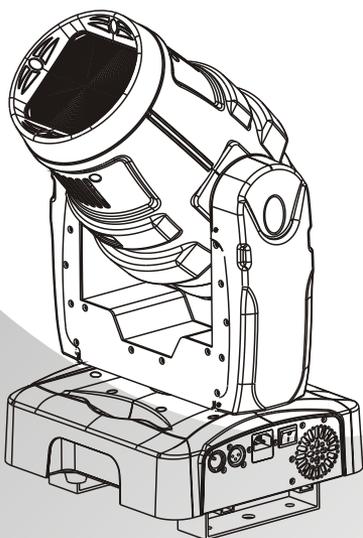


***SERVOSPOT* 300**



MANUEL DE L'UTILISATEUR

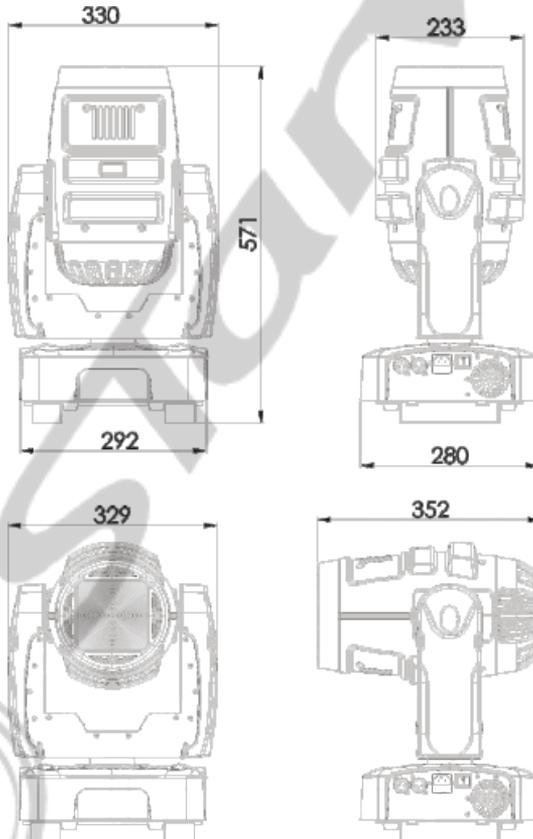
 ***Starway***

1 PRODUIT

1.1 INTRODUCTION

Ce produit a été dédié à une utilisation en intérieur exclusivement. Particulièrement adapté pour les scènes, bars ou discothèques. Contrôlables en DMX ces projecteurs pourront être contrôlés par n'importe quelle console DMX. Ce projecteur est totalement autonome par un programme utilisateur paramétrable ou l'un des deux programmes automatiques fournis (tous deux accessibles via une console DMX).

1.2 DESCRIPTION



1.3 SPECIFICATIONS DU PRODUIT

Données Electriques

- Voltage : AC100~240V - 50/60Hz
- Consommation : 150W

LED

- LED : 1 (60W Blanche)
- Refroidissement : Air pulsé

Système Optique

- Dimmer :0~100%
- Strobe :0~20Hz
- Prisme rotatif 3 facettes

Contrôle

- Modes de Contrôle: DMX512 / Maître – Esclave / Auto / Programme utilisateur / Audio
- Programme utilisateur de 255 pas (max.)
- Afficheur LCD
- CanauxDMX512 :8 Canaux / 11 Canaux

Pan/Tilt

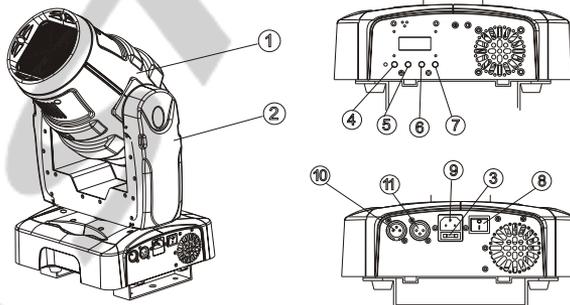
- Pan 540° - Tilt 270°
- Vitesse Pan / Tilt
- Limitation de la course Pan et Tilt paramétrable
- Inversion du Pan et Tilt

Gobos Rotatifs

- 7 Gobo (interchangeable)
- Rotation continue de la roue
- Effet Gobo shake
- Rotation Bidirectionnelle

Couleur

- 8 filtres dichroïques + Blanc
- Rotation continue de la roue
- Dimensions : 347x321x545mm
- Poids :13kg



No	ITEM	No	ITEM	No	ITEM
1	Head	5	Enter	9	Power input
2	Side arm	6	Down	10	DMX 3-PIN signal input
3	Fuse holder	7	Up	11	DMX 3-PIN signal output
4	Menu	8	Switch		

1.4 NOTE DE SECURITE

IMPORTANT

- Cet appareil est un projecteur asservi pour la création d'effets décoratifs. Ce produit est destiné à une utilisation en intérieur.
- Si l'appareil est exposé à de très grandes différences de température (ex : après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil quelque temps à la température ambiante avant de le brancher.
- Ne pas secouer l'appareil, évitez les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.
- Pendant l'installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont pas exposés à une grande source de chaleur, d'humidité ou de poussière.
- Ne jamais soulever le projecteur en le prenant par la tête, vous risquez d'endommager le mécanisme.
- Toujours prendre l'appareil par ses poignées de transport.
- La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer ne doit pas être inférieure à 1 m.
- Assurez vous que la zone derrière le site d'installation est coupée au public pendant l'accrochage, le décrochage ou lors de l'intervention sur les machines.
- Toujours raccorder l'appareil à la structure avec une élingue de sécurité.
- Utiliser l'appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

ATTENTION

La lentille de sortie doit être remplacée lorsqu'elle est endommagée, ceci est impératif (ex du a des fêlures ou a des entailles profondes)

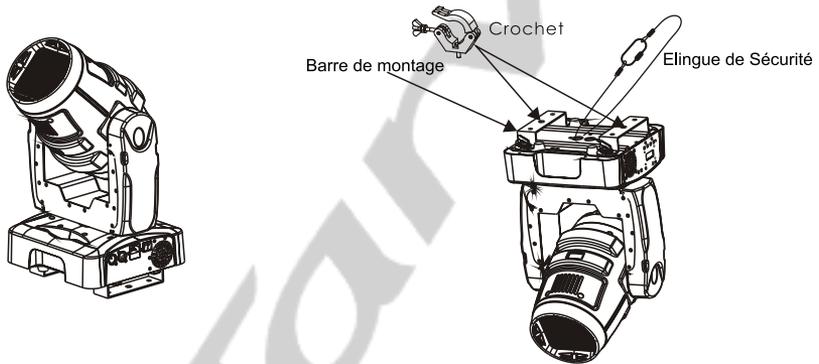
- Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces recommandations.
- Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des erreurs sont commises par des personnes non professionnelles.
- Veuillez utiliser l'emballage d'origine du produit si l'appareil doit être transporté.
- Toutes modifications sont interdites pour d'évidentes raisons de sécurité.
- Si l'appareil est utilisé dans des conditions différentes de l'une décrite dans ce manuel, le produit peut souffrir des dommages et la garantie deviendrait nulle, plus graves, certaines opérations peuvent être très dangereuses comme un court-circuit, des brûlures, un choc électrique, des brûlures dues aux rayons ultraviolet, etc.

2 INSTALLATION

2.1 MONTAGE

- Le projecteur peut être monté dans n'importe quelle position et à n'importe quel angle. Lorsqu'il est posé, la surface le recevant doit pouvoir supporter au moins 10 fois le poids du projecteur et doit être suffisamment stable pour ne pas causer de dommages, au projecteur, aux personnes ou objets environnants, du aux mouvements du projecteur.

- Lorsque le projecteur est accroché à l'aide de crochets de pont, les barres de montage fournies se fixe à l'aide de fixations « Quick-release » afin de permettre un montage / démontage rapide.



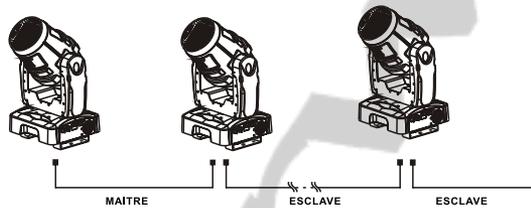
- NOTE DE SECURITE -

Veillez à toujours utiliser une élingue de sécurité lorsque vous installez le projecteur

2.2 UTILISATION MAITRE / ESCLAVE

Lorsque les projecteurs sont connectés en série à l'aide du câble de signal DMX512 connecter les projecteurs comme le montre le schéma ci-dessous

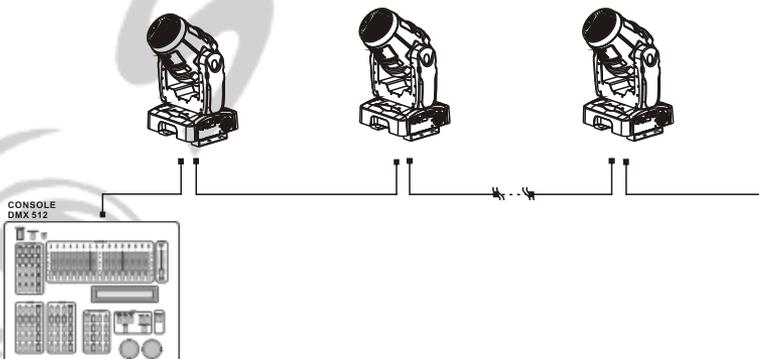
- Raccorder le coté mâle du câble DMX à la sortie DMX de la première machine (Maitre).
- Connectez l'extrémité du câble venant de l'appareil maître au connecteur d'entrée DMX du second projecteur.
- répétez l'opération sur l'ensemble de la chaîne.
- Mettre le premier projecteur de la série dans l'un des modes STAND ALONE comme décrit dans section 3.3 du manuel
- Toutes les autres projecteurs de la série doivent être paramétrés en mode "Slave" comme décrits dans la section 3.3 du manuel



2.3 UTILISATION EN DMX 512

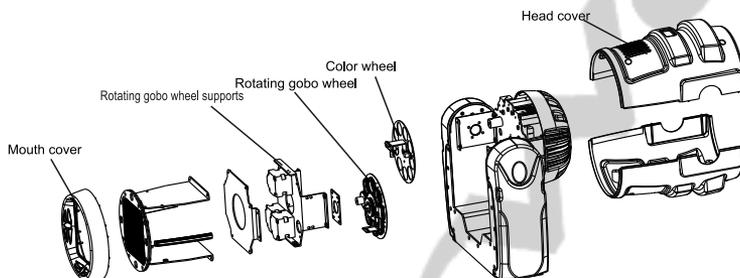
Lorsque les projecteurs sont connectés en série à l'aide du câble de signal DMX512 à une console DMX, connecter les projecteurs comme le montre le schéma ci-dessous.

- Raccorder le coté mâle du câble DMX à la sortie DMX de la console DMX512.
- Connectez l'extrémité du câble venant de la console au connecteur d'entrée DMX du projecteur. Puis connectez la sortie DMX du projecteur à l'entrée du projecteur suivant.
- répétez l'opération sur l'ensemble de la chaîne.
- Affectez les adresses DMX à chaque projecteur comme décrits en section 3.2 du manuel.



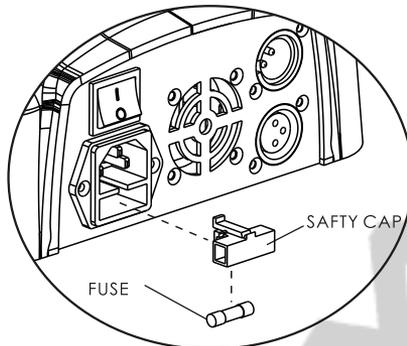
2.4 CHANGEMENT D'UN GOBO

- i Retirer le capot de tête.
- i Retirer le support de prisme
- i Retirer le support de gobo rotatifs
- i Remplacer le gobo.
- i Remonter tous les éléments à leur emplacement d'origine.



2.6 REPLACEMENT DU FUSIBLE

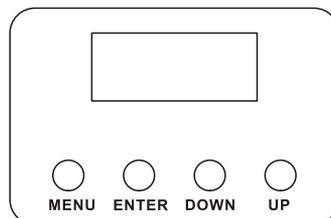
- Retirer le support du fusible de son logement à l'aide d'un tournevis.
- Retirer le fusible.
- Installer le nouveau fusible.
- Réinsérer le support dans son logement .



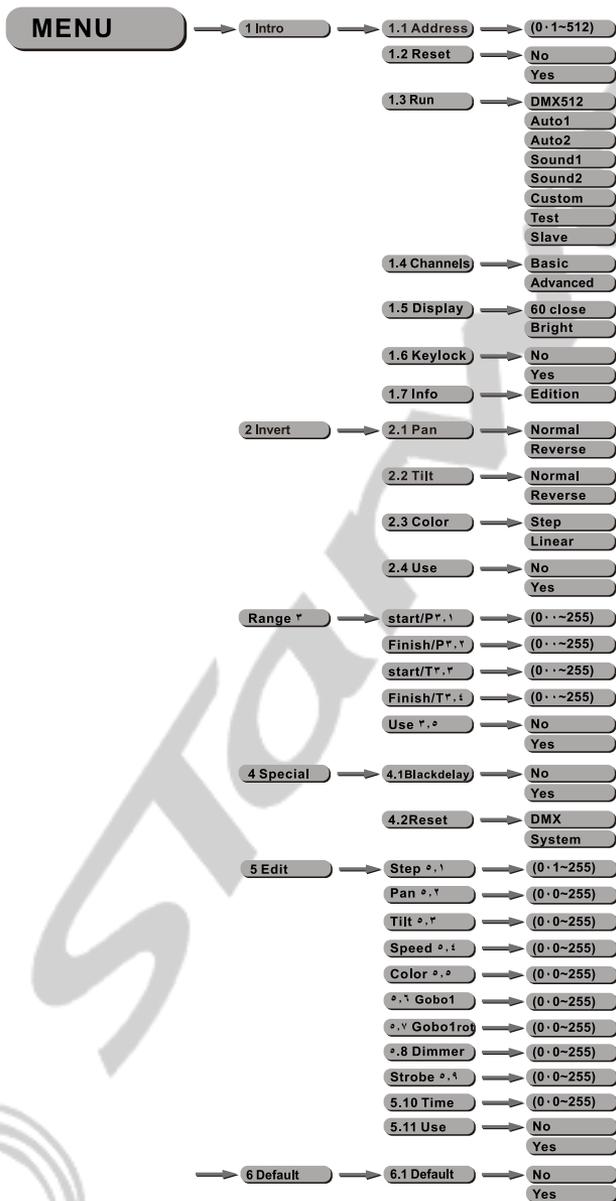
3 PANNEAU DE CONTROLE

3.1 BASIC

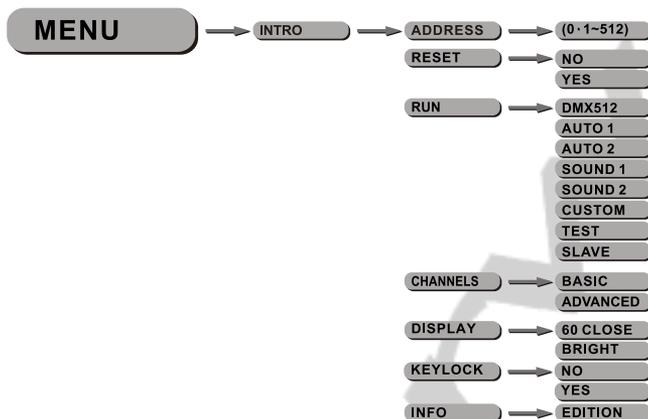
- [MENU]** Pour faire défiler le menu principal ou sortir du sous-menu actif.
- [ENTER]** Pour entrer dans le menu ou confirmer la fonction ou la valeur active
- [DOWN]** Pour défiler vers le bas dans le menu ou diminuer la valeur de la fonction active.
- [UP]** Pour défiler vers le haut dans le menu ou augmenter la valeur de la fonction active.



3.2 MENU



3.3 MENU INTRO



[Address] pour changer l'adresse DMX

- Entrer dans le sous menu **[Address]** pour changer la valeur entre 001 et 512 à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et en validant avec le bouton **[ENTER]**.

[Reset]

- Entrer dans le sous menu **[Reset]** puis sélectionner **[YES]** à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et en validant avec le bouton **[ENTER]**.

[RUN] pour changer le mode opératoire

- Entrer dans le sous menu **[Run]** sélectionner le mode opératoire à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** entre **[DMX512]**, **[Auto1]**, **[Auto2]**, **[Sound1]**, **[Sound2]**, **[Custom]**, **[Test]** et **[Slave]** en validant avec le bouton **[ENTER]**.

[Channels] pour activer le mode Basic (8 Bits) ou Advanced (16 Bits)

- Entrer dans le sous menu **[Channels]** sélectionner le mode **[Basic]** ou **[Advanced]** à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et en validant avec le bouton **[ENTER]**.

[Display] Afficheur

- Entrer dans le sous menu **[Display]** sélectionner le comportement de l'afficheur entre **[Bright]** (toujours ON) et **[60 Close]** (éteint après 60 sec.) à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et en validant avec le bouton **[ENTER]**.

[Keylock] Verrouillage

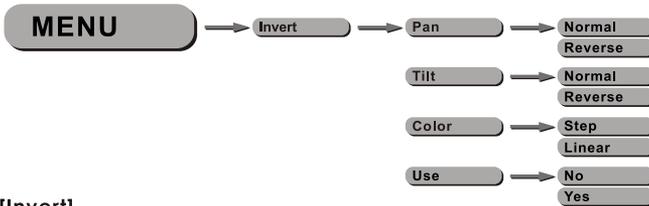
- Entrer dans le sous menu **[Keylock]** pour verrouiller l'accès au menu (ON) à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et en validant avec le bouton **[ENTER]**. Après 30 secondes (ou un rallumage) la machine demande un mot de passe pour entrer dans le menu.

Note: le mot de passe par défaut est : **[UP]+[DOWN]+[UP]+[DOWN]**, puis valider avec le bouton **[ENTER]**.

[INFO]

- Entrer dans le sous menu **[INFO]** pour afficher la version du soft.

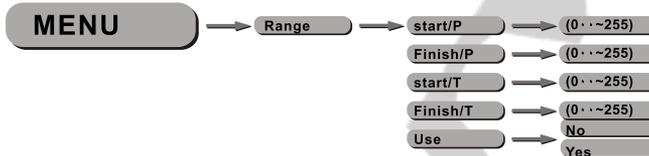
3.4 MENU Invert



[Invert]

- Sélectionner le sous menu **[Pan]** / **[Tilt]** pour inverser **[Reverse]** ou non **[Normal]** le sens de rotation.
- Sélectionner le sous menu **[Color]** pour sélectionner le mode de changement de couleurs soit **[Step]** pour un arrêt sur chaque couleur ou sur **[Linear]** pour utiliser des demi couleurs.
- Sélectionner le sous menu **[Use]** et valider sur **[Yes]** pour utiliser les nouveaux paramètres.

3.5 MENU Range - Limitation de la course Pan & Tilt



[P/start] (Pan départ)

- Valider la valeur de départ du PAN entre **000** et **255** à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et validant avec **[Enter]**.

[P/finish] (Pan fin)

- Valider la valeur de fin du PAN entre **000** et **255** à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et validant avec **[Enter]**.

[T/start] (Tilt départ)

- Valider la valeur de départ du TILT entre **000** et **255** à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et validant avec **[Enter]**.

[T/finish] (Tilt fin)

- Valider la valeur de fin du TILT entre **000** et **255** à l'aide des boutons **[UP]** et **[DOWN]** et validant avec **[Enter]**.

[Use]

- Entrer dans le sous menu **[Use]** et sélectionner **[Yes]** pour valider la limitation des courses X/Y.

3.6 MENU Special



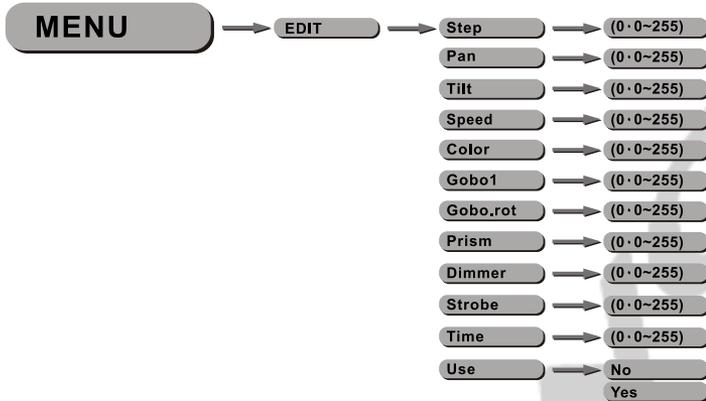
[Black]

- Entrer dans le sous-menu **[Black]** et choisir **[Yes]** pour autoriser l'activation des mouvements au noir via le DMX.

[Reset]

- Entrer dans le sous-menu **[Reset]** et choisir **[DMX]** pour activer le contrôle du Reset via DMX ou **[System]** pour désactiver le contrôle du Reset via DMX.

3.7 EDITION DES SEQUENCES UTILISATEUR



[Edit]

- Entrer dans le menu **[EDIT]** pour éditer les séquences utilisateur en ajustant les valeurs **[Step]** (*pas*), **[PAN]**, **[TILT]**, **[Speed]** (*vitesse*), **[Color]** (*couleur*), **[Gobo 1]**, **[Gobo Rot]** (*rotation*), **[Prism]**, **[Dimmer]**, **[Strobe]** et **[Time]** à l'aide des boutons **[UP]** et **[Down]**, et en validant la valeur avec le bouton **[ENTER]**.
- Entrer dans le paramètre **[Use]** et sélectionner **[Yes]** pour activer ou non les pas que vous avez programmé.

Note : Si vous désirez boucler une séquence de plusieurs pas, vous devez valider le dernier pas avec une valeur **[Time]** à **0**.

Par exemple si vous utilisez 3 pas, les valeurs **[Time]** devrait être comme ci-dessous :

Pas 1 **[Time]** = 4 **[Use]** = Yes
Pas 2 **[Time]** = 5 **[Use]** = Yes
Pas 3 **[Time]** = 0 **[Use]** = Yes

3.8 MENU DEFAULT



[Default]

- Cette fonction vous permet de recharger toutes les valeurs «usine» du projecteur.

4 UTILISATION AVEC UN CONTROLEUR DMX

4.1 ADRESSAGE

- Connectez toutes les machines en utilisant du câble DMX.
- Adressez les machines dans le menu [DMX].
- Il est possible d'utiliser la même adresse DMX sur plusieurs machines, (dans ce cas celles-ci répondront de la même manière), ou d'utiliser des adresses DMX indépendantes.

4.2 CHARTE DMX

- Note : Le ServoSpot 300 peut être utilisé selon deux chartes DMX distinctes : [ADVANCED] (16 bits) ou [BASIC] (8bits).

ADVANCED (AVANCE)

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
1	0 ↔ 255	PAN 0~540j
2	0 ↔ 255	PAN FINE Fine control of pan movement
3	0 ↔ 255	TILT 0~270j
4	0 ↔ 255	TILT FINE Fine control of tilt movement
5	0 ↔ 255	PAN/TILT SPEED From fast to slow
6	0 ↔ 15	COLOR WHEEL NO
	16 ↔ 30	Red
	31 ↔ 45	Yellow
	46 ↔ 60	Magenta
	61 ↔ 75	Green
	76 ↔ 90	Orange
	91 ↔ 105	Blue
	106 ↔ 120	Light Green
121 ↔ 255	Light Blue	
136 ↔ 255	Rainbow or linear effect	
7	0 ↔ 10	FIXED GOBO WHEEL NO GOBO
	11 ↔ 20	GOBO 1
	21 ↔ 30	GOBO †
	31 ↔ 40	GOBO ‡
	41 ↔ 50	GOBO §
	51 ↔ 60	GOBO °
	61 ↔ 70	GOBO ˆ
	71 ↔ 80	GOBO 7
	81 ↔ 95	Shaking gobo 7
	96 ↔ 110	Shaking gobo 6
	111 ↔ 125	Shaking gobo 5
	126 ↔ 140	Shaking gobo 4
	141 ↔ 155	Shaking gobo 3
	156 ↔ 170	Shaking gobo 2
	171 ↔ 185	Shaking gobo 1
	186 ↔ 255	Flow effect

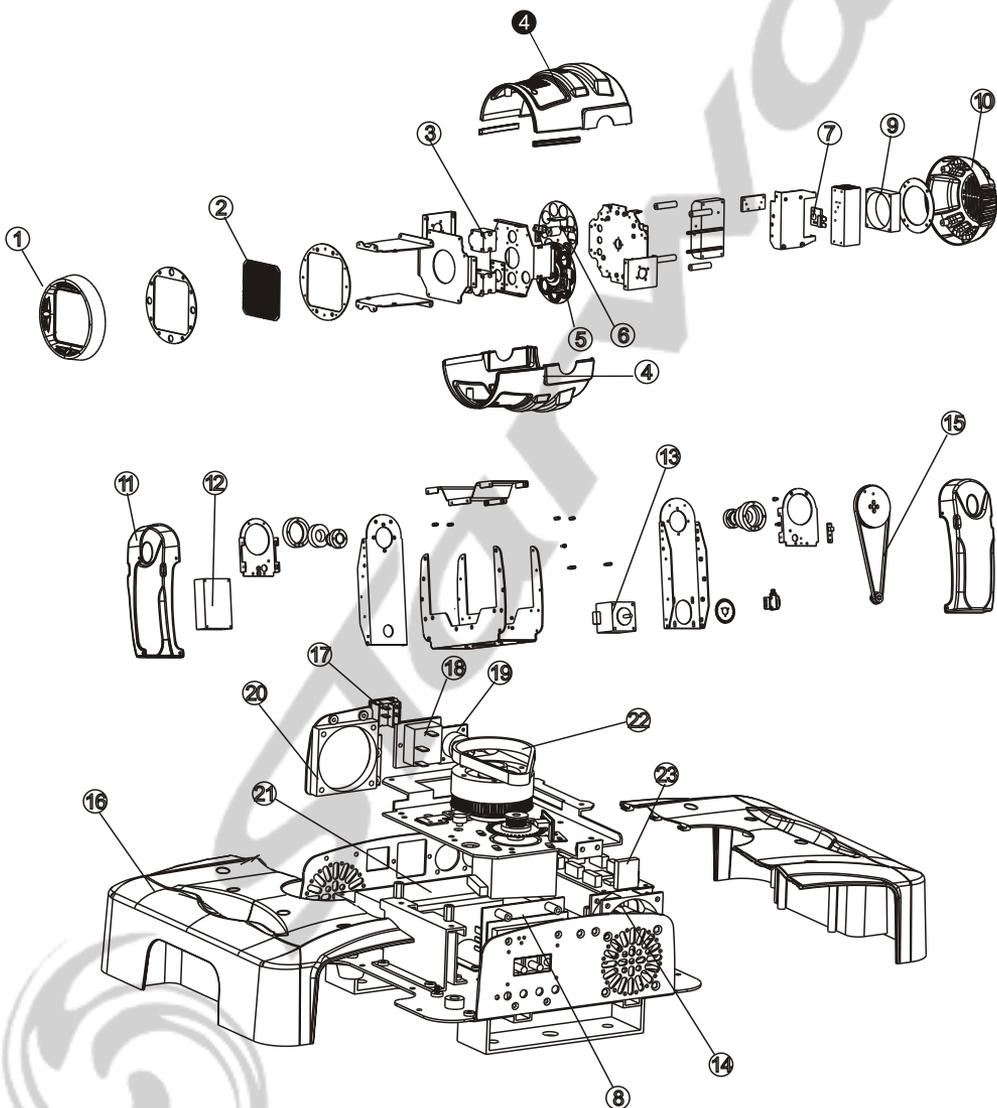
CHANNEL	VALUE	FUNCTION
8	0 ↔ 60	GOBO WHEEL 1 ROTATION 360° indexing
	61 ↔ 150	Clockwise rotate from slow to fast
	151 ↔ 165	No function
	166 ↔ 255	Anti-clockwise rotate from slow to fast
9	0 ↔ 255	DIMMER Dark  Bright
10	0 ↔ 31	STROBE Close
	32 ↔ 63	Open
	64 ↔ 95	Strobe: Slow > Fast
	96 ↔ 127	Open
	128 ↔ 159	Rulse strobe effect: Slow > Fast
	160 ↔ 191	Open
	192 ↔ 223	Random strobe effect: Slow > Fast
	224 ↔ 255	Open
11	0 ↔ 19	CONTROL No function
	20 ↔ 39	Pan/tilt black activated (activated after 3 secs)
	40 ↔ 59	Pan/tilt black deactivated (activated after 3 secs)
	60 ↔ 139	No function
	140 ↔ 149	Auto1
	150 ↔ 159	Auto2
	160 ↔ 169	Test
	170 ↔ 179	Custom
	180 ↔ 189	Sound 1
	190 ↔ 199	Sound 2
	200 ↔ 219	Reset
	220 ↔ 255	No function

BASIC

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
1	0 ↔ 255	PAN 0~540j
2	0 ↔ 255	TILT 0~270j
3	0 ↔ 15 16 ↔ 30 31 ↔ 45 46 ↔ 60 61 ↔ 75 76 ↔ 90 91 ↔ 105 106 ↔ 120 121 ↔ 235 136 ↔ 255	COLOR WHEEL NO Red Yellow Magenta Green Orange Blue Light Green Light Blue Rainbow or linear effect
4	0 ↔ 10 11 ↔ 20 21 ↔ 30 31 ↔ 40 41 ↔ 50 51 ↔ 60 61 ↔ 70 71 ↔ 80 81 ↔ 95 96 ↔ 110 111 ↔ 125 126 ↔ 140 141 ↔ 155 156 ↔ 170 171 ↔ 185 186 ↔ 255	FIXED GOBO WHEEL NO GOBO GOBO 1 GOBO 2 GOBO 3 GOBO 4 GOBO 5 GOBO 6 GOBO 7 Shaking gobo 7 Shaking gobo 6 Shaking gobo 5 Shaking gobo 4 Shaking gobo 3 Shaking gobo 2 Shaking gobo 1 Flow effect
5	0 ↔ 60 61 ↔ 150 151 ↔ 165 166 ↔ 255	GOBO WHEEL 1 ROTATION 360° indexing Clockwise rotate from slow to fast No function Anti-clockwise rotate from slow to fast
6	0 ↔ 255	DIMMER Dark  Bright
7	0 ↔ 31 32 ↔ 63 64 ↔ 95 96 ↔ 127 128 ↔ 159 160 ↔ 191 192 ↔ 223 224 ↔ 255	STROBE Close Open Strobe: Slow > Fast Open Rulse strobe effect: Slow > Fast Open Random strobe effect: Slow > Fast Open
8	0 ↔ 19 20 ↔ 39 40 ↔ 59 60 ↔ 139 140 ↔ 149 150 ↔ 159 160 ↔ 169 170 ↔ 179 180 ↔ 189 190 ↔ 199 200 ↔ 219 220 ↔ 255	CONTROL No function Pan/tilt black activated (activated after 3 secs) Pan/tilt black deactivated (activated after 3 secs) No function Auto1 Auto2 Test Custom Sound 1 Sound 2 Reset No function

5 APPENDICE

5.1 VUE ECLATEE



No	ITEM
1	Head cover
2	Lenses
3	Motor
4	Head cover
5	Rotation gobo wheel
6	Color wheel
7	LED
8	Display PCB
9	Fan
10	Back cover
11	Arm
12	Motor driver board
13	Motor
14	Fan
15	Tilt belt
16	Lens cover
17	Power socket
18	Power input
19	XRL Plug(male/female)
20	Fan
21	Power switch
22	Pan belt
23	Master PCB