einstellung der Farbtreue
CONSTANT BRIGHTNESS MODE - Einstellung für konstante Helligkeit
CONSTANT BRIGHTNESS LIMIT - Einstellung des Limits für konstante Heligkeitsregelung
BACKLIGHT MODE - Display Hintergrundbeleuchtung
DISPLAY ORIENTATION - Displayausrichtung
MAIN SCREEN MODE - Ansicht Hauptbildschirm
USER FIXTURE ID SET - Scheinwerfernummer setzen
USER WHITE POINT - Einstellung der Farbtemperatur der "weißen LED"
BLACK BODY SHIFT - Anpassung +- Grün
DIMMER CURVE - Einstellung der Dimmerkurve
RGBW CURVE - Einstellung der RGBW-Kurve
PAN/TILT SPEED - Pan/Tilt-Geschwindigkeit
EFFECT SPEED - Effekt-Geschwindigkeit
FAN WHITE OPTION MODE - geräusch- oder helligkeitsoptimiertes Arbeiten
COOLING MODE - Einstellung der Lüfterlautstärke und der Helligkeit
COLOR TEMP MODE - Einstellung der Farbtemperatur
ZOOM MODE - Einstellung der Zoom-Modi
FAN MODE - Einstellung der Grundlautstärke im gewählten COOLING MODE
BEAMSHAPE ON/OFF - Einstellung ob ein Beamshape montiert ist oder nicht

BLACK BODY SHIFT DMX - Aktivierung des Zusatzkanals für BLACK BODY SHIFT
CAMERA MODE - Einstellung der LED-Wiederholfrequenz
RESET - Ein Grundreset des Scheinwerfers wird durchgeführt

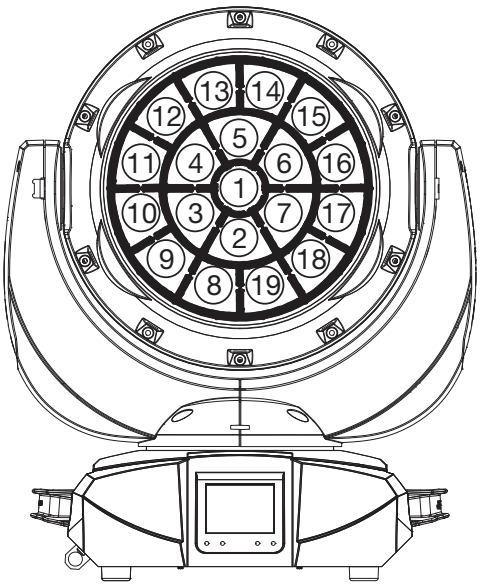
Um gleichmäßiges Ausdimmen manuell über Fader für alle Lichtmischpulte zu ermöglichen stehen 5 verschiedene Einstellungen für die DMX-Glättung zur Verfügung. Sollte bei manchen DMX-Pulten das DMX-Signal abreißen oder zu wenige Pakete gesendet werden, kann mit diesem Kanal das Ansprechverhalten des Scheinwerfers angepasst werden. Die Einstellung für minimale DMX-Glättung sollte bei den meisten gängigen Pulten funktionieren. Die Werte für DMX-Glättung müssen Dauerhaft anliegen.
Bei den anderen Werten wie Cooling Mode, Farbtemperatur..... müssen die Werte für 2 Sekunden anliegen, dann wird das Gerät dauerhaft umgeschaltet. Die Ausnahme ist die Einstellung des COOLING-MODE, hierbei kommt es auf den Schalter SAFE MODE SWITCH an, ist dieser auf OFF können die COOLING-MODES direkt umgeschaltet werden, ist dieser auf ON müssen zusätzlich DIMMER und SHUTTER den DMX-Wert 0 bekommen. Erst dann kann umgeschaltet werden.

2.1.7 Sparkle / Sparkle Geschwindigkeit

Diesem Kanal verdankt der Sparx 12 seinen Namen. Hiermit können einzigartige Glittereffekte in Verbindung mit Dimmer und Zoom erzeugt werden. Je nach Intensität wird das Leuchtfeld auf seine Grundfarben aufgesplittet d.h. bei Vollfarben wird ein Ein-/Ausdimmen der Einzel LE-D´s erzeugt, bei einer Mischfarbe spaltet sich diese auf Ihre Grundfarben oder je nachdem wie die Einstellung des Sparklegeschwindigkeitskanales ist läuft der Effekt farbneutral ab. Mit dem Sparkle-Geschwindigkeitskanal kann auch gewählt werden wo der Sparkleeffekt abläuft, innerer Bereich, äußerer Bereich oder kompletter Scheinwerfer.

2.1.8 Überblendung Pixelmode (Transition)

Durch den Kanal Überblendung Pixelmode kann zwischen der internen Effektengine und Grundfunktionen und der reellen Einzel-LED-Ansteuerung umgeschaltet bzw. über geblendet werden. Wird auf diesem Kanal der DMX-Wert 255 gesendet, so arbeitet der Scheinwerfer zu 100 % in der Einzel-LED-Ansteuerung. Die folgenden Kanäle LED-Gruppe 1-19 (76 Kanäle), können an jeden Betriebsmode des Scheinwerfer "angehängt" werden -> PERSONALITY -> PIXEL MODE und dienen hierbei zur Ansteuerung der einzelnen LEDs, jeweils in der Reihenfolge Rot, Grün, Blau, Weiß. Die folgende Abbildungen zeigen die Anordnung der LED-Gruppen wenn der Scheinwerfer stehend mit den PAN/TILT-Werten 127/60 angesteuert wird und das Display hierbei in die gleiche Richtung wie die LED‘s zeigt.



Sparx 12

2.1.9 Spezielle Kanäle Mode 4 mit erweiterten Programmiermöglichkeiten

Mapping
Dieser Kanal splittet die kreisförmig ablaufenden Muster des Patternkanals auf verschiedene LED Segmente auf.

Pattern Mode
Übergreifend auf Mapping, Pattern und Pattern Speed kontrolliert der Pattern Mode ob ein Effekt gefadet, geschaltet, statisch oder über Pixelflashs abläuft. Ein Makrobereich hilft darüber hinaus Effekte einfach zu programmieren.

Pattern / Pattern Geschwindigkeit
Der Musterkanal erzeugt zunehmende, abnehmende, zufällige Muster die über den Geschwindigkeitskanal geregelt werden. Ohne aktiven Mapping Kanal laufen diese immer Kreisförmig ab. Der Pattern Mode Kanal bestimmt dabei auf welche Weise dies geschieht.

Color Spread
Dieser Kanal generiert einen indexierbaren oder durchlaufenden Farbverlauf über die Vordergrundfarbe des Effekts.

2.2 Artnet

Der Scheinwerfer kann über Artnet - ArtNET 4 angesteuert werden. Hierzu über den Menüpunkt DMX / NET ADDR -> ARTNET ADDRESS die Artnetadresse einstellen und zusätzlich über den Menüpunkt PERSONALITY -> DMX INPUT CONFIG -> NETWORK -> MODE -> ARTNET auswählen. Zusätzlich noch die IP-Adresse des Scheinwerfers über PERSONALITY -> DMX INPUT CONFIG -> NETWORK -> IP ADDRESS definieren.

2.3 Streaming ACN

Der Scheinwerfer kann über sACN - Streaming ACN angesteuert werden. Hierzu über den Menüpunkt DMX / NET ADDR -> SACN ADDRESS die sACN-Adresse einstellen und zusätzlich über den Menüpunkt PERSONALITY -> DMX INPUT CONFIG -> NETWORK -> MODE -> SACN auswählen. Zusätzlich noch die IP-Adresse des Scheinwerfers über PERSONALITY -> DMX INPUT CONFIG -> NETWORK -> IP ADDRESS definieren.

2.4 Wireless-DMX

Der Sparx 12 ist mit einem Lumen-Radio CRMX-Empfänger für Wireless DMX ausgestattet. Der Empfänger kann sowohl DMX als auch RDM verarbeiten. Sollte eine Kabel und Wirelessverbindung am Sparx 12 anliegen hat die Kabelverbindung Vorrang! Das empfangene Signal kann über den DMX-Anschluß ausgegeben werden. Hierzu im Menü PERSONALITY die Einstellung DMX OUTPUT CONFIG auf ON stellen, nach Bestätigung mit ENTER gibt der Scheinwerfer das komplette über Wireless-DMX empfangene Universum aus.

2.5 RDM

Der Sparx 12 kann über RDM (Remote Device Management) gemäß ESTA American National Standard E1.20-2006 kommunizieren. RDM ist ein bidirektionales Kommunikationsprotokoll für den Einsatz in DMX512-Steuerungssystemen. Es ist der offene Standard für die Konfiguration und Statusüberwachung von DMX-512-Geräten. Das RDM-Protokoll ermöglicht das Einfügen von Datenpaketen in einen DMX-512-Datenstrom, ohne dass bestehende Nicht-RDM-Geräte beeinträchtigt werden. Es ermöglicht einer Konsole oder einem dedizierten RDM-Controller, Befehle an bestimmte Geräte zu senden und Nachrichten zu empfangen. Der Sparx 12 kann RDM über Artnet 4 und DMX senden und empfangen. Ebenfalls ist der Scheinwerfer dafür ausgelegt RDM über sACN zu senden und über Artnet zu empfangen. Die RDM-Funktionalität ist abhängig vom eingesetzten Lichtsteuerpult, hierzu muss ebenfalls die Bedienungsanleitung des jeweiligen Pultherstellers beachtet werden.

2.5.1 RDM-UID

Jeder Sparx 12 hat eine werksseitig festgelegte RDM-UID (eindeutige Identifikationsnummer), die ihn in RDM-Systemen adressierbar und identifizierbar macht.

2.5.2 RDM-PIDs

Der Sparx 12 unterstützt die gemäß ESTA erforderlichen RDM-PIDs (Parameter-IDs) sowie herstellerspezifische PIDs.

2.5.3 Standard RDM-Parameter-IDs

RDM-Parameter-ID	GET Befehl	SET Befehl	DISCO-VERY	Anmerkungen
RDM-Identifikation				
DISC_UNIQUE_BRANCH			✔	dient der Scheinwerferidentifikation
DISC_MUTE			✔	dient der Scheinwerferidentifikation
DISC_UN_MUTE			✔	dient der Scheinwerferidentifikation
RDM-Statusermittlung				
QUEUED_MESSAGE	✔			
STATUS_MESSAGES	✔			
STATUS_ID_DESCRIPTION	✔			
CLEAR_STATUS_ID		✔		
RDM-Information				
SUPPORTED_PARAMETERS	✔			
RDM-Konfiguration				
DEVICE_MODEL_DESCRIPTION	✔			
MANUFACTURER_LABEL	✔			
FACTORY_DEFAULTS		✔		
SOFTWARE_VERSION_LABEL	✔			
DMX_PERSONALITY		✔		
DMX_PERSONALITY_DESCRIPTION	✔			
DMX_START_ADDRESS		✔		
SENSOR_DEFINITION	✔			
DEVICE_HOURS	✔			
LAMP_HOURS	✔			
IDENTIFY_DEVICE		✔		
RESET_DEVICE		✔		
PERFORM_SELFTEST		✔		
SELFTEST_DESCRIPTION	✔			

2.5.4 Herstellerspezifische RDM-Parameter-IDs

RDM-Parameter-ID	GET Befehl	SET Befehl	DISCO-VERY	Anmerkungen
RDM-Konfiguration				
Battery Charge Hours	✔			
Error Number	✔			
Error	✔			
Select Next Error		✔		
Remove Error		✔		
Remove New Error Flag		✔		
User Defaults		✔		
User Fixture ID		✔		

Fixture Lock On/Off	✔	✔		
Dimmer Curve	✔	✔		
RGB Curve	✔	✔		
Camera Mode	✔	✔		
Cooling Mode	✔	✔		
Pan Tilt Speed	✔	✔		
Effect Speed	✔	✔		
Backlight Mode	✔	✔		
Disp Orientation	✔	✔		
Main Screen Mode	✔	✔		
Safe Mode Switch	✔	✔		
Beamshape	✔	✔		
Color Mix Power Limit	✔	✔		
Color Temperature Mode	✔	✔		
Constant Brightnes Limit	✔	✔		
Constant Brightness Mode	✔	✔		
Constant Color Mode	✔	✔		
Pixel Mode	✔	✔		
Zoom Mode	✔	✔		
User White Mode	✔	✔		
Black Body Shift	✔	✔		
Black Body Shift DMX	✔	✔		
Fan Mode	✔	✔		
Fan White Option Mode	✔	✔		

2.5.5 RDM-Sensoren-IDs

RDM-Sensor-ID	GET Befehl	SET Befehl	DISCO-VERY	Anmerkungen
RDM-Sensoren				
Temp Sens Base LCD	✔	✔		
Temp Sens Base PS	✔	✔		
Temp Sens Base AIR	✔	✔		
Temp Sens Head PCB	✔	✔		
Temp Sens Head DRV	✔	✔		
Temp Sens Head LED	✔	✔		

JB-Lighting Lichtanlagentechnik GmbH
Sallersteig 15
89134 Blaustein
Tel. +49 7304 9617-0
Fax. +49 7304 9617-99
info@jb-lighting.de
www.jb-lighting.de

JB LIGHTING