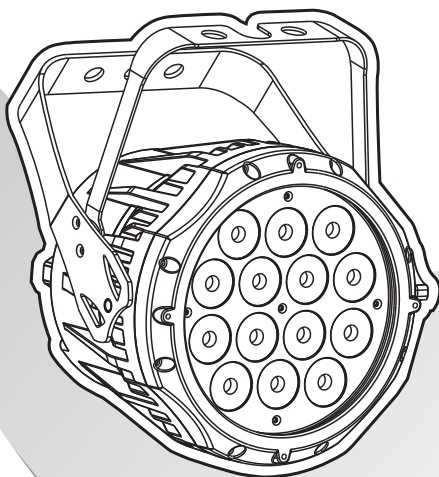




FULLKOLOR



MANUEL UTILISATEUR

www.star-way.com

T

ABLE DES MATIÈRES

1 PRODUIT

1.1	INTRODUCTION.....	1
1.2	FONCTIONS DU PRODUIT.....	1
1.3	SPÉCIFICATIONS TECHNIQUE.....	2
1.4	DONNÉES PHOTOMETRIQUES.....	3
1.5	MISE EN GARDE DE SÉCURITE.....	4

2 INSTALLATION

2.1	MONTAGE.....	
5		
2.2	CONNEXION ÉLECTRIQUE.....	5
2.3	UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX.....	6
	2.3.1 DMX 512 SANS ADRESSAGE ID.....	6
	2.3.2 DMX 512 AVEC ADRESSAGE ID.....	6

3 AFFICHEUR ET MENU

3.1	BASIQUE.....	8
3.2	MENU.....	9
3.3	EDITION DES COULEURS STATIQUES.....	10
3.4	ACTIVATION DES PROGRAMMES UTILISATEURS.....	10
3.5	MENU RUN.....	10
3.6	ADRESSE DMX.....	11
3.7	CONFIGURATION.....	11
3.8	ADRESSE ID.....	11
3.9	EDITION DES PROGRAMMES UTILISATEURS.....	12
3.10	SPECIAL.....	12
3.11	CALIBRATION DES BLANCS.....	13
3.12	CORRECTION COLORIMETRIQUE RVB.....	13
3.13	ACTIVATION DU VERROUILLAGE.....	13

4 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

4.1	ADRESSAGE BASIQUE.....	14
4.2	AFFECTATION DES CANAUX.....	14
4.3	OPERATIONS DE BASE EN DMX512.....	18

5 APPENDICE

5.1	VUE ÉCLATÉE.....	19
-----	------------------	----

1 PRODUIT

1.1 INTRODUCTION

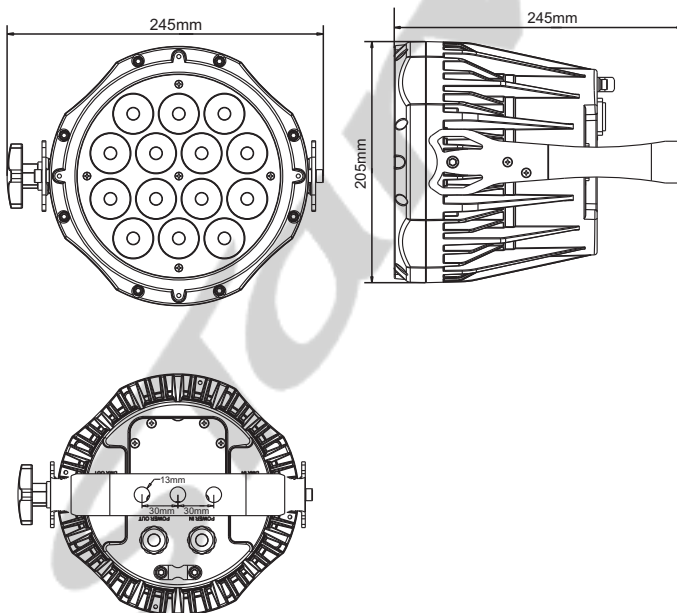
Ce produit est conçu pour un usage intérieur aussi bien qu'extérieur grâce à son indice IP67. Utilisable pour des effets d'éclairage dans l'architecture, la scène, le théâtre, ... Equipé d'une entrée directe DMX 512, Ce produit peut être utilisé avec n'importe quelle console. Ce produit peut également être utilisé seul grâce à son mode automatique.

1.2 CARACTERISTIQUES DU PRODUIT

- * Indice de protection IP67
- * 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

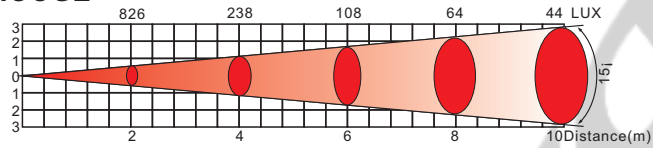
1.3 SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Voltage	100-250V...50/60Hz
Consommation	52W
IP	Ip67
Nombre de LEDs	14 X 3W Tri-RGB
Temp. de fonctionnement	-20° - 40°
Refroidissement	Convection naturelle
Dimensions	245 x 205 x 245mm
Poids	4.8Kg

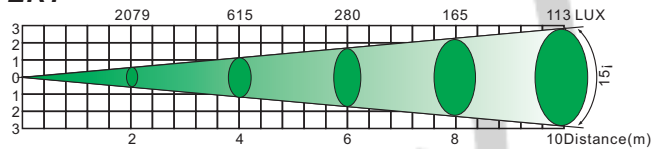


1.4 DONNEES PHOTOMETRIQUES

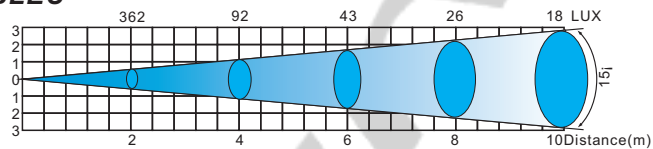
ROUGE



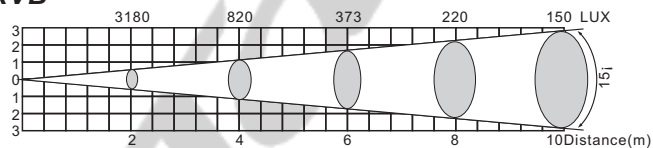
VERT



BLEU



RVB



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.
- 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 connexions électriques et le service doit être effectué par un technicien qualifié.

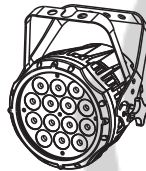
Si cet appareil est utilisé différemment que comme décrit dans ce manuel, le produit peut être endommagé et la garantie deviendrait nulle

2 INSTALLATION

2.1 MONTAGE

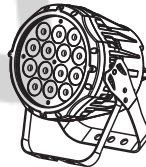
Montage en accroche

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

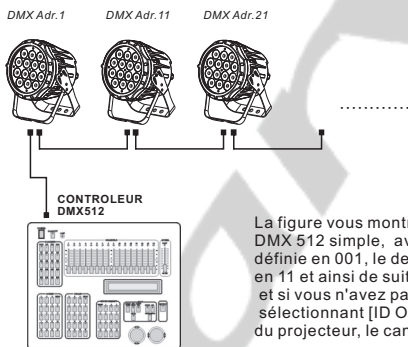
En 230V, vous pouvez connecter un maximum de 24 projecteurs en série grâce aux connecteurs alimentation In/Out.

2.3 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

2.3-1 DMX512 SANS ADRESSAGE ID

- Connectez la chaîne DMX
- Chaque projecteur utilise 10 canaux DMX, les adresses doivent donc être incrémentées de 10 (ex : 1 – 11 – 21 – 31 - ...)
- 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 502;

Exemple :

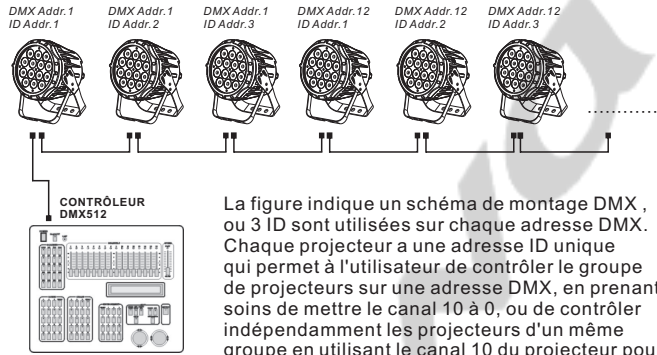


La figure vous montre un schéma de montage DMX 512 simple, avec une adresse de départ définie en 001, le deuxième projecteur adressé en 11 et ainsi de suite. (Notez que dans ce cas, et si vous n'avez pas désactivé le mode ID en sélectionnant [ID OFF] dans le menu [Settings] du projecteur, le canal 10 doit être INACTIF)

2.3-2 DMX512 AVEC ADRESSAGE ID

- Connectez la chaîne DMX
- Chaque projecteur utilise 10 canaux DMX, les adresses doivent donc être incrémentées de 10 (ex : 1 – 11 – 21 – 31 - ...)
- Chaque adresse DMX peut être utilisée autant de fois que nécessaire.
- Vous pouvez utiliser n'importe quelle adresse DMX comprise entre 001 et 502.
- 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:

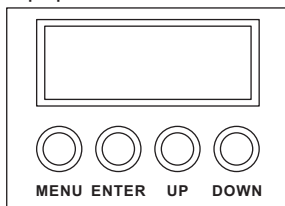


La figure indique un schéma de montage DMX , ou 3 ID sont utilisées sur chaque adresse DMX. Chaque projecteur a une adresse ID unique qui permet à l'utilisateur de contrôler le groupe de projecteurs sur une adresse DMX, en prenant soins de mettre le canal 10 à 0, ou de contrôler indépendamment les projecteurs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

3 AFFICHEUR ET MENU

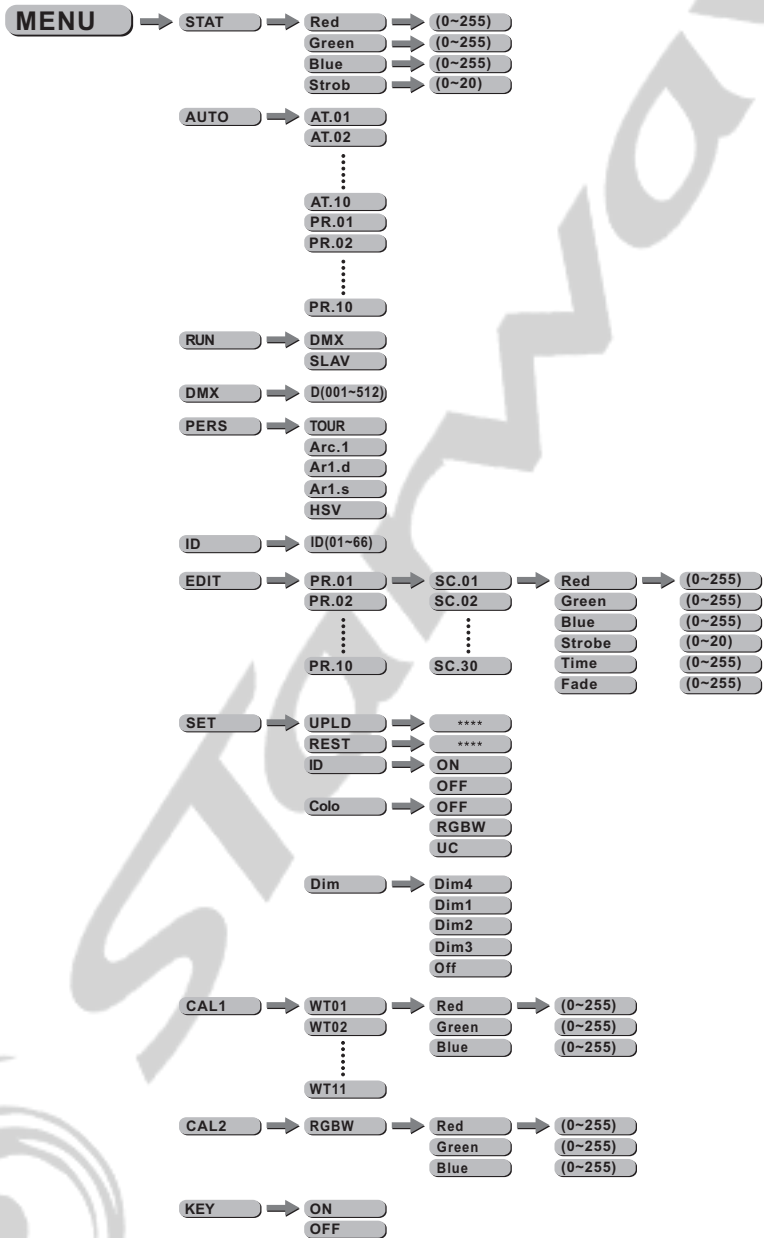
3.1 BASIQUE

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



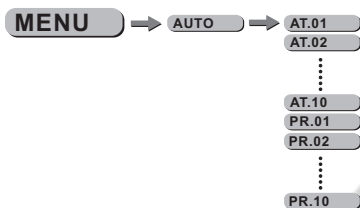
3.3 EDITION DES COULEURS STATIQUES



*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

MENU → **DMX** → **D(001-512)**

$iDMX_i$

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

3.7 CONFIGURATION

MENU → **PERS** → **TOUR**
Arc.1
Ar1.d

Ar1.s
HSV

$iPERS_i$

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

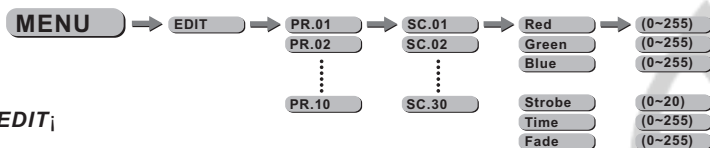
3.8 ADRESSE ID

MENU → **ID** → **ID(01-66)**

iID_i

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

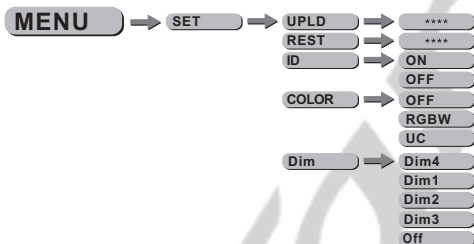
3.9 EDITION DES PROGRAMMES UTILISATEURS



¡EDIT¡

- Sélectionnez le menu [EDIT] et appuyez sur [ENTER]
- Choisissez le programme à éditer de [PR.01] à [PR.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



¡CAL1¡

- 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 valider avec le bouton [ENTER].

3.12 CORRECTION COLORIMETRIQUE RVB



¡CAL2¡

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

3.13 ACTIVATION DU VERROUILLAGE



¡KEY¡

- 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]**

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 :
 i **TOUR**_{i,j}, i **Arc.1**_{i,j}, i **Art1.d**_{i,j}, i **Art1.s**_j et i **HSV**_j

TOUR

Canal	Valeur	Fonction
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED (or STEP TIME when CUS.01-CUS.10 in CH8 is activated)
3	0 ↔ 255	GREEN (or FADE TIME when CUS.01-CUS.10 in CH8 is activated)
4	0 ↔ 255	BLUE
5	0 ↔ 5	COLOR MACRO NO FUNCTION
	1 ↔ 30	RED 100%/GREEN UP/BLUE 0%
	31 ↔ 50	RED DOWN/GREEN 100%/BLUE 0%
	51 ↔ 70	RED 0%/GREEN 100%/BLUE UP
	71 ↔ 90	RED 0%/GREEN DOWN/BLUE 100%
	91 ↔ 110	RED UP/GREEN 0%/BLUE 100%
	111 ↔ 130	RED 100%/GREEN 0%/BLUE DOWN
	131 ↔ 150	RED 100%/GREEN UP/BLUE UP
	151 ↔ 170	RED DOWN/GREEN DOWN/BLUE 100%
	171 ↔ 200	RED 100%/GREEN 100%/BLUE 100%/WHITE 100%
	201 ↔ 205	WHITE1 β200K
	206 ↔ 210	WHITE2 β400K
	211 ↔ 215	WHITE3 β1200K
	216 ↔ 220	WHITE4 β900K
	221 ↔ 225	WHITE5 β600K
226 ↔ 230	WHITE6 β900K	

Canal	Valeur	Fonction
5	231 ↔ 235	K10...: 1WHITE
	236 ↔ 240	K11...: ^WHITE
	241 ↔ 245	K12...: 1WHITE
	246 ↔ 250	K13...: 1WHITE
	251 ↔ 255	K14...: 1WHITE
6		STROBE
	0 ↔ 10	NO FUNCTION
	11 ↔ 255	1-Hz*
7		AUTO
	0 ↔ 20	NO FUNCTION
	21 ↔ 30	AUTO 1
	31 ↔ 40	AUTO 2
	41 ↔ 50	AUTO 3
	51 ↔ 60	AUTO 4
	61 ↔ 70	AUTO 5
	71 ↔ 80	AUTO 6
	81 ↔ 90	AUTO 7
	91 ↔ 100	AUTO 8
	101 ↔ 110	AUTO 9
	111 ↔ 120	AUTO 10
	121 ↔ 130	CUSTOM 1
	131 ↔ 140	^CUSTOM
	141 ↔ 150	^CUSTOM
	151 ↔ 160	+CUSTOM
	161 ↔ 170	+CUSTOM
	171 ↔ 180	^CUSTOM
	181 ↔ 190	^CUSTOM
	191 ↔ 200	^CUSTOM
	201 ↔ 210	^CUSTOM
	211 ↔ 220	^CUSTOM
221 ↔ 255	NO FUNCTION	
8		AUTO SPEED ADJUSTMENT
	0 ↔ 255	When using CH7,AUTO01-AUTO10, this function activated
9		DIMMER SPEED
	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	
10		ID ADDRESS
	0 ↔ 9	11ID~1ID
	10 ↔ 19	1ID
	20 ↔ 29	1ID
	30 ↔ 39	1ID
	40 ↔ 49	1ID
50 ↔ 59	2ID	

Canal	Valeur	Fonction
10	60 ↔ 69	1 ID
	70 ↔ 79	1 ID
	80 ↔ 89	1 ID
	90 ↔ 99	1 ID
	100 ↔ 109	1 ID
	110 ↔ 119	1 ID
	120 ↔ 129	1 ID
	130 ↔ 139	1 ID
	140 ↔ 149	1 ID
	150 ↔ 159	1 ID
	160 ↔ 169	1 ID
	170 ↔ 179	1 ID
	180 ↔ 189	1 ID
	190 ↔ 199	1 ID
	200 ↔ 209	1 ID
	210	1 ID
	211	1 ID
	⋮	⋮
	254	ID65
	255	ID66

Arc.1

Canal	Valeur	Fonction
1	0 ↔ 255	RED
2	0 ↔ 255	GREEN
3	0 ↔ 255	BLUE

Ar1.d

Canal	Valeur	Fonction
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED
3	0 ↔ 255	GREEN
4	0 ↔ 255	BLUE

Ar1.S

Canal	Valeur	Fonction
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED
3	0 ↔ 255	GREEN
4	0 ↔ 255	BLUE
5	0 ↔ 255	STORE

HSV

Canal	Valeur	Fonction
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

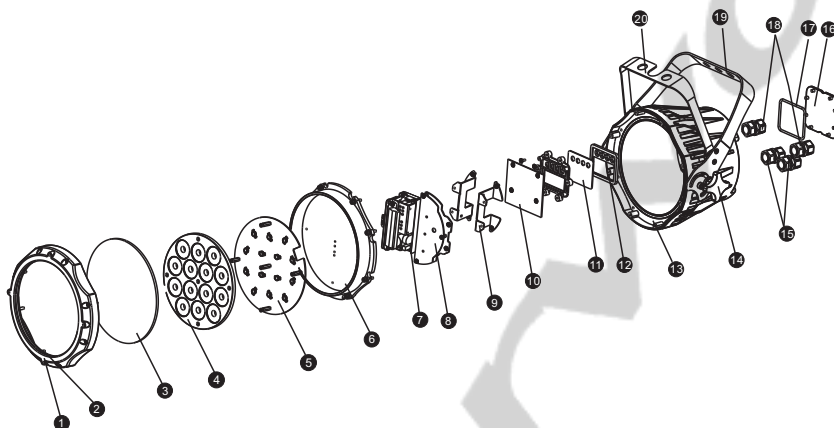
- Le canal 7 sélectionne les presets Automatiques (AT.01-AT.10) ou les programmes utilisateurs (CUS.01-CUS.10)
- Lorsque les programmes utilisateurs CUS.01 to CUS.10 sont activés, il est possible de contrôler le STEP TIME (temps de chaque pas) et le FADE TIME (temps de fade) en utilisant les canaux 2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

DIMMER SPEED

- Le canal 9 est utilisé pour contrôler la courbe du dimmer.
- Lorsque le menu DIMMER est validé sur **-Off-**, les canaux RVB et le DIMMER GENERAL sont linéaires.

5 APPENDICE

5.1 VUE ECLATEE



No	ELEMENT	No	ELEMENT
1	Capot avant	11	Vitre d'afficheur
2	Joint	12	joint
3	Vitre	13	Boîtier
4	Jeu de lentilles	14	Serrage
5	PCB LED	15	Cable d'alimentation
6	Radiateur	16	Protection d'afficheur
7	Alimentation	17	Joint
8	PCB Driver	18	Câble DMX
9	PCB Alimentation	19	Support primaire
10	PCB Afficheur	20	Support secondaire