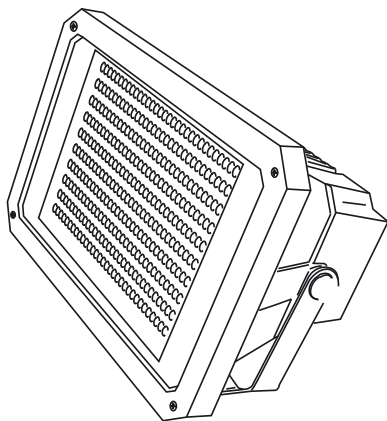
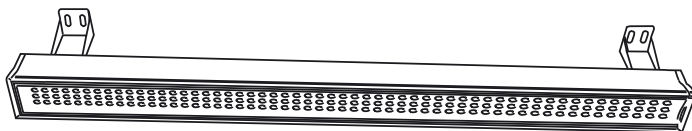


PROJECTEUR ÉTANCHE À LED'S BLANCHES 10 MM - 6000°K

**Contest**<sup>®</sup>



**IP-SUN216**



**IP-SUN240**

**GUIDE DE L'UTILISATEUR**

9265 - 9266 - Version 1.0 Juin 2008

## **1 - Instructions de sécurité**

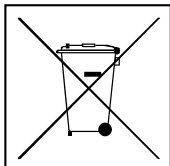
- Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.
- Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir 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.

## **2 - Précautions d'utilisation**

- NE PAS verser de liquide inflammable à l'intérieur de l'appareil.
- En cas de déversement d'un liquide quel que soit, DECONNECTER immédiatement l'appareil du réseau électrique.
- Stopper immédiatement l'utilisation de cet appareil en cas de sérieux problèmes et contacter votre revendeur agréé le plus rapidement possible.
- NE PAS ouvrir l'appareil, aucune pièce de substitution ne se trouve à l'intérieur.
- NE JAMAIS essayer de réparer vous-même. Les réparations effectuées par une ou des personnes non qualifiées peuvent entraîner une augmentation des problèmes, contacter votre revendeur le plus proche.
- Cet appareil n'a pas été prévu pour un usage domestique.
- Après avoir retiré les protections d'emballage, vérifier que l'appareil est en excellente condition et qu'aucune marque de choc n'est visible.
- Les protections d'emballage (sac en plastique, mousse polystyrène, agrafes etc..) DOIVENT être stockées hors de portée des enfants.
- Cet appareil est destiné à un usage par un adulte, ne pas laisser entre les mains des enfants.
- NE PAS utiliser cet appareil sous la pluie
- Lors du changement des lampes, DECONNECTER l'appareil du secteur et attendre son refroidissement. Danger de brûlure! L'appareil peut atteindre des températures élevées lors de son fonctionnement.

### **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-deee.php>.

### **3 - Caractéristiques techniques**

#### **IP-SUN216**

Projecteur DMX d'extérieur à 216 LED blanches.

- 216 LED blanche de 10 mm
- Couleur blanc froid à 6000°K
- Technologie LED avancée ( 100 000 heures de durée de vie)
- Basse température, faible consommation, peut fonctionner plusieurs heures sans interruption
- Ouverture 40°
- Contrôles : DMX ou télécommande infra-rouge
- Télécommande infra-rouge fournie
- Modes : Auto, DMX , maître/esclave et téléc.IR
- 9 programmes intégrés
- 2 Canaux DMX : Dimmer et Flash
- Degré d'étanchéité : parfaitement étanche aux projections d'eau (IP 65)
- Alimentation : AC 100-230 V AC - 50 Hz
- Consommation : 24 W
- Boîtier en aluminium
- Dimensions (L x l x H) : 300 x 210 x 175 mm
- Poids : 4 kg

#### **IP-SUN240**

Rampe DMX d'extérieur à 240 LED blanches.

- 240 LED blanche de 10 mm
- Couleur blanc froid à 6000°K
- Technologie LED avancée ( 100 000 heures de durée de vie)
- Basse température, faible consommation, peut fonctionner plusieurs heures sans interruption
- Ouverture 40°
- Contrôles : DMX ou télécommande infra-rouge
- télécommande infra-rouge fournie
- Modes : Auto, DMX , maître/esclave et téléc.IR
- 9 programmes intégrés.
- 2 Canaux DMX : Dimmer et Flash
- Degré d'étanchéité : peut être utilisé dehors (IP 44)
- Alimentation : AC 100-230 V AC - 50 Hz
- Consommation : 30 W
- Boîtier en aluminium
- Dimensions (L x l x H) : 1000 x 80 x 170 mm
- Poids : 4,5 kg

### **4 - Caractéristiques techniques de la télécommande**

- Dimensions : 110 x 46 x 6,9 mm.
- Poids : 22g
- Alimentation : pile 3V
- Signal généré : infra-rouge.
- Portée du signal : 10m.
- Contrôles possibles en fonction de chaque projecteur compatible : Dimmer, Programmes internes, Mode Auto, Mode Master/Slave, Flash, Mode DMX, Adresse DMX.

## 5 - Utilisation avec la télécommande

Toutes les modifications sur les modes, les couleurs, les programmes, la vitesse sont donnés via la télécommande. Il n'y a pas d'accès direct à ces fonctions sur le projecteur.



**1 - Touche black out :** Allume ou éteint les projecteurs.

**2 - Touche Auto Run (A) :** En appuyant sur cette touche vous mettez les projecteurs en mode auto run. Variation d'intensité de lumière, dont vous pouvez régler la vitesse en appuyant sur la touche SP puis en appuyant plusieurs fois (15 niveaux) sur les touches + ou - de la télécommande.

**3 - Touche Select Prog (PROG) :** Touche d'appel des programmes. Sélectionner les programmes via les touches numériques ou + et - de la télécommande. Permet d'enclencher un des 9 programmes intégrés sur le projecteur.

**4 - Touche Flash (F) :** Active ou désactive le mode Flash. Augmentez ou diminuez la vitesse du flash en appuyant plusieurs fois (15 niveaux) sur les touches + ou - de la télécommande.

**5 - Touche Speed (SP) :** Permet de régler la vitesse du mode auto run, en appuyant plusieurs fois (15 niveaux) sur les touches + ou - de votre télécommande.

**6 - Touche DMX Mode (D)** : Active le mode DMX sur les projecteurs.

**7 - Touche Sound Active (SA)** : NE FONCTIONNE PAS SUR LES PROJECTEURS EXTERIEURS.

**8 - Touche Slave (SL)** : Active le mode esclave (slave).

**9 - Touche Set Addr (S)** : Permet de paramétrer l'adresse DMX du projecteur.

**10 - Touches 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9** : Touches numériques..

**11 - Touches Dimming (R, G et B)** :Lorsqu'un programme est enclenché, appuyez sur une des touches R, G ou B, appuyez ensuite plusieurs fois (15 niveaux) sur les touches + ou - de votre télécommande pour régler l'intensité de la luminosité des projecteurs.

**NB : La télécommande infra-rouge ne fonctionne pas quand les projecteurs sont contrôlés par un contrôleur DMX.**

**Pour reprogrammer une adresse ou modifier un autre paramètre à partir de la télécommande, déconnectez votre contrôleur.**

## **6 - DMX**

### **6 - 1 : Branchement**

**a** - Branchez les projecteurs ensemble en boucle DMX, avec des câbles XLR **étanches** connecté de la sortie d'un projecteur à l'entrée du projecteur suivant.

**b** - Sur le dernier projecteur, le câble DMX doit être doté d'une résistance de 120 ohm pour réduire le signal d'erreur.

**c** - Chaque projecteur doit avoir une adresse DMX pour recevoir les données envoyées par le contrôleur. L'adresse est entre 0 et 511.

### **6 - 2 : Câblage IP-DMX**

Afin d'assurer un fonctionnement en extérieur, ce projecteur est équipé de fiches IP-DMX. Le signal qu'elles transportent est du DMX-512 standard, mais le format de ces fiches est différent des fiches habituellement utilisées pour le DMX. De ce fait, pour acheminer le signal DMX via XLR sur cet appareil, il vous faut utiliser un **adaptateur XLRM/DMX-IPF (C-DMX1 réf :9109)**.

Pour connecter plusieurs appareils compatibles avec ce type de câblage, vous devez utiliser les **câbles DMX-IP Fem/DMX-IP Mâle (C-DMX2 et C-DMX5)**.

Pour toute utilisation en extérieur, n'utilisez pas de fiche XLR standard. Pour toute connexion extérieure, dans le cas où vous n'utiliserez pas le câblage adéquat, protégez chaque connexion ou modification dans un boîtier étanche.

## **6 - 3 : Adressage**

Chaque projecteur utilise 2 canaux DMX. Vous devrez sauter 2 canaux entre chaque adresses.

Premier projecteur : adresse de départ : 1

Deuxième projecteur : adresse de départ : 3

Troisième projecteur : adresse de départ : 5

Quatrième projecteur : adresse de départ : 7

### **Comment adresser le projecteur via la télécommande :**

Par exemple pour paramétrer l'adresse 245 :

- Appuyez sur la touche S, les LEDs de votre projecteur clignotent 3 fois, vous pouvez entrer l'adresse DMX.
- Appuyez sur la touche 2, 1/3 des LEDs de votre projecteur s'allument, le chiffre des centaines est enregistré.
- Appuyez sur la touche 4, 2/3 des LEDs de votre projecteur s'allument, le chiffre des dizaines est enregistré.
- Appuyez sur la touche 5, les LEDs de votre projecteur clignotent rapidement, l'adresse DMX est enregistrée.

Pour paramétrer l'adresse 002:

- Appuyez sur la touche S, les LEDs de votre projecteur clignotent 3 fois, vous pouvez entrer l'adresse DMX.
- Appuyez sur la touche 0, 1/3 des LEDs de votre projecteur s'allument, le chiffre des centaines est enregistré.
- Appuyez sur la touche 0, 2/3 LEDs de votre projecteur s'allument, le chiffre des dizaines est enregistré.
- Appuyez sur la touche 2, les LEDs de votre projecteur clignotent rapidement, l'adresse DMX est enregistrée.

## **6 - 4 : Valeurs DMX**

<b>Canaux</b>	<b>Valeurs DMX</b>	<b>Effets</b>
<b>Canal 1</b>	000 - 255	Dimmer
<b>Canal 2</b>	000 - 255	Strobe croissant fréquence du flash entre 0.5HZ - 30HZ

## **7 - Maître Esclave**

En reliant les connexions MASTER/SLAVE des appareils, le premier appareil contrôlera les suivants.

Cette fonction vous permet de réaliser des effets de lumière précis.

Vous saurez quel appareil est le maître (MASTER, celui qui contrôle), parce qu'aucun câble ne sera branché à l'entrée DMX.

Les autres appareils esclaves (SLAVE) auront leurs câbles DMX branchés aux entrées DMX.

Pour le câblage référez vous au paragraphe **6-2**.

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.