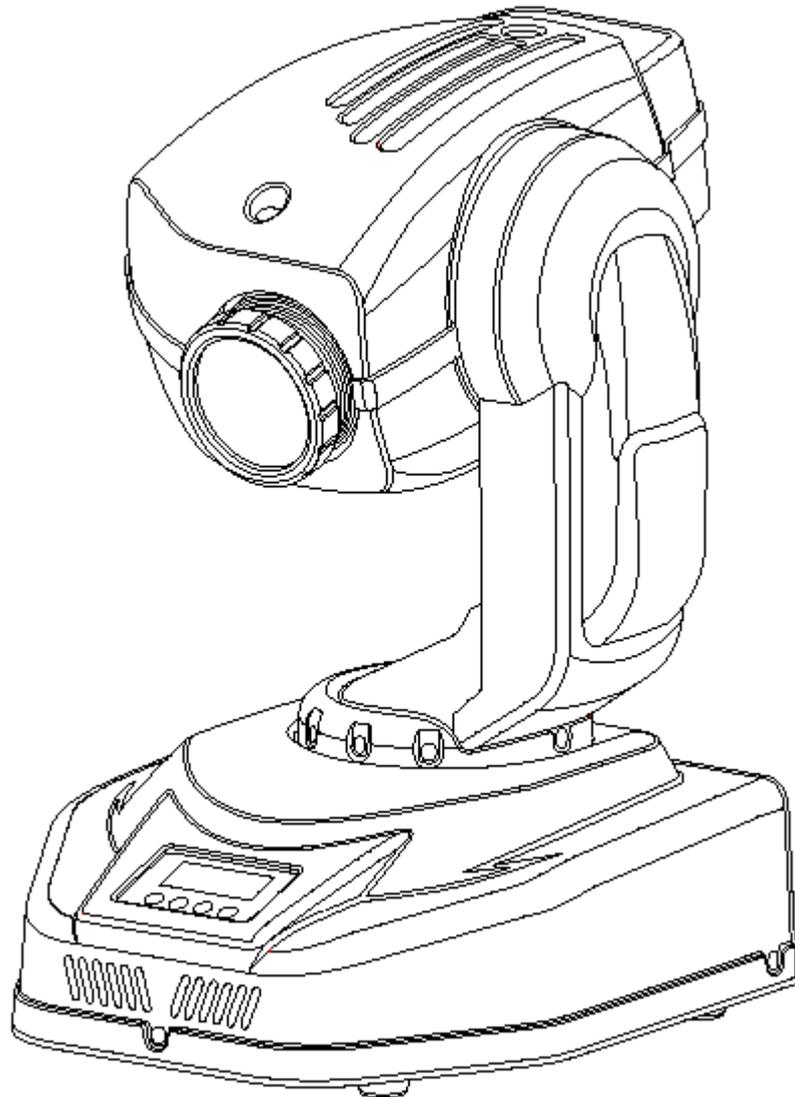


SERVO SPOT 150

automated light system

MANUEL D'UTILISATION



SERVOSPOT 150

Sommaire

1. Sécurité	3
2. Conditions d'utilisation	4
3. Description du produit	5
4. Installation	6
4.1 Montage/remplacement de la lampe	6
4.2 Réglage de la lampe.....	6
4.3 Mise en place/échange des gobos rotatifs.....	7
4.4 Accroche	8
4.5 Connection de l'alimentation	10
4.6 Connection DMX- 512, connection maître/esclave	11
5. DMX Protocole 16 bit	12
6. DMX Protocole 8 bit	14
7. Mode contrôleur	16
7.1 Adressage DMX	16
7.2 Fonctions pilotables	16
8. Mode autonome	17
9. Fonctions du panneau de contrôle	18
9.1 Adressage	18
9.2 Contrôle esclave	19
9.3 Informations projecteur	19
9.4 Options personnalisables	20
9.5 Séquences de test	23
9.6 Réglages mode autonome	24
9.7 Fonction Reset	25
9.8 Fonctions spéciales	25
10. Messages d'erreurs et d'informations	27
11. Spécifications techniques	28
12. Maintenance et nettoyage	30
13. Appendice	31

Attention!
Ne pas exposer l'appareil à la pluie ou l'humidité!
Débranchez toujours l'appareil avant toute intervention!

**POUR VOTRE SECURITE LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL
AVANT LA PREMIERE MISE EN ROUTE!**

1. Instructions de sécurité

**Attention ! Soyez très attentifs lors de toute manipulation.
Risque de chocs électriques.**

Cet appareil a quitté les ateliers dans un état irréprochable. Pour assurer un bon fonctionnement, sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

Important:

Tout dommage occasionné par la non observation des instructions de montage ou d'utilisation n'est pas couvert par la garantie.

L'appareil ne doit pas être mis en service lorsqu'il a été transporté d'un endroit froid à un endroit chaud. Il se forme de la condensation qui pourrait endommager l'appareil. Laissez celui-ci atteindre la température ambiante avant de le mettre en service.

La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Veillez à connecter la terre. La fiche secteur doit être branchée sur une prise de courant adaptée. Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles.

Assurez-vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée au dos de l'appareil.

Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.

Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Ne tirez jamais sur le câble.

Lors de la première mise en service, il peut y avoir une émission de fumée et d'odeurs. Ceci n'est pas dû à un défaut de l'appareil.

Attention: Durant le fonctionnement, certaines parties du projecteur peuvent devenir brûlantes.

Ne pas allumer et éteindre la lampe plusieurs fois à intervalles rapprochés. Cela réduit la durée de vie de la lampe.

ATTENTION!
Ne jamais regarder directement la source de lumière, les personnes sensibles peuvent subir une attaque épileptique!

Toute modification effectuée sur cet appareil annule la garantie.

Tenir hors de portée des enfants!

2. Conditions d'utilisation

Cet appareil est un projecteur avec tête rotative pour créer des effets décoratifs en usage intérieur uniquement.

Cet appareil est prévu pour des utilisations professionnelles, (ex. sur scènes, en discothèques, théâtres, etc).

Les effets lumineux ne sont pas conçus pour un usage permanent. Effectuez des pauses de temps à autre, cela prolongera leur durée de vie.

Ne jamais mettre en route un projecteur non équipé de sa lampe.

Eviter les secousses et les chocs lors de l'installation ou l'utilisation de l'appareil.
Ne jamais soulever le projecteur par la tête cela pourrait l'endommager.

Toujours soulever le projecteur par ses poignées de transport.

Lors du choix du lieu d'installation, s'assurer que le projecteur n'est exposé ni à la chaleur, ni à l'humidité ou la poussière. Assurez-vous que les câbles ne traînent pas au sol. Il en va de votre sécurité et de celle d'autrui.

La distance minimum entre le projecteur et la surface éclairée est de 0.8m.

Lors de l'installation ou démontage du projecteur veillez à ce que la zone sous celui-ci ne soit pas accessible.

Toujours fixer une élingue de sécurité appropriée au projecteur par les trous prévus à cette fin.

N'utilisez l'appareil qu'après s'être assuré que le boîtier est bien fermé et que les vis ont été complètement fixées.

Ne jamais allumer la lampe, si la lentille ou des couvercles ont été enlevés. Il existe un risque d'explosion des lampes à décharge.

La température ambiante de 45°C ne doit pas être dépassée.

ATTENTION!

Toute lentille abîmée doit être remplacée pour éviter une baisse de performance du projecteur ou des dommages supplémentaires!

N'utiliser cet appareil qu'après vous être familiarisé avec ses fonctions. N'autorisez aucune personne non qualifiée à utiliser cet appareil. Beaucoup de dommages peuvent être provoqués par une mauvaise utilisation!

ATTENTION!

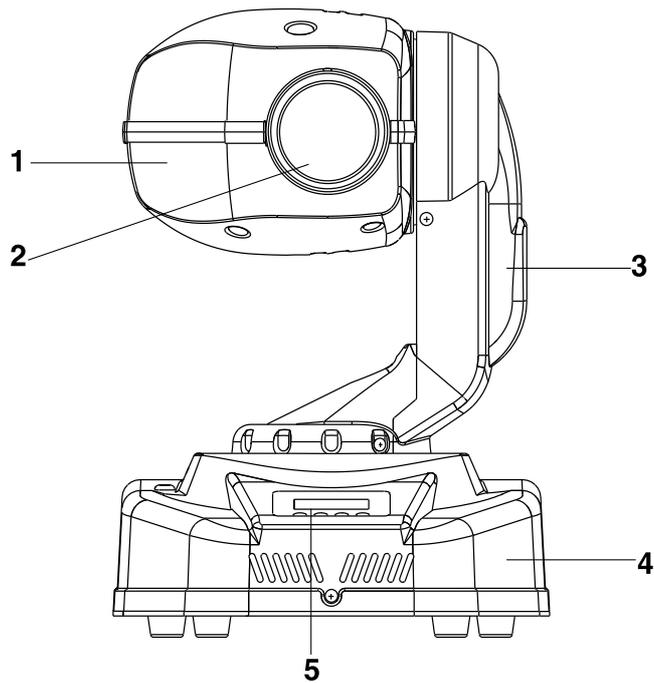
La lampe doit être impérativement remplacée si elle présente des craquelures ou si elle est déformée par la chaleur!

Utilisez l'emballage d'origine pour tout retour en réparation.

Considérez que toute modification non autorisée est à proscrire pour des raisons de sécurité évidentes!

Ne jamais enlever le code barre sur la machine. Dans le cas contraire la garantie ne serait plus applicable.

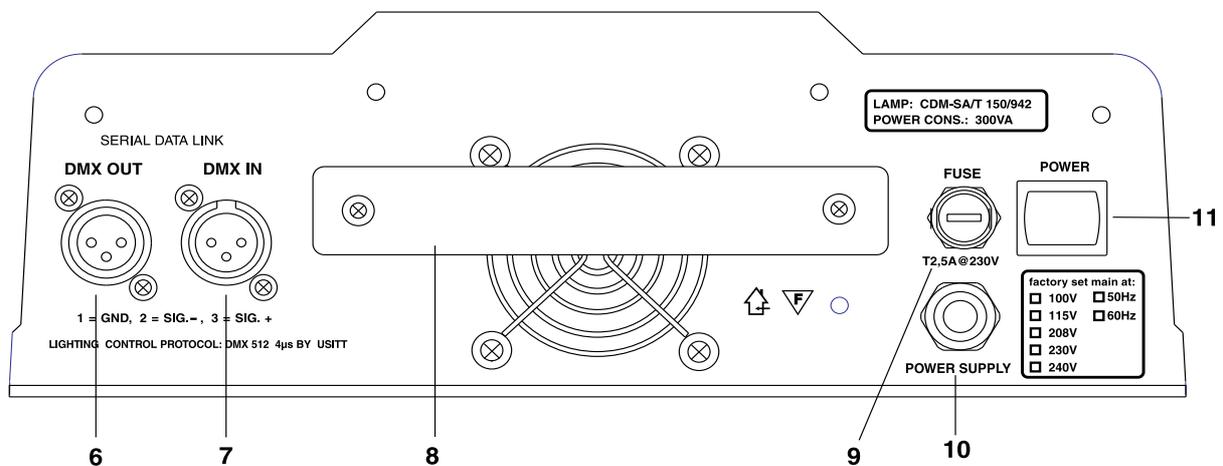
3. Description du produit



- 1 - Tête
- 2 - Objectif
- 3 - Bras

- 4 - Base
- 5 - Panneau de contrôle

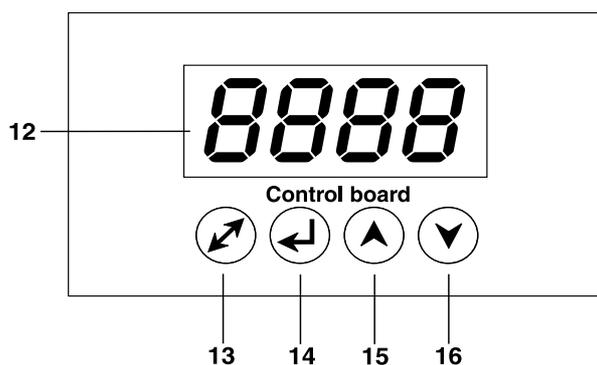
Panneau arrière de la base



- 6 - Sortie DMX
- 7 - Entrée DMX
- 8 - Poignée

- 9 - Porte fusible
- 10 - Cordon secteur
- 11 - Interrupteur secteur

Panneau de contrôle

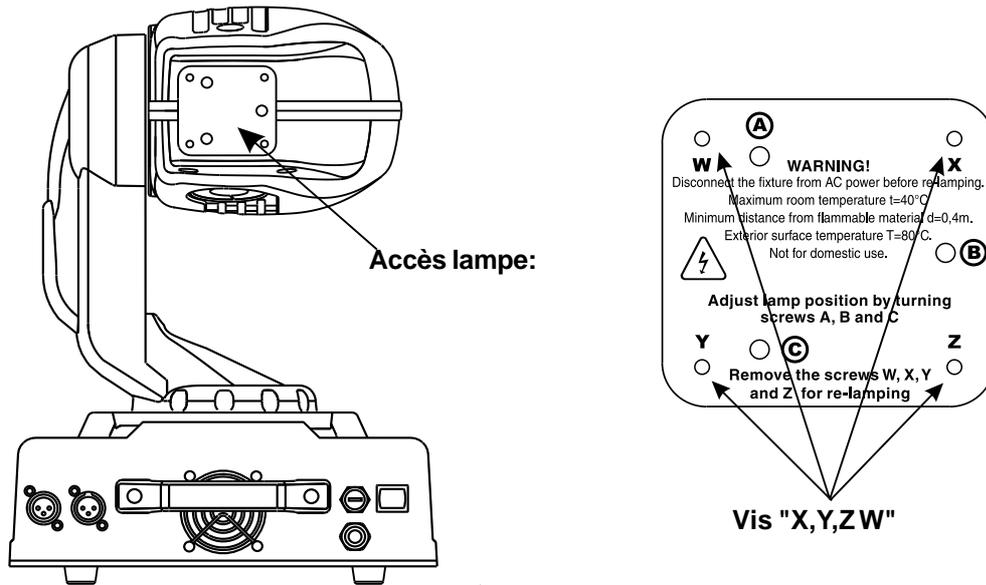


- 12 - Afficheur
- 13 - Bouton "Mode"
- 14 - Bouton "Entrée"
- 15 - Bouton "Haut"
- 16 - Bouton "Bas"

4. Installation

4.1 Montage/Remplacement de la lampe

DANGER !
Mettez l'interrupteur secteur sur off avant d'installer la lampe.
Débranchez l'alimentation secteur !



Pour mettre en place la lampe (CDM-T150/942), ouvrez le capot à l'arrière de la tête de l'appareil comme décrit dans le dessin ci dessus, en desserrant les 4 vis Phillips W, X, Y et Z.

Sortez délicatement l'ensemble douille/lampe.

Si tel est le cas, enlevez l'ancienne lampe de la douille et remplacez la nouvelle.

Ne pas installer de lampe de puissance supérieure! Une lampe dégage des températures très élevées et le projecteur pourrait subir des dommages.

Tout dommage causé par le non respect de ce point annulera la garantie!

Ne pas toucher le verre de la lampe avec les doigts nus. S'assurer du bon maintien de la lampe dans la douille.

Remplacez l'ensemble lampe /douille dans la machine et remplacez les vis.

Avant d'allumer la lampe, remettre à zéro les compteurs "LAti/rSET" et "LAsT/rSET" dans le menu "InFO" en utilisant les boutons [▲] et [▼] et en confirmant le choix avec le bouton ENTER [↵] .

Ne pas faire fonctionner le projecteur capot ouvert!

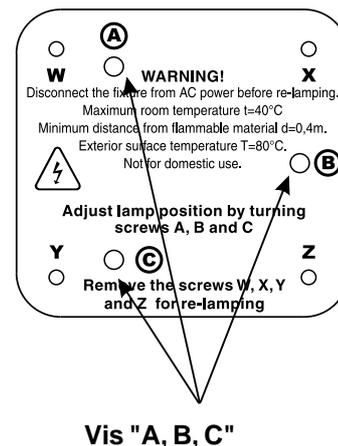
4.2 Réglage de la lampe

La position de la lampe du ServoSpot 150 est réglée en usine.

A cause des tolérances de fabrication des lampes il est possible d'affiner le réglage pour de meilleurs résultats.

Allumez la lampe, enlevez les effets, ouvrez le shutter et le dimmer à 100 % et réglez le focus sur une surface de projection ou utilisez la fonction "LAAAd" dans le menu **Special** .

Centrez le point chaud (la tache très lumineuse du spot) avec les 3 vis de réglage **A, B, C**. Tournez les vis une par une de façon à conserver le point chaud au centre de l'image. Si vous n'arrivez pas à visualiser le point chaud, cherchez à obtenir le spot le plus homogène.



Pour réduire le point chaud, approchez la lampe du réflecteur en tournant les vis „A, B, C” part quart de tour dans le sens horaire jusqu'à l'effet souhaité.

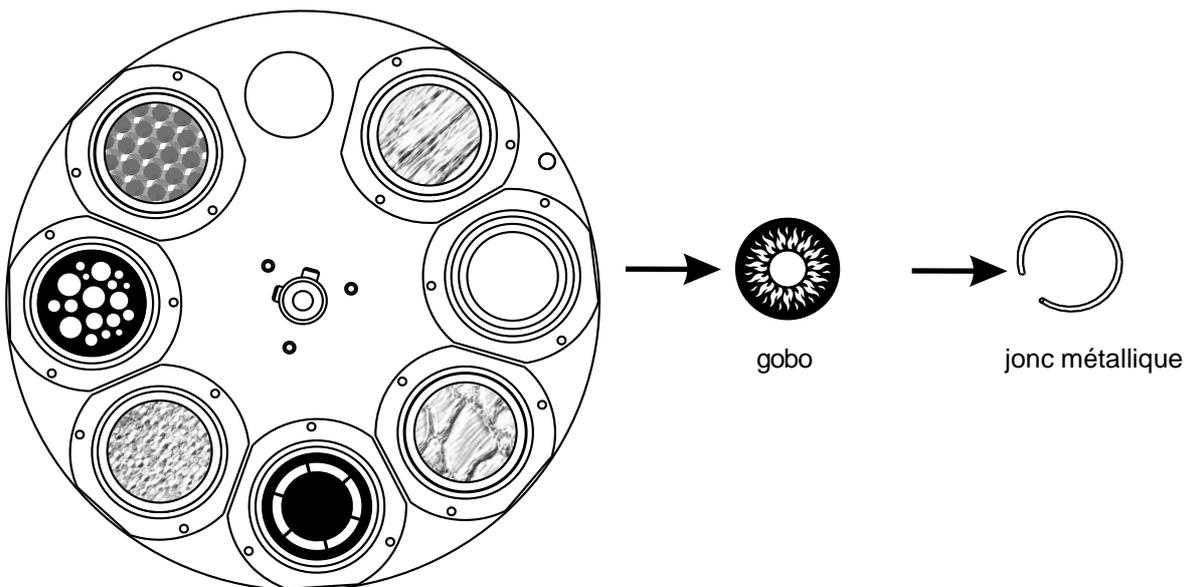
Si l'intensité lumineuse est plus élevée sur les bords qu'au centre, ou si l'intensité lumineuse paraît faible, éloignez la lampe du réflecteur en tournant les vis „A, B, C” par quart de tour dans le sens anti-horaire jusqu'à l'obtention du maximum de luminosité.

4.3 Mise en place/Echange des gobos rotatifs

DANGER!
Mettez l'interrupteur secteur sur off avant d'installer les gobos.
Débranchez l'alimentation secteur !

Pour accéder aux gobos, ouvrir le capot supérieur de la tête en desserrant les 2 vis .

Si vous voulez utiliser d'autres gobos que les standards, ou si les gobos sont à remplacer, enlevez le jonc métallique avec un outil approprié. Enlevez le gobo et insérez le nouveau. Pressez la périphérie du jonc et remplacez le contre le gobo dans le support.



ATTENTION!
Ne jamais dévisser les vis du porte gobo
les billes du roulement tomberaient de leur logement!

4.4 Accroche

DANGER DE MORT!
Respectez les normes en vigueur durant les phases d'installation!
L'accrochage des projecteurs doit être effectué par du personnel qualifié!

L'installation du projecteur doit être effectuée sur un support pouvant résister à 10 fois le poids de la machine pendant 1 heure sans aucune déformation permanente.

L'installation du projecteur doit être sécurisée par un second système de fixation. Ce second système de sécurité (élingue) est conçu pour éviter toute chute de l'appareil au cas où la fixation principale (crochets ou similaire) serait défaillante.

Lors de l'installation, du démontage ou de toute opération effectuée sur la machine, l'accès à la zone se trouvant en dessous du projecteur doit être interdite au public.

L'opérateur doit s'assurer que toutes les règles de sécurité au niveau de la structure sont respectées et doit faire contrôler l'installation par un expert avant toute mise en service ou après toute modification.

L'opérateur doit s'assurer que toutes les règles de sécurité au niveau de la distribution électrique sont respectées et doit faire contrôler l'installation par un expert avant toute mise en service ou après toute modification.

L'opérateur doit s'assurer que toutes les règles de sécurité au niveau des appareils sont respectées et que ceux-ci sont contrôlés régulièrement.

Le projecteur ne doit pas être installé au dessus du public.

IMPORTANT! L'ACCROCHE EN HAUTEUR DEMANDE UNE GRANDE EXPERIENCE, incluant le calcul des charges, l'installation du matériel, et les contrôles et inspections périodiques des matériels et projecteurs. Si vous n'avez pas ces qualifications, n'entreprenez pas le montage vous-même et adressez-vous à un professionnel.

Le projecteur doit être installé hors de portée du public. Si le projecteur n'est pas fixé directement au mur ou plafond, une structure professionnelle doit être employée. Le projecteur ne doit jamais être suspendu d'une manière "flottante" mais fixé sur un support rigide.

Attention: Un projecteur qui tombe peut provoquer des graves blessures! Si vous avez des doutes concernant la sécurité de l'installation, n'accrochez pas les machines!

Avant l'accrochage assurez-vous que la structure est capable de supporter au moins dix fois le poids de tous les projecteurs.

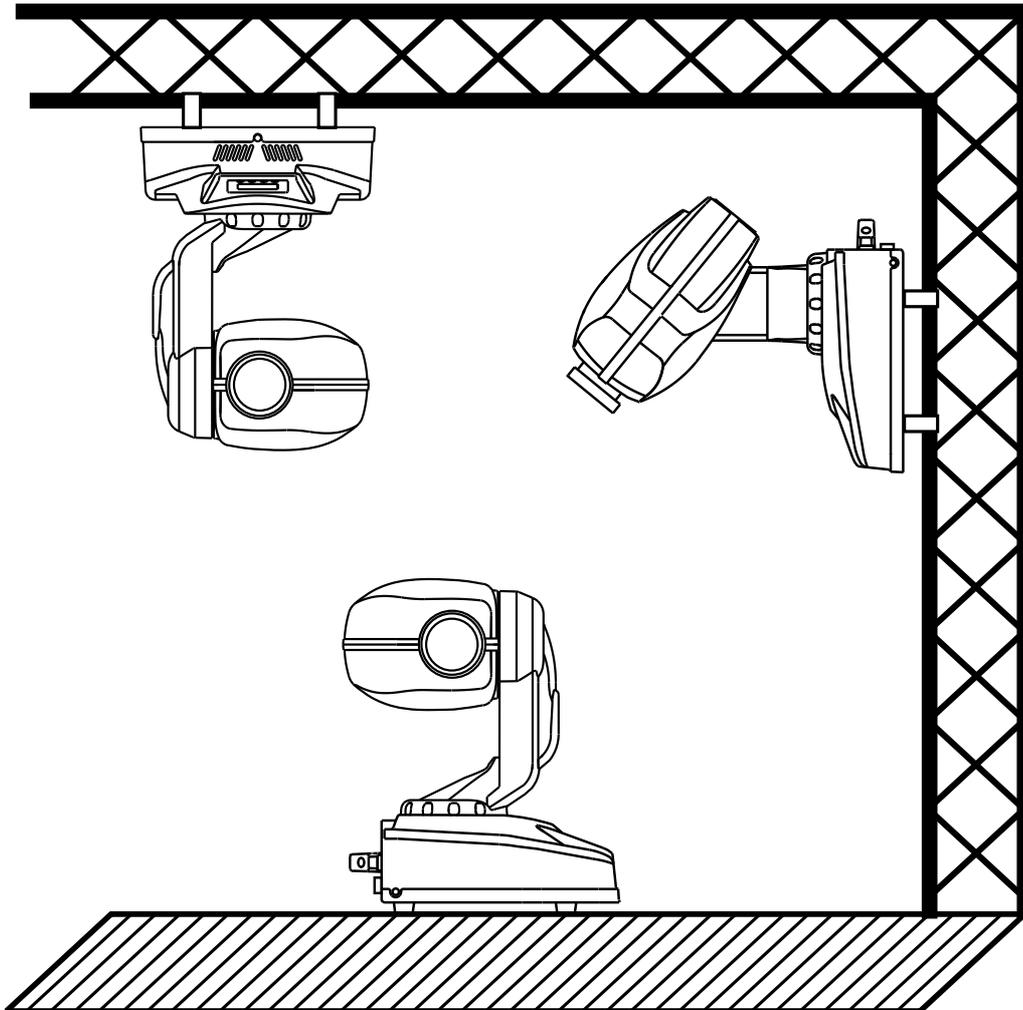
Danger de feu !
Lors de l'installation veillez à ce qu'aucune matière inflammable (rideau, décoration, etc.) ne se trouve à moins de 0,4 m.

ATTENTION!
Utilisez 2 crochets appropriés pour fixer la machine sur la structure.
Suivez les instructions inscrites sous la base du projecteur.
Assurez-vous du serrage des crochets! Vérifiez que la structure est correctement érigée et possède toutes les sécurités nécessaires.

Ce projecteur peut être positionné au sol ou accroché dans n'importe quelle position sans que cela ne nuise à son bon fonctionnement .

Il existe 2 possibilités pour fixer le SERVOSPOT 150 sur la structure avec les fixations Omega - voir le dessin ci-après. Utiliser des crochets avec vis M12.

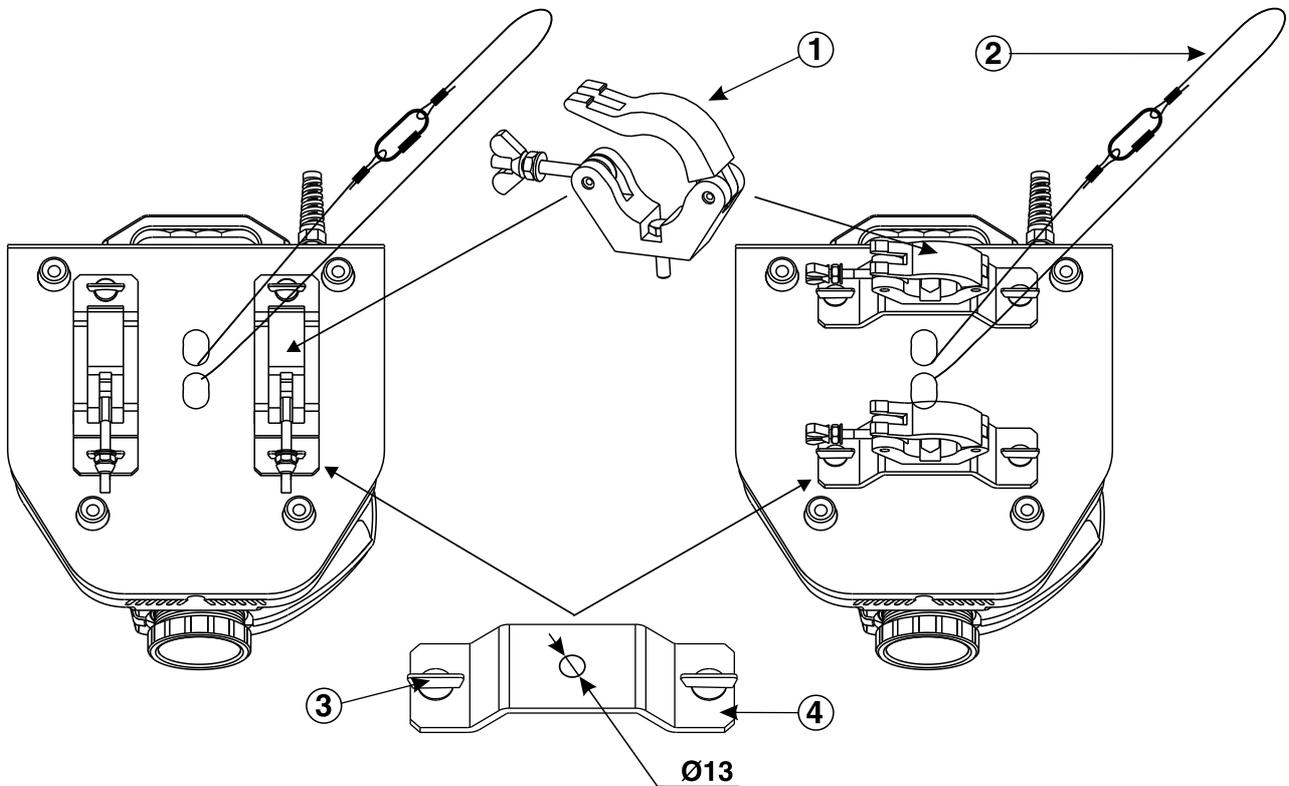
Pour une installation tête en bas, n'oubliez pas l'élingue de sécurité. Elle doit supporter 10 fois le poids du projecteur. Passez l'élingue de sécurité dans les 2 ouvertures prévues à cet effet sous la base du projecteur et passez ensuite autour de la structure de manière à laisser le moins de "mou" possible.



Lorsque vous installez les projecteurs côte à côte de manière rapprochée, évitez d'éclairer un projecteur avec celui d'à côté!

Fixation avec plaques Omega

1. Fixez chaque crochet (1) sur les plaques Omega fournies (4) avec des vis et écrous M12.
2. Insérez les 2 quart-de-tour (3) dans les trous de la base et tournez dans le sens horaire. Installez le second crochet.
3. Passez l'élingue de sécurité (2) dans les ouvertures de la base et autour de la structure.



- 1- Crochet
- 2- Elingue de sécurité
- 3- Quart de tour
- 4- Fixation Oméga

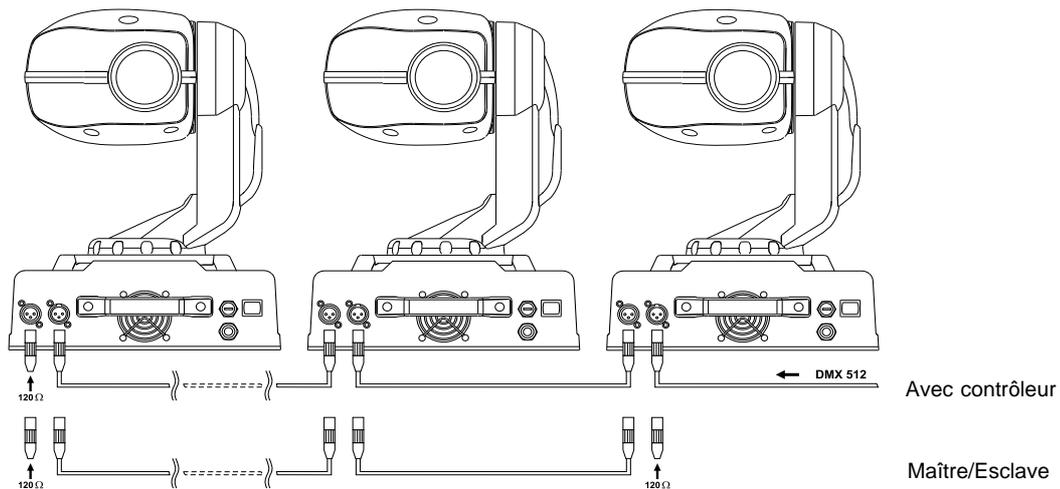
4.5 Connection de l'alimentation

Connectez l'alimentation secteur au réseau par une prise appropriée.
La terre doit être connectée!

L'identification des conducteurs est la suivante:

Fil	Connexion	International
Marron	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Vert/jaune	Terre	

4.6 Connexion DMX- 512, connexion maître/esclave



Les câbles DMX ne doivent pas être en contact avec les câbles secteur car les projecteurs pourraient ne pas fonctionner correctement.

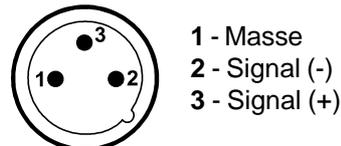
Utilisez uniquement du câble spécifié pour le DMX pour relier la console aux projecteurs et les projecteurs entre eux. Tout câble audio est à proscrire.

Câblage des connexions DMX:

Sortie DMX
Embase XLR femelle:



Entrée DMX
Embase XLR mâle:



Câbler une chaîne DMX:

Si vous utilisez une console équipée en XLR 3 broches, vous pouvez câbler directement la sortie console à l'entrée DMX de la première machine. Si votre console est en XLR 5 broches, vous devrez utiliser un adaptateur.

Connectez la sortie DMX du premier projecteur de la chaîne à l'entrée DMX du second projecteur. Recommencez l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient câblées.

Attention: La fin de la chaîne doit être terminée par un circuit bouchon. Soudez une résistance de 120 Ohms entre le Signal (-) et le Signal (+) broches 2 et 3 de la sortie DMX du dernier projecteur.

Câbler une chaîne Maître/Esclave:

Connectez la sortie DMX du projecteur Maître de la chaîne à l'entrée DMX du premier projecteur Esclave. Recommencez l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient câblées (jusqu'à 9 projecteurs).

Attention: Il est nécessaire de mettre un bouchon 120 Ohms à l'entrée DMX du projecteur Maître et à la sortie DMX du dernier projecteur Esclave pour éviter toute perturbation du signal.

5. DMX Protocole 16 bit

Mode 1 Canal	Mode 2 Canal	Valeur	Fonction	Type de contrôle
1	1	0-255	Pan Pan mouvement sur 530°	proportionnel
2	3	0-255	Tilt Tilt mouvement sur 280°	proportionnel
3	2	0-255	Pan fin Contrôle fin du mouvement Pan	proportionnel
4	4	0-255	Tilt fin Contrôle fin du mouvement Tilt	proportionnel
5	5	0 1-249 250-252 253-255	Vitesse du mouvement Pan/Tilt Max. vitesse (tracking mode) De vitesse max. à min (vector mode) Vitesse max. (track.mode), passage des couleurs et gobos au noir. Vitesse max(vector mode), passage des couleur, gobos et déplacements au noir.	pas proportionnel pas pas
6	6	0 10 21 32 42 53 64 74 85 96 106 117 128-189 190-193 194-255	Couleurs Ouvert/Blanc Turquoise Rouge Cyan Vert clair Magenta Bleu clair Jaune Vert Rose Bleu Orange Rotation avant de rapide vers lent Pas de rotation Rotation arrière de lent vers rapide	proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel
7	7	0-11 12-23 24-35 36-47 48-59 60-71 72-83 84-95 96-235	Gobos rotatifs Position ouverte Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Gobo 5 Gobo 6 Gobo 7 <i>Effet Shaker à vitesse variable</i>	pas pas pas pas pas pas pas pas pas
		96-115 116-135 136-155 156-175 176-195 196-215 216-235 236-255	Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Gobo 5 Gobo 6 Gobo 7 Rotation roue de gobos de lent vers rapide	proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel

Mode 1 Canal	Mode 2 Canal	Valeur	Fonction	Type de contrôle
8	8	0-127 128-189 190-193 194-255	Rotation des gobos Gobo rotation Rotation gobo de rapide vers lent Pas de rotation Rotation gobo de lent vers rapide	proportionnel proportionnel pas proportionnel
9	9	0 1-63 64-95 96-127 128-139 140-159 160-175 176-191 192-223 224-255	Shutter, Strobe, Reset Shutter fermé Intensité lumineuse de 0 à 100% Shutter ouvert Effet strobe de lent vers rapide(max 8 flashes/s) Reset ,shutter fermé Shutter fermé Effet pulse avec augmentation de vitesse Effet pulse avec diminution de vitesse Strobe aléatoire avec augmentation de vitesse Shutter ouvert	pas proportionnel pas proportionnel pas pas proportionnel proportionnel proportionnel pas

6. DMX Protocol-8 bit

Mode 3 Canal	Mode 4 Canal	Valeur	Fonction	Type de contrôle
1	1	0-255	Pan Pan mouvement sur 530°	proportionnel
2	2	0-255	Tilt Tilt mouvement sur 280°	proportionnel
3		0 1-249 250-252 253-255	Vitesse du mouvement Pan/Tilt Max. vitesse (tracking mode) De vitesse max. à min (vector mode) Vitesse max. (track.mode), passage des couleurs et gobos au noir. Vitesse max(vector mode), passage des pas couleur, gobos et déplacements au noir.	pas proportionnel pas
4	3	0 10 21 32 42 53 64 74 85 96 106 117 128-189 190-193 194-255	Couleurs Ouvert/Blanc Turquoise Rouge Cyan Vert clair Magenta Bleu clair Jaune Vert Rose Bleu Orange Rotation avant de rapide vers lent Pas de rotation Rotation arrière de lent vers rapide	proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel
5	4	0-11 12-23 24-35 36-47 48-59 60-71 72-83 84-95 96-235	Gobos rotatifs Position ouverte Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Gobo 5 Gobo 6 Gobo 7 Effet Shaker à vitesse variable	pas pas pas pas pas pas pas pas
		96-115 116-135 136-155 156-175 176-195 196-215 216-235 236-255	Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Gobo 5 Gobo 6 Gobo 7 Rotation roue de gobos de lent vers rapide	proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel proportionnel
6	5	0-127 128-189 190-193 194-255	Rotation des gobos Gobo rotation Rotation gobo de rapide vers lent Pas de rotation Rotation gobo de lent vers rapide	proportionnel proportionnel pas proportionnel

Mode 3 Canal	Mode 4 Canal	Valeur	Fonction	Type de contrôle
7	6	0- 1-63 64-95 96-127 128-139 140-159 160-175 176-191 192-223 224-255	Shutter,Strobe,Reset Shutter fermé Intensité lumineuse de 0 à 100% Shutter ouvert Effet strobe de lent vers rapide(max 8 flashes/s) Reset ,shutter fermé Shutter closed Effet pulse avec augmentation de vitesse Effet pulse avec diminution de vitesse Strobe aléatoire avec augmentation de vitesse Shutter ouvert	pas proportionnel pas proportionnel pas pas proportionnel proportionnel proportionnel pas

Le **SERVOSPOT 150** peut être contrôlé via une console DMX ou être utilisé en mode autonome. Les deux modes sont décrits ci après.

7. Mode contrôleur

Les projecteurs sont adressés individuellement (001-504) sur la ligne DMX connectée à la console. Les projecteurs exécutent les ordres envoyés par la console.

7.1 Adressage DMX

Le panneau de contrôle sur la face avant de la base vous permet d'attribuer une adresse DMX au projecteur, qui représente le premier canal du SERVOSPOT 150 répondant au contrôleur.

Si, par exemple vous affectez l'adresse 5, le SERVOSPOT 150 utilisera les canaux 5 à 13 pour son contrôle. Vérifiez que vous n'avez pas de chevauchement de canaux entre plusieurs projecteurs pour que le SERVOSPOT 150 fonctionne correctement et indépendamment des autres machines.

Si 2 ou plusieurs SERVOSPOT 150 ont la même adresse, ils fonctionneront de la même manière.

Pour effectuer ce réglage, reportez vous au paragraphe 9.1 Adressage (menu "**A001**").

Contrôle:

Après avoir terminé l'adressage de tous les SERVOSPOT 150, vous pouvez les piloter depuis la console.

Note:Après la mise en route, le SERVOSPOT 150 détecte automatiquement s'il reçoit du DMX 512 ou non. S'il ne reçoit pas de DMX, l'afficheur clignote "**A001**" en marquant son adresse actuelle.

Cette situation arrive lorsque:

- Le câblage de la ligne DMX n'est pas correct (câble endommagé ou de mauvaise qualité, XLR mal enfichée, inversion du point chaud et du point froid, etc..
- La console est éteinte ou défectueuse, les projecteurs ne sont pas adressés dans le patch de la console, etc..

Note:Il est nécessaire de terminer la ligne DMX avec un bouchon XLR (120 Ohms) positionné sur la sortie DMX de la dernière machine de la ligne pour un fonctionnement correct.

7.2 Fonctions pilotables

Roue de couleurs

Le SERVOSPOT 150 possède une roue de couleurs à 12 positions - 11 équipées de couleurs dichroïques et la dernière du blanc. La roue de couleur peut occuper n'importe quelle position entre 2 couleurs adjacentes. Il est également possible de la mettre en rotation continue dans les 2 sens à différentes vitesses.

Roue de gobos rotatifs

La roue de gobos inclue 3 gobos métal, 3 gobos verre et 1 gobo multi-couleurs rotatifs dans les 2 sens.

Les gobos métal ont un diamètre extérieur de 27 mm et une diamètre d'image de 22,5 mm. Les gobos verre et dichroïques ont un diamètre extérieur de 26,8 mm et un diamètre d'image de 22,5 mm.

Shutter/Dimmer/Strobe

La gradation du faisceau (0 -100%) est effectuée par le shutter. Celui-ci sert également pour la fonction strobe (1 - 8 flashes par seconde).

8. Mode autonome

Les projecteurs ne sont pas connectés à une console mais peuvent effectuer des programmes pré-enregistrés différents pour chacun. Pour la sélection du programme à restituer, voir le paragraphe 9.6 **Réglage mode autonome (menu "St.AL.")**. Le mode autonome peut être utilisé sur un seul projecteur ou sur plusieurs projecteurs fonctionnant de manière simultanée.

Le fonctionnement simultané de plusieurs projecteurs requiert du câble DMX pour connecter les projecteurs entre eux. Le premier est maître (master mode) et les autres esclaves (slave mode). Les esclaves sont assignés de SLA1-SLA9 et cette adresse ne peut être assignée qu'à une seule machine. Pour le paramétrage Maître/Esclave, voir le paragraphe 9.1 Adressage (menu "A001").

Si le projecteur maître effectue un reset ou un programme de test, les esclaves le font aussi.

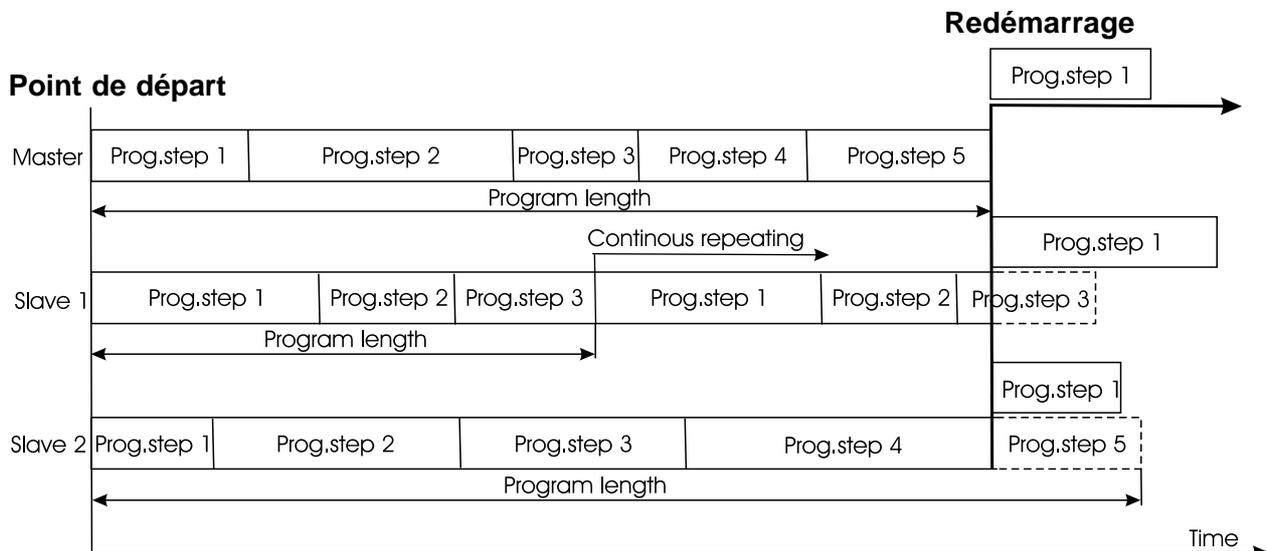
Vous pouvez lancer ou éditer tous les programmes des esclaves par leur panneau de contrôle, si le maître est sous tension et connecté à la ligne.

Le maître démarre simultanément son programme et celui des esclaves. Tous les projecteurs se synchronisent au bouclage de la séquence. Le numéro du programme actif est le même dans tous les projecteurs esclaves et dépend du choix effectué sur le projecteur maître (menu "St.AL."). Tous les projecteurs jouent les programmes en boucle jusqu'à la demande du projecteur maître de relancer le pas N° 1 du programme.

Par exemple:

Si le projecteur esclave a un programme court, il répète ce programme jusqu'à ce que le maître termine le sien et redémarre au début (esclave 1- pas 3).

Si le projecteur esclave a un programme long, il redémarre au pas N°1 avant de terminer le programme entier (esclave 2 - pas 5 ne sera pas joué) voir le dessin ci-après.



Note: Déconnectez la console des projecteurs pour fonctionner en mod autonome, autrement des collisions d'informations peuvent se produire et perturber le fonctionnement.

Il est nécessaire de mettre un bouchon XLR (120 Ohms) sur l'entrée DMX du projecteur Maître et sur la sortie DMX du dernier projecteur esclave pour éviter toute perturbation du signal.

Le contrôle de tout projecteur esclave est possible depuis le panneau de contrôle du projecteur maître.

9. Fonctions du panneau de contrôle

Le panneau de contrôle situé sur la base offre de nombreuses fonctions. Vous pouvez choisir l'adresse DMX, le mode Maître/Esclave, lire les heures lampe ou machine, lancer un test, effectuer un reset et également utiliser des fonctions de réglage ou de maintenance.

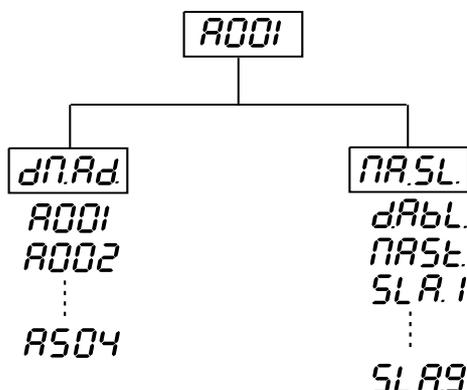
Le menu du projecteur est accessible en pressant le bouton [↗] - pressez ce bouton jusqu'à ce que l'afficheur indique "A001" (l'adresse actuelle). Accédez aux autres fonctions en appuyant sur le bouton [▲] ou [▼] - l'afficheur indique de manières successives: **A001,SLCt, InFO,PErS,tESt, StAL,rESE,SPEC.** Pressez Enter [↵] si vous voulez sélectionner la fonction affichée. Les fonctions sont décrites dans la section ci-après et la hiérarchie est la suivante.



9.1 Adressage



Par le menu vous pouvez affecter l'adresse DMX ou l'adresse Maître/Esclave.



dM.Ad. - Adressage DMX

1. Pressez sur [↗] plusieurs fois jusqu'à ce qu'apparaisse sur l'afficheur "A001" (adresse actuelle).
2. Pressez [↵] et en appuyant sur [▲] et [▼] choisir le menu "dM.Ad."
3. Pressez [↵] (le "A" flashe) et à l'aide des boutons [▲] et [▼] sélectionnez l'adresse choisie (001 - 504), pressez [↵] pour confirmer.
4. Sélectionnez "M.ASL." pressez [↵] et à l'aide de [▲] et [▼] sélectionnez "d.AbL." (ni maître ou esclave), puis [↵] pour confirmer.
5. Pressez sur [↗] et choisir l'affichage de l'adresse.
Si le message "A001" (adresse actuelle) flashe, il n'y a pas de signal sur l'entrée DMX.

MA.SL. - Adressage Maître/Esclave

1. Pressez sur [↗] plusieurs fois jusqu'à ce qu'apparaisse sur l'afficheur "A001" (adresse actuelle).
2. Pressez [Enter] et appuyez sur [▲] et [▼] pour choisir le menu "MA.SL."
3. Pressez [↵] l'afficheur clignote et sélectionnez "MASt" (pour choisir ce projecteur comme maître) ou "SLA.1"-"SLA.9" (pour choisir ce projecteur comme un des esclaves dans la chaîne) et confirmez par [↵]
Si vous voulez annuler ce mode choisir "d.AbL."
4. Pressez sur [↗] pour que l'adresse soit affichée.
Si le message "MASt." flashe rapidement, le signal DMX est présent à l'entrée DMX- déconnectez la console!

Seulement 1 projecteur peut être maître. 9 projecteurs esclaves peuvent être connectés derrière le maître et chacun doit posséder une adresse différente (SLA1-SLA9).

Note: Déconnectez les projecteurs de la console en utilisation Maître/Esclave, autrement des collisions d'informations pourraient affecter le fonctionnement!

Si le projecteur est en maître et le DMX est présent sur l'entrée, un message d'erreur "MAEr" apparaît sur l'afficheur et le projecteur répond à la console sur les canaux DMX correspondants à l'adresse DMX mémorisée.

Par exemple:

Le projecteur maître à cette adresse DMX:"dM.Ad."-menu.....**A010**

"MA.SL."-menu.....**MASt** (est affiché)

Le signal DMX est connecté sur le projecteur. Le message "**MAst**" flashe rapidement et après 20s le message d'erreur "MA.Er" apparaît sur l'afficheur et le projecteur bascule automatiquement en mode DMX (le mode maître est désactivé).

Maintenant le projecteur a cette configuration: "dM.Ad."-menu.....**A010** ("A010"/" MA.Er"clignotent)

"MA.SL."-menu.....**d.AbL.**

Si le projecteur est configuré en esclave et que le DMX est présent sur son entrée, la machine réagit au signal DMX correspondant à l'adresse DMX mémorisée.

9.2 Contrôle Esclave



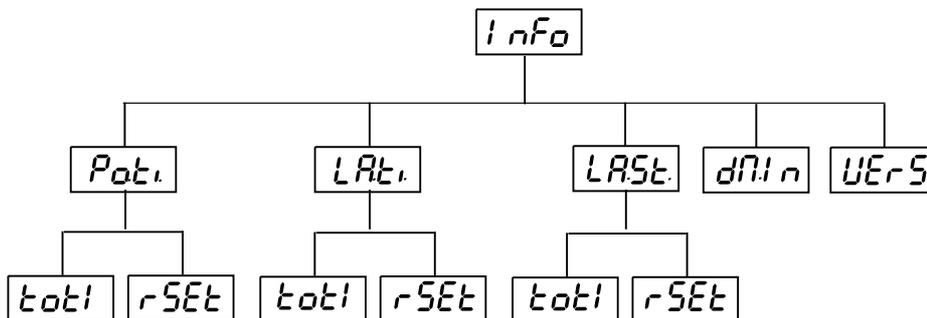
Cette fonction permet de contrôler les projecteurs esclaves depuis le panneau de contrôle du projecteur maître. Choisir cette fonction dans le menu et appuyez sur [↵]. Sélectionnez la liste des projecteurs esclaves ("SL.C.1" - "SL.C.9") en pressant [▲] et [▼]. Sélectionnez l'esclave désiré en pressant [↵]. Maintenant vous avez accès au contrôle du SERVOSPOT 150 esclave sélectionné depuis le panneau de contrôle du maître. Si aucun appareil esclave est connecté à l'appareil maître, les messages "SL.C.1", "SL.C.2", "SL.C.3"... "SL.C.9" s'affichent en boucle.

9.3 Informations projecteur



Ce menu vous permet d'accéder à différentes informations concernant l'appareil comme : la durée d'utilisation de l'appareil, de la lampe, la version du programme interne, la température de l'appareil...

Pressez [▲] et [▼] pour sélectionner l'option désirée, pressez sur [↵] pour voir la valeur ou le sous menu



Temps de mise sous tension



Cette option affiche le temps total de fonctionnement du projecteur depuis sa fabrication. Pressez [Enter] ou [Mode] pour retourner au menu.

rSEt Cette option affiche le nombre d'heures sous tension de l'appareil depuis la dernière mise à 0 du compteur. Pressez **[Enter]** ou **[Mode]** pour revenir au menu. Si vous désirez mettre à 0 le compteur, pressez simultanément **[Up]** et **[Down]** et pressez le bouton **[Enter]**.

LAt. Temps d'allumage lampe

totl Cette option affiche le nombre d'heures total d'allumage de la lampe depuis la fabrication du SERVOSPOT 150. Pressez **[Enter]** ou **[Mode]** pour retourner dans le menu.

rSEt Affiche le nombre d'heure de la lampe depuis la dernière remise à 0 du compteur. Pressez **[Enter]** ou **[Mode]** pour retourner au menu. Si vous désirez mettre à 0 le compteur, pressez simultanément **[Up]** et **[Down]** et pressez le bouton **[Enter]**.

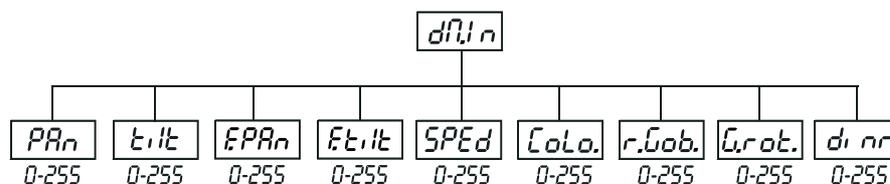
LASt. Nombre d'allumages lampe

totl Affiche le nombre total d'amorçages lampe depuis la fabrication du SERVOSPOT 150. Pressez **[Enter]** ou **[Mode]** pour revenir au menu.

rSEt Affiche le nombre d'amorçages depuis la remise à 0 du compteur. Pressez **[Enter]** ou **[Mode]** pour revenir au menu. Si vous désirez mettre à 0 le compteur, pressez simultanément **[Up]** et **[Down]** et pressez le bouton **[Enter]**.

dM.n. Valeurs DMX

Valeurs DMX reçues par la machine pour chaque canal. Appuyez sur **[▲]** et **[▼]** pour sélectionner le canal et pressez **[↵]** pour visualiser la valeur DMX reçue ou **[↶]** pour revenir au menu.



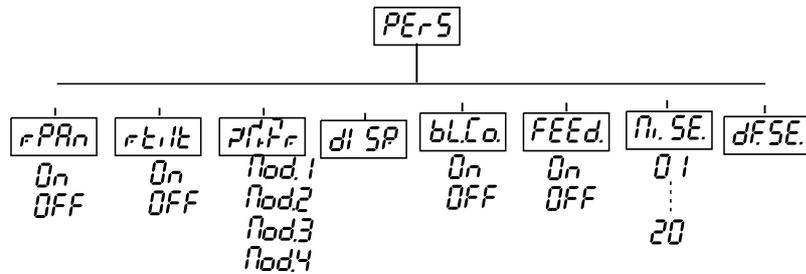
UEr-5. Version de software

Cette option vous permet de lire la version de soft du module afficheur. Pressez **[↵]** pour visualiser ou **[↶]** pour revenir au menu.

9.4 Options personnalisables

PEr-5.

Cette option vous permet de modifier certains réglages du SERVOSPOT 150. Pressez **[▲]** et **[▼]** pour sélectionner l'option désirée et pressez **[↵]** pour valider ou voir le sous menu.



r.PAn Pan inverse

Cette fonction inverse le mouvement Pan. Utilisez les boutons [▲] ou [▼] pour sélectionner "On" si vous voulez inverser ou "Off" pour le sens normal et appuyez sur [↵] ou bien sur [↻] pour confirmer ou annuler.

r.tilt Tilt inverse

Cette fonction inverse le mouvement Tilt. Utilisez les boutons [▲] ou [▼] pour sélectionner "On" si vous voulez inverser ou "Off" pour le sens normal et appuyez sur [↵] ou bien sur [↻] pour confirmer ou annuler.

d.n.Pr. DMX préreglages

Cette fonction permet de sélectionner 1 des 4 modes DMX (incluant la résolution 8 ou 16 Bit du mouvement). Pressez les boutons [▲] ou [▼] pour sélectionner le **mode désiré ("Mod.1,Mod.2,Mod.3,Mod.4")** et appuyez sur [↵] ou bien sur [↻] pour confirmer ou annuler.

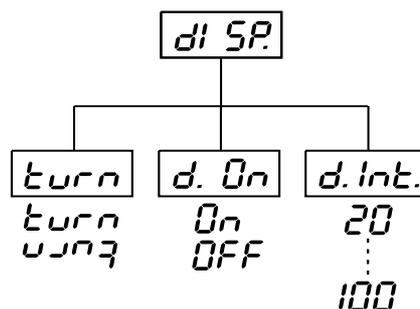
Liste d'affectation des canaux suivant les modes:

Canal	Mode 1	Mode 2	Mode 3	Mode 4
1	Pan	Pan	Pan	Pan
2	Tilt	Pan fin	Tilt	Tilt
3	Pan fin	Tilt	Vitesse	Couleurs
4	Tilt fin	Tilt fin	Couleurs	R.gobos
5	Vitesse	Vitesse	R.gobos	Gobo rotation
6	Couleurs	Couleurs	Gobo rotation	Dimmer
7	R.gobos	R.gobos	Dimmer	
8	Gobo rotation	Gobo rotation		
9	Dimmer	Dimmer		

Consultez le chapitre DMX protocole pour plus de détails.
Si le mode 4 est choisit, la vitesse de déplacement est toujours au maximum.

di SP. Ajustement de l'afficheur

Cette fonction permet de modifier l'apparence de l'afficheur:



di.nt. Intensité afficheur

Cette fonction permet de varier l'intensité de l'afficheur de 20 à 100%. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner le niveau d'intensité désiré et pressez sur [↵] ou bien sur [↻] pour valider ou retourner au menu.

turn Retournement de l'affichage

Cette fonction retourne l'affichage de 180°. En appuyant sur [▲] ou [▼] vous choisissez normal ou affichage tourné de 180°, vous appuyez sur [↵] ou bien sur [↻] pour valider ou retourner au menu.

d.On Afficheur allumé

Cette fonction allume l'afficheur en permanence ou l'éteint après 2 minutes après une action sur un bouton du panneau de contrôle. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir "On" si vous voulez qu'il reste visible ou "Off" si vous voulez qu'il s'éteigne 2 minutes après la dernière action sur le panneau de contrôle et pressez sur [↵] ou bien sur [↻] pour valider ou annuler.

bl.Co. Mouvements au noir

Le projecteur ferme le shutter pendant les déplacements Pan ou Tilt jusqu'à l'arrêt complet. Utilisez les boutons [Up] et [Down] en sélectionnant "On" si vous voulez exécuter cette fonction ou "Off" si vous ne voulez pas et pressez [Enter] pour valider ou [Mode] pour annuler et retourner au menu.

FEEd. Recopie PAN/TILT

Cette fonction permet au projecteur de retrouver sa position après un décalage involontaire (exemple: un choc par un danseur). Utilisez les boutons [Up] et [Down] pour choisir "On" si vous voulez cette fonction ou "Off" si vous ne voulez pas que le projecteur retrouve sa position initiale et pressez [Enter] pour confirmer ou [Mode] pour annuler et retourner au menu.

Note: Si la recopie est désactivée et le projecteur décalé par une action extérieure, vous ne retrouverez pas la bonne position en activant la recopie car cette fonction n'aura pas de référence d'origine. Il sera nécessaire d'exécuter un reset pour retrouver la position initiale.

m. SE. Sensibilité du microphone

Cette fonction permet d'ajuster la sensibilité du microphone 1 (maximum) to 20 (minimum). Appuyez sur [▲] ou [▼] pour choisir le niveau de sensibilité du microphone et appuyez sur [↵] pour valider le choix ou alors [↻] pour annuler et retourner au menu.

Exemple:



Pas de niveau



Bon niveau



Trop de niveau

(le segment du haut clignote au rythme des basses)

df.SE. Paramètres par défaut

Pressez [↵] pour remettre à 0 les paramètres usine (sauf les fonctions ajustables). Sur l'afficheur apparaîtra "rSt" signalant que le projecteur effectue un reset. Voir la table des paramètres par défaut.

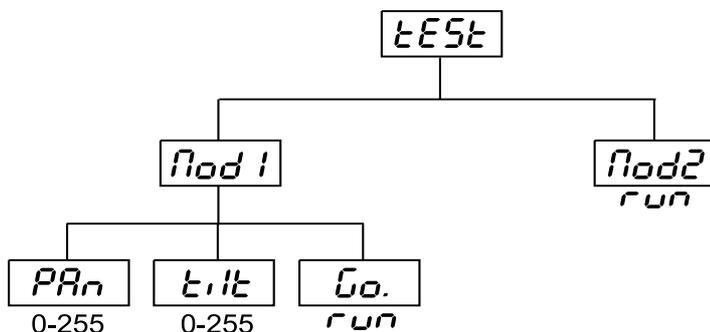
Fonction	Affichage	Valeurs usine (GRISE)
Inversion Pan	<i>rPAn</i>	On OFF
Inversion Tilt	<i>rtilt</i>	On OFF
DMX MODE	<i>dMPr</i>	Mod 1
		Mod 2
		Mod 3
		Mod 4
Passage au noir durant mouvements	<i>bLCo</i>	On OFF
Affichage On	<i>d On</i>	On OFF
Intensité affichage	<i>d Int</i>	20 40 60 80 100
Inversion affichage	<i>turn</i>	turn
		turn
Recopie Pan/Tilt	<i>FEEd</i>	On OFF
		On OFF
Audio synchro	<i>Audi</i>	On OFF
		On OFF
Microphone sensibilité	<i>n. SE</i>	01 02 03 04 05
		06 07 08 09 10
		11 12 13 14 15
		16 17 18 19 20

9.5 Séquences de test



Cette fonction vous permet de générer une séquence de test sans avoir une console connectée à l'appareil et utilise les possibilités du SERVOSPOT 150. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir la séquence "Mod1" ou "Mod2". La "Mod1" est utilisable pour projeter sur une surface des effets et couleurs sans mouvements, la "Mod2" utilise toutes les fonctions et combinaisons du SERVOSPOT 150 et démontre ses qualités. Sélectionnez "Mod1" ou "Mod2" avec [▲] ou [▼] et pressez le bouton [↵] pour valider votre choix. Si le programme tourne, le message **run/test** apparaîtra sur l'afficheur.

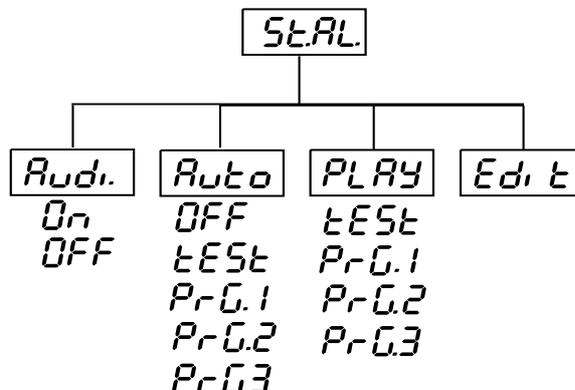
Si vous voulez faire une pause à un moment précis du programme, pressez [↵] les messages "PAUS"/" test" clignotent). Pour redémarrer, pressez encore sur [↵].



9.6 Réglages mode autonome



Ce menu offre plusieurs options de réglage du mode autonome comme, le choix du programme joué, la programmation ou modification des différents programmes .



Déclenchement audio

Le SERVOSPOT 150 peut jouer les programmes au rythme de la musique grâce à un micro intégré. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner "On" si vous voulez cette fonction ou "Off" dans le cas contraire et pressez [↵] ou bien sur [↻] pour valider ou annuler et retourner au menu.



Réglage du programme automatique

Cette fonction permet de choisir le programme joué automatiquement dès la mise sous tension de l'appareil. Utilisez les boutons [▲] ou [▼] pour choisir le programme désiré ("tEst"- programme interne) ou "OFF" si vous ne voulez pas de démarrage automatique à l'allumage et pressez [↵] ou bien sur [↻] pour valider ou annuler. Le programme sélectionné fonctionnera en boucle et l'afficheur indiquera le numéro de ce programme.

Cette option doit être sur "OFF" pour tous les projecteurs esclaves de la chaîne.

Par exemple: Vous avez choisis le programme "PrG.3" dans le menu et:

le projecteur est seul (en mode Maître/Esclave ou DMX) - le projecteur joue "PrG.3".

le projecteur est maître dans une chaîne - le projecteur joue "PrG.3".

le projecteur est esclave dans une chaîne - le projecteur joue le même programme que le maître (si le maître joue "PrG.1", l'esclave joue "PrG.1" aussi).

Note: Si le projecteur est en mode console (console DMX connectée et sous tension) et qu'un programme du menu est sélectionné, à la mise sous tension, le projecteur ne répond pas au signal DMX mais joue le programme interne.



Lecture des programmes

Cette fonction permet d'activer les programmes internes "tEst" et 3 séquences programmables "PrG.1, PrG.2, PrG.3". Pressez les boutons [▲] ou [▼] pour choisir le programme désiré et pressez [↵] pour lancer le programme qui sera joué continuellement en boucle.

Si vous voulez stopper le programme à un moment précis, pressez le bouton [↵] (les messages "PAUS"/"program No." clignotent). Pour redémarrer, appuyer encore sur [↵].

Note: Si le projecteur est en mode console (console DMX connectée et sous tension) et qu'un programme du menu est sélectionné, à la mise sous tension, le projecteur ne répond pas au signal DMX mais joue le programme. Vous ne pouvez pas jouer de programmes sur les esclaves depuis leur panneau de contrôle si le maître est connecté à la chaîne et sous tension (la lecture des programmes est forcée par le maître).

Edi t. - Edition de programme

Cette fonction permet de créer ou éditer un programme. Le SERVOSPOT 150 possède 1 programme interne ("tEst") et les 3 séquences programmables, de 99 pas chacune. Chaque pas de programme possède un paramètre dynamique (temps de fondu) et un paramètre statique (durée du pas).

Temps de fondu (Fade time)- temps durant lequel les nouveaux paramètres atteignent leur valeur nominale.

Durée du pas (step time)- temps de maintien des paramètres jusqu'au pas suivant .

Si le projecteur est maître, vous pouvez créer ou éditer n'importe quel programme des esclaves. Vous ne pouvez le faire sur les esclaves depuis leur panneau de contrôle si le projecteur maître est connecté et sous tension. (l'édition n'est possible que depuis le panneau de contrôle du projecteur maître).

Procédure:

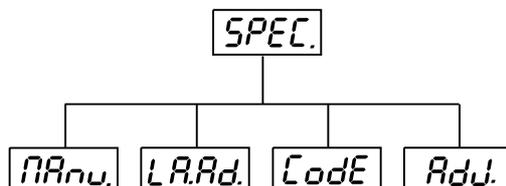
1. Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionner le programme à éditer ("PrG.1" - "PrG.3") et appuyez sur [↵].
 2. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir le projecteur désiré ("MASt."-"SLA.9") et appuyez sur [↵].
 3. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir le pas désiré ("St.01" - "St.99") et appuyez sur le bouton [↵]-button.
 4. Pressez [▲] ou [▼] pour choisir un paramètre et appuyez sur [↵]. Vous pouvez alors grâce à [▲] ou [▼] ajuster la valeur DMX pour le paramètre sélectionné:
 - "P.End." - le nombre total de pas de programme, valeur 1-99 . **Cette valeur doit être définie avant la programmation**(si vous voulez un programme de 10 pas, affichez la valeur 10).
 - "PAn" - Pan, valeur 0-255
 - "tilt" - Tilt, valeur 0-255
 - "F.PAn" - Pan fin, valeur 0-255
 - "F.tilt" - Tilt fin, valeur 0-255
 - "SPEd" - Vitesse Pan/Tilt, valeur 0-255
 - "Colo." - Couleur , valeur 0-255
 - "r.Gob." - Gobos rotatifs, valeur 0-255
 - "G.rot." - Rotation gobos, valeur 0-255
 - "dimr" - Dimmer, valeur 0-255
 - "S.tim." - Durée du pas, valeur 0,1-25,5 secondes
 - "F.tim." - Temps de fondu, valeur 0,1-25,5 secondes
 - "COPY." - Copie le pas courant sur le prochain pas. Si le dernier pas de programme est copié sur le suivant, le paramètre "P.End" est automatiquement augmenté de 1 (sauf le pas 99).
 5. Pressez [↵] pour confirmer la valeur ajustée .
 6. Pressez [⏩] pour sélectionner le pas suivant et répétez la procédure.
- Les programmes "PrG.1,PrG.2,PrG.3" sont sauvegardés dans le projecteur modifié(maître ou esclave1-9).

9.7 Fonction Reset (initialisation)

Pressez [↵] pour démarrer un reset. Cette fonction initialise le SERVOSPOT 150 en recalant toutes ses fonctions à leur position d'origine.

9.8 Fonctions spéciales

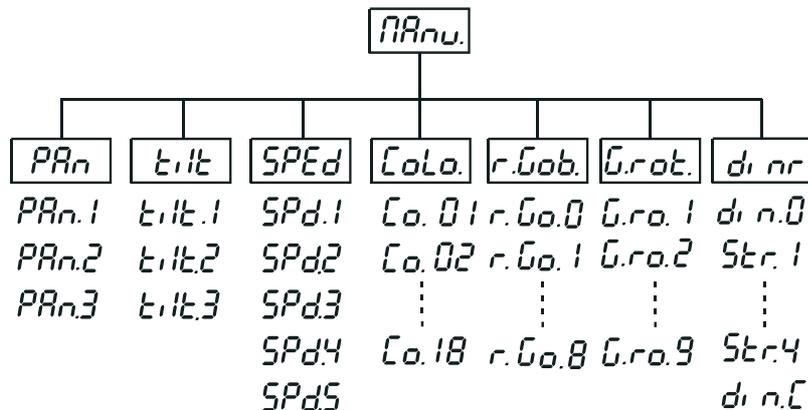
Pressez [▲] ou [▼] pour faire défiler toutes les fonctions spéciales et choisissez en appuyant sur [↵].



MANU.

Contrôle manuel des effets

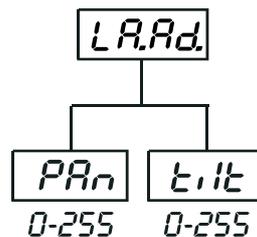
Cette fonction permet de contrôler manuellement tous les effets du projecteur. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour choisir la fonction désirée et pressez [↵] pour ajuster l'effet ou [↵] pour annuler et retourner au menu.



LAAd.

Ajustement de la lampe

Cette fonction vous aide à régler finement la lampe sans console. Si vous sélectionnez "LAAd" en pressant [↵], tous les effets sont stoppés, le shutter est ouvert et le dimmer réglé à 100%. En utilisant les options "PAN, tilt," vous pouvez projeter le faisceau sur une surface plane et claire (mur) et régler la lampe facilement.



Code

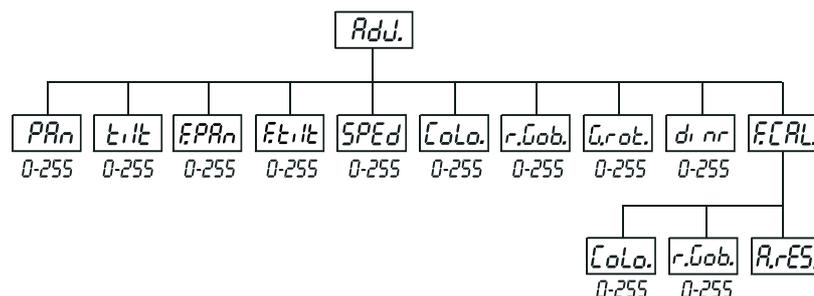
Code projecteur

C'est un code d'identification (1-9999) de chaque projecteur, utilisé en mode Maître/Esclave.

Adj.

Ajustement des positions par défaut des roues Couleurs/Gobos

Par cette fonction vous pouvez ajuster et calibrer la position initiale des roues couleurs et gobos. Pressez sur [▲] et [▼] pour faire défiler le menu - l'afficheur propose successivement les choix suivants: "PAN, tilt, FPAN, FTilt, SPED, Colo, rGob, Grot, dimr, F.CAL." grace auxquels vous pouvez positionner les fonctions correspondantes à la valeur désirée (0-255) avant la fonction calibration. Lorsque ce réglage est fini, utilisez la fonction calibration "F.CAL." (Fixture calibration).



1. Calibration par le panneau de contrôle

Pressez [↵] et sur [▲] ou [▼] l'afficheur présentera les indications suivantes: "Colo, rGob," pour une précise calibration. Choisissez une des 2, pressez et sur [↵] et utilisez [Up] et [Down] pour régler correctement la position d'origine de 0 à 255. Ensuite pressez [↵] ou bien sur [↗] pour valider ou annuler. Ceci peut être répété pour chaque paramètre calibrable si nécessaire. Lorsque la calibration est terminée, il est indispensable d'utiliser "A.rES." pour sauver les valeurs dans la mémoire (EEPROM) et initialiser la machine de façon à activer les nouveaux réglages initiaux des roues de couleurs et gobos. Quand le reset est terminé, l'afficheur du projecteur propose à nouveau la fonction "F.CAL.". Pressez le bouton [↵] pour refaire le réglage ou [↗] pour revenir au menu "Adj." .

2. Calibration avec un contrôleur externe

Connectez la console DMX, pressez [↵] et avec [▲] ou [▼] vous faites défiler les menus : "Colo, rGob," - calibration des paramètres. Choisissez un des 2 et pressez [↵].

Maintenant vous pouvez calibrer la roue de couleurs ou de gobos. Le protocole DMX de calibration est décrit ci après.

Protocole DMX de calibration :

DMX chanel	Function		
1	Colour	S m o t h e p	Calibration 0-255
2	Static gobo		Calibration 0-255
3	No function		
4	No function		
5	No function		
6	Colours		Standard protocol
7	Static gobos		Standard protocol
8	Dimmer		Standard protocol

Après avoir effectué les réglages requis pressez [↵] ou bien sur [↗] pour confirmer ou annuler (sans initialiser le projecteur par la fonction "A.rES.") et utilisez la fonction "A.rES." pour sauver les nouvelles valeurs dans la mémoire (EEPROM) et déclencher l'initialisation du projecteur pour prendre en compte les nouveaux paramètres des roues couleurs et gobos.

10. Messages d'erreurs et d'informations

M.b.Er.

Ce message indique que la carte principale ne communique pas avec le panneau de contrôle.

Co.Er.

(Erreur roue couleurs) Ce message apparait après le reset du projecteur si le capteur magnétique de position ne fonctionne pas (sensor défectueux ou aimant absent) ou si le moteur ne tourne pas normalement (problème moteur ou driver moteur). La roue de couleurs n'a pas la bonne position après le reset.

r.GEr.

(Erreur roue gobos) Ce message apparait après le reset du projecteur si le capteur magnétique de position ne fonctionne pas (sensor défectueux ou aimant absent) ou si le moteur ne tourne pas normalement (problème moteur ou driver moteur). La roue de couleurs n'a pas la bonne position après le reset.

Po.Er.

Ce message apparait lorsque l'alimentation secteur a été interrompue un très court moment.

PA.Er.

(Erreur Pan) Ce message apparait après le reset lorsque le capteur magnétique de position ne fonctionne pas (sensor défectueux ou aimant absent) ou si le moteur ne tourne pas normalement (problème moteur ou driver).

Le Pan n'est pas positionné correctement après le reset.

ti.Er.

(Erreur Tilt) Ce message apparait après le reset lorsque le capteur magnétique de position ne fonctionne pas (sensor défectueux ou aimant absent) ou si le moteur ne tourne pas normalement (problème moteur ou driver). Le Tilt n'est pas positionné correctement après le reset.

MA.Er.

(Error Maître) Ce message vous prévient que le projecteur est déclaré en maître et qu'un signal DMX est présent sur l'entrée . Déconnectez le signal DMX et recommencez l'adressage en maître.

11.Spécifications techniques

Alimentation:

Modèle EUROPE:	208/230/240V AC, 50/60Hz ~
Fusible:	T 2.5A @ 230V
Modèle US:	100/115/208/230/240V AC, 50/60Hz ~
Fusible:	T 5,0A @ 115V
Consommation:	300 VA

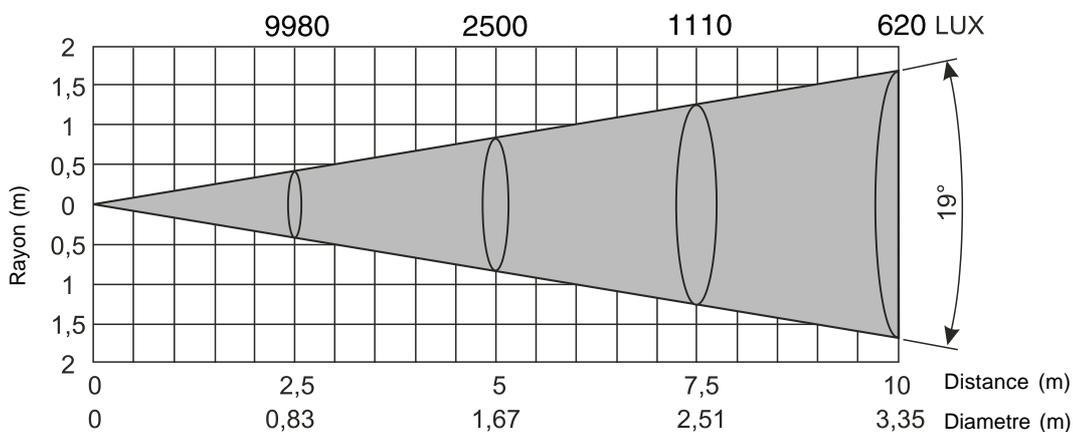
Lampe:

CDM-SA/T 150/942 , culot G12

System Optique:

- Systeme parabolique haut rendement à objectif 3 lentilles.
- Lentilles traitées anti-reflet
- Angle du faisceau 19°.

Ouverture du faisceau:



Couleurs:

- 11 filtres dichroïques plus le blanc
- Rotation de la roue de couleur à vitesse variable

Gobos rotatifs:

- 3 gobos métal, 3 gobos verre et 1 gobo dichroïque rotatifs dans les 2 sens et à vitesse variable
- Rotation de la roue de gobos
- Gobos métal: diamètre ext 27 mm, diamètre image 22,5 mm.
- Gobos verre et dichroïques: diamètre ext 26,8mm, diamètre image 22,5mm.

Focus:

- Objectif large 19° à réglage de netteté manuel.

Strobe:

- Effet strobé à vitesse variable (1 - 10 flashes par seconde)

Shutter/Dimmer:

- Gradation de 0 - 100 %

Moteurs:

- 5 moteurs pas à pas contrôlés par microprocesseur

Ventilateurs:

- Deux ventilateurs axiaux - un dans la tête et un dans la base.

Electronique:

- Microphone incorporé
- Entrée digitale protocole série DMX 512
- 4 modes DMX (protocoles 8 ou 16 bit):

Canal	Mode 1	Mode 2	Mode 3	Mode 4
1	Pan	Pan	Pan	Pan
2	Tilt	Pan fin	Tilt	Tilt
3	Pan fin	Tilt	Vitesse	Couleurs
4	Tilt fin	Tilt fin	Couleurs	Gobos
5	Vitesse	Vitesse	Gobos	Gobo rotation
6	Couleurs	Couleurs	Gobo rotation	Dimmer
7	Gobos	Gobos	Dimmer	
8	Gobo rotation	Gobo rotation		
9	Dimmer	Dimmer		

Pan/Tilt:

- Course du Pan 530°
- Course du tilt 280°
- Correction d'erreur Pan/Tilt automatique
- Vitesse maximum Pan 530° en 3.0 s
- Vitesse maximum Tilt 280° en 1.9 s

Accrochage:

- Directement au sol
- Montage horizontal ou vertical avec 2 crochets
- 2 orientations de montage sur structure
- Point d'accroche pour élingue de sécurité

Températures:

- Température ambiante maximum t_a : 40° C
- Température max projecteur t_B : 80° C

Distance minimum:

- Distance minimum de surfaces inflammables: 0,4m
- Minimum de distance de l'objet éclairé: 0,8m

Dimensions:

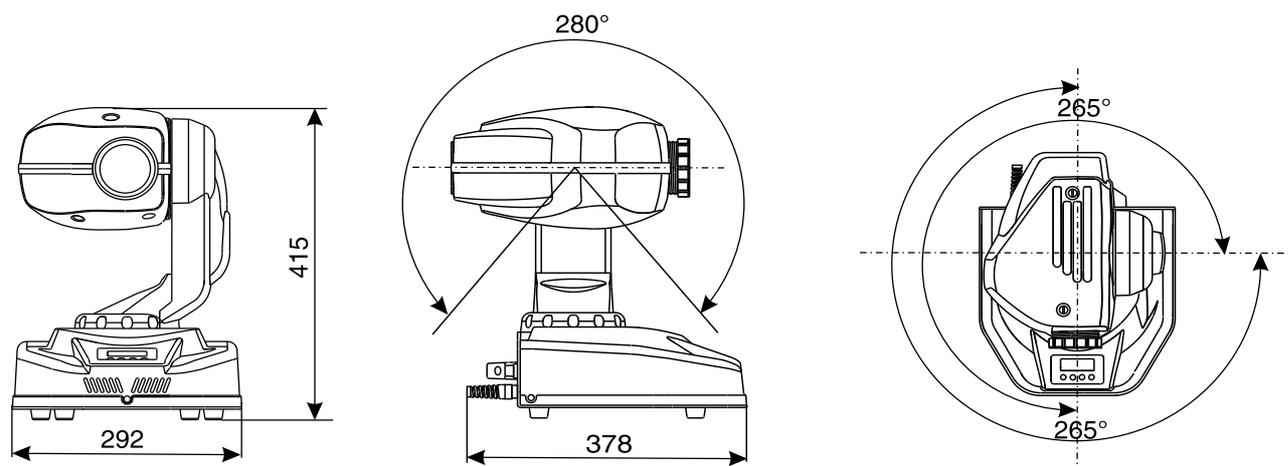
- Largeur: 292 mm
- Profondeur de la base :378 mm
- Hauteur (tête horizontale):415 mm

Poids (net):

12,5 kg

Poids emballé:

18,5 kg



12. Maintenance et nettoyage

L'opérateur doit s'assurer que tous les points de sécurité et techniques concernant la machine et l'installation ont été contrôlés par un expert suivant les directives du pays.

L'opérateur doit s'assurer également que tous les points suivants sont régulièrement vérifiés par un technicien et au minimum une fois par an.

Points à vérifier:

- 1) Toutes les vis de maintien de la machine sur son support doivent être correctement serrées et ne présenter aucune trace de corrosion.
- 2) Aucune déformation du corps de la machine, des fixations ou bien des éléments de l'installation (structure) ne doit être constatée.
- 3) Toutes les pièces mécaniques du projecteur ne doivent pas présenter de trace d'usure et les pièces en mouvement doivent tourner librement sans point dur.
- 4) Les câbles d'alimentation ne doivent pas présenter de blessure de l'isolant ou de trace de chauffe pouvant nuire à la sécurité de l'installation.

DANGER !
Déconnectez l'alimentation secteur avant toute
opération de maintenance!

Il est absolument essentiel que le projecteur soit nettoyé régulièrement pour enlever les traces de liquide à fumée ou poussière ayant pénétrés à l'intérieur. Autrement, l'énergie lumineuse s'en trouvera fortement réduite. Un nettoyage régulier et fréquent permet de conserver au projecteur un maximum d'efficacité.

Utilisez un chiffon non pelucheux et humide. Jamais d'alcool ou de solvant!

La lentille de sortie doit être nettoyée toutes les semaines car sa position la rend très vulnérable aux salissures. Les ventilateurs doivent être nettoyés tous les mois.

Les gobos peuvent être nettoyés avec une brosse douce. L'intérieur de l'appareil pourra être nettoyé avec un aspirateur ou à l'air comprimé au minimum une fois l'an.

Les filtres dichroïques, la roue de gobos et les lentilles intérieures seront nettoyés tous les mois. Pour un bon fonctionnement de la roue de gobos il est recommandé de la lubrifier tous les 6 mois. La quantité

d'huile ne doit pas être excessive pour ne pas couler sur les gobos.

Il n'y a pas de pièces remplaçables à l'intérieur de l'appareil hormis la lampe, le fusible et le gobos. Toute opération de réparation doit être réalisée par un personnel qualifié. Se reporter aux instructions pour monter ou remplacer la lampe.

Remplacer un fusible

Lorsque la lampe présente un défaut, il est possible que le fusible saute. Ne le remplacer que par un fusible du même type et calibre.

Avant de remplacer le fusible, débranchez l'alimentation.

Procédure:

- 1:** Dévissez le bouchon du porte fusible situé sur le panneau arrière de la base avec un outil approprié (sens anti-horaire).
- 2:** Enlevez le fusible de son logement.
- 3:** Installez le nouveau fusible.
- 4:** Remplacez le bouchon du porte fusible sans serrer exagérément.

En cas de remplacement de pièces, n'utilisez que des pièces d'origine.

13. Appendice

Nous espérons que vous apprécierez les qualités de votre SERVOSPOT 150. Nous vous assurons que cet appareil vous donnera beaucoup de satisfactions si vous suivez les instructions de ce mode d'emploi.

N'hésitez pas à consulter votre revendeur pour toute question supplémentaire.

Attention: Les informations de ce mode d'emploi peuvent être modifiées sans préavis .