Manuel d'utilisation

Lyre BEAM NEMO 200W



Avant toute utilisation, veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation.

Merci

L'expérience et l'avis de nos clients sont primordiaux.
Nous avons à coeur de satisfaire chacun de nos clients par nos produits et nos services.
Phocea Light se tient garant de la qualité de ses produits.

Nous sommes à vos côtés pour vous accompagner avant et après votre achat, mais également dans vos projets professionnels.

L'equipe Phocea Light

SOMMAIRE

1. Installations et précautions p.1
2. Fonctionnement du tableau p.5
3. Description des canaux p.22
4. Défauts et entretien de la lyre p.29
5. Rappel p.30
6. Recherche de pannes p.31
7. Nettoyage et entretien p.32

1. Installations et précautions

1

1. Entretien

- Pour réduire les risques d'électrocution ou d'incendie, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Une utilisation intermittente prolongera la durée de vie de l'appareil.
- Veuillez nettoyer le ventilateur, le filet du ventilateur et la lentille optique afin de conserver un bon état de fonctionnement.
- N'utilisez pas d'alcool ou d'autres solvants organiques pour nettoyer la coque.

2. Déclaration

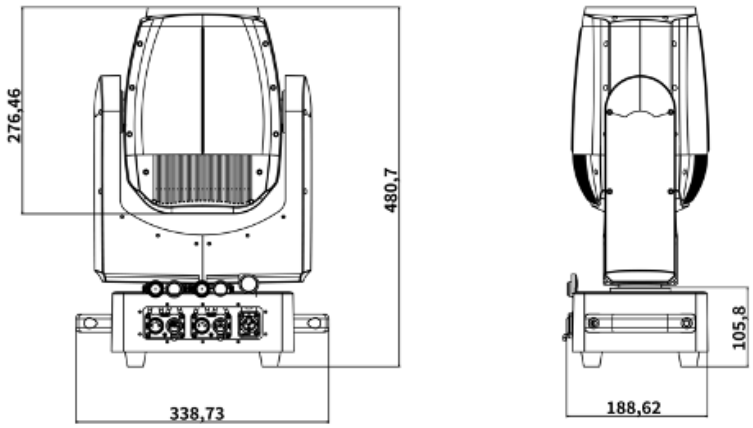
Le produit a des performances parfaites et un emballage intègre. Tous les utilisateurs doivent se conformer strictement aux avertissements et aux instructions d'utilisation indiqués. Nous ne sommes pas responsables des conséquences d'une mauvaise utilisation. Tout dommage résultant d'une mauvaise utilisation n'est pas couvert par la garantie de la société. Tout défaut ou problème causé par la négligence du manuel n'est pas non plus à la charge des revendeurs.
Remarque : toutes les informations sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

3. Précautions de sécurité

- Afin de garantir la durée de vie du produit, ne le placez pas dans un endroit humide ou dans un environnement à plus de 60 degrés.
- Installez toujours cet appareil dans un endroit sûr et stable.
- L'installation et le démontage doivent être effectués par un ingénieur professionnel.
- En utilisant une lampe, le taux de variation de la tension d'alimentation doit être compris entre ±10%. Si la tension est trop élevée, la durée de vie de la lampe sera raccourcie.
- Veuillez redémarrer la lampe 20 minutes plus tard après l'avoir éteinte, jusqu'à ce qu'elle soit complètement refroidie. Une utilisation fréquente réduit la durée de vie des lampes et des ampoules ; une utilisation intermittente améliore la durée de vie des ampoules et des lampes.
- Afin de garantir une bonne utilisation du produit, veuillez lire attentivement le manuel.

CE ROHS

4. Vue d'ensemble et dimensions de l'appareil :



5. Connection cable (DMX)

Utiliser un câble conforme aux spécifications EIA RS-485 :

- 2 pôles torsadés, blindés,
- Impédance caractéristique de 120 ohms,
- 22-24 AWG, faible capacité.

Ne pas utiliser de câble de microphone ou d'autres câbles ayant des caractéristiques différentes de celles spécifiées. Les connexions finales doivent être effectuées à l'aide de connecteurs mâles/femelles de type XLR 3 ou 5 broches. Une fiche de terminaison doit être insérée dans le dernier projecteur avec une résistance de 120Ohm (minimum 1/4 W) entre les bornes 2 et 3.La figure 1 montre un schéma de connexion de la ligne de signal (l'appareil dans la figure est une image d'exemple et ne représente pas l'apparence réelle de ce produit).

IMPORTANT : Les fils ne doivent pas entrer en contact les uns avec les autres ou avec le boîtier métallique des connecteurs. Le boîtier lui-même doit être connecté à la tresse de blindage et à la broche 1 des connecteurs.

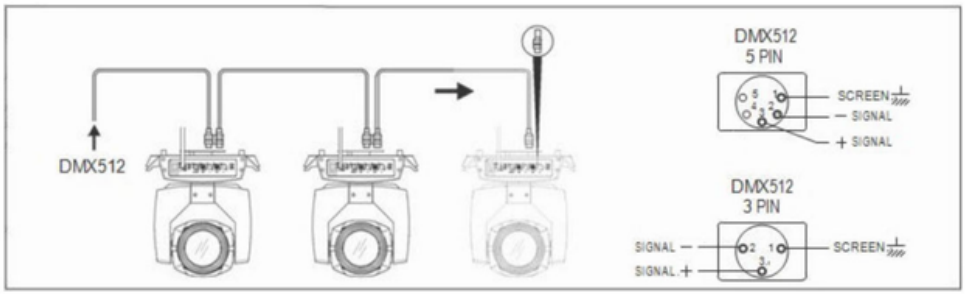


Figure 1 Schéma de la connexion du câble DMX

6. Gréement (optionnel)

Comme le montre la figure 2 (l'appareil figurant sur la figure est un exemple et ne représente pas l'aspect réel de ce produit), cet équipement peut être positionné et fixé à l'aide d'une pince dans toutes les directions de la scène. Le système de verrouillage facilite la fixation sur le support.
Attention ! Deux pinces sont nécessaires pour fixer l'équipement. Chaque pince est verrouillée par une attache de type 1/4. La fixation ne peut être verrouillée que dans le sens des aiguilles d'une montre.
Attention ! Fixer une corde de sécurité au trou supplémentaire de la pièce latérale en aluminium. L'accessoire secondaire ne peut pas être accroché à la poignée de livraison. Fixer l'équipement sur le support.

- Vérifier si le collier de serrage (à l'exclusion de celui qui se trouve à l'intérieur) est endommagé ou non. Assurez-vous que l'architecture peut supporter un poids dix fois supérieur à celui de tous les équipements, pinces, câbles et autres accessoires supplémentaires.
- Les vis de serrage doivent être fixées fermement. Prenez une vis M12 (grade 8.8 ou supérieur) pour fixer le support, puis vissez les écrous.
- Nivelez les deux points d'accrochage au bas de la pince. Insérer la fixation en bas, verrouiller les deux leviers en tournant de 1/4 dans le sens des aiguilles d'une montre, puis installer un autre collier.
- Installer sur une corde de sécurité dont le poids est au moins dix fois supérieur à celui de l'équipement. Le terminal de l'accessoire est conçu pour les pinces.
- S'assurer que le verrouillage du panoramique et de l'inclinaison est déverrouillé ou non. Maintenir une distance de plus de 1 m entre l'équipement et les matériaux inflammables ou les sources d'éclairage.

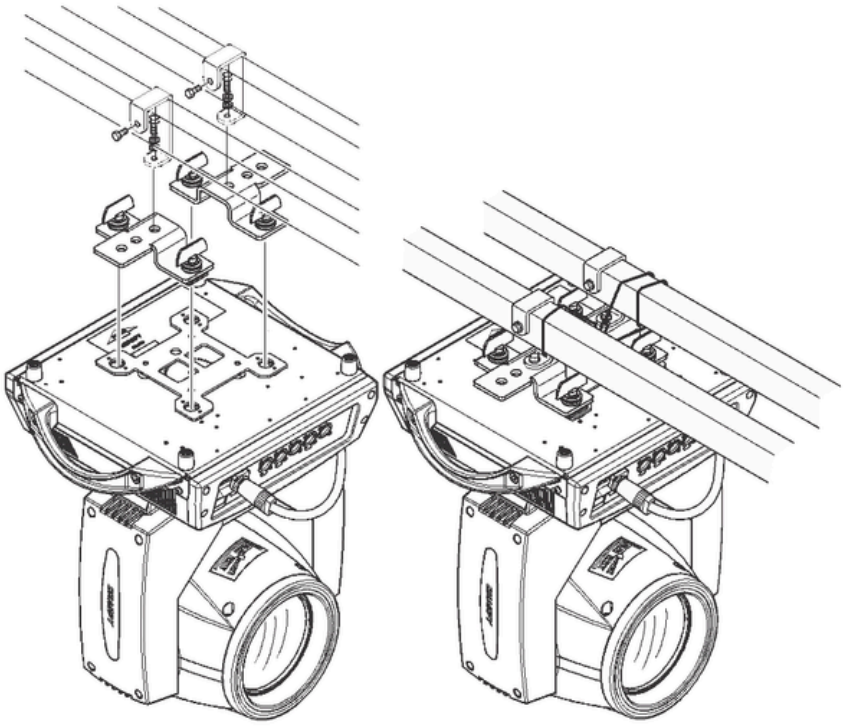


Figure 2 Schéma de l’installation

7. RDM Note

RDM est une version étendue du protocole DMX512-A. Il s'agit d'un protocole de gestion des appareils à distance. La communication traditionnelle du protocole DMX512 est une communication à sens unique. Le protocole est basé sur le bus RS-485. Il s’agit d’un protocole multipoint à temps partagé, half-duplex. Un seul port est autorisé à la fois. Lors de l'utilisation de RDM, il convient donc d'y prêter attention. Les points suivants sont à prendre en compte :

- Utiliser une console ou un dispositif hôte qui prend en charge le protocole hôte RDM.
- Utilisez un amplificateur de signal bidirectionnel, l'amplificateur de signal unidirectionnel traditionnel n'est pas adapté au protocole RDM, car le protocole RDM nécessite des données de retour, l'utilisation d'un amplificateur unidirectionnel bloquera le retour des données, ce qui entraînera l'absence de recherche de l'appareil.
- Tous les appareils doivent être réglés en mode DMX pour s'assurer qu'il n'y a qu'un seul hôte sur le câble.
- Une résistance d'adaptation d'impédance de 120 ohms doit être insérée entre les bornes 2 et 3 du connecteur. Lorsque la ligne de signal est plus longue, la réduction de la réflexion du signal rendra le signal différentiel plus stable et améliorera la qualité de la communication.
- Lorsque le projecteur semble accepter le contrôle DMX, mais ne peut pas être recherché par l'hôte RDM, vérifiez d'abord l'amplificateur de signal, puis vérifiez si les lignes de signal 2, 3 ont un mauvais contact.

2. Fonctionnement du tableau

2

1. Brief

Le diagramme du panneau d'affichage est illustré par la figure 3, la zone supérieure est le titre pour la description du projecteur, la police blanche dans le coin inférieur droit indique l'état du projecteur (lorsque l'information de défaut n'est pas visualisée, elle affiche "ERR", sinon elle affiche "NOR"), et la barre d'état en dessous indique le signal du projecteur actuel, l'état du projecteur, l'état de la communication, etc.
Le protocole RDM est intégré dans le projecteur, l'utilisateur règle l'adresse DMX via le câble en utilisant le contrôleur qui supporte la fonction RDM. Lorsque le projecteur est recherché par le contrôleur, l'affichage indique “RDM”, ce qui indique que le RDM fonctionne.
Note : Ne pas endommager l'écran TFT, ne pas utiliser d'objets pointus sur l'écran.

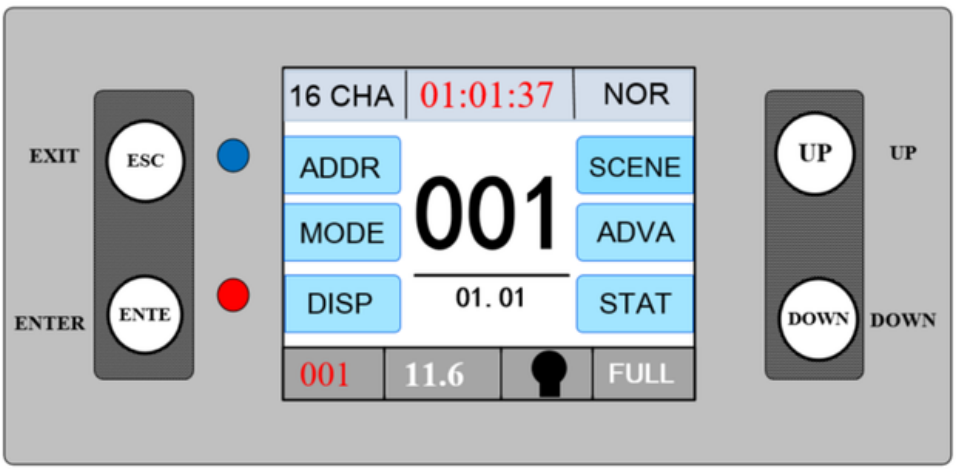


Figure 3 : Schéma du panneau d'affichage du bouton Spring

2. Fonctionnement

A. Utiliser le projecteur avec le bouton tactile

- La zone centrale est la zone d'affichage, les deux côtés de la zone sont la zone de saisie, vous pouvez utiliser le bouton tactile pour contrôler le curseur afin de sélectionner l'élément qui doit être réglé ou visualisé, et appuyer sur le bouton "ENTE" pour terminer l'opération.

B. Réglage de la valeur du paramètre
Lorsque la valeur de l'élément sélectionné doit être modifiée, la boîte de dialogue illustrée à la figure 4 s'affiche.

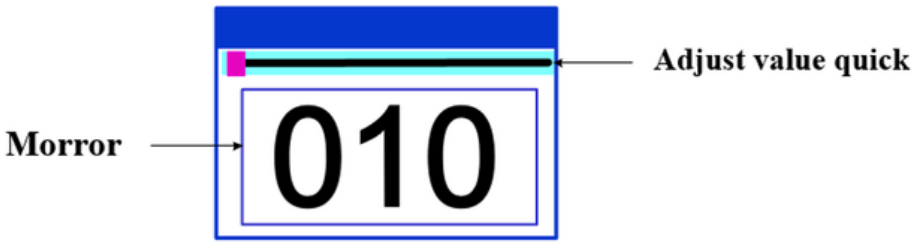


Figure 4 : Boîte de dialogue pour le réglage de la valeur

Modifier la valeur : La valeur désirée peut être réglée en appuyant sur les boutons « Up » et « Down ».
Sauvegarder la valeur : Après avoir réglé les données en appuyant sur le bouton , appuyez sur le bouton "ENTE", les valeurs sont immédiatement enregistrées dans la mémoire interne, et les valeurs enregistrées sont appliquées au projecteur à la prochaine mise sous tension de la machine.

3. Réglage des paramètres booléens

- Lorsque le paramètre sélectionné est une valeur booléenne (telle que ON ou OFF), il est possible de modifier directement le réglage en sélectionnant l'élément correspondant, et le réglage sera sauvegardé immédiatement.
- Lorsque le paramètre est un élément clé, cliquez sur l'élément correspondant, une boîte de dialogue illustrée à la figure 5 s'ouvre et demande confirmation. Cliquez sur « sure » pour confirmer.

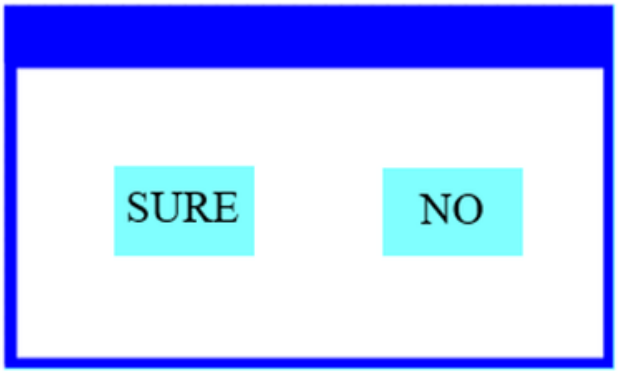


Figure 5 : dialogue de confirmation

4. Sous menu (paramètres)

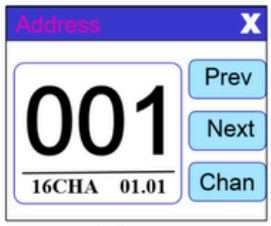


Figure 6-1 Address setting

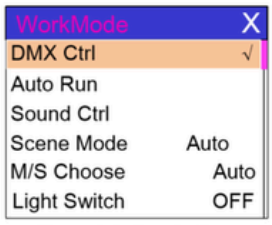


Figure 6-2 Run Settings

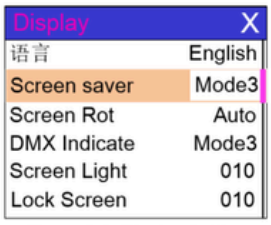


Figure 6-3 Display Settings



Figure 6-4 Scene Settings

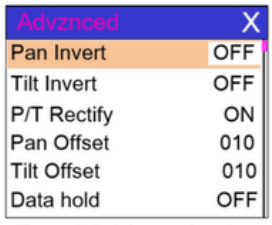


Figure 6-5 Advanced setting

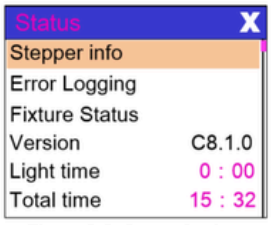


Figure 6-6 Status Settings

Figure 6 : Schéma du menu Paramètres

5. Fonctionnement anti-fausses touches de la touche

Si le produit choisit le mode de fonctionnement de la touche tactile, parce que la touche tactile est une pression non mécanique (mode d'induction capacitive), afin d'éviter les fausses touches accidentelles, le mode du menu de fonctionnement ou les données de l'équipement de fixation seront accidentellement modifiés. Le produit a ajouté un bouton anti-accident du menu de fonctionnement pour déverrouiller la page de confirmation. Vous devez entrer dans le menu pour modifier le mode ou les données de l'appareil, et vous pouvez cliquer sur le bouton correspondant à tour de rôle en fonction des invites sur l'écran.

- Au bout d'un certain temps, l'écran d'affichage passe à l'interface de verrouillage du bouton anti-accident. Il existe deux types d'écrans (veuillez sélectionner l'interface qui correspond au produit que vous avez en main), comme le montre la figure 7 ci-dessous.

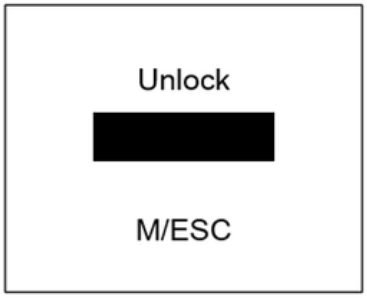
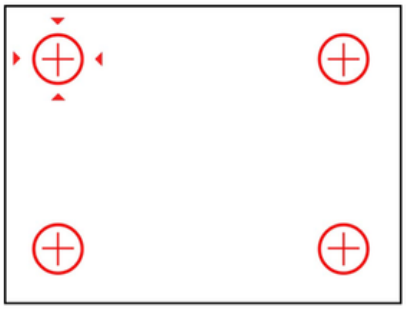


Figure 7-1


Figure7-2

- Pour l'interface illustrée à la figure 7-1, appuyez sur « ESC », « ENTER », “UP” et « DOWN » correspondant au texte qui apparaît au bas de l'écran pour le déverrouiller.
- Dans l'interface illustrée à la figure 7-2, si vous appuyez sur un bouton lorsque vous y êtes invité, l'icône rouge du bouton correspondant devient noire. Après avoir appuyé sur les quatre boutons correspondants dans l'ordre, vous pouvez quitter l'interface de verrouillage anti-tactile. Si l'icône du bouton correspondant est toujours rouge après avoir appuyé sur la touche, cela signifie que vous avez appuyé sur le mauvais bouton.
- Après la mise sous tension, lorsque vous modifiez les paramètres du projecteur, l'interface de verrouillage anti-tactile se déclenche. Lorsque la fonction « lock screen » est activée, l'interface de verrouillage anti-tactile est activée lors de l'édition des paramètres du projecteur après une période d'inactivité. Lorsque la fonction « lock screen » est désactivée, l'interface de verrouillage anti-tactile n'est activée que lors de l'édition des paramètres du projecteur après la mise sous tension. Lorsque vous déverrouillez l'interface de verrouillage anti-tactile, vous n'y accéderez plus pendant le cycle de mise sous tension en cours.
- Afin d'éviter que la fonction « écran de verrouillage » ne soit désactivée en raison d'un faux contact, lorsque la fonction « écran de verrouillage » est activée, après avoir appuyé sur la touche “ENTER” de l'option « écran de verrouillage », l'interface de verrouillage anti-tactile est activée et la fonction « écran de verrouillage » est désactivée ; lorsque la fonction « écran de verrouillage » est désactivée, la fonction peut être activée directement.

3. Fonctionnement et instructions relatives aux paramètres

L'option « Chick » du menu principal permet d'accéder au sous-menu correspondant, comme le montre la figure 6. Dans le menu principal, le bouton de fonction 1/6 permet d'accéder au menu des paramètres correspondant.

1. Réglage de l'adresse DMX

La page d'entrée illustrée par la figure 6-1 permet de régler l'adresse DMX du projecteur, le mode du canal, etc.

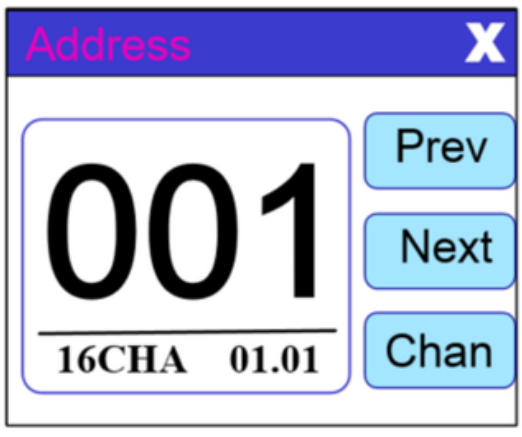


Figure 6-1

Les réglages du menu de l'appareil ont optimisé le réglage des adresses. Les différents réglages de l'adresse sont les suivants :

- Sélectionnez "Prev" ou "Next", le projecteur sera basé sur l'adresse actuelle et le mode de canal, calculant automatiquement l'adresse suivante ou la dernière adresse, permettant un réglage rapide de l'adresse ;
- Cliquez sur la valeur de l'adresse, vous pouvez entrer dans la fenêtre d'édition numérique, où vous pouvez définir n'importe quelle adresse valide, le système du projecteur obtient automatiquement le nombre actuel de canaux, filtrant automatiquement l'adresse inutilisable (512 - le nombre actuel de canaux).
- Le projecteur supporte le protocole RDM, l'adresse à distance peut être définie par RDM.

Fournit un bouton :
Mode de canal: : vous pouvez choisir différents modes de canal par cycle.

2. Réglage du mode de fonctionnement du projecteur

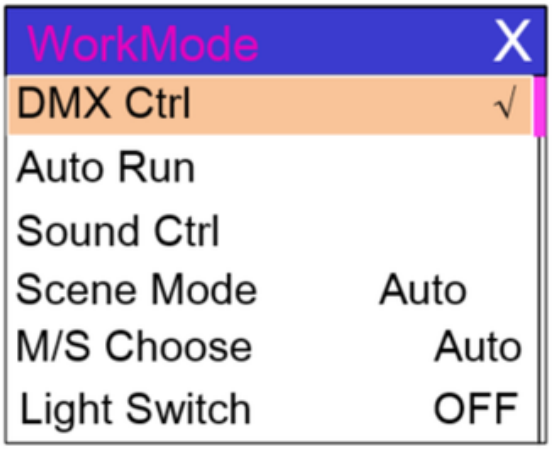


Figure 6-2

La page illustrée à la figure 6-2 permet de définir le mode de fonctionnement du projecteur et de contrôler la lampe. Le projecteur supporte quatre modes de fonctionnement (mode DMX, mode automatique, mode contrôle vocal et mode scène). Les réglages détaillés des paramètres peuvent être consultés dans la section précédente. Les descriptions des paramètres spécifiques sont les suivantes :

Mode de fonctionnement

Ctrl DMX	Mode DMX, réception du signal DMX, signal RDM
Auto Run	L'appareil fonctionne automatiquement selon des programmes intégrés

Sound Ctrl	Lorsque le projecteur détecte un son fort, il lance automatiquement une scène selon le programme intégré, sinon il conserve la dernière scène.	
Scene Mode 01	s'exécute dans une scène donnée, ce qui permet d'effectuer la plupart des modifications personnalisées de 10 scènes.	
	1-10	produit la scène spécifiée
	Auto	Boucle automatiquement la scène de sortie dans l'ordre des temps de scène définis (non nuls), et la scène avec le temps 0 est automatiquement ignorée.
M/S choose	Sélection maître et esclave, le mode non-DMX prend effet, sélection du mode de sortie des données, détection de l'état du câble DMX, commutation automatique de la sortie, prévention des conflits de données.	
	Maître	L'appareil exécute le programme intégré. Si le DMX n'a pas de signal, il émet des données. (synchronisation), sinon il n'émet pas de données.
	Esclave	l'appareil exécute un programme intégré et n'émet pas de données
	Auto	Si le DMX n'a pas de signal, le projecteur exécute le programme intégré. Dans le cas contraire, le Le projecteur fonctionnera en mode DMX (suivre le DMX).
Lamp switch	(Source lumineuse de la lampe), sélectionnez "SURE" pour confirmer le choix de la source lumineuse. opération courante, allumer ou éteindre la lampe, intervalle de temps de commutation limité à 30 secondes	

	OFF	La sortie de la lampe actuelle est éteinte.
	ON	La lampe actuelle est allumée

Le mode Scène s'applique à un seul ou à un petit nombre d'appareils, et permet de produire une scène fixe, ou d'exécuter un programme simple, sans qu'il soit nécessaire de se connecter à la console, la page Scène pouvant être éditée. Si la source lumineuse est une lampe, attendez 10 minutes avant d'éteindre la lampe.

3. Régler l'affichage

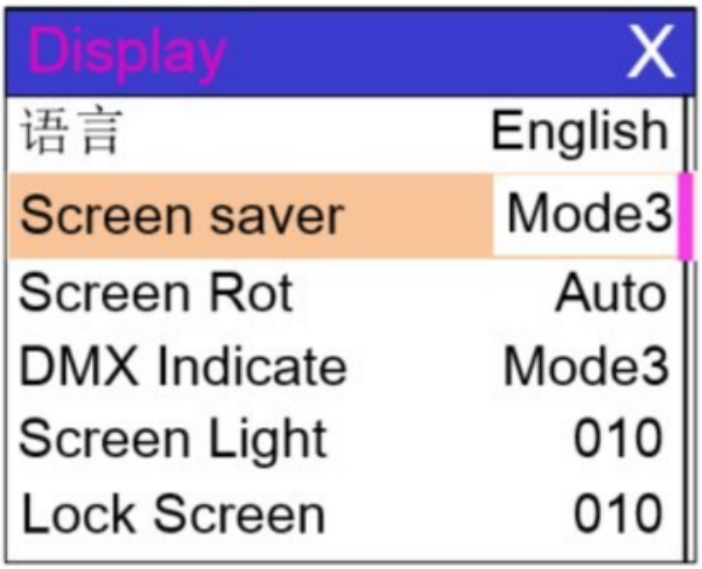


Figure 9-3

L'appareil prend en charge le chinois et l'anglais, l'affichage inversé, etc. Entrez dans les paramètres correspondants comme indiqué dans la figure 6-3. Le contenu des menus spécifiques est le suivant :

Language	Paramètres de la langue d'affichage	
	English	Affichage en anglais
	Chinese	Affichage en chinois
Screen saver	Régler l'écran 30 secondes sans opération, le contenu ou la méthode d'affichage de l'écran.	
	OFF	Conserver la dernière page d'opération
	Mode 1	Noir
	Mode 2	Écran noir, affichant le code d'adresse du projecteur en cours en cours dans la partie inférieure de l'écran.
	Mode 3	Affiche les informations sur la marque, le code d'adresse et le mode de fonctionnement
	Mode 4	Affiche les informations relatives à la marque, du code d'adresse et du mode de fonctionnement, qui dure 30 secondes, écran noir.
Screen rot	Définit le sens d'affichage de l'écran	
	OFF	Pas d'affichage inversé
	ON	Affichage inversé

DMX indicate	Définit le mode d’affichage de l’indicateur de signal DMX.	
	Mode 1	Lorsque le signal est clair, aucun signal n’est éteint.
	Mode 2	Lorsque le signal est éteint, aucun signal n’est lumineux.
	Mode 3	Lorsque le signal clignote, aucun signal n’est éteint.
Screen light	Régler le rétroéclairage de l’écran pendant 10 secondes sans opération.	
	1≃10	10
Lock screen	Permet d’ouvrir ou non l’interface de verrouillage anti-tactile	
	OFF	Ce n'est qu'après la mise sous tension que l'édition des paramètres du projecteur entre dans le mode anti-tactile.
	ON	Après une période d'inactivité, l'édition des paramètres du projecteur passe en mode interface de verrouillage anti-tactile.

4. Scène

Entrez dans la page illustrée à la Figure 6-4 (le canal illustré n'est qu'un exemple de fonction, reportez-vous à la description du tableau des canaux dans la section suivante pour le tableau des canaux spécifiques de ce produit), et le projecteur entre dans le mode d'édition de scène. Par exemple, sur cette page, lorsque l'option [Control Mode] est désactivée, le projecteur ne reçoit pas les données de la console DMX, et les données éditées sont immédiatement prises en compte par le projecteur.



Figure 10-4

Le contenu de la page dépend du mode de canal actuellement sélectionné, et le contenu et l'ordre des canaux affichés sont cohérents avec le tableau des canaux du projecteur. Cette page permet d'éditer 10 scènes, comme indiqué dans le tableau suivant :

Mode scène

Scene select	Sélectionnez le scénario d'opération en cours.	
	1≃10	Les 10 scènes définissent le format
Scene time	Définit la durée de conservation de la scène en cours lorsqu'elle est automatique, la durée finale est de déterminé par le multiplicateur de temps de scène, unité en 0,1 seconde.	
	0	La scène actuelle n'est pas émise lors de la sortie automatique des scènes.
	1-255	0..1s-25.5s

<table>
<tr><td rowspan="3">Control mode</td><td colspan="2">Choisissez d'utiliser ou non la console pour manipuler les données de paramétrage.</td></tr>
<tr><td>OFF</td><td>Il n'est pas possible de contrôler la console et de régler données directement à partir de l'ordinateur.</td></tr>
<tr><td>ON</td><td>En cas de contrôle par la console, les données de la console sont prioritaires lors du réglage, et
le paramètre n'est pas valide dans l'interface actuelle</td></tr>
<tr><td>1. PAN</td><td>0-255</td><td rowspan="4">Configurez les données de chaque canal, et le contenu et l'ordre de l'affichage correspondent à la liste des canaux de l'appareil.</td></tr>
<tr><td>...</td><td>0-255</td></tr>
<tr><td>N. Function</td><td>0-255</td></tr>
<tr><td></td><td>0-255</td></tr>
</table>

Si le canal de réinitialisation de la scène modifie les données de réinitialisation effectives, le projecteur se réinitialise, mais après la réinitialisation, la valeur du canal de réinitialisation correspondant est automatiquement mise à 0, ce qui empêche les réinitialisations multiples consécutives. En consultant cette page, vous pouvez obtenir le tableau des canaux actuels du projecteur. Pour les données spécifiques des canaux, veuillez vous référer à la description détaillée des canaux.

5. Réglage des paramètres de fonctionnement de la lumière

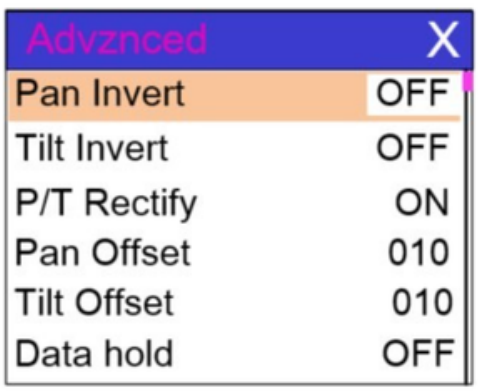


Figure 11-5

Entrez dans la page illustrée à la figure 6-5, réglez les paramètres de champ du projecteur, facilitez l'installation du projecteur, etc.

Paramètres avancés

Pan invert	Définir le sens de rotation du PAN	
	OFF	
	ON	
Tilt invert	Définir le sens de rotation du TILT	
	OFF	
	ON	
P/T rectify	Mise en place d'un montage pour détecter le pas perdu XY et le corriger	
	OFF	Position non corrigée après un dépassement de pas
	ON	Après avoir perdu le pas, la position est automatiquement corrigée
Pan offset	Réglage du point zéro du PAN de la fixation	
	4-150	
Tilt offset	Réglage du point zéro du TILT du projecteur	
	4-48	

Data hold	Lorsque le projecteur n'est pas équipé d'un signal DMX, l'état de sortie du projecteur est le suivant	
	OFF	Pas de signal, donc le moteur et la source lumineuse reviennent à la position et à l'état lorsque la réinitialisation est terminée.
	ON	Pas de signal, conserver la sortie des données DMX de la dernière trame
Scene time (multiple)	Travailler avec l'heure de la scène pour déterminer le temps de rétention de la scène	
	1-255	Temps de rétention = temps de scène * multiple
Lamp mode	(Source lumineuse de la lampe) Définir la façon d'ouvrir la lampe après la mise sous tension.	
	Mise sous tension	Allumez la lampe à la mise sous tension et réinitialisez-la après 30 secondes
	Après réinitialisation	Réinitialisez le projecteur après 3 secondes lors de la mise sous tension, et allumez la lampe
	Manuel	Après la réinitialisation, allumez manuellement la lampe à l'aide du menu ou de la console.
Reset	Faire apparaître la boîte de confirmation, sélectionnez "SURE" et réinitialisez l'appareil	
Factory settings	Faites apparaître la boîte de confirmation, sélectionnez "SURE", et ramenez les paramètres de la lampe à l'écran. les réglages d'usine.	

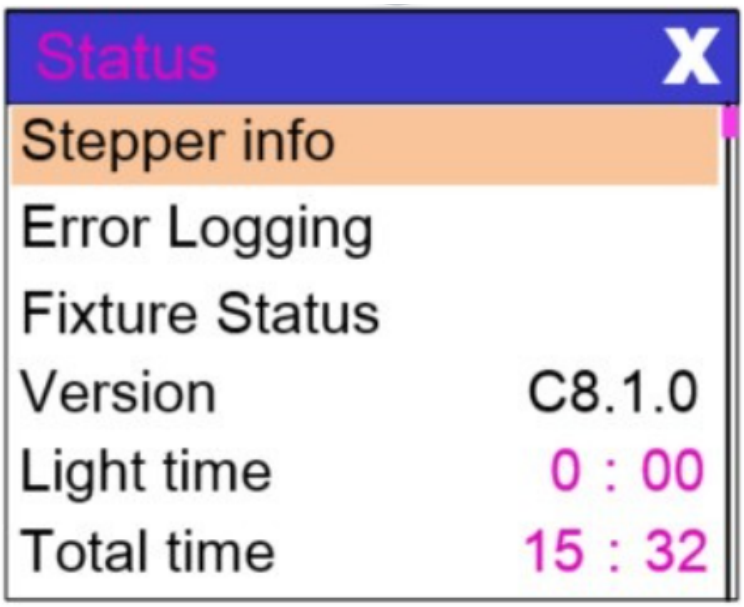


Figure 12-6

En accédant à la page illustrée à la figure 6-6, vous pouvez visualiser les informations et l'état en temps réel du projecteur pour connaître son état d'utilisation. Si le projecteur a besoin d'un service après-vente, veuillez fournir les informations d'état affichées sur la page comme base de jugement, comme indiqué dans le tableau suivant :

Stepper info	Affiche l'état de tous les moteurs et signaux du projecteur.	
	Hall	Pas d'affichage, indiquant que le moteur n'a pas de Hall, 0 indiquant que le moteur quitte le point de position de correction, 1 indiquant que le moteur a quitté le point de position de correction, 1 indiquant que le moteur a quitté le point de position de correction. le moteur se trouve dans le point de position de correction
	Status	Affichage de l'état de réinitialisation du moteur
	Pan	Affichage de la valeur de la position en temps réel de la rétroaction de l'optocoupleur PAN
	Tilt	Affichage de la valeur de la position en temps réel du retour de l'optocoupleur TILT
	Pan OP	Affiche l'état du niveau des deux signaux de l'optocoupleur PAN TILT, en binaire.
Error logging	Affiche les 8 derniers enregistrements d'erreurs lorsque le projecteur est réinitialisé et fonctionne. Les enregistrements d'erreurs ne sont pas sauvegardées après une coupure de courant. Le cycle d'alimentation actuel est valide.	
	error logging	Nombre total de défaillances détectées après la mise sous tension. L'heure de la coupure de courant au moment de l'apparition du défaut est exprimée en minutes.

Error logging	12:03	Le signal Hall effectif n'est pas détecté lorsque le moteur est réinitialisé
	Hall error	Lorsque le moteur est réinitialisé, le signal hall du moteur est toujours efficace.
	Hall short	Aucun signal effectif de l'optocoupleur n'est détecté lorsque le moteur est réinitialisé. Le moteur correspondant est déphasé pendant son fonctionnement.
	Opti error	Frapper la tige de positionnement lorsque le moteur est réinitialisé
	Lose stop	Accident dû à l'explosion d'une lampe
	Hit	Le signal du capteur de température est anormal
	Lamp error	Le ventilateur principale ne fonctionne pas correctement
	NTC error	Le signal du capteur de température est anormal
	Fan error	Le ventilateur principal ne fonctionne pas correctement.
Fixtures status	Affiche les données de l'état critique du projecteur en cours à titre de référence	
	Communication prec	0~100%, Qualité de la communication de la liaison de données interne des lampes et lanternes
	Error Cnt	Le nombre de trames erronées détectées après la mise sous tension et le nombre total de trames erronées détectées.

	Light Temperature	Affiche la température de la source lumineuse actuelle, « --- » signifie qu'il s'agit d'une détection de nœuds.
	Panel temperature	Affiche la température de l'écran actuel ou la température ambiante.
	Sensor 1 temperature	Display the ambient temperature of the motherboard temperature or the motherboard installation position.
Version	Affiche les informations et la version de l'appareil en cours, référence importante pour la maintenance après-vente.	
	Device	Le nom de l'appareil est le même que les informations sur l'équipement de RDM.
	Model	Le type de fixation est le même que les informations sur le modèle de RDM.
	Panel	Version du micrologiciel et numéro de série du panneau d'affichage
	Main board	Version du micrologiciel et numéro de série de la carte mère 1
Light time	Enregistrer le temps total cumulé d'ouverture de la source lumineuse, l'unité minute, le nettoyage du manuel de l'utilisateur, comme référence pour l'entretien régulier de la durée de la source lumineuse.	
Total time	Le temps total accumulé pour l'enregistrement de l'ouverture de l'appareil n'est pas autorisé à être retiré	

3.Description des canaux

1.Tableau des canaux

LIST-1	NOM	Valeur	desccription
CH 1	Pan	0-255	0-540 (degré)
CH 2	Tilt	0-255	0-270 (degré)
CH 3	Pan Fine	0-255	0-2 (degré)
CH 4	Tilt fine	0-255	0-1 (degré)
CH 5	PT Spd	0-255	De rapide à lent
CH 6	Frost		
		0-127	Aucun
		128-255	Insérer le givre
CH 7	Strobe		
		0-3	Sombre
		4-127	Strobe lent à rapide
		128-199	Fondu stroboscopique lent à rapide
		200-249	Stroboscope aléatoire lend à rapide
		250-255	Ouvrir

CH 8	Variateur	0-255	Variateur 0-100%
CH 9	Couleur		
		0-4	Blanc
		5-9	Blanc + couleur rouge
		10-14	Couleur Rouge
		15-19	Couleur Rouge + couleur Magenta
		20-24	Couleur Magenta
		25-29	Couleur Magenta + couleur Rose
		30-34	Couleur Rose
		35-39	Couleur Rose + couleur Vert
		40-44	Couleur Vert
		45-49	Couleur Vert + couleur Lime
		50-54	Couleur Lime
		55-59	Couleur Lime + couleur Cyan
		60-64	Couleur Cyan
		65-69	Couleur Cyan + couleur Bleu
		70-74	Couleur Bleu

		75-79	Couleur Bleu + couleur Blanc froid
		80-84	Couleur Blanc froid
		85-89	Couleur Blanc froid + couleur Orange
		90-94	Couleur Orange
		95-99	Couleur Orange + Couleur Jaune
		100-104	Couleur Jaune
		105-109	Couleur Jaune + Couleur Rose pâle
		110-114	Couleur Rose pâle
		115-119	Couleur Rose pâle + Couleur Blanc chaud
		120-124	Couleur Blanc chaud
		125-129	Couleur Blanc chaud + Couleur UV
		130-134	Couleur UV
		135-139	Couleur UV
		140-197	Rotation vers l'avant (de rapide à lent)
		198-255	Rotation inverse (lente à rapide)

CH 10	Gobo		
		0-4	Blanc
		5-9	Gobo 1
		10-14	Gobo 2
		15-19	Gobo 3
		20-24	Gobo 4
		25-29	Gobo 5
		30-34	Gobo 6
		35-39	Gobo 7
		40-44	Gobo 8
		45-49	Gobo 9
		50-54	Gobo 10
		55-59	Gobo 11
		60-64	Gobo 12
		65-69	Gobo 13
		70-74	Gobo 14
		75-79	Gobo 15
		80-84	Gobo 16

		85-128	Rotation inverse (rapide à lente)
		129-131	Arrêter
		132-175	Rotation vers l'avant (lente à rapide)
		176-180	Agitation lente à rapide Gobo1
		181-185	Agitation lente à rapide Gobo2
		186-190	Agitation lente à rapide Gobo3
		191-195	Agitation lente à rapide Gobo4
		196-200	Agitation lente à rapide Gobo5
		201-205	Agitation lente à rapide Gobo6
		206-210	Agitation lente à rapide Gobo7
		211-215	Agitation lente à rapide Gobo8
		216-220	Agitation lente à rapide Gobo9
		221-225	Agitation lente à rapide Gobo10
		226-230	Agitation lente à rapide Gobo11
		231-235	Agitation lente à rapide Gobo12

		236-240	Agitation lente à rapide Gobo13
		241-245	Agitation lente à rapide Gobo14
		246-250	Agitation lente à rapide Gobo15
		251-255	Agitation lente à rapide Gobo16
CH 11	Prisme 1		
		0-127	Aucun
		128-255	Prisme inerte 1
CH 12	Prisme 1.R		
		0-255	0-360 (degré)
CH 13	Vide	0-255	
CH 14	7 color		
		0-127	Aucun
		128-255	Insérer des couleurs
CH 15	Focus	0-255	De loin à près
CH 16	Remise à zéro		
		0-209	Aucun
		210-215	Réinitialisation du moteur XY sur 3 secondes

		216-219	Aucun
		220-235	Réinitialisation Moteur à effet sur 3 secondes
		236-239	Aucun
		240-255	Remise à zéro de la dépense sur 3 secondes

4. Défauts et entretien de la Lyre

La lampe ne fonctionne pas	• Vérifier la ligne électrique, le fusible est endommagé ou non, s'il est endommagé, remplacez les accessoires concernés, si le problème persiste après le remplacement, faîtes appel à un réparateur professionnel. • La tension d'essai est normale.
Faible intensité lumineuse	• Vérifier que le réflecteur et la lentille ne sont pas poussiéreux ou endommagés.
Sortie du contrôle du signal DMX	• Vérifier si les lignes de signaux connectées sont mauvaises ou endommagées. • Vérifier que l'adresse DMX est correctement réglée • Vérifier qu'il n'y a pas d'interférences avec les lignes électriques environnantes.
Mouvement de balayage en décalage	• Vérifier que chaque moteur de pompe peut tourner librement, si vous avez d'autres questions, vous pouvez contacter le SAV de Phocea Light.

5. Rappel

5

1. Assurez-vous que la tension d'entrée correspond à la tension indiquée sur la lyre et que le câble de mise à terre est relié au sol.
2. Assurez-vous que la tension d'entrée correspond à la tension indiquée sur la lyre et que le câble de mise à terre est relié au sol.
3. Avant d'éteindre la lyre, attendez d'abord 2 à 3 minutes, puis coupez le courant.
4. La température de la surface externe de la lyre est de 45°. Ne pas allumer la lyre moins de 15 min après l'avoir éteinte.
5. Nettoyez régulièrement la lentille en verre optique pour améliorer la luminosité et la durée de vie de la lyre.
6. Veuillez installer et utiliser la lyre dans un endroit bien ventilé afin d'éviter l'humidité, l'exposition, la surchauffe, les températures élevées et la poussière.
7. Pour plus de détails sur l'entretien et l'utilisation, veuillez contacter l'entreprise.

6. Recherche de pannes

Remarque : veuillez contacter votre fournisseur ou demander la réparation de votre matériel auprès d'un professionnel si l'appareil ne fonctionne toujours pas après avoir exclu les problèmes mentionnés ci-dessus.

Voici quelques problèmes courants qui peuvent survenir en cours d'utilisation.

Voici quelques suggestions pour faciliter le dépannage :

A. L'appareil ne fonctionne pas, il n'y a pas de lumière et le ventilateur ne fonctionne pas.

1. Vérifiez le branchement de l'alimentation et le fusible principal.
2. Mesurez la tension du réseau sur le connecteur principal.
3. Vérifiez le voyant de mise sous tension.

B. Pas de réponse au contrôleur DMX

1. La LED DMX doit être allumée. Si ce n'est pas le cas, vérifiez les connecteurs DMX et les câbles pour voir s'ils sont correctement reliés.

2. Si la LED DMX est allumée et qu'il n'y a pas de réponse au canal, vérifiez les paramètres d'adressage à la polarité DMX.
3. Vérifiez le patch de votre logiciel de contrôle.
4. Si vous avez des problèmes intermittents de signal DMX, vérifiez les broches sur les connecteurs ou sur le PCB de l'appareil ou de l'appareil précédent.
5. Essayez d'utiliser un autre contrôleur DMX.
6. Vérifiez que les câbles DMX ne passent pas à proximité ou à côté de câbles à haute tension qui pourraient endommager ou interférer avec le circuit d'interface DMX.

C. L'un des canaux ne fonctionne pas correctement

1. Le moteur peut être endommagé ou le câble connecté au PCB est cassé.
2. Le circuit intégré de commande du moteur sur la carte de circuit imprimé peut être hors d'état.

7. Nettoyage et entretien

Attention ! Pour éviter ou réduire tout risque de choc électrique ou d'incendie, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

Pour nettoyer l'appareil

- Vérifiez que l'appareil est éteint.
- Soufflez sur la lentille de la lyre, au cas où il y aurait des résidus qui pourraient abîmer ou rayer la lentille.
- Nettoyez les surfaces avec un chiffon microfibre imbibé d'un peu de solution pour le nettoyage de vitres. Frottez doucement.
- Nettoyez la ou les lentilles / LEDs / avec un tissu doux, propre et sans peluche imbibé d'un peu de solution détergente légère.
- Ne frottez pas les surfaces trop durement. Séchez avec un tissu doux, propre et sans peluche ou de l'air comprimé à basse pression. Retirez les particules collées avec une lingette.
- Vérifiez que l'appareil est parfaitement sec avant de le remettre en marche.
- Ne pas arroser le projecteur. N'utilisez pas de produits contenant des agents solvants ou abrasifs qui pourraient endommager les surfaces. Travaillez dans une zone bien éclairée et propre.

Enfin comme évoqué précédemment, n'essayez pas de réparer le projecteur vous-même.

Assurez-vous que la lampe a un bon effet d'éclairage. le réflecteur et la lentille doivent être nettoyés fréquemment, la fréquence de nettoyage est décidée par vous-même.

Notre équipe technique vous recommande de nettoyer une fois tous les 30 jours, au minimum, votre matériel.

PHOCEALIGHT

Du lundi au vendredi : 9h-18h
Tel : 04 86 68 33 55
Mail : contact@phocealight.fr

www.phocealight.fr