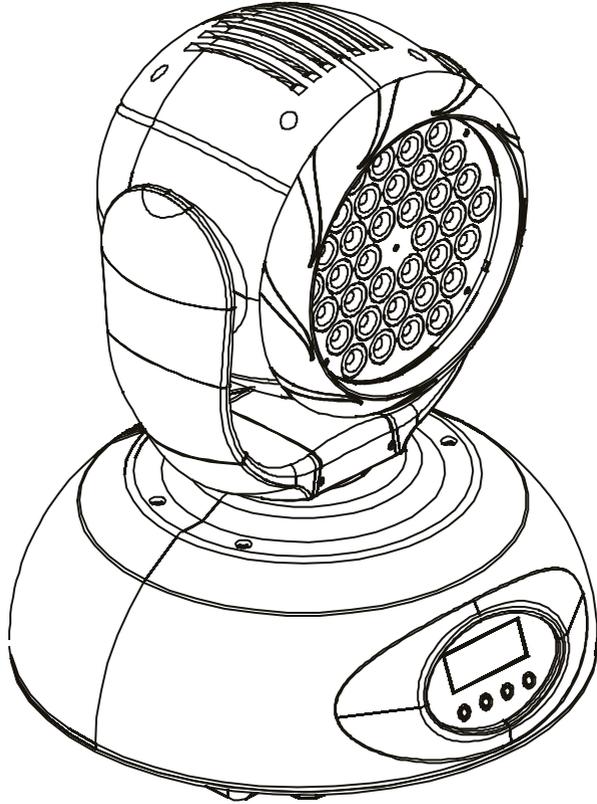


LYRE DMX à 36 LED IWatt LUXEON

Contest[®]



DIGIHEAD-36

GUIDE DE L'UTILISATEUR

8788 - Version 1.0 Décembre 2006

1 - Instructions de sécurité

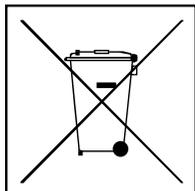
- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
- Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.
- Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.
- Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.
- Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !
- Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.
- La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation 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. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.
- La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre (câble jaune/vert). Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.
- Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.
- Ne jamais connecter cet appareil à un bloc de puissance graduable.
- Ne faites pas des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des lampes.
- Ne jamais toucher le boîtier pendant que l'appareil est en service - le boîtier s'échauffe.
- Ne remplacer la lampe et le fusible que par des produits du même type et de même qualité.

2 - Précautions d'utilisation

- Cet appareil est un effet lumineux pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté à une tension alternative de 240V, 50Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.
- Lorsque l'appareil est transporté d'un endroit chaud à un endroit froid, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne branchez pas l'appareil avant qu'il n'ait atteint la température ambiante.
- Il ne faut jamais mettre l'appareil en service sans lampe !
- Évitez les secousses et ne forcez pas lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.
- Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez vous que les câbles ne traînent pas au sol, il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.
- Prévoyez toujours une distance d'au moins un mètre entre le miroir et la surface à illuminer.
- Lors de l'installation, du démontage et pendant l'exécution des travaux de service sur le projecteur, faites attention à ce que la zone en dessous du lieu d'installation soit bouclée.
- Il faut toujours fixer le projecteur avec une élingue de sécurité.
- N'utilisez l'appareil qu'après vous être assuré que le boîtier est bien fermé et que toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.
- Il ne faut jamais allumer la lampe si la lentille d'objectif ou le capot ont été retirés car les lampes à décharge représentent un risque d'explosion et émettent un rayonnement ultra violet pouvant provoquer de graves lésions à la rétine.
- La température ambiante maximale doit être de 45°C ; au delà, l'amorçage de la lampe est désactivé.
- N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.
- Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.
- Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.
- Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque utilisation comporte des risques d'électrocution, de court-circuit, d'incendie, de brûlure par rayonnement ultra violet, d'explosion de lampe, de chute, ..etc. C'est pourquoi la plus grande vigilance est requise lors de l'utilisation de ce produit.

Protection de l'environnement :

L'environnement est une cause que défend HITMUSIC, nous commercialisons uniquement des produits propres, conformes aux normes ROHS.



Votre produit est composé de matériaux qui doivent être recyclés, ne le jetez pas dans votre poubelle, apportez-le dans un centre de collecte sélective mis en place à proximité de votre résidence.

Les centres de services agréés vous reprendront votre appareil en fin de vie afin de procéder à sa destruction dans le respect des règles de l'environnement.

Pour plus de renseignements <http://www.hitmusic.fr/directives-deeee.php>.

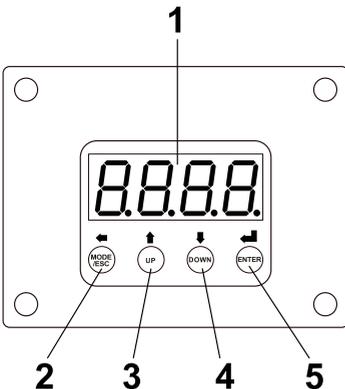
3 - Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi la lyre DIGIHEAD 36. Vous possédez maintenant un appareil de grande qualité, puissant et intelligent, qui saura de par ses multiples possibilités donner de l'éclat à vos soirées, animations, concerts...

4 - Caractéristiques générales

- 36 LEDs à intensité variable.
- Durée de vie : 100 000 heures.
- 8 programmes internes accessibles.
- Mouvement PAN et TILT 8 et 16 bits à vitesse variable.
- Amplitude : PAN 540° et TILT 265° à mémoire de position.
- Programmes internes d'effet de couleurs et effet rainbow.
- Effet strobe blanc ou plein feu d'une grande vitesse.
- DIMMER électronique compris de 0 à 100%.
- Contrôle DMX (12 canaux).
- Mélange progressif des nuances RVB.
- Rotation de l'affichage à 180°.
- Initialisation avec test des fonctions.
- Les valeurs de chaque canaux DMX peuvent être affichées.
- Enregistrement et sauvegarde de programmes via le tableau de bord ou une télécommande.
- 48 programmes peuvent être sauvegardés et peuvent fonctionner en mode autonome ou impulsion sonore

5 - Description du tableau de bord



1 - Afficheur

Indique les différents états de l'appareil.

2 - MODE/ESC

Permet d'entrer dans les menus et les sous-menus. Il sert aussi à sortir des menus

3 - UP

Permet de se déplacer à l'intérieur des menus et de choisir des valeurs.

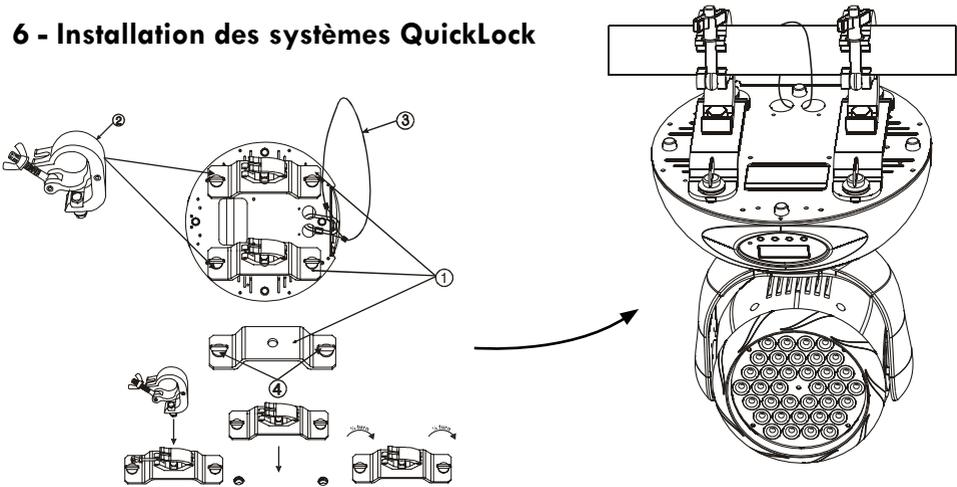
4 - DOWN

Permet de se déplacer à l'intérieur des menus et de choisir des valeurs.

5 - ENTER

Permet la sélection des fonctions et la validation des valeurs.

6 - Installation des systèmes QuickLock



Le projecteur DIGIHEAD est fourni avec deux systèmes QuickLock qui vous garantissent des manipulations rapides. L'exemple ci-dessus vous montre le principe de montage d'une fixation Omega.

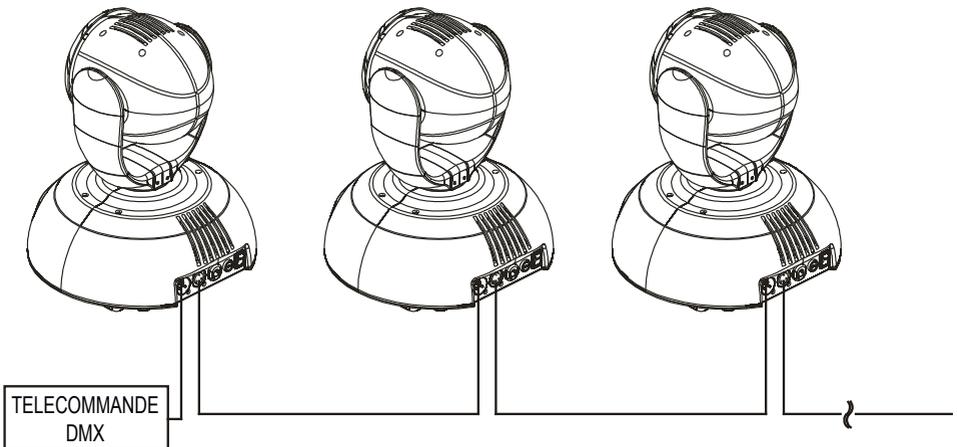
- 1 - Accrochez les fixations Omega ou un crochet sur les système QuickLock.
- 2 - Positionnez chaque ensemble Omega - QuickLock dans les perçages situés sous le DIGIHEAD 36.
- 3 Tournez les deux papillons de chaque système QuickLock d'un quart de tour.

7 - Câblage et adressage

Branchement de la télécommande DMX :

Branchez la prise femelle de votre câble XLR à la sortie XLR de votre télécommande DMX et la prise mâle à l'entrée de la lyre. Reliez vos lyres les unes aux autres via des câbles XLR.

Branchement DMX avec un terminal DMX :



Pour une installation DMX où les câbles ont à couvrir une distance de plus de 100 m, il est recommandé d'utiliser un terminal DMX qui est tout simplement une prise XLR munie d'une résistance de 120 Ohm soudée entre les bornes 2 et 3. Branchez cette fiche à la sortie DMX du dernier appareil de la chaîne.

Adressage des appareils :

Tous les appareils doivent avoir une adresse DMX quand vous utilisez un signal DMX, ainsi l'appareil répondra au signal qui lui est adressé. L'adresse est le numéro du canal sur lequel l'appareil reçoit l'information envoyé par la télécommande DMX. Vous attribuez l'adresse DMX d'une lyre en programmant le numéro du canal sur l'afficheur situé sur le socle de l'appareil.

Vous pouvez programmer tous les appareils sur la même adresse ainsi tous les appareils répondront au même signal DMX simultanément, ou vous pouvez programmer chaque appareil sur des adresses différentes, ainsi chaque appareil répondra à son signal DMX, ils seront donc indépendants.

Le DIGIHEAD 36 fonctionne grâce à 12 canaux.

Pour adresser séparément chaque appareils vous devez sauter 12 canaux entre chaque adresse.

Voir exemple ci-contre.

NB : Après l'avoir allumé, la DIGIHEAD 36 détectera automatiquement le signal DMX, et l'afficheur indiquera « A.001 » (son adresse DMX). Si l'appareil ne reçoit pas de signal DMX, l'adresse DMX affichée clignotera. Dans ce cas, vérifiez que votre câble est bien branché à l'entrée DMX de votre lyre, que votre télécommande est bien allumée et que les câbles utilisés ne sont pas défectueux.

8 - Les menus

Les menus de la DIGIHEAD 36 permettent de configurer l'appareil afin d'adapter son fonctionnement aux différents types d'utilisation.

L'accès au menu principal se fait en appuyant sur la touche **MODE / ESC**.

Pour vous déplacer dans les sous-menus, utilisez les touches **UP** et **DOWN**. Lorsque vous êtes sur le sous-menu qui vous intéresse, appuyez sur **ENTER**.

Pour modifier les valeurs utilisez les touches **UP** et **DOWN**.

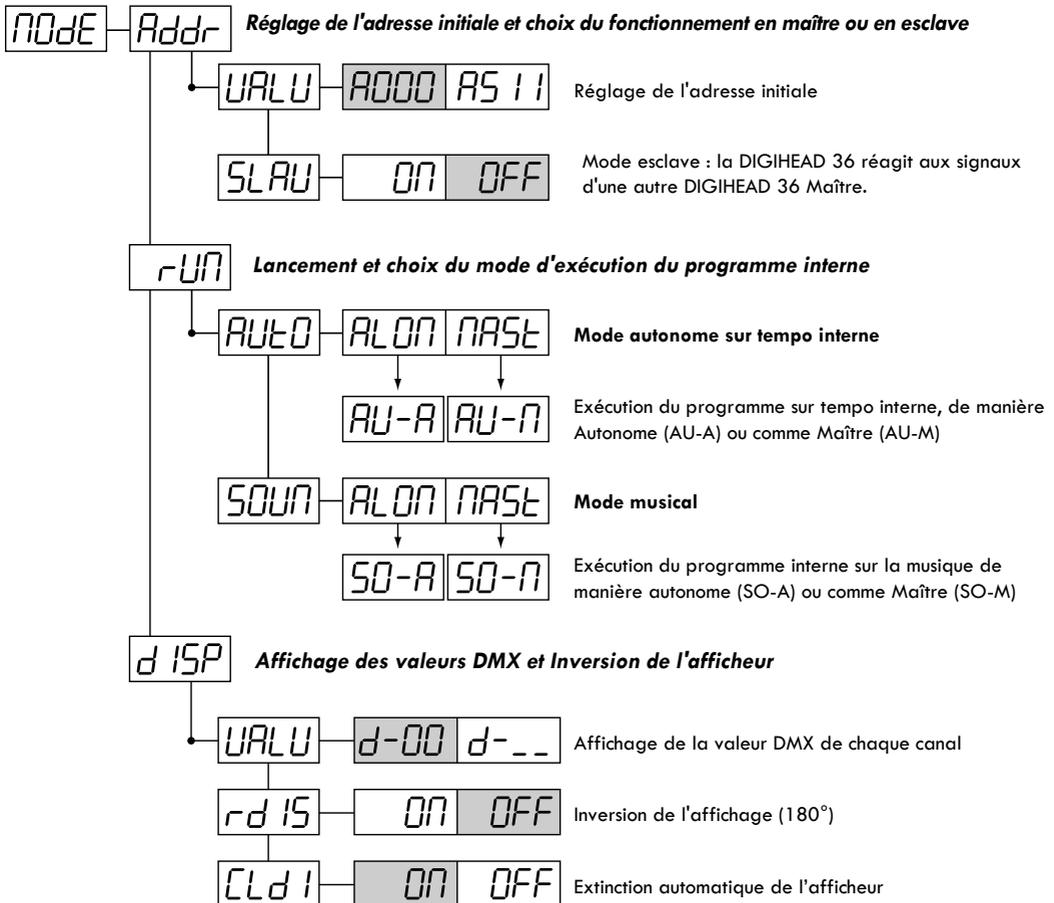
Validez chaque modification avec la touche **ENTER**.

Vous pouvez remonter d'un niveau ou quitter les menus à l'aide de la touche **MODE / ESC**.

Note : Les cases grisées correspondent aux valeurs par défaut de chaque option.

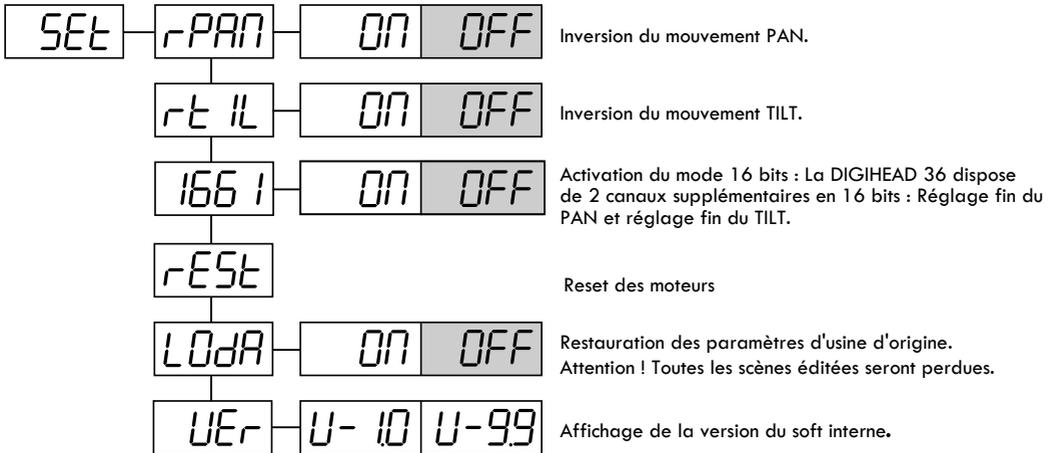
8.1 - Le menu MODE

Dans ce menu, vous précisez l'adresse DMX initiale, choisissez le mode de fonctionnement et paramétrez le comportement de l'afficheur.



8.2 - Le menu SET

Dans ce menu vous configurez les mouvements et accédez aux réglages de la partie logiciel du DIGIHEAD 36.



8.3 - Le menu TIME

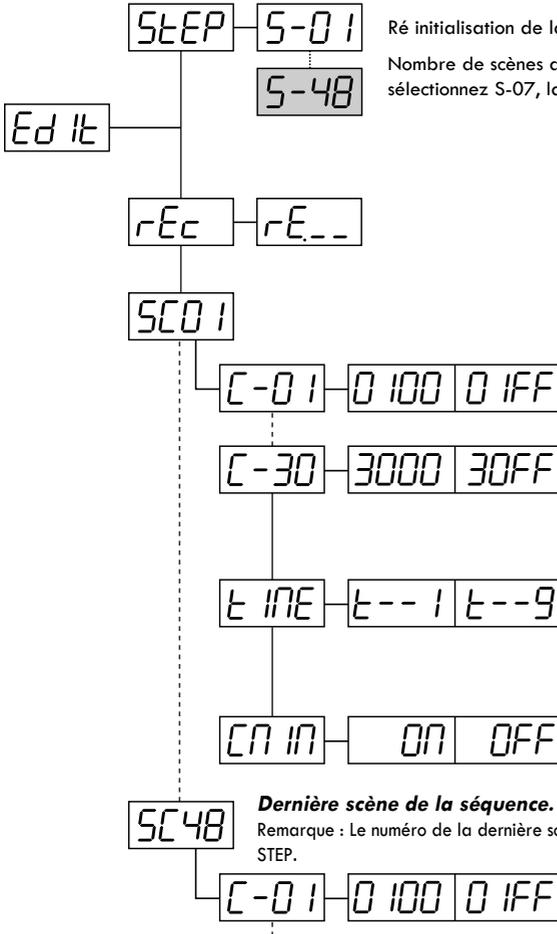
Ce menu vous permet de contrôler et de ré initialiser les temps d'utilisation de l'appareil.



8.4 - Le menu EDIT

Ce menu vous permet d'éditer la séquence interne qui se déclenche avec la commande RUN du menu MODE

Première scène de la séquence



Ré initialisation de la durée d'utilisation de l'appareil

Nombre de scènes de la séquence. Vous disposez de 48 scènes libres. Si vous sélectionnez S-07, la séquence comportera 7 scènes.

Edition de chaque canal de la scène en cours. Chaque sous-menu permet d'éditer un canal.

Par exemple, pour éditer le canal 5, sélectionnez C-05, validez avec ENTER. L'afficheur indique alors 05-XX où XX est la valeur DMX en hexadécimal.

Avec UP et DOWN vous faites varier cette valeur. Validez votre choix avec ENTER et passez au canal suivant. Vous devez valider chaque canal pour passer aux réglages suivants

Réglage de la durée d'exécution de la scène en cours d'édition (de 1 à 9 secondes)

Commande permettant de récupérer des scènes d'un contrôleur externe.

(voir ci-dessous pour plus de détails)

Dernière scène de la séquence.

Remarque : Le numéro de la dernière scène correspond à la valeur sélectionnée dans le sous-menu STEP.

Récupération de scènes depuis un contrôleur externe

- 1 - Connectez le contrôleur au DIGIHEAD 36.
- 2 - Appelez la scène qui vous intéresse.
- 3 - Positionnez le sous-menu STEP sur SC-01, validez avec ENTER. L'afficheur indique alors C-O1.
- 4 - Sélectionnez CNIN puis validez avec ENTER, l'afficheur indique SC-O2 pour vous signifier que la première scène est enregistrée.
- 5 - Réglez la durée de la scène avec le sous-menu TIME
- 6 - Positionnez votre contrôleur sur la scène suivante.
- 7 - Répétez les étapes 3 à 5 pour chaque scène. Le nombre de scènes dépend de la valeur choisie dans le sous-menu STEP.

Note : le contrôleur n'agit pas directement sur les mouvements du projecteur, mais uniquement sur sa mémoire. Pour visualiser les scènes enregistrées, veuillez passer en mode «RUN» (CF page 8).

9 - Les canaux et leurs fonctions

Canal 1 : Rainbow

<i>DMX</i>	<i>Effet</i>
0 - 7	Pas de fonction
8 - 220	Rainbow
221 - 225	Enchaînement des couleurs à vitesse croissante

Canal 2 : Rouge

<i>DMX</i>	<i>Effet</i>
0 - 255	Rouge à luminosité croissante (0 - Noir, 255 - 100% Rouge)

Canal 3 : Vert

<i>DMX</i>	<i>Effet</i>
0 - 255	Vert à luminosité croissante (0 - Noir, 255 - 100% Vert)

Canal 4 : Bleu

<i>DMX</i>	<i>Effet</i>
0 - 255	Bleu à luminosité croissante (0 - Noir, 255 - 100% Bleu)

Canal 5 : PAN 8 bit

Canal 6 : Mouvement du TILT 8 bit

Canal 7 : Vitesse du PAN et du mouvement du TILT

<i>DMX</i>	<i>Effet</i>
0 - 225	Vitesse maximum à vitesse minimum
226 - 235	Black-out lors des mouvements de l'appareil
236 - 255	Pas de fonction

Canal 8 : Strobe

<i>DMX</i>	<i>Effet</i>
0 - 63	Pas de fonction (shutter ouvert)
64 - 95	Effet strobe à vitesse croissante
96 - 127	Pas de fonction (shutter ouvert)
128 - 159	Effet PULSE en séquences
160 - 191	Pas de fonction (shutter ouvert)
192 - 223	Strobe aléatoire à vitesse croissante
224 - 255	Pas de fonction (shutter ouvert)

Canal 9 : Reset et programmes internes

DMX	Effet
0 - 79	Pas de fonction
80 - 99	Reset des moteurs
100 - 119	Programme 1
120 - 139	Programme 2
140 - 159	Programme 3
160 - 179	Programme 4
180 - 199	Programme 5
200 - 219	Programme 6
220 - 239	Programme 7
240 - 255	Programme 8

Canal 10 : PAN 16 bit**Canal 11 : TILT 16 bit****Canal 12 : DIMMER**

DMX	Effet
0 - 5	Black-out
6 - 255	Dimmer (2% - 100%)

10 - Messages d'erreurs

Quand vous allumez la lyre, elle fera tout d'abord une initialisation. Vous pourrez voir « XXEr » sur l'afficheur de votre lyre quand il y aura un problème avec un ou plusieurs canaux. Par exemple si vous avez un problème sur le canal 1 le message d'erreur sera alors « 01Er », si c'est le canal 2 qui a un problème le message sera « 02Er », etc...

Si vous avez des problèmes sur le canal 1, le canal 2 et le canal 5 en même temps, vous verrez s'afficher le message d'erreur suivant : « 01Er », « 02Er », « 05Er » qui clignotera et sera répété 5 fois. Ensuite l'appareil générera un ordre de réinitialisation et tous les moteurs retrouvent leurs positions initiales. Si le message d'erreur réapparaît après trois réinitialisations, c'est parce qu'il y a plus de trois erreurs. S'il y a plus de trois erreurs les canaux ne peuvent pas fonctionner normalement, mais dans le cas contraire seuls les canaux concernés ne marchent pas.

« 05Er » : Erreur sur le mouvement PAN (yoke).

Ce message apparaîtra après l'initialisation de l'appareil si le capteur magnétique de position PAN est en défaut (le capteur est défectueux ou n'est plus dans sa position d'origine) ou le moteur pas à pas est défectueux. Le yoke n'est pas repéré en position par défaut après l'initialisation.

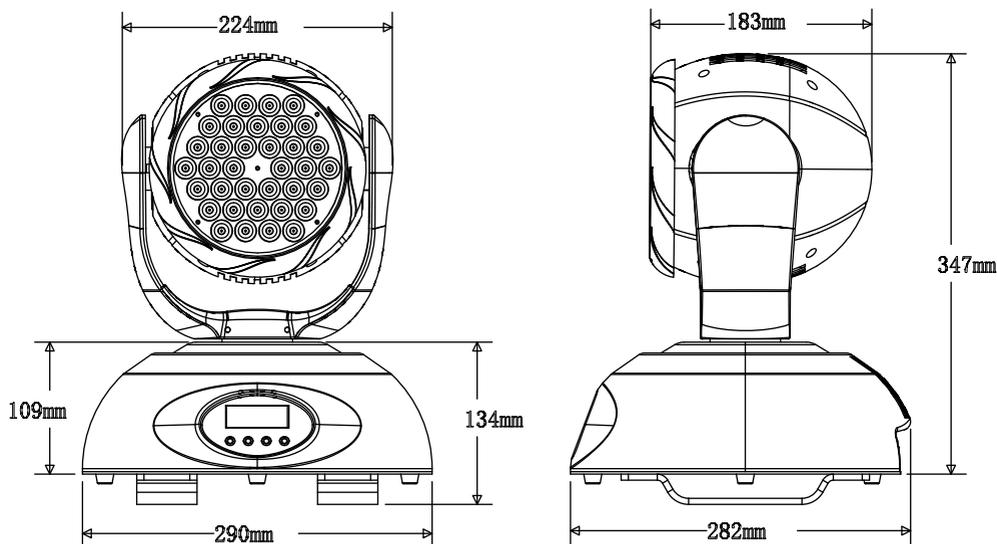
« 06Er » : Erreur sur le mouvement du TILT (tête).

Ce message apparaîtra après l'initialisation de l'appareil si le capteur magnétique de position du TILT est en défaut (le capteur est défectueux ou n'est plus dans sa position d'origine) ou le moteur pas à pas est défectueux. Le TILT n'est pas repéré en position par défaut après l'initialisation.

11 - Caractéristiques techniques

- Alimentation :	208V - 50Hz / 224V - 60Hz
- Consommation :	135 W
- Canaux DMX :	12 en 16 bits ; 10 en 8 bits
- Connexion DMX-512 :	XLR 3 broches
- 2 micro moteurs	
- Poids :	11 Kg

12 - Dimensions



La société CONTEST apporte le plus grand soin à la fabrication de ses produits pour vous garantir la meilleure qualité. Des modifications peuvent donc être effectuées sans notification préalable. C'est pourquoi les caractéristiques techniques et la configuration physique des produits peuvent différer des spécifications et illustrations présentées dans ce manuel.