BRIWAX

MANUAL BRY – 1923

Por favor, leia atentamente
antes de usar o produto.

www.briwax.com.br

SUMÁRIO

01. Introdução e operação do painel

02. Funções do menu e configurações

03. Controle mestre–escravo e DMX512

04. Mapas DMX: CH04, CH11, CH32 e CH39

05. Efeitos integrados RGB e branco

06. Especificações técnicas

01. INTRODUÇÃO E PAINEL DE CONTROLE

O equipamento dispõe de quatro botões de navegação: MENU (seleção de funções), UP (aumentar parâmetros), DOWN (reduzir parâmetros) e ENTER (confirmar e salvar). As configurações salvas permanecem na memória após desligamento.

02. FUNÇÕES DO MENU

Indicação	Faixa / padrão	Função
A001	A001–A512	Endereço DMX; padrão A001.
CH	CH04 / CH11 / CH32 / CH39	Seleção do modo de canais; padrão CH11.
M (RGB)	M000–M083	84 efeitos RGB integrados.
S (RGB)	S000–S255	Velocidade dos efeitos RGB.
M (branco)	M000–M040	41 efeitos integrados de luz branca.
S (branco)	S000–S255	Velocidade dos efeitos de luz branca.
Soud	Soud	Ativação por som.
R	R000–R255	Brilho vermelho; padrão R255.
G	G000–G255	Brilho verde; padrão G255.
B	B000–B255	Brilho azul; padrão B255.
W	W000–W255	Brilho branco; padrão W255.
T	T000 / exemplo T045	Exibição de temperatura em °C; T000 quando o termistor de 10K não está instalado.

03. CONTROLE MESTRE–ESCRAVO

Conecte duas ou mais luminárias idênticas por cabos DMX de três vias. Configure uma unidade como principal e as demais no endereço A001. Quando a unidade principal executa efeitos integrados ou controle por som, as unidades subordinadas acompanham a execução. Deve haver apenas uma unidade principal por conjunto; caso contrário, poderá ocorrer perda de sincronização.

CONFIGURAÇÕES DE FÁBRICA

Com o endereço entre A001 e A512, mantenha MENU pressionado por aproximadamente 3 segundos para acessar as configurações de fábrica. Para sair, mantenha MENU pressionado por 3 segundos.

Parâmetro	Intervalo	Descrição
Corrente R	R032–R255	Ajuste da corrente dos LEDs vermelhos; padrão indicado R200.
Corrente G	G032–G255	Ajuste da corrente dos LEDs verdes; o original repete R200 como padrão.
Corrente B	B032–B255	Ajuste da corrente dos LEDs azuis; o original repete R200 como padrão.
Corrente W	W032–W255	Ajuste da corrente dos LEDs brancos; o original repete R200 como padrão.
Ventilador	FAN0 / FAN1	FAN0: liga com a luminária; FAN1: liga ao atingir a temperatura de proteção.
Proteção térmica	T040–T070	Limite de temperatura; padrão T065.
Envio de parâmetros	Send	Transmite configurações de fábrica para outras luminárias conectadas via DMX.

CONTROLE DMX512

Configure o endereço DMX, conecte o console por cabo de sinal de três vias e controle os canais conforme o modo selecionado.

04. MAPA DMX — CH04 E CH11

Canal	Valor	Função
1	000–255	Dimmer linear vermelho (R)
2	000–255	Dimmer linear verde (G)
3	000–255	Dimmer linear azul (B)
4	000–255	Dimmer linear branco (W)

CH11

Canal	Valor	Função
1	000–255	Dimmer geral
2	000–255	Estrobo RGB
3	000–255	Modo de efeitos RGB (ver tabela de efeitos)
4	000–255	Velocidade dos efeitos RGB
5	000–255	Dimmer vermelho
6	000–255	Dimmer verde
7	000–255	Dimmer azul
8	000–255	Estrobo branco
9	000–255	Modo de efeitos brancos (ver tabela de efeitos)
10	000–255	Velocidade dos efeitos brancos
11	000–255	Dimmer branco

CH32 — CONTROLE POR SEGMENTO

Canal	Valor	Função
1	000–255	Dimmer R — segmento RGB 1
2	000–255	Dimmer G — segmento RGB 1
3	000–255	Dimmer B — segmento RGB 1
4	000–255	Dimmer R — segmento RGB 2
5	000–255	Dimmer G — segmento RGB 2
6	000–255	Dimmer B — segmento RGB 2
7	000–255	Dimmer R — segmento RGB 3

Canal	Valor	Função
8	000–255	Dimmer G — segmento RGB 3
9	000–255	Dimmer B — segmento RGB 3
10	000–255	Dimmer R — segmento RGB 4
11	000–255	Dimmer G — segmento RGB 4
12	000–255	Dimmer B — segmento RGB 4
13	000–255	Dimmer R — segmento RGB 5
14	000–255	Dimmer G — segmento RGB 5
15	000–255	Dimmer B — segmento RGB 5
16	000–255	Dimmer R — segmento RGB 6
17	000–255	Dimmer G — segmento RGB 6
18	000–255	Dimmer B — segmento RGB 6
19	000–255	Dimmer R — segmento RGB 7
20	000–255	Dimmer G — segmento RGB 7
21	000–255	Dimmer B — segmento RGB 7
22	000–255	Dimmer R — segmento RGB 8
23	000–255	Dimmer G — segmento RGB 8
24	000–255	Dimmer B — segmento RGB 8
25	000–255	Dimmer branco — segmento 1
26	000–255	Dimmer branco — segmento 2
27	000–255	Dimmer branco — segmento 3
28	000–255	Dimmer branco — segmento 4
29	000–255	Dimmer branco — segmento 5
30	000–255	Dimmer branco — segmento 6
31	000–255	Dimmer branco — segmento 7
32	000–255	Dimmer branco — segmento 8

CH39 — CONTROLE POR SEGMENTO E EFEITOS

Canal	Valor	Função
1	000–255	Dimmer geral
2	000–255	Estrobo RGB
3	000–255	Modo de efeitos RGB
4	000–255	Velocidade dos efeitos RGB
5	000–255	Dimmer R — segmento RGB 1
6	000–255	Dimmer G — segmento RGB 1
7	000–255	Dimmer B — segmento RGB 1
8	000–255	Dimmer R — segmento RGB 2
9	000–255	Dimmer G — segmento RGB 2
10	000–255	Dimmer B — segmento RGB 2
11	000–255	Dimmer R — segmento RGB 3
12	000–255	Dimmer G — segmento RGB 3
13	000–255	Dimmer B — segmento RGB 3
14	000–255	Dimmer R — segmento RGB 4
15	000–255	Dimmer G — segmento RGB 4
16	000–255	Dimmer B — segmento RGB 4
17	000–255	Dimmer R — segmento RGB 5
18	000–255	Dimmer G — segmento RGB 5
19	000–255	Dimmer B — segmento RGB 5
20	000–255	Dimmer R — segmento RGB 6
21	000–255	Dimmer G — segmento RGB 6
22	000–255	Dimmer B — segmento RGB 6
23	000–255	Dimmer R — segmento RGB 7
24	000–255	Dimmer G — segmento RGB 7
25	000–255	Dimmer B — segmento RGB 7
26	000–255	Dimmer R — segmento RGB 8
27	000–255	Dimmer G — segmento RGB 8
28	000–255	Dimmer B — segmento RGB 8
29	000–255	Estrobo branco

Canal	Valor	Função
30	000–255	Modo de efeitos brancos
31	000–255	Velocidade dos efeitos brancos
32	000–255	Dimmer branco — segmento 1
33	000–255	Dimmer branco — segmento 2
34	000–255	Dimmer branco — segmento 3
35	000–255	Dimmer branco — segmento 4
36	000–255	Dimmer branco — segmento 5
37	000–255	Dimmer branco — segmento 6
38	000–255	Dimmer branco — segmento 7
39	000–255	Dimmer branco — segmento 8

05. EFEITOS INTEGRADOS RGB

Faixa	Padrão	Efeito
0-2	0	Vazio
3-5	1	R
6-8	2	G
9-11	3	B
12-14	4	RG
15-17	5	R B
18-20	6	G B
21-23	7	RGB
24-26	8	Código de modo integrado 1-7 ciclos
27-29	9	Gradiente
30-32	10	Mudança de pulso
33-35	11	Uma corrida de cavalos R
36-38	12	Uma corrida de cavalos G
39-41	13	Uma seção B de corrida de cavalos
42-44	14	Uma corrida de cavalos RG
45-47	15	Uma corrida de cavalos RB
48-50	16	Uma corrida de cavalos GB
51-53	17	Uma corrida de cavalos RGB 4 / 7 Funções básicas 1 000-255 Total Dimming 2 000-255 RGB estroboscópico 3 000-255 Modo RGB (consulte: 6. Efeito do modo 1 para obter detalhes) 4 000-255 Velocidade do modo RGB 5 000-255 R Seção 1 escurecimento linear das contas da lâmpada vermelha 6
123-125	41	As luzes tintas vermelhas, verdes e azuis na cabeça e na cauda são atualizadas para frente e para trás.
126-128	42	Código de modo integrado 35-41 ciclo.
129-131	43	Duas seções de R correndo para frente e para trás
132-134	44	Duas seções de G correndo para frente e para trás
135-137	45	Duas seções B correndo para frente e para trás
138-140	46	Duas seções de RG correndo de um lado para o outro
141-143	47	Duas seções de RB correndo de um lado para o outro

Faixa	Padrão	Efeito
144-146	48	Dois segmentos de GB correndo para frente e para trás
147-149	49	Dois segmentos de RGB correndo para frente e para trás
150-152	50	Código de modo integrado 43-49 ciclos.
153-155	51	R e G correm de um lado para o outro
156-158	52	G e B correm de um lado para o outro
159-161	53	B e RG correm de um lado para o outro
162-164	54	G e RB correm de um lado para o outro
165-167	55	R e BG correm de um lado para o outro
168-170	56	GB e GB correndo de um lado para o outro
171-173	57	RGB e R correm para frente e para trás
174-176	58	Código de modo integrado 51-57 ciclos.
177-179	59	R dois cavalos quadrados de corrida
114-116	38	As luzes manchadas vermelhas e verdes na cabeça e na cauda são atualizadas para frente e para trás.
117-119	39	As luzes manchadas vermelhas e azuis na cabeça e na cauda são atualizadas para frente e para trás.
120-122	40	As luzes manchadas verdes e azuis na cabeça e na cauda são refrescadas para frente e para trás.
54-56	18	Código de modo integrado 1117 loop
57-59	19	Corrida de cavalos R de dois estágios
60-62	20	Corrida de cavalos G de dois estágios
63-65	21	Corrida de cavalos de dois estágios B
66-68	22	Corrida de cavalos RG de duas etapas
69-71	23	Corrida de cavalos RB de duas etapas
72-74	24	Corrida de cavalos GB de dois estágios
75-77	25	Corrida de cavalos RGB de dois segmentos
78-80	26	Código de modo integrado 19-25 ciclos
81-83	27	Uma atualização de R
84-86	28	Um segmento de atualização G
87-89	29	Atualização de um segmento B
90-92	30	Uma atualização de RG
93-95	31	Uma atualização RB

Faixa	Padrão	Efeito
96-98	32	Um segmento de atualização de GB
99-101	33	Um segmento de atualização RGB
102-104	34	Código de modo integrado 27-33 loop
105-107	35	Há uma seção de contas de lâmpada vermelha na cabeça e na cauda que se atualizam para frente e para trás
108-110	36	Há uma seção de contas de luz verde na cabeça e na cauda que se atualizam para frente e para trás.
111-113	37	Uma seção de contas de luz azul na cabeça e na cauda é atualizada para frente e para trás.
0-5	1	
6-11	2	A primeira luz branca
12-17	3	A segunda luz branca
18-23	4	A terceira luz branca
24-29	5	A quarta luz branca
30-35	6	Quinta Luz Branca
36-41	7	A sexta luz branca
42-47	8	Sétima Luz Branca
48-53	9	8ª luz branca
54-59	19	Um trecho de luz branca corre da esquerda para a direita
60-65	20	Uma seção de luz branca corre da direita para a esquerda
66-71	23	Segundo segmento de luz branca corre da esquerda para a direita
72-77	24	Segundo segmento de luz branca corre da direita para a esquerda
78-83	27	Três segmentos de luz branca correm da esquerda para a direita
84-89	28	Três segmentos de luz branca correm da direita para a esquerda
90-95	30	Um pedaço de luz branca corre para frente e para trás
96-101	33	O segundo segmento de luz branca corre para frente e para trás
102-107	34	Três segmentos de luz branca correndo para frente e para trás 6 / 7
180-182	60	G Dois cavalos quadrados de corrida
183-185	61	B Dois cavalos quadrados de corrida
186-188	62	RG dois cavalos quadrados de corrida
189-191	63	RB dois cavalos quadrados de corrida
192-194	64	BG dois cavalos quadrados de corrida

Faixa	Padrão	Efeito
195-197	65	RGB dois cavalos quadrados de corrida
198-200	66	Código de modo integrado 59-65 ciclos.
201-203	67	R Trailing Horse Racing
204-206	68	G Trailing Horse Racing
207-209	69	B Corrida de cavalos com cauda
210-212	70	RG Trailing Horse Racing
213-215	71	RB Trailing Horse Racing
216-218	72	GB Trailing Horse Racing
219-221	73	Corrida de cavalos com cauda RGB
222-224	74	Código de modo integrado 67-73 ciclo.
225-227	75	Uma seção de R empilhamento
228-230	76	Uma seção de pilhamento G
231-233	77	Uma seção de empilhamento B
234-236	78	Uma seção de empilhamento de RG
237-239	79	Uma seção de empilhamento de RB
240-242	80	Uma seção de empilhamento de BG
243-245	81	Uma seção de empilhamento RGB
246-248	82	Código de modo integrado 75-81 ciclo.
249-251	87	Acumulação de cores
252-254	88	Água corrente da cor
255	89	Código de modo Código de modo 11 ~ 81, você pode empurrar e puxar o RGB para alterar a cor de fundo.

EFEITOS INTEGRADOS DE LUZ BRANCA

Faixa	Padrão	Efeito
0-5	1	
6-11	2	A primeira luz branca
12-17	3	A segunda luz branca
18-23	4	A terceira luz branca
24-29	5	A quarta luz branca
30-35	6	Quinta Luz Branca
36-41	7	A sexta luz branca
42-47	8	Sétima Luz Branca
48-53	9	8ª luz branca
54-59	19	Um trecho de luz branca corre da esquerda para a direita
60-65	20	Uma seção de luz branca corre da direita para a esquerda
66-71	23	Segundo segmento de luz branca corre da esquerda para a direita
72-77	24	Segundo segmento de luz branca corre da direita para a esquerda
78-83	27	Três segmentos de luz branca correm da esquerda para a direita
84-89	28	Três segmentos de luz branca correm da direita para a esquerda
90-95	30	Um pedaço de luz branca corre para frente e para trás
96-101	33	O segundo segmento de luz branca corre para frente e para trás
102-107	34	Três segmentos de luz branca correndo para frente e para trás 6 / 7
180-182	60	G Dois cavalos quadrados de corrida
183-185	61	B Dois cavalos quadrados de corrida
186-188	62	RG dois cavalos quadrados de corrida
189-191	63	RB dois cavalos quadrados de corrida
192-194	64	BG dois cavalos quadrados de corrida
195-197	65	RGB dois cavalos quadrados de corrida
198-200	66	Código de modo integrado 59-65 ciclos.
201-203	67	R Trailing Horse Racing
204-206	68	G Trailing Horse Racing
207-209	69	B Corrida de cavalos com cauda
210-212	70	RG Trailing Horse Racing

Faixa	Padrão	Efeito
213-215	71	RB Trailing Horse Racing
216-218	72	GB Trailing Horse Racing
219-221	73	Corrida de cavalos com cauda RGB
222-224	74	Código de modo integrado 67-73 ciclo.
225-227	75	Uma seção de R empilhamento
228-230	76	Uma seção de pilhamento G
231-233	77	Uma seção de empilhamento B
234-236	78	Uma seção de empilhamento de RG
237-239	79	Uma seção de empilhamento de RB
240-242	80	Uma seção de empilhamento de BG
243-245	81	Uma seção de empilhamento RGB
246-248	82	Código de modo integrado 75-81 ciclo.
249-251	87	Acumulação de cores
252-254	88	Água corrente da cor
255	89	Código de modo Código de modo 11 ~ 81, você pode empurrar e puxar o RGB para alterar a cor de fundo.
108-113	37	A cauda branca corre da esquerda para a direita
114-119	39	A cauda branca corre da direita para a direita
120-125	40	A cauda branca corre da esquerda para a direita
126-131	43	A cauda branca corre da direita para a direita
132-137	45	Cauda branca correndo para frente e para trás
138-143	47	Um segmento de luz branca atualiza da esquerda para a direita
144-149	49	Um segmento de luz branca atualiza da direita para a esquerda
150-155	51	Uma luz branca na cabeça e na cauda atualiza para o meio
156-161	53	Atualize o meio com uma luz branca em direção à cabeça e à cauda
162-167	55	Duas extremidades de luz branca correndo para frente e para
168-173	57	Um segmento de luz branca se empilha da esquerda para a direita
174-179	59	Um segmento de luz branca se empilha da direita para a esquerda
180-185	61	Ondas de luz branca correm da esquerda para a direita
186-191	63	Ondas de luz branca correm da direita para a esquerda
192-197	65	Uma onda de luz branca em ambas as extremidades converge no meio

Faixa	Padrão	Efeito
198-203	67	Uma onda de luz branca é separada do meio para as duas extremidades
204-209	69	Uma luz branca pisca para frente e para trás a cada quatro vezes
210-215	71	Quatro seções conectam a luz branca para frente e para trás
216-221	73	Um segmento de luz branca se move da esquerda para a direita
222-227	75	Um segmento de luz branca se move da direita para a esquerda
228-233	77	Um gradiente de luz branca corre para frente e para trás
234-239	79	Duas luzes brancas balançando
240-245	81	Mudança de pulso de luz branca
246-251	87	As duas extremidades da luz branca colidem e se tornam maiores.
252-255	88	Modo integrado Tensão: AC 100 ~ 240V 50/60HZ Potência: 240W Contas de lâmpada: 864 5050 contas de lâmpada LED de três cores 96 contas de lâmpada brancas 7575 Modo de controle: DMX512, autopropulsado, mestre-escravo, controlado por voz, com função RDM. Canais: CH04, CH11, CH32, CH

06. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Parâmetro	Valor	Observações
Alimentação	AC 100–240 V	50/60 Hz
Potência	240 W	
Fonte de luz	864 LEDs RGB 5050 + 96 LEDs brancos 7575	
Controle	DMX512, automático, mestre–escravo, por som	Função RDM indicada.
Modos DMX	CH04, CH11, CH32, CH39	Quatro modos.
Dimmer	0–100%	
Efeitos	8 segmentos RGB + branco	Efeitos de perseguição, mistura de cores e estrobo.
Temperatura de trabalho	-30 °C a 50 °C	
Frequência de estrobo	1–30 Hz	
Acabamento	Metal preto	
Conexões	DMX IN/OUT e POWER IN/OUT	
Proteção	IP20	

BRIWAX

SOLUÇÕES INOVADORAS E PARCERIAS QUE MOVEM O ATACADO.