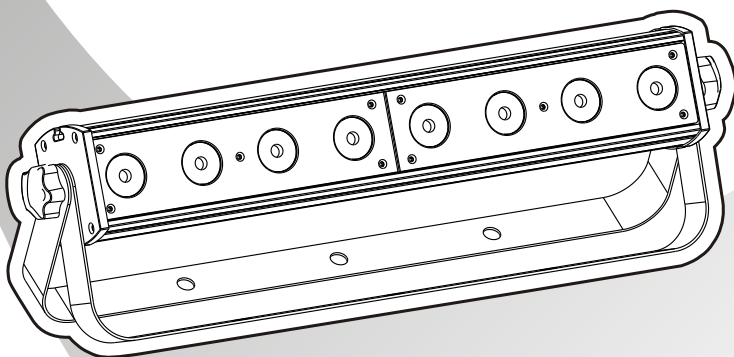




# PIXKOLOR



**MANUEL UTILISATEUR**

[www.star-way.com](http://www.star-way.com)

# 1 PRODUIT

## 1.1 INTRODUCTION

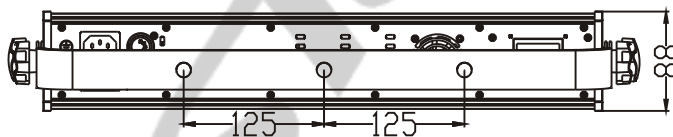
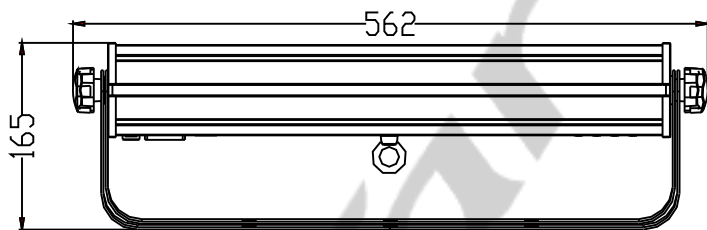
Ce produit est conçu pour un usage intérieur. Utilisable pour des effets d'éclairage dans l'architecture, la scène, le théâtre, ... Equipé d'une entrée directe DMX 512, Ce produit peut être utilisé avec n'importe quelle console. Ce produit peut également être utilisé seul grâce à son mode automatique.

## 1.2 CARACTERISTIQUES DU PRODUIT

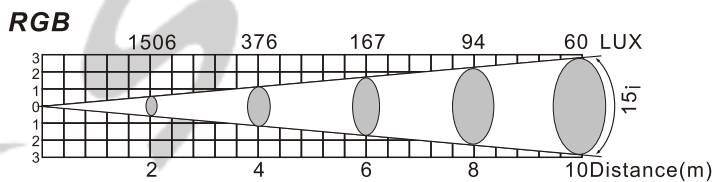
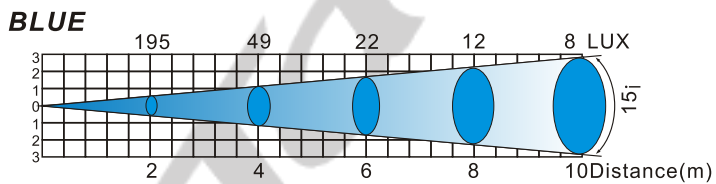
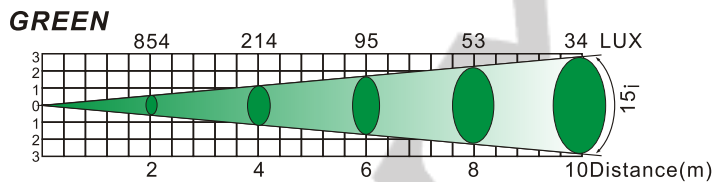
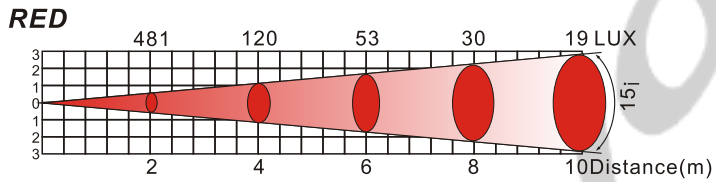
- \* Contrôle indépendant de chaque bloc Leds
- \* Dimmer RGB 0-100%
- \* Strobe
- \* Programmes automatiques
- \* Upload des programmes utilisateurs vers les projecteurs esclaves
- \* Afficheur LED
- \* Verrouillage de l'afficheur
- \* DMX 512
- \* Adresse ID indépendantes
- \* Plusieurs corrections de températures
- \* Protection contre la surchauffe

### 1.3 SPECIFICATIONS TECHNIQUES

<b>Voltage</b>	100~250V...50/60Hz
<b>Consommation</b>	40W
<b>Nombre de LEDs</b>	8 X 3W Tri-RGB
<b>Temp. de fonctionnement</b>	-20°~ 40°
<b>Refroidissement</b>	Convection naturelle
<b>Dimensions</b>	562 x 88 x 165mm
<b>Poids</b>	3,1Kg



## 1.4 DONNEES PHOTOMETRIQUES



## 1.5 MISE EN GARDE DE SECURITE

### POUR VOTRE PROPRE SECURITE, VEILLEZ A LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL

Toute personne impliquée dans l'installation, l'utilisation et la maintenance de cet appareil doit être qualifiée et suivre les instructions du présent manuel

#### SOYEZ PRUDENTS. RISQUES DE CHOCS ELECTRIQUES !

Avant la mise en service, soyez sur que le produit n'a subi aucun dommage pendant le transport.

Dans le cas contraire, contactez votre revendeur.

Afin de maintenir l'appareil dans de parfaites conditions d'utilisations, l'utilisateur doit absolument suivre les instructions de sécurité et d'utilisation décrites dans ce présent manuel.

Notez que les dommages dus à la modification de l'appareil ne sont pas couverts par la garantie.

Cet appareil ne contient aucune partie remplaçable par l'utilisateur, contactez votre revendeur.

#### IMPORTANT :

*Le fabricant n'acceptera pas la responsabilité des dommages résultant de la non-observance de ce manuel ou de la modification de cet appareil.*

- Ne jamais laisser le câble d'alimentation avec les autres câbles. Manipulez le câble d'alimentation avec les précautions d'usage.
- Ne jamais enlever les stickers informatifs du produit.
- Ne jamais laisser traîner les câbles.
- Ne pas insérer d'objets dans les aérations.
- Ne pas ouvrir ou modifier l'appareil.
- Ne pas connecter cet appareil à un bloc de puissance.
- Ne pas secouer l'appareil, ne pas forcer sur le châssis de l'appareil lors de l'installation.
- Ne pas allumer et éteindre l'appareil constamment, il en résulterait une usure précoce de l'appareil.
- Mettez cet appareil sous tension uniquement après avoir vérifié que le boîtier est correctement fermé et que toutes les vis sont fermement vissées.
- N'utilisez cet appareil qu'après vous être familiarisé avec ses fonctions.
- Evitez tout contact avec les flammes, éloignez l'appareil des surfaces inflammables.
- Fermer les capots lors de l'utilisation de l'appareil
- Laissez toujours un espace suffisant autour de l'appareil pour permettre la ventilation.
- Toujours déconnecter l'appareil du secteur si il n'est pas utilisé ou avant de le nettoyer. Toujours débrancher l'alimentation en tenant la prise secteur et non le câble.
- Vérifiez que le voltage de votre installation électrique correspond à celle requise par l'appareil.
- Vérifiez que le cordon d'alimentation n'est ni pincé ou endommagé. Vérifiez l'appareil ainsi que le cordon d'alimentation périodiquement.
- Si l'appareil est tombé ou a reçu un choc, déconnectez le immédiatement du secteur et contactez un technicien qualifié pour vérifier l'appareil.
- Si l'appareil a été soumis à d'importantes fluctuations de température, ne l'allumez pas immédiatement, la condensation pourrait endommager l'appareil. Laissez l'appareil reprendre la température ambiante avant de l'allumer.
- Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, éteignez-le immédiatement. Emballez-le, (de préférence dans son emballage d'origine), et retournez-le à votre revendeur pour réparation.
- Utilisable par un adulte exclusivement, cet appareil doit être installé hors de portée des enfants. Ne pas faire fonctionner l'appareil sans surveillance.
- Utilisez exclusivement des fusibles de valeur identiques pour le remplacement
- Les réparations, les connections électriques et le service doit être effectué par un technicien qualifié.

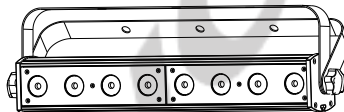
Si cet appareil est utilisé différemment que comme décrit dans ce manuel, le produit peut être endommagé et la garantie deviendrait nulle

## 2 INSTALLATION

### 2.1 MONTAGE

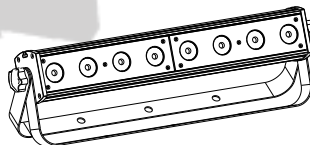
#### Montage en accroche

Le projecteur peut être accroché sur une structure à l'aide d'un crochet standard. Le projecteur doit également être sécurisé à l'aide d'une élingue de sécurité.



#### Montage au sol

Le projecteur peut être installé au sol à l'aide de sa double lyre.



### 2.2 CONNEXION ELECTRIQUE

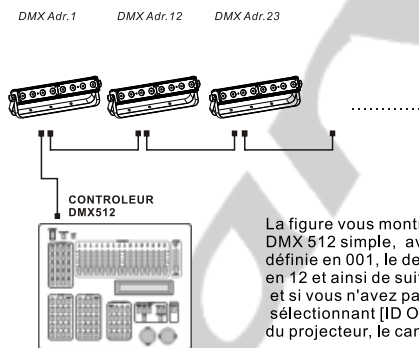
En 230V, vous pouvez connecter un maximum de 24 projecteurs en série grâce aux connecteurs alimentation In/Out.

## 2.3 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

### 2.3-1 **DMX512 SANS ADRESSAGE ID (Mode TOUR)**

- Connectez la chaîne DMX
- Chaque projecteur utilise 111 canaux DMX, les adresses doivent donc être incrémentées de 11 (ex : 1 – 12 – 23 – 34 - ...)
- Les adresses ID n'ont pas été définies donc lorsque vous utilisez votre contrôleur DMX le canal 10 doit être INACTIF (CH 10 =0)
- Il est aussi possible de désactiver les adresses ID en sélectionnant [ID OFF] dans le menu [Settings] du projecteur
- Chaque adresse DMX peut être utilisée autant de fois que nécessaire.
- Vous pouvez utiliser n'importe quelle adresse DMX comprise entre 001 et 501;

#### Exemple :

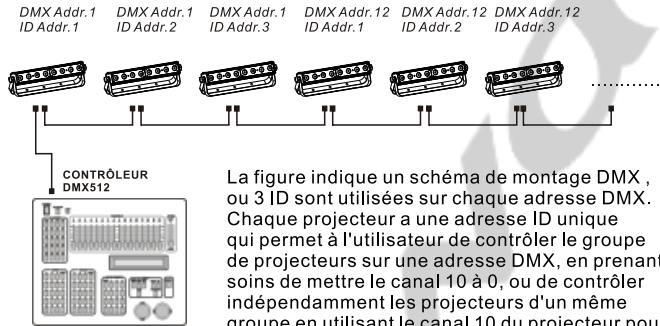


La figure vous montre un schéma de montage DMX 512 simple, avec une adresse de départ définie en 001, le deuxième projecteur adressé en 12 et ainsi de suite. (Notez que dans ce cas, et si vous n'avez pas désactivé le mode ID en sélectionnant [ID OFF] dans le menu [Settings] du projecteur, le canal 10 doit être INACTIF)

### 2.3-2 **DMX512 AVEC ADRESSAGE ID**

- Connectez la chaîne DMX
- Chaque projecteur utilise 111 canaux DMX, les adresses doivent donc être incrémentées de 11 (ex : 1 – 12 – 23 – 34 - ...)
- Chaque adresse DMX peut être utilisée autant de fois que nécessaire.
- Vous pouvez utiliser n'importe quelle adresse DMX comprise entre 001 et 501.
- Chaque adresse DMX permet la prise en charge de 66 adresses ID
- L'[ID] doit être définie dans chaque projecteur en utilisant des valeurs ascendantes (ex. : 1, 2, 3, ...)
- [ID ON] doit être défini dans le menu [Settings] de chaque projecteur
- Les adresses ID sont accessibles par le canal 10 sur votre contrôleur DMX.

**Exemple:**



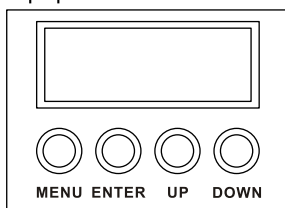
La figure indique un schéma de montage DMX , ou 3 ID sont utilisées sur chaque adresse DMX. Chaque projecteur a une adresse ID unique qui permet à l'utilisateur de contrôler le groupe de projecteurs sur une adresse DMX, en prenant soins de mettre le canal 10 à 0, ou de contrôler indépendamment les projecteurs d'un même groupe en utilisant le canal 10 du projecteur pour sélectionner l'adresse ID cible.



## 3 AFFICHEUR ET MENU

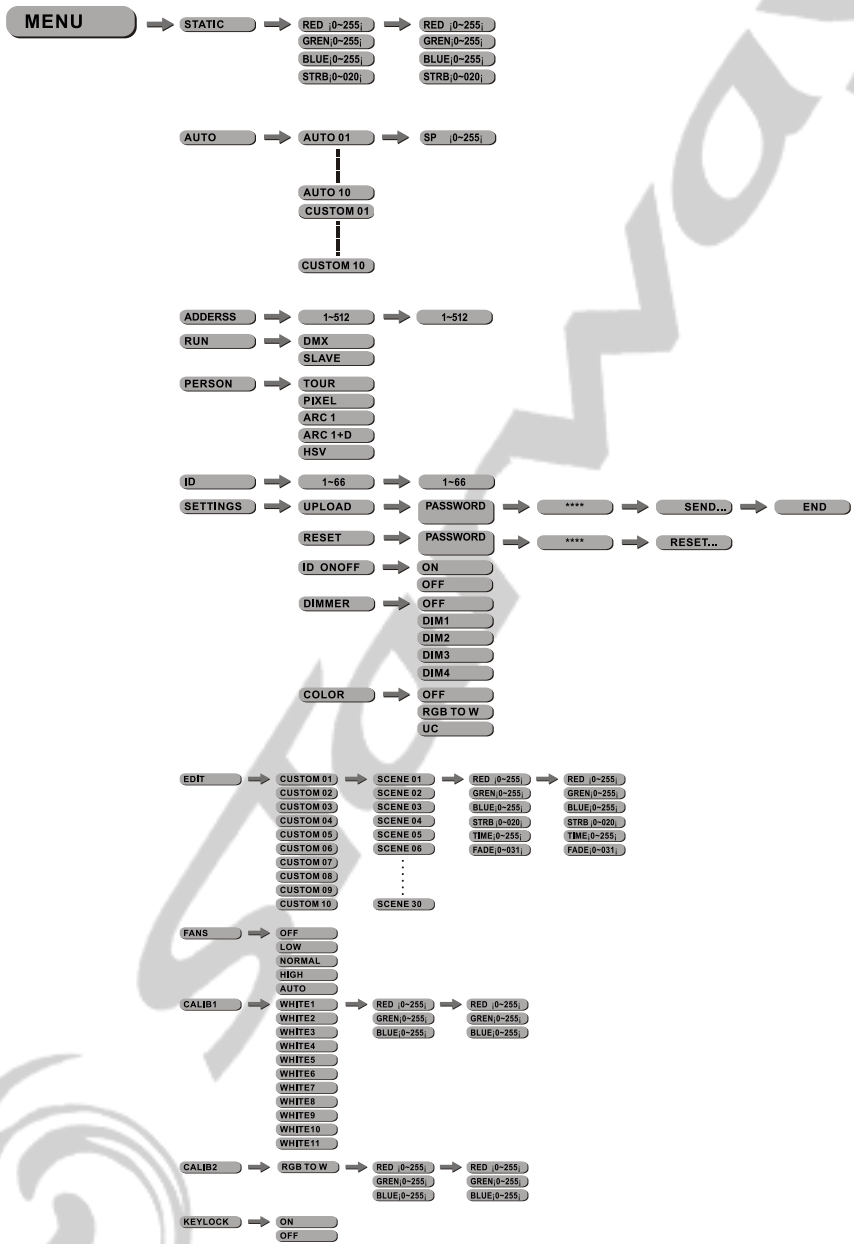
### 3.1 BASIQUE

Le projecteur est équipé d'un afficheur LCD et de 4 boutons de contrôle.



- [MENU]** Pour entrer dans le menu ou retourner au menu principal
- [ENTER]** Pour entrer dans le menu sélectionné ou pour confirmer la valeur actuelle
- [UP]** Pour remonter dans la liste du menu ou pour augmenter la valeur sélectionnée
- [DOWN]** Pour descendre dans la liste du menu ou pour diminuer la valeur sélectionnée

# 3.2 MENU



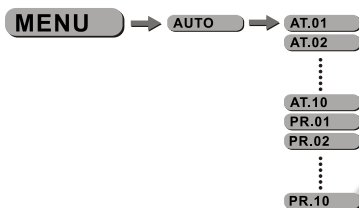
### 3.3 EDITION DES COULEURS STATIQUES



*i*STAT*i*

- Sélectionnez le menu [STAT] et appuyez sur [ENTER]
- Combinez les valeurs [Red] (rouge), [Green] (vert) et [Blue] (bleu) pour créer votre couleur en prenant soin de valider avec le bouton [ENTER] après chaque modification
- Définissez la valeur du [Strobe] de 0Hz à 20 Hz en prenant soin de valider avec le bouton [ENTER] après chaque modification

### 3.4 ACTIVATION DES PROGRAMMES AUTOMATIQUES



*i*AUTO*i*

- Sélectionnez le menu [AUTO] et appuyez sur [ENTER]
- Sélectionnez l'un des programmes internes [AT.01] à [AT.10] (ces programmes ne peuvent pas être modifiés) Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.
- Sélectionnez l'un des programmes internes [PR.01] à [PR10] (ces programmes peuvent être modifiés) Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

Les programmes internes [PR.01] à [PR10] sont éditables via le menu [EDIT]

### 3.5 MENU RUN



*i*RUN*i*

- Sélectionnez le menu [RUN] et appuyez sur [ENTER]
- [DMX] Mode permettant de gérer le projecteur via une console DMX. Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.
- [SLAV] Mode permettant de gérer le projecteur en mode maître esclave. Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

### 3.6 ADRESSE DMX



$iDMX_i$

- Entrer dans le menu  $iDMX_i$  et ajuster l'adresse DMX.

### 3.7 CONFIGURATION



$iPERS_i$

- Entrer dans le menu  $iPERSONALITY_i$  et sélectionner le mode DMX entre :  $iTOUR_i$ ,  $iPIXEL_i$ ,  $iArc.1_i$ ,  $iAr1.d_i$  ou  $iHSV_i$ .

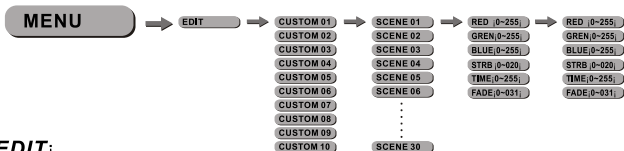
### 3.8 ADRESSE ID



$iID_i$

- Entrer dans le menu  $iId_i$  pour ajuster l'adresse ID du projecteur.

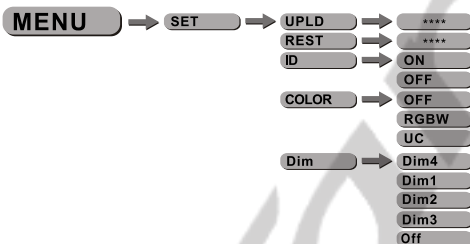
### 3.9 EDITION DES PROGRAMMES UTILISATEURS



¡EDIT¡

- Sélectionnez le menu [EDIT] et appuyez sur [ENTER]
- Choisissez le programme à éditer de [CUSTOM 01] à [CUSTOM 10]  
Puis valider avec le bouton [ENTER].
- Chaque programme éditable se compose de 30 scènes [SC.01] à [SC.30]
- Chaque scène vous permet de créer un état lumineux en utilisant les paramètres suivants : [Red] (rouge), [Blue] (bleu), [Green] (vert), [Strobe], [TIME] (temps de maintien), [FADE] (temps de fade entre chaque scène) . Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

### 3.10 SPECIAL



¡SET¡

- Sélectionnez le menu [SET] et appuyez sur [ENTER]
- La fonction [UPLD] vous permet d'uploader les programmes utilisateur de la machine « maître » vers les machines « esclaves ». Pour activer la fonction UPLOAD, il vous faudra entrer le mot de passe. Ce mot de passe est le même que le mot de passe général (mot de passe usine : appuyez successivement sur les touches suivantes : [UP] – [DOWN] – [UP] – [DOWN] puis appuyez sur le bouton [ENTER]. Pendant l'Upload des programmes, le projecteur s'éclaire en JAUNE, si une erreur survient pendant la procédure le projecteur s'éclaire en ROUGE, à la fin de la procédure réussie le projecteur s'éclaire en VERT
- [REST] vous permet de rappeler l'ensemble des paramètres usine –Veillez à appuyez sur [ENTER]
- [ID] vous permet de valider ou non la fonction ID utilisez les boutons [UP] et [DOWN] pour basculer de ON à OFF–Veillez à appuyez sur [ENTER]
- Lorsque le mode [COLOR] est validé sur OFF aucune correction colorimétrique n'est activée.
- Lorsque le mode [COLOR] est activé sur RGBW la correction colorimétrique que vous aurez créée dans le menu [CAL2] sera active.
- Lorsque le mode [COLOR] est validé sur UC le projecteur ajuste la sortie RVB pour simuler les projecteurs d'ancienne génération.

Dans le sous menu [DIM] vous pourrez modifier la courbe du dimmer. Lorsque [DIM] est sur le mode OFF le dimmer est linéaire, si vous voulez utiliser les modes non linéaires choisissez l'un des 4 modes disponibles. Par défaut, le projecteur est configuré en mode [DIM4]

### 3.11 CALIBRATION DES BLANCS



iCAL1i

- Sélectionnez le menu [CAL1] et appuyez sur [ENTER]
- Modifiez la température du blanc de l'un des différents programmes internes entre [WT.01] à [WT.11] en modifiant les valeurs des paramètres rouge, vert et bleu. Puis validez avec le bouton [ENTER].

### 3.12 CORRECTION COLORIMETRIQUE RVB



iCAL2i

- Sélectionnez le menu [CAL2] et appuyez sur [ENTER]
- Modifiez la température du blanc RVB en modifiant les valeurs des paramètres rouge, vert, bleu. Puis validez avec le bouton [ENTER].

### 3.13 ACTIVATION DU VERROUILLAGE



iKEYi

- Sélectionnez le menu [KEY] et appuyez sur [ENTER]
- Lorsque le projecteur est basculé en mode KEY ON, il vous faudra un mot de passe de manière à pouvoir entrer dans le menu. Après 30 secondes ou Allumage extinction du projecteur.

**MOT DE PASSE USINE : [UP] – [DOWN] – [UP] – [DOWN]**  
 puis appuyez sur le bouton [ENTER]

### 3.14 VENTILATION



iFANi

- Sélectionnez le menu [FAN] et appuyez sur [ENTER]
- Sélectionnez le mode de gestion de la ventilation avec les touches [UP] et [DOWN] puis validez.

# 4 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

## 4.1 ADRESSAGE BASIQUE

- Connectez tous les projecteurs en série en utilisant un câble DMX standard ou les câbles IP65 data.
- Ajustez l'adresse DMX dans le menu DMX.
- Plusieurs projecteurs peuvent utiliser la même adresse DMX ou utiliser des adresses DMX indépendantes

## 4.2 AFFECTATION DES CANAUX

i Note: ce produit peut être configuré en 5 modes différents :  
 j **TOUR**<sub>i,j</sub>, **PIXEL**<sub>i,j</sub>, **ARC1**<sub>i,j</sub>, **ARC1.D**<sub>i</sub> et **HSV**<sub>i</sub>

### TOUR

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED (or STEP TIME when CUS.01-CUS.10 in Ch7 is activated)
3	0 ↔ 255	GREEN (or FADE TIME when CUS.01-CUS.10 in Ch7 is activated)
4	0 ↔ 255	BLUE
5	0 ↔ 5	COLOR MACRO NO FUNCTION
	11 ↔ 30	RED100%/GREEN UP/BLUE0%
	31 ↔ 50	RED DOWN/GREEN 100%/BLUE0%
	51 ↔ 70	RED 0%/GREEN 100%/BLUE UP
	71 ↔ 90	RED 0%/GREEN DOWN/BLUE 100%
	91 ↔ 110	RED UP/GREEN 0%/BLUE100%
	111 ↔ 130	RED100%/GREEN 0%/BLU EDOWN
	131 ↔ 150	RED100%/GREEN UP/BLUE UP
	151 ↔ 170	RED DOWN/GREEN DOWN/BLUE 100%
	171 ↔ 200	RED100%/GREEN 100%/P/BLUE100%/WHITE 100%
	201 ↔ 205	WHITE1J3200K
	206 ↔ 210	WHITE2J3400K
	211 ↔ 215	WHITE3J4200K
	216 ↔ 220	WHITE4J4900K
	221 ↔ 225	WHITE5J5600K
226 ↔ 230	WHITE6J5900K	

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
5	231↔235	K1000: 0WHITE
	236↔240	K5000: 1WHITE
	241↔245	K10000: 2WHITE
	246↔250	K50000: 3WHITE
	251↔255	K100000: 4WHITE
6		<b>STROBE</b>
	0↔10	NO FUNCTION
	11↔255	1-Hz
7		<b>AUTO + CUSTOM PROGRAMS + FAN CONTROL</b>
	0↔10	NO FUNCTION
	11↔20	FANS OFF (STAY 3 SECONDS)
	21↔30	FANS LOW (STAY 3 SECONDS)
	31↔40	FANS NORMAL (STAY 3 SECONDS)
	41↔50	FANS HIGH (STAY 3 SECONDS)
	51↔60	FANS AUTO (STAY 3 SECONDS)
	61↔70	Auto 1
	71↔80	Auto 2
	81↔90	↑Auto
	91↔100	↓Auto
	101↔110	↻Auto
	111↔120	↶Auto
	121↔130	↷Auto
	131↔140	↵Auto
	141↔150	↶Auto
	151↔160	↷Auto
	161↔170	Custom 1
	171↔180	↑Custom
	181↔190	↓Custom
	191↔200	↻Custom
	201↔210	↻Custom
	211↔220	↶Custom
	221↔230	↷Custom
	231↔240	↵Custom
241↔250	↶Custom	
251↔255	↷Custom	
8		<b>AUTO SPEED ADJUSTMENT</b>
	0↔255	When using CH7_AUTO01-AUTO10, this function activated
9		<b>DIMMER SPEED</b>
	0↔9	PRESET DIMMER SPEED FROM DISPLAY MENU
	10↔29	LINEAR DIMMER
	30↔69	NON LINEAR DIMMER 1EfastestE
	70↔129	NON LINEAR DIMMER 2
	130↔189	NON LINEAR DIMMER 3
	190↔255	NON LINEAR DIMMER 4EslowestE



CHANNEL	VALUE	FUNCTION
		<b>ID ADDRESS</b>
	0 ↔ 9	$\overline{\overline{\text{ID}}}$ -ID
	10 ↔ 19	$\overline{\text{ID}}$
	20 ↔ 29	$\overline{\text{ID}}$
	30 ↔ 39	$\overline{\text{ID}}$
	40 ↔ 49	$\overline{\text{ID}}$
	50 ↔ 59	$\overline{\text{ID}}$
	60 ↔ 69	$\overline{\text{ID}}$
	70 ↔ 79	$\overline{\text{ID}}$
	80 ↔ 89	$\overline{\text{ID}}$
	90 ↔ 99	$\overline{\text{ID}}$
	100 ↔ 109	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	110 ↔ 119	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
10	120 ↔ 129	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	130 ↔ 139	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	140 ↔ 149	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	150 ↔ 159	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	160 ↔ 169	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	170 ↔ 179	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	180 ↔ 189	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	190 ↔ 199	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	200 ↔ 209	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	210	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	211	$\overline{\overline{\text{ID}}}$
	⋮	⋮
	254	ID65
	255	ID66
		<b>BLOCK</b>
	0 ↔ 19	BLOCK1, BLOCK8
	20 ↔ 39	BLOCK1, BLOCK2
	40 ↔ 59	BLOCK3, BLOCK4
	60 ↔ 79	BLOCK5, BLOCK6
	80 ↔ 99	BLOCK7, BLOCK8
	100 ↔ 119	BLOCK1, BLOCK2, BLOCK3, BLOCK4
11	120 ↔ 139	BLOCK1, BLOCK2, BLOCK5, BLOCK6
	140 ↔ 159	BLOCK1, BLOCK2, BLOCK7, BLOCK8
	160 ↔ 179	BLOCK3, BLOCK4, BLOCK5, BLOCK6
	180 ↔ 199	BLOCK3, BLOCK4, BLOCK7, BLOCK8
	200 ↔ 219	BLOCK5, BLOCK6, BLOCK7, BLOCK8
	220 ↔ 239	NO FUNCTION
	240 ↔ 255	BLOCK1, BLOCK8

---

**PIXEL**

---

<b>CHANNEL</b>	<b>VALUE</b>	<b>FUNCTION</b>
1	0 ↔ 255	PIXEL1-RED
2	0 ↔ 255	PIXEL1-GREEN
3	0 ↔ 255	PIXEL1-BLUE
4	0 ↔ 255	PIXEL2-RED
5	0 ↔ 255	PIXEL2-GREEN
6	0 ↔ 255	PIXEL2-BLUE
7	0 ↔ 255	PIXEL3-RED
8	0 ↔ 255	PIXEL3-GREEN
9	0 ↔ 255	PIXEL3-BLUE
10	0 ↔ 255	PIXEL4-RED
11	0 ↔ 255	PIXEL4-GREEN
12	0 ↔ 255	PIXEL4-BLUE
13	0 ↔ 255	PIXEL5-RED
14	0 ↔ 255	PIXEL5-GREEN
15	0 ↔ 255	PIXEL5-BLUE
16	0 ↔ 255	PIXEL6-RED
17	0 ↔ 255	PIXEL6-GREEN
18	0 ↔ 255	PIXEL6-BLUE
19	0 ↔ 255	PIXEL7-RED
20	0 ↔ 255	PIXEL7-GREEN
21	0 ↔ 255	PIXEL7-BLUE
22	0 ↔ 255	PIXEL8-RED
23	0 ↔ 255	PIXEL8-GREEN
24	0 ↔ 255	PIXEL8-BLUE

---

**ARC 1**

---

<b>CHANNEL</b>	<b>VALUE</b>	<b>FUNCTION</b>
1	0 ↔ 255	RED
2	0 ↔ 255	GREEN
3	0 ↔ 255	BLUE

---

**ARC 1+D**

---

<b>CHANNEL</b>	<b>VALUE</b>	<b>FUNCTION</b>
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED
3	0 ↔ 255	GREEN
4	0 ↔ 255	BLUE

---

**HSV**

---

<b>CHANNEL</b>	<b>VALUE</b>	<b>FUNCTION</b>
1	0 ↔ 255	HUE(0~100%)
2	0 ↔ 255	SATURATION(0~100%)
3	0 ↔ 255	VALUE(0~100%)

### **4.3 OPERATIONS DE BASE EN DMX512**

#### **DIMMER GENERAL**

- Le canal 1 contrôle l'intensité de la couleur projetée
- Lorsque le potentiomètre est à sa position la plus élevée (255) l'intensité est à son maximum.

#### **SELECTION DES COULEURS ROUGE, VERT, BLEU**

- Les canaux 2, 3 & 4 contrôlent le ratio d'intensité de chacune des 3 couleurs.
- Lorsque le potentiomètre est à sa position la plus élevée (255) l'intensité est à son maximum.
- Les canaux 2, 3 & 4 sont combinés pour créer plus de 16 millions de couleurs.

#### **MACROS COULEURS**

- Le canal 5 sélectionne la macro couleur.
- Le canal 5 est prioritaire sur les canaux 3,4 & 5.
- Le canal 1 contrôle l'intensité de la macro couleur.

#### **STROBE**

- Le canal 6 contrôle la fréquence du strobe.

#### **SELECTION DE L'ADRESSE ID**

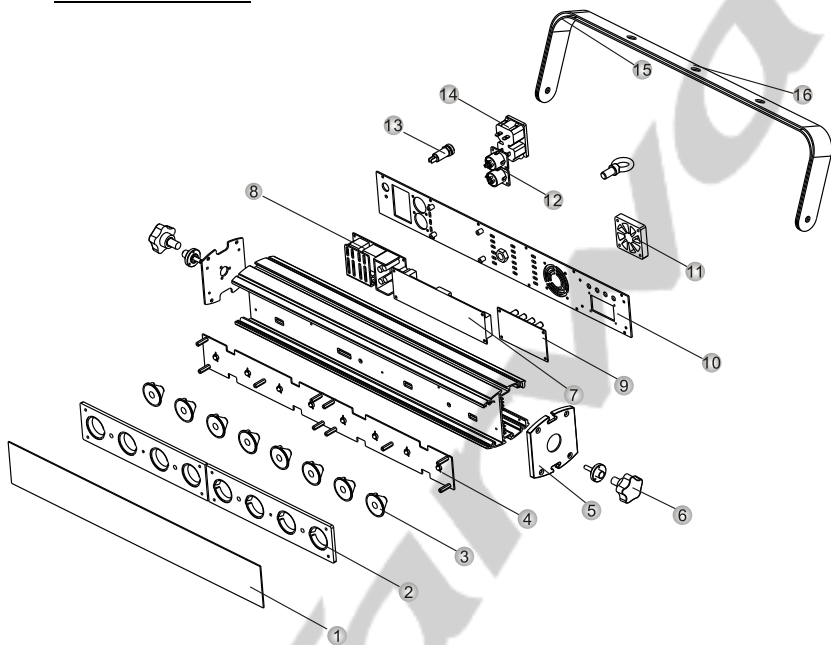
- Le canal 10 est utilisé pour la sélection de l'ID du projecteur
- Chaque adresse DMX peut gérer au maximum 66 ID de projecteurs..
- Si la valeur du canal 10 est à 0 c'est l'ensemble des projecteurs ayant la même adresse ID qui sont contrôlés..

#### **AUTO**

- Le canal 7 sélectionne les presets Automatiques (AT.01-AT.10) ou les programmes utilisateurs (CUS.01-CUS.10)
- Lorsque les programmes utilisateurs CUS.01 to CUS.10 sont activés, il est possible de contrôler le STEP TIME (temps de chaque pas) et le FADE TIME (temps de fade) en utilisant les canaux 2 et 3 respectivement.
- Le canal 7 est prioritaire sur les canaux 2, 3, 4, 5 & 6.

# 5 APPENDICE

## 5.1 VUE ECLATEE



No	ITEM
1	Dustproof plate
2	Lens holder
3	Lens
4	LED PCB
5	Side cover
6	Adjusting Knob
7	Driver board
8	Power supply
9	Display PCB
10	Back cover
11	Fan
12	XLR socket
13	Fuse
14	Power socket
15	Secondary bracket
16	Main Bracket