



MVH 930

Professional moving head with six rotating gobos and eight colors

GUIDE DE L'UTILISATEUR

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 a 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 un aggravement 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.

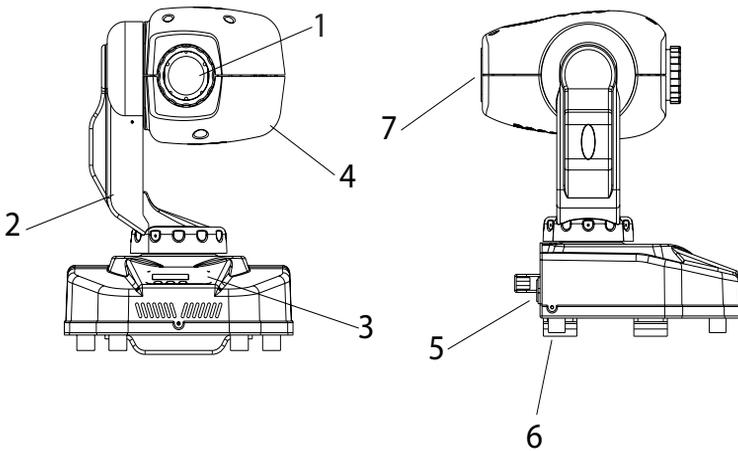
3 - Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi la MVH 930 . Vous possédez maintenant un appareil de grande qualité, qui saura, nous en sommes persuadés, ajouter de l'éclat lors de vos soirées, animations et autres événements. La MVH 930 est une Lyre DMX prévue pour une lampe MSD 250 Watts. Outre les mouvements PAN et TILT, cette lyre possède six gobos rotatifs et huit couleurs.

Très simple d'utilisation, elle vous permettra d'élaborer rapidement de réels spectacles son et lumière.

Sa totale compatibilité avec le standard DMX 512 font de cette lyre un instrument de travail réellement versatile. Le guide que vous lisez en ce moment vous permettra de prendre rapidement connaissance des différentes fonctions et possibilités de la MVH 930. Gardez le à portée de la main pendant les premières utilisations de votre appareil.

4 - Description



1- Objectif

Permet de régler la netteté du rayon.

2- Bras oscillant

Axe permettant la mobilité de la tête (PAN).

3- Tableau de contrôle

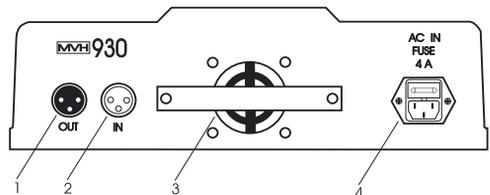
Voir plus loin. Permet d'accéder, via un écran LED et quatre boutons, à toutes les fonctions de la lyre.

4- Tête

Partie contenant la lampe, la roue de gobos et de couleurs.

5- Face arrière de l'embase

- 1 - Entrée DMX.
- 2 - Sortie DMX.
- 3 - Ventilateur.
- 4 - Entrée AC 230V et porte fusible avec fusible de 4 ampères



6- Plaques de fixation des crochets de suspension

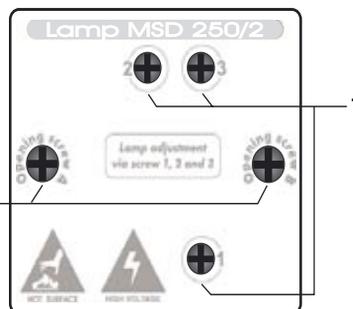
Plaque en acier quick lock se clipsant sur la base de la lyre. Permet de placer les crochets de suspension.

Utiliser une élingue de sécurité à l'emplacement prévu à cet effet.

7- Plaque arrière de la tête

Plaque sur laquelle est fixé la douille de la lampe.

- 1 - Vis de réglage du support de la lampe. Permet de régler l'axe de la lampe par rapport à son réflecteur.
- 2 - Vis permettant le démontage de la plaque de support de lampe



4 - Mise en place de la lampe

Utiliser uniquement la lampe prévue pour cet appareil. La lampe prévue pour cet appareil est une lampe à décharge de type **MSD 250/2 GY9.5** (ref. GE).

Les lampes à décharge risquent d'éclater en cours de fonctionnement en raison des hautes pressions internes. En fonctionnement, ces lampes émettent un fort rayonnement UV dangereux pour la peau et les yeux. La luminance élevée de ces lampes peut provoquer de graves lésions de la rétine si l'on regarde directement l'arc lumineux. Les normes applicables (entre autres IEC 335-2-56, 585-1, 598-2-4, 598-2-9, 598-2-17) permettent de retenir les consignes de sécurité suivantes:

- Ne pas toucher les éclats en cas d'éclatement de la lampe (risques de brûlures, coupures, etc...)
- Ne pas regarder directement l'arc lumineux.
- Installer un verre protecteur absorbant les UV.
- N'ouvrir l'appareil que si la température de la lampe est égale à la température ambiante.

Les lampes à décharge s'allument à l'aide d'un dispositif d'allumage et de ballasts. La MVH 930 dispose de ce dispositif. Lorsque la lampe est chaude, elle ne peut se rallumer. Il faut attendre que sa température descende pour qu'elle se rallume.

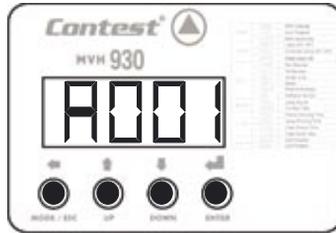
Pour mettre en place une lampe, suivre la procédure suivante:

- 1/ Déconnecter l'appareil du réseau électrique.
- 2/ Attendre si nécessaire que le projecteur ait atteint la température ambiante (+/- 20°C).
- 3/ Dévisser à l'aide d'un tournevis cruciforme les vis nommées A et B qui se trouvent à l'arrière de la tête du projecteur.
- 4/ Déposer la plaque en la retirant délicatement.
- 5/ S'assurer encore une fois que le projecteur est froid.
- 6/ Retirer, si nécessaire, la lampe usagée.
- 7/ Placer la nouvelle lampe sur la douille en respectant le sens imposé par l'épaisseur des broches.
- 8/ Éviter de toucher le verre de la lampe avec les doigts. Se servir d'un tissu doux pour toucher la lampe.
- 9/ Placer la lampe dans la douille en maintenant la lampe par son embase.
- 10/ Replacer la lampe ainsi placée dans son embase dans la tête du projecteur. S'assurer que la plaque de support est dans le bon sens.
- 11/ Visser les vis A et B.

5 - Utilisation

L'accès aux fonctions de la lyre se fait par le tableau de contrôle. En appuyant trois secondes sur la touche **MODE** (l'affichage clignote), on accède aux différents menus: **MODE - LAMP - SET - ADJU - TIME - EDIT** par les touches **UP** et **DOWN**.

Pour sélectionner un menu, appuyer sur la touche **ENTER**



5-1 Menu **MODE**

Permet d'accéder aux sous-menus **ADDR - RUN - DISP**.

Addr - Sélection de l'adresse DMX voulue:

Appuyer sur la touche **MODE**.

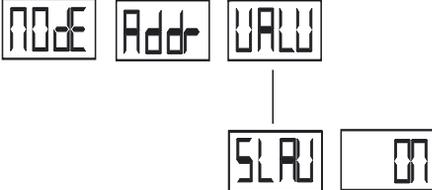


Avec les touches **UP** et **DOWN**, choisir le sous-menu **ADDR** et valider avec la touche **ENTER**

Avec les touches **UP** et **DOWN**, choisir le sous-menu **VALU** et valider avec la touche **ENTER**

Avec les touches **UP** et **DOWN**, sélectionner l'adresse voulue entre 001 et 512.

SLAV - Sélection de la lyre esclave ou maître:



Appuyer sur la touche **MODE**.

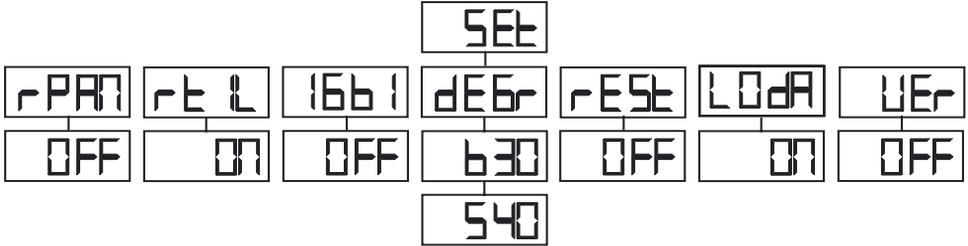
Avec les touches **UP** et **DOWN**, choisir le sous-menu **ADDR** et valider avec la touche **ENTER**.

Avec les touches **UP** et **DOWN**, choisir le sous menu **SLAV** et valider avec la touche **ENTER**.

Avec les touches **UP** et **DOWN**, choisir la position **ON** ou **OFF** et valider avec la touche **ENTER**. Sur la position **ON**, la lyre est esclave.

5-3 Menu SET

Permet d'accéder aux fonctions **RPAN - RTIL - 16BI - REST - LODA - VER**. Pour avoir accès au menu SET, appuyer sur MODE et valider avec ENTER. Avec les touches UP et DOWN, choisir le menu SET et valider avec la touche ENTER.



RPAN: Cette fonction permet d'inverser le mouvement PAN. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu RPAN et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

RTIL: Cette fonction permet d'inverser le mouvement TILT. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu RTIL et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

16BI: Cette fonction permet de basculer en 16 bits ou en 8 bits. En position 8 bits, la lyre perd les canaux 9 et 10. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu 16bi et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur OFF.

DEGR: Cette fonction permet de faire fonctionner la lyre en 630° ou 540°. Par défaut, la valeur est de 630°.

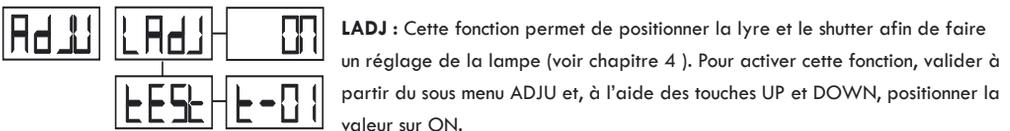
REST: Cette fonction permet de faire une ré-initialisation de la lyre.. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu REST et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

LODA: Cette fonction permet de remettre les paramètres de la lyre comme ils étaient lors de sa sortie d'usine. Pour activer cette fonction, valider à partir su sous menu LODA et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

VER: Cette fonction permet de visualiser la version du soft. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu VER et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

5-4 Menu ADJU

Ce menu permet d'accéder aux fonctions **LADJ - TEST**. Pour avoir accès au menu ADJU, appuyer sur MODE et valider avec ENTER. Avec les touches UP et DOWN, choisir le menu ADJU et valider avec la touche ENTER.

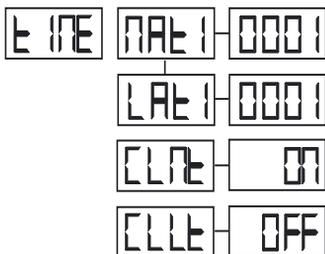


LADJ : Cette fonction permet de positionner la lyre et le shutter afin de faire un réglage de la lampe (voir chapitre 4). Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu ADJU et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

TEST: Cette fonction permet de tester les fonctions des canaux de la lyre. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu TEST et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur le numéro de canal désiré.

5-5 Menu TIME

Ce menu permet d'accéder aux fonctions **MAT 1 - LAT 1 - CLMT - CLLT**. Pour avoir accès au menu TIME, appuyer sur MODE et valider avec ENTER. Avec les touches UP et DOWN, choisir le menu TIME et valider avec la touche ENTER.



MAT1: Cette fonction permet de visualiser le temps de fonctionnement de la lyre. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu NATI. Le temps indiqué est exprimé en heure.

LAT1: Cette fonction permet de visualiser le temps de fonctionnement de la lampe. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu LATI. Le temps indiqué est exprimé en heure.

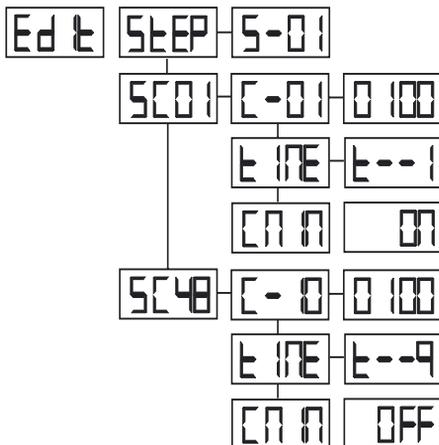
CLMT: Cette fonction permet de mettre à 0 le temps de fonctionnement de la lyre. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu CLMT et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

CLLT: Cette fonction permet de mettre à 0 le temps de fonctionnement de la lampe. Pour activer cette fonction, valider à partir du sous menu CLLT et, à l'aide des touches UP et DOWN, positionner la valeur sur ON.

5-6 Menu EDIT

Ce menu permet de définir le nombre de scène dans le programme interne (accès par RUN) On peut programmer jusqu'à 48 scènes. Pour avoir accès au menu STEP, appuyer sur MODE et valider avec ENTER. Avec les touches UP et DOWN, choisir le menu STEP et valider avec la touche ENTER.

Pour que la fonction RUN fasse défiler les cinq premières scènes par exemple, se positionner sur le sous menu SCXX et, à l'aide des touches UP et DOWN, sélectionner la cinquième scène (SC05). Lorsque la fonction RUN est enclenchée, les cinq premières scènes se succéderont.



SCXX: Cette fonction permet de choisir le numéro de scène entre 1 et 48. Pour choisir un numéro de scène, se positionner sur ce sous menu en ayant validé et à l'aide des touches UP et DOWN, choisir le numéro de scène voulue.

C-XX: Cette fonction permet de choisir le numéro de canal désiré (entre 1 et 10). Une fois ce menu validé, à l'aide des touches UP et DOWN, choisir la valeur DMX désirée. Cette valeur est exprimée en hexadécimal.

TIME: Cette fonction permet de déterminer le temps entre deux scènes. La valeur va de 1 à 9 (temps exprimé en seconde). Pour paramétrer cette fonction, valider le menu TIME et, à l'aide des touches UP et DOWN, choisir le temps voulu.

CMIN: Cette fonction permet d'éditer les scènes à partir d'un contrôleur et de les télécharger dans la lyre. Pour activer cette fonction, sélectionner et valider le menu CMIN. A l'aide des touches UP et DOWN, sélectionner la valeur ON. Sur le contrôleur, fabriquer la scène. Une fois la scène fabriquée sur le contrôleur, valider le choix ON sur la lyre. L'affichage indique alors SC02 pour confirmer que la première scène est téléchargée.

Répéter toute l'action autant de fois que nécessaire.

Le contrôleur ne permet pas de prendre la main en temps réel dans ce menu mais uniquement de programmer des scènes et de les enregistrer dans la base.

6 - Valeurs DMX des Canaux

La MVH 930 dispose de 10 canaux DMX en 16 bits (valeur par défaut).

Canal 1 - couleurs

DMX	
0-13	Ouvert-Blanc
14-27	Orange
28-41	Bleu
42-55	Vert
56-69	Jaune
70-83	Rouge
84-97	Magenta
98-111	Bleu clair
112-128	Mauve
128-187	Rotation couleur sens horaire de rapide vers lent
188-193	Pas de rotation
194-255	Rotation couleur anti-horaire de rapide vers lent

Canal 2 - Choix gobos

DMX	
0-9	Ouvert
10-19	Gobo 1
20-29	Gobo 2
30-39	Gobo 3
40-49	Gobo 4
50-59	Gobo 5
60-69	Gobo 6
79-89	Gobo 1 shake de lent à rapide
90-109	Gobo 2 shake de lent à rapide
110-129	Gobo 3 shake de lent à rapide
130-149	Gobo 4 shake de lent à rapide
150-169	Gobo 5 shake de lent à rapide
170-189	Gobo 6 shake de lent à rapide
190-255	Rotation de tous les gobos.

Canal 3 - Rotation Gobos

DMX	Fonctions
0-127	Positionnement du gobo.
128-187	Rotation sens horaire des gobos de rapide vers lent.
188-193	Pas de rotation.
194-255	Rotation anti horaire des gobos de rapide vers lent.

Canal 4 - Shutter, stroboscope

DMX	Fonctions
0-31	Shutter fermé.
32-63	Dimmer mécanique (de fermé vers ouvert)
64-95	Stroboscope de lent vers rapide.
96-127	Sans fonction.
128-159	Effet pulse.
160-191	Sans fonction.
192-223	Stroboscope aléatoire de lent à rapide.
224-255	Sans fonction.

Canal 5 - Mouvement PAN

0-255	PAN
-------	-----

Canal 6 - Mouvement TILT

0-255	TILT
-------	------

Canal 7 - Vitesse du mouvement PAN/TILT

DMX	Fonctions
0-225	Vitesse de rapide à lent.
226-235	Blackout durant les mouvements
236-245	Blackout durant tous les changements
246-255	Sans fonction

Canal 8 - Fonctions spécifiques

DMX	Fonctions
0-19	Changement de couleur normal
20-39	Changement des couleur aléatoire.
40-59	Allumage de la lampe.
60-79	Extinction de la lampe.
80-99	Re initialisation des moteurs.
100-119	Programme interne 1
120-139	Programme interne 2
140-159	Programme interne 3
160-179	Programme interne 4
180-199	Programme interne 5
200-219	Programme interne 6
220-239	Programme interne 7
240-255	Programme interne 8

Canal 9 - Réglage fin du mouvement PAN

0-255	PAN
-------	-----

Canal 10 - Réglage fin du mouvement TILT

0-255	TILT
-------	------

7 - Messages d'erreur

La lyre effectue une initialisation à chaque allumage. Si une erreur est détectée sur les canaux 1,2,3,5 & 6, un message d'erreur s'affiche sur le panneau de contrôle. Par exemple, quand l'affichage indique **02Er**, cela veut dire qu'une erreur est survenue sur le canal 2. S'il y a plusieurs erreurs, sur les canaux 1,2,3 par exemple, l'afficheur indiquera alternativement en clignotant les messages suivants: **01Er 02Er 03Er**. S'il l'afficheur, lors d'un message d'erreur, clignote plus de cinq fois, la lyre se ré initialisera. Si les messages d'erreur demeurent après trois ré-initialisations, cela veut dire qu'il y a plus de trois erreurs. Si la lyre détecte plus de trois erreurs, aucun canal ne pourra fonctionner correctement. Par contre, s'il y a moins de trois erreurs, mis à par les canaux pour lesquels des erreurs ont été détectées, les autres canaux devraient fonctionner normalement.

01Er :

Erreur de positionnement de la ROUE DE COULEURS. Ce message d'erreur apparaît en cas de malfonction du circuit d'indexation magnétique.

Ceci veut dire que soit la photodiode est défectueuse, soit l'aimant manque, soit le moteur pas à pas est défectueux (ou son circuit de commande). La roue de couleur n'est pas dans sa position de calage.

02Er :

Erreur de positionnement de la ROUE DE GOBOS . Ce message d'erreur apparaît en cas de malfonction du circuit d'indexation magnétique.

Ceci veut dire que soit la photodiode est défectueuse, soit l'aimant manque, soit le moteur pas à pas est défectueux (ou son circuit de commande). La roue de gobo n'est pas dans sa position de calage.

03Er :

Erreur de positionnement de la ROUE DE ROTATION DE GOBOS. Ce message d'erreur apparaît en cas de malfonction du circuit d'indexation magnétique.

Ceci veut dire que soit la photodiode est défectueuse, soit l'aimant manque, soit le moteur pas à pas est défectueux (ou son circuit de commande). La roue de rotation des gobos n'est pas dans sa position de calage.

05Er:

Erreur de positionnement du mouvement PAN. Ce message d'erreur apparaît en cas de malfonction du circuit d'indexation magnétique.

Ceci veut dire que soit la photodiode est défectueuse, soit l'aimant manque, soit le moteur pas à pas est défectueux (ou son circuit de commande). La lyre n'est pas dans sa position de calage horizontal.

06Er:

Erreur de positionnement du mouvement TILT. Ce message d'erreur apparaît en cas de malfonction du circuit d'indexation magnétique.

Ceci veut dire que soit la photodiode est défectueuse, soit l'aimant manque, soit le moteur pas à pas est défectueux (ou son circuit de commande). La lyre n'est pas dans sa position de calage vertical.

8 - Spécifications techniques

- Alimentation :..... 230 V/50 Hz
- Puissance consommée :..... 400 W
- Lampe :..... MSD250/2 GY 9,5
- Canaux de contrôle DMX :..... 10 canaux en 16 bits et 8 canaux en 8 bits
- Connexion DMX-512 :..... XLR 3 broches
- Roue de couleurs :..... 8 couleurs dichroïques et ouvert
- Roue de gobos rotatifs :..... 6 gobos et ouvert. Diam. gobos: 27mm. Image gobo: 22mm
- Amplitude:..... PAN 630° TILT 265°
- Oscillation stroboscope:..... 1 à 10 flashes par seconde.
- Ouverture du faisceau:..... 19°
- Poids (net) :..... 15 kg
- Température ambiante maximale (ta) :..... 45° C
- Fusible :..... T 4 A, 250 V
- Dimensions :..... LxH=580x450x460