

CONTROL 5G DEUTSCHE BEDIENUNGSANLEITUNG

1.) MANUELLER MODUS

manueller Modus ist durch Anzeige - - gekennzeichnet. Das Drücken der Tasten CH1 bis CH 4 hat das Leuchten oder Löschen der entsprechenden LED (Lampe) zur Folge. Es können nur zwei Kanäle gleichzeitig angesteuert werden. Wird ein dritter Kanal angesteuert, so wird der vorletzte angewählte Kanal gelöscht.

2. Programm Modus ohne Musik-Rythmus

das drücken der Taste Program startet den Programm-Modus.

Es können von 0 bis 9 Programme mit verschiedenen Schritten angewählt werden.

Die Programmgeschwindigkeit kann von 50ms(20Hz) bis 2,5s (0,4Hz) eingestellt werden.

Wird auf Taste CH 2 gedrückt vermindert man die Programmgeschwindigkeit. Wird auf CH 3 gedrückt

vergrößert man die Geschwindigkeit.

Die 10 Programme können mit der Taste CH 4 aufwärts angewählt werden.

Jedes Programm hat seine eigene Zeitbasis, um die Zuteilung eines bestimmten Tempos zu einem Programm zu erlauben. Beim Einschalten wird jede Zeitbasis auf 1s (1HZ) eingestellt.

Ein erneutes Drücken auf die Taste Programm beendet den Modus und man befindet sich wieder im Manual Modus.

3.) Programm Modus mit Musik Rythmus

zusätzlich kann im Programm Modus der Rythmus durch die Musik über ein im Control 5 G eingebautes

Mikrofon angewählt werden.

Beim Drücken der Taste CH1 wird dieser Modus (nur im Programm-Modus) aktiviert.

Nun können Sie wie unter 2 beschrieben, die einzelnen Programme abrufen und diese reagieren dann im

Takt der Musik. Ansonsten gleiche Funktionen wie oben.

4.)DIMMER (DIMMFUNKTION)

Im Manal Modus kann jeder einzelne Kanal in der Helligkeit von 0-100% verändert werden. Mehrere Kanäle gemeinsam können nur nacheinander in der Helligkeit verändert werden. Hat man einem

Kanal einen bestimmten Helligkeitswert zugeteilt, wird dieser auf den Programm Modus übertragen.

D.h. die Dimmfunktion ist dem Programm-Modus übergeordnet. Es kann im Programm Modus kein

Helligkeitswert verändert werden. Hierzu muß man den Manual Modus anwählen.

5.) PROGRAMMLISTE

DIE SYMBOLE SIND: 0 = Lampe ein *= LAMPE AUS