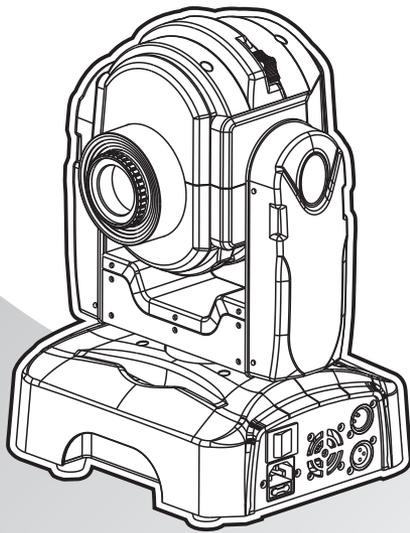


# Max<sup>300</sup> SPOT



MANUEL DE L'UTILISATEUR

 **Starway**

# T ABLE DES MATIERES

<b>1 – PRODUIT</b> .....	<b>1</b>
1.1 – Introduction .....	1
1.2 – Description .....	1
1.3 – Spécifications techniques .....	2
1.4 – Données photométriques .....	3
1.5 – Note de sécurité .....	3
<b>2 – INSTALLATION</b> .....	<b>4</b>
2.1 – Montage .....	4
2.2 – Remplacement du fusible .....	5
2.3 – Modes autonome .....	5
2.4 – Remplacement du PCB Led .....	6
2.5 – Changement d'un gobo .....	6
2.6 – Utilisation Maître / Esclave .....	7
2.7 – Utilisation en DMX 512 .....	7
<b>3 – PANNEAU DE CONTROLE</b> .....	<b>8</b>
3.1 – Bases .....	8
3.2 – Arborescence du menu .....	8
3.3 – Menu Intro .....	10
3.4 – Menu Invert .....	10
3.5 – Menu Range – limitation Pan / Tilt .....	11
3.6 – Menu Spécial .....	11
3.7 – Menu Edition des séquences utilisateur .....	12
3.8 – Menu Default .....	12
<b>4 – UTILISATION AVEC UN CONTROLEUR DMX</b> .....	<b>13</b>
4.1 – Adressage .....	13
4.2 – Chartes DMX .....	13
<b>5 – APPENDICE</b> .....	<b>16</b>
5.1 – Vue éclatée .....	16

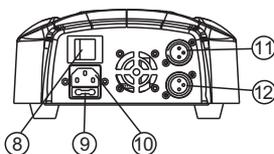
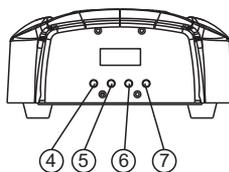
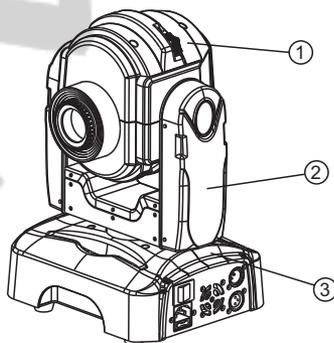
# 1 PRODUIT

## 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 (ous deux accessibles via une console DMX).

## 1.2 DESCRIPTION

No	ITEM
1	Tête
2	Bras
3	Base
4	Menu
5	Bouton Enter
6	Bouton Down
7	Bouton Up
8	Interrupteur ON / OFF
9	Fusible
10	Connecteur IEC
11	Connecteur XLR DMX OUT
12	Connecteur XLR DMX IN



## 1.3 SPECIFICATIONS DU PRODUIT

### Données Electriques

- Voltage : AC100~240V - 50/60Hz
- Consommation : 75W

### LED

- LED : 1 (20W Blanche)
- Refroidissement : Air pulsé

### Système Optique

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

### Contrôle

- Modes de Contrôle: DMX512 / Maître – Esclave / Auto / Programme utilisateur / Audio
- Programme utilisateur de 255 pas (max.)
- Afficheur LCD
- CanauxDMX512 : 9 Canaux / 12 Canaux

### Pan/Tilt

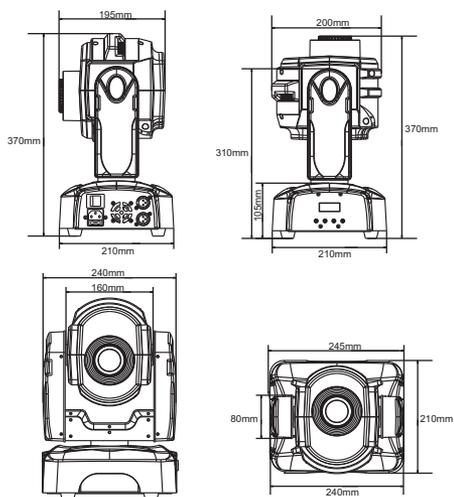
- Pan 540° - Tilt 270°
- Vitesse Pan / Tilt
- Limitation de la course Pan et Tilt paramétrable
- Inversion du Pan et Tilt

### Gobos Rotatifs

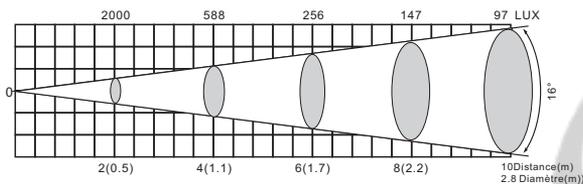
- 7 Gobo (interchangeable)
- Rotation continue de la roue
- Effet Gobo shake
- Rotation Bidirectionnelle

### Couleur

- 8 filtres dichroïques + Blanc
- Rotation continue de la roue
- Dimensions : 245x210x370mm
- Poids :7kg



## 1.4 DONNEES PHOTOMETRIQUES



## 1.5 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)**

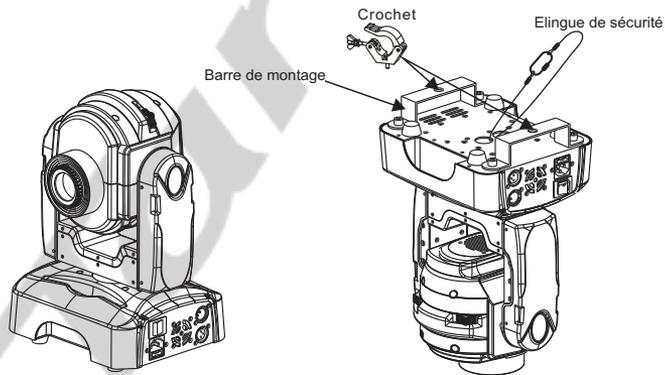
- Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces recommandations.
- Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des erreurs sont commises par des personnes non professionnelles.
- Veuillez utiliser l'emballage d'origine du produit 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, et 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.

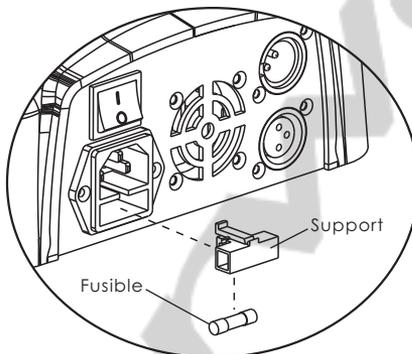


### - NOTE DE SECURITE -

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

## 2.2 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 .

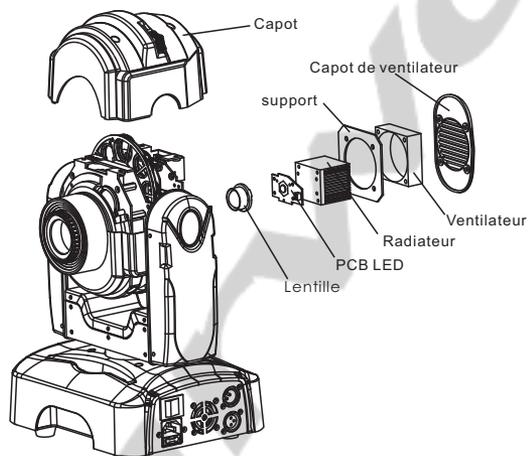


## 2.3 MODE AUTONOME

Le MAXSpot 300 peut être utilisé en mode autonome. Les fonctions autonomes, AUTO 1, AUTO 2, SOUND 1, SOUND2 et CUSTOM peuvent être activées sans avoir besoin de console DMX ou autre équipements. Accédez simplement au menu [RUN] à partir de l'afficheur et sélectionnez le programme à activer.

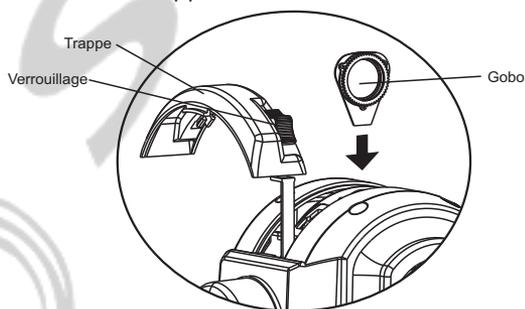
## 2.4 REPLACEMENT DU PCB LED

- Démontez le capot de la tête.
- Démontez le capôt du ventilateur, le ventilateur, son support, et le radiateur l'un après l'autre.
- Remplacez le PCB LED.
- Remplacez tous les éléments dans leur position initiale.



## 2.5 CHANGEMENT D'UN GOBO

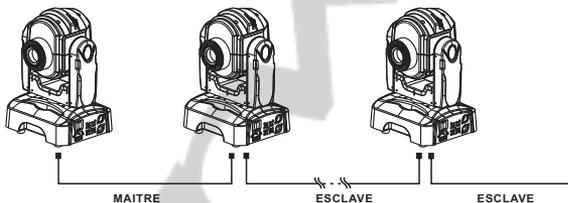
- Retirez la trappe de remplacement des gobos
- Retirez le support de gobo à changer
- Installez le nouveau gobo dans son support, réinsérez le support dans son logement.
- Refermez la trappe.



## 2.6 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

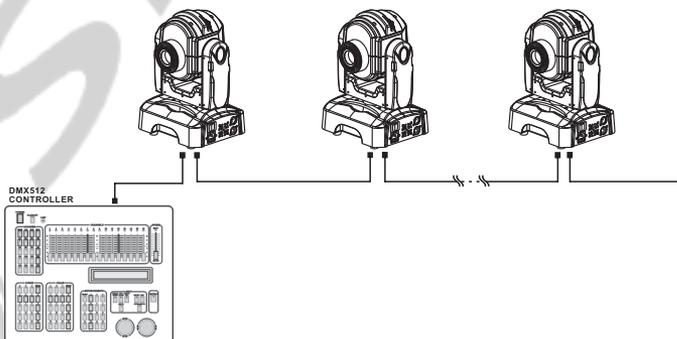
- Raccorder le coté mâle du câble DMX à la sortie DMX de la première machine (Maitre).
- Connectez l'extrémité du câble venant de l'appareil maître au connecteur d'entrée DMX du second projecteur.
- répétez l'opération sur l'ensemble de la chaîne.
- Mettre le premier projecteur de la série dans l'un 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



## 2.7 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 3.3 du manuel.



# 3 PANNEAU DE CONTRÔLE

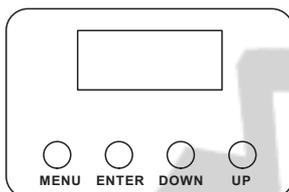
## 3.1 BASIC

[MENU] Pour faire défiler le menu principal ou sortir du sous-menu actif.

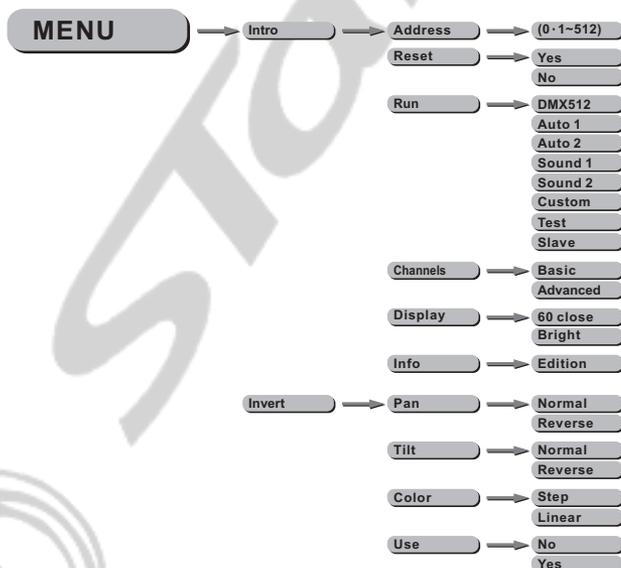
[ENTER] Pour entrer dans le menu ou confirmer la fonction ou la valeur active

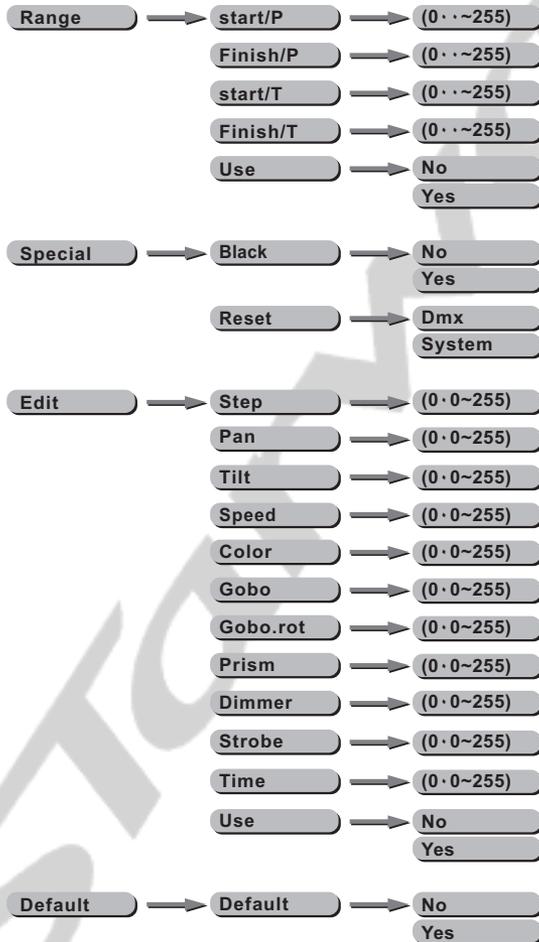
[DOWN] Pour défiler vers le bas dans le menu ou diminuer la valeur de la fonction active.

[ UP ] Pour défiler vers le haut dans le menu ou augmenter la valeur de la fonction active.

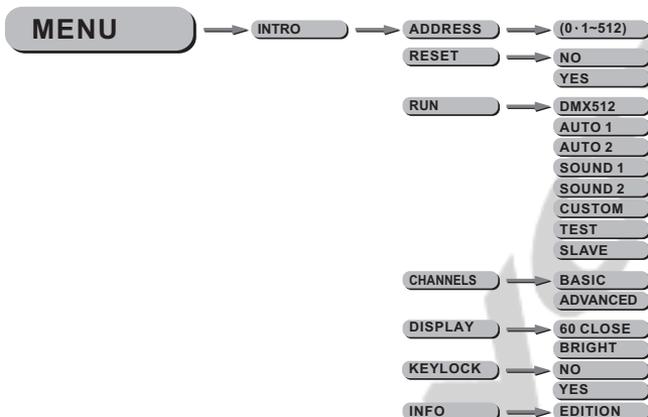


## 3.2 MENU





### 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]**.

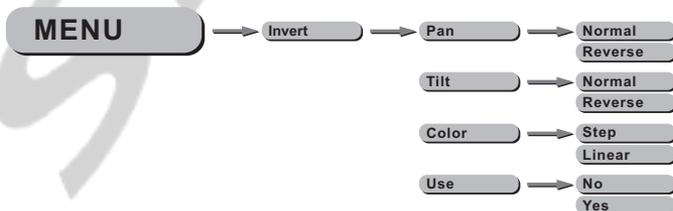
**Display]** Afficheur

-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]**.

**Info]**

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

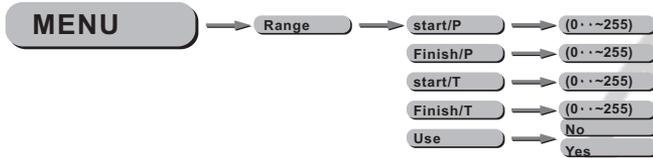
### 3.4 MENU Invert



**[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



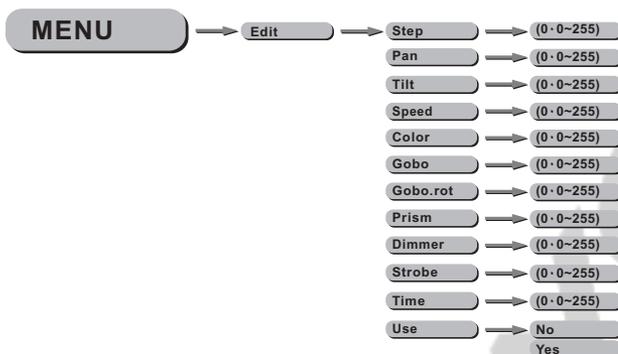
#### [Black]

- 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 EDIT



#### [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 2]**, **[Gobo Rot]** (*rotation des gobos 2*), **[Prism]**, **[Focus]**, **[Dimmer]**, **[Strobe]** et **[Time]** à l'aide des boutons **[UP]** et **[Down]**, et en validant les 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 un 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 Max Spot 300 peut être utilisé selon deux chartes DMX distinctes : **[ADVANCED]** ou **[BASIC]**.

### ADVANCED

Canal	Valeur	Fonction
1	0 ↔ 255	<b>PAN</b> 0° - 540°
2	0 ↔ 255	<b>PAN Fine</b> réglage fin du PAN
3	0 ↔ 255	<b>TILT</b> 0° - 270°
4	0 ↔ 255	<b>TILT Fine</b> réglage fin du TILT
5	0 ↔ 255	<b>Vitesse PAN / TILT</b> De rapide à lent
6	0 ↔ 14	<b>ROUE COULEUR</b> Blanc
	15 ↔ 29	Rouge
	30 ↔ 44	Jaune
	45 ↔ 59	Vert
	60 ↔ 74	Rose
	75 ↔ 89	Bleu
	90 ↔ 104	Orange
	105 ↔ 119	Magenta
	120 ↔ 134	Bleu Clair
	135 ↔ 149	Vert Clair
150 ↔ 255	Rotation continue de la roue	
7	0 ↔ 9	<b>ROUE DE GOBOS ROTATIFS</b> OPEN
	10 ↔ 19	Gobo 1
	20 ↔ 29	Gobo 2
	30 ↔ 39	Gobo 3
	40 ↔ 49	Gobo 4
	50 ↔ 59	Gobo 5
	60 ↔ 69	Gobo 6
	70 ↔ 79	Gobo 7
	80 ↔ 99	Shake Gobo 7
	100 ↔ 119	Shake Gobo 6
	120 ↔ 139	Shake Gobo 5
	140 ↔ 159	Shake Gobo 4
	160 ↔ 179	Shake Gobo 3
	180 ↔ 199	Shake Gobo 2
200 ↔ 219	Shake Gobo 1	
220 ↔ 255	Rotation continue de la roue	

Canal	Valeur	Fonction
8	0 ↔ 2	<b>ROTATION DES GOBOS</b> Stop
	3 ↔ 6	Rotation sens horaire très lente
	7 ↔ 128	Rotation sens horaire de lent à rapide
	129 ↔ 132	Stop
	133 ↔ 136	Rotation sens anti-horaire très lente
	137 ↔ 255	Rotation sens anti-horaire de lent à rapide
9	0 ↔ 127	<b>PRISME</b> Prisme OFF
	128 ↔ 255	Prisme ON
10	0 ↔ 255	<b>DIMMER</b> 
	11	0 ↔ 14
15 ↔ 29		Shutter OPEN
30 ↔ 44		Strobe de lent à rapide
45 ↔ 59		Shutter OPEN
60 ↔ 74		Strobe Pulse de lent à rapide
75 ↔ 89		Shutter OPEN
90 ↔ 104		Strobe aléatoire de lent à rapide
105 ↔ 119		Shutter OPEN
12	0 ↔ 9	<b>CONTRÔLE</b> Pas de fonction
	10 ↔ 19	Activation du mouvement au Black Out (activé après 3 sec, de maintien)
	20 ↔ 29	Désactivation du mouvement au Black Out (activé après 3 sec, de maintien)
	30 ↔ 39	Auto 1 (activé après 3 sec, de maintien)
	40 ↔ 49	Auto 2 (activé après 3 sec, de maintien)
	50 ↔ 59	Sound 1 (activé après 3 sec, de maintien)
	60 ↔ 69	Sound 2 (activé après 3 sec, de maintien)
	70 ↔ 79	Mémoires utilisateur
	80 ↔ 99	Pas de fonction
	100 ↔ 119	RESET (activé après 3 sec, de maintien)
	120 ↔ 139	Pas de fonction

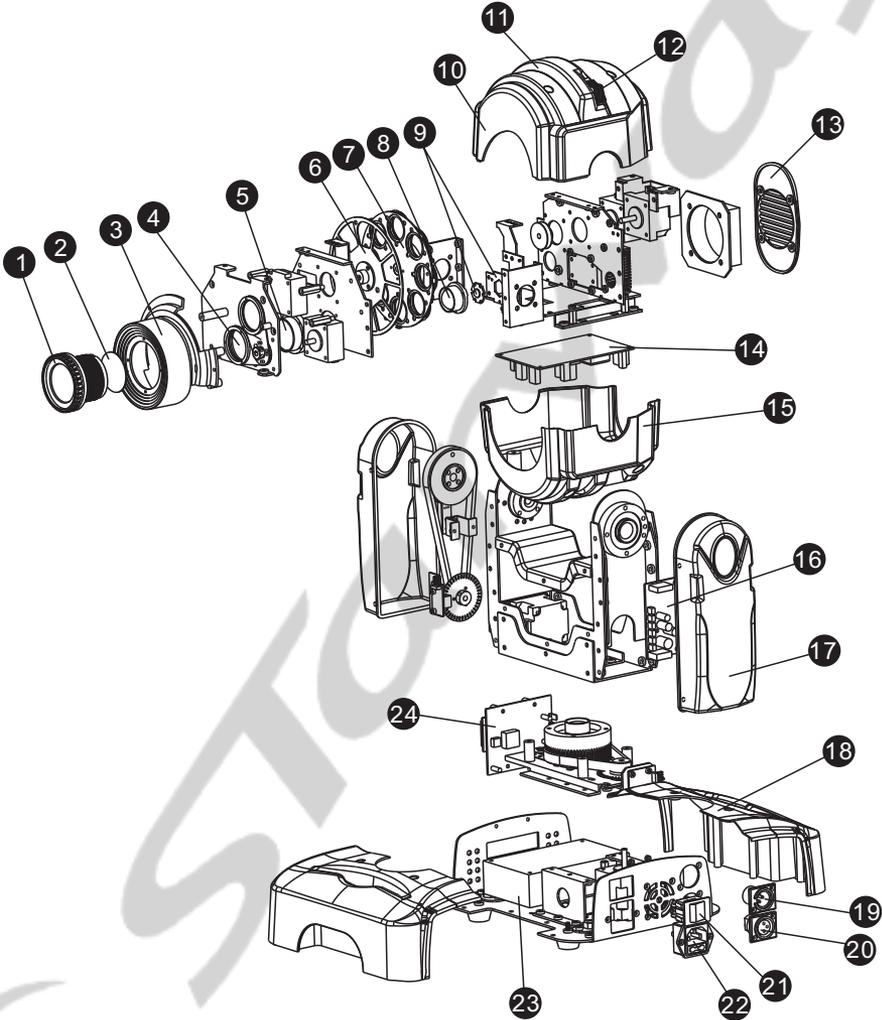
### **BASIC**

Canal	Valeur	Fonction
1	0 ↔ 255	<b>PAN</b> 0° - 540°
	2	0 ↔ 255
3		0 ↔ 14
	15 ↔ 29	Rouge
	30 ↔ 44	Jaune
	45 ↔ 59	Vert
	60 ↔ 74	Rose
	75 ↔ 89	Bleu
	90 ↔ 104	Orange
	105 ↔ 119	Magenta
	120 ↔ 134	Bleu Clair
	135 ↔ 149	Vert Clair
	150 ↔ 255	Rotation continue de la roue

## BASIC

Canal	Valeur	Fonction
4		<b>ROUE DE GOBOS ROTATIFS</b>
	0 ↔ 9	OPEN
	10 ↔ 19	Gobo 1
	20 ↔ 29	Gobo 2
	30 ↔ 39	Gobo 3
	40 ↔ 49	Gobo 4
	50 ↔ 59	Gobo 5
	60 ↔ 69	Gobo 6
	70 ↔ 79	Gobo 7
	80 ↔ 99	Shake Gobo 7
	100 ↔ 119	Shake Gobo 6
	120 ↔ 139	Shake Gobo 5
	140 ↔ 159	Shake Gobo 4
	160 ↔ 179	Shake Gobo 3
	180 ↔ 199	Shake Gobo 2
200 ↔ 219	Shake Gobo 1	
220 ↔ 255	Rotation continue de la roue	
5		<b>ROTATION DES GOBOS</b>
	0 ↔ 2	Stop
	3 ↔ 6	Rotation sens horaire très lente
	7 ↔ 128	Rotation sens horaire de lent à rapide
	129 ↔ 132	Stop
133 ↔ 136	Rotation sens anti-horaire très lente	
137 ↔ 255	Rotation sens anti-horaire de lent à rapide	
6		<b>PRISME</b>
	0 ↔ 127	Prisme OFF
	128 ↔ 255	Prisme ON
7		<b>DIMMER</b>
	0 ↔ 255	
8		<b>STROBE</b>
	0 ↔ 14	Shutter OFF
	15 ↔ 29	Shutter OPEN
	30 ↔ 44	Strobe de lent à rapide
	45 ↔ 59	Shutter OPEN
	60 ↔ 74	Strobe Pulse de lent à rapide
	75 ↔ 89	Shutter OPEN
	90 ↔ 104	Strobe aléatoire de lent à rapide
105 ↔ 119	Shutter OPEN	
9		<b>CONTROLE</b>
	0 ↔ 9	Pas de fonction
	10 ↔ 19	Activation du mouvement au Black Out (activé après 3 sec, de maintient)
	20 ↔ 29	Désactivation du mouvement au Black Out (activé après 3 sec, de maintient)
	30 ↔ 39	Auto 1 (activé après 3 sec, de maintient)
	40 ↔ 49	Auto 2 (activé après 3 sec, de maintient)
	50 ↔ 59	Sound 1 (activé après 3 sec, de maintient)
	60 ↔ 69	Sound 2 (activé après 3 sec, de maintient)
	70 ↔ 79	Mémoires utilisateur
	80 ↔ 99	Pas de fonction
	100 ↔ 119	RESET (activé après 3 sec, de maintient)
	120 ↔ 139	Pas de fonction

# 5 APPENDICE



<b>No</b>	<b>Elément</b>
1	Support de focus
2	Lentille de focus
3	Mouth cover
4	Prisme
5	Lentille
6	Roue couleur
7	Roue de gobos rotatifs
8	Lentille
9	PCB LED
10	Capot de tête B
11	Trappe de roue gobos
12	Verrouillage de la trappe

<b>No</b>	<b>Elément</b>
13	Capot du ventilateur
14	PCB de contrôle
15	Capot de tête A
16	PCB de drivers
17	Bras
18	Capot de base
19	DMX OUT
20	DMX IN
21	Inter ON/OFF
22	Embase IEC
23	Alimentation
24	Afficheur

