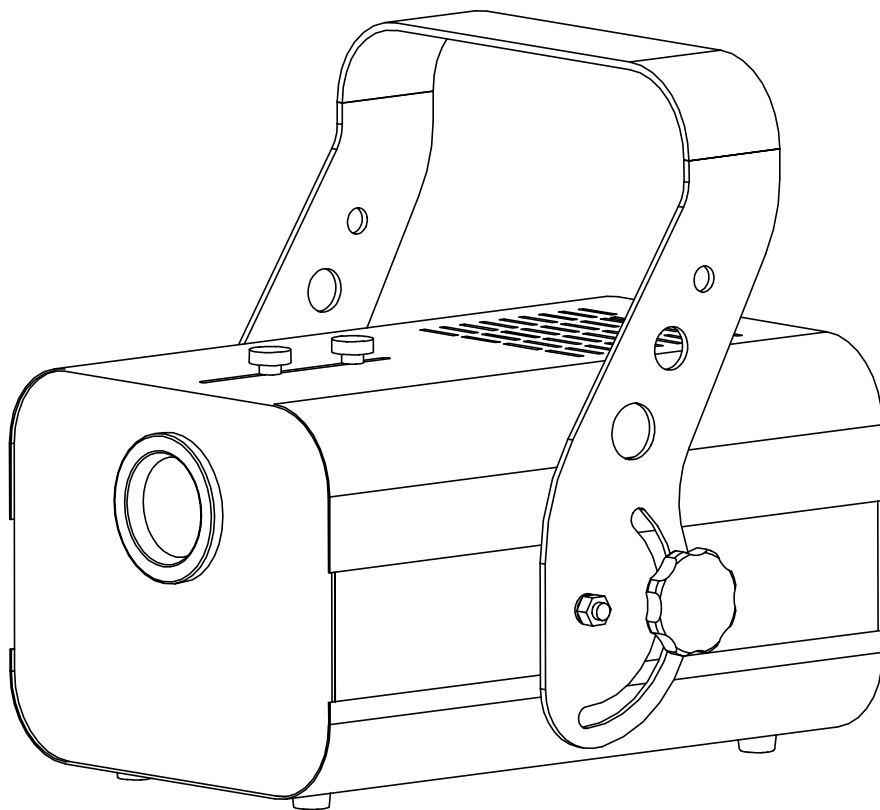


SERVO *BEAM 250*

automated light system

MANUEL D'UTILISATION



SERVO *BEAM 250*

automated light system

Table des matières

1.1- Instructions de sécurité.....	3
1.2- Conditions d'utilisation	4
2- Introduction.....	4
2.1- Fonctions.....	5
2.2- Description de l'appareil.....	5
3- Installation.....	6
3.1 Montage de la lampe.....	6
3.2 Insérer ou échanger des gogos.....	7
3.3 Accrochage de la machine.....	8
3.4 Connexion au réseau électrique	8
3.5 Connections DMX-512 / Connections entre différentes machines....	8
4- Protocole DMX.....	10
5- Adressage.....	11
6- Fonctions contrôlables à distance.....	11
6.1 Lampe.....	11
6.2 Allumer et éteindre la lampe a l'aide du panneau de contrôle.....	11
6.3 Roue de couleurs.....	11
6.4 Roue d'effet	12
6.5 Volet de strobe (Shutter).....	12
6.6 Dimmer	12
6.7 Ventilation	12
7- Panneau de commande.....	12
7.1 Fonctions principales.....	12
7.2 SPEC – Fonctions spéciales.....	13
8- Messages d'erreurs et d'informations.	15
9- Spécifications techniques.....	16
10- Entretien et nettoyage.....	17

ATTENTION

***Garder cet appareil à l'abri de l'humidité et de la poussière
Débrancher le câble d'alimentation avant d'ouvrir les capots d'accès de la tête.***

Pour votre propre sécurité, veuillez lire attentivement ce manuel avant la mise en marche de l'appareil.

1.1- Instructions de sécurités.

Toute personne impliquée dans l'installation ou la maintenance de ce produit doit :

- Être qualifiée
- Suivre les instructions de ce manuel.

ATTENTION

Soyez attentifs à vos manipulations avec une tension de 230v, vous pouvez subir un dangereux choc électrique si vous touchez les câbles.

Cet appareil a quitté nos installations en parfaites conditions de fonctionnement et pour maintenir ces conditions et éviter les mauvaises manipulations, il est absolument nécessaire pour l'utilisateur de suivre les instructions de sécurité et de faire attention aux notes écrites dans ce manuel.

Important

Le fabricant ne sera pas tenu responsable pour les dommages causés par le non-respect des notes de ce manuel ou par une modification non autorisée de l'appareil.

Considérer que les dommages dus à une modification manuelle de l'appareil ne sont pas pris en charge par la garantie.

Ne jamais laisser les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles, maniez le câble d'alimentation comme tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence.

Vérifiez que la tension d'alimentation disponible n'est pas supérieure à celle d'utilisation indiquée à l'arrière de l'appareil.

Assurez-vous que l'interrupteur de marche / arrêt est bien sur la position « off » avant de connecter l'appareil au secteur. La prise de courant doit rester accessible après l'installation.

Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé par des entailles ou des éraflures. Vérifiez l'appareil et son câble d'alimentation de temps en temps.

Cet appareil répond à la protection class 1, il est essentiel de raccorder le fil vert et jaune sur la terre.

Le branchement électrique, les réparations et l'entretien doivent être effectués par des personnes qualifiées.

Ne pas brancher cet appareil sur un bloc de puissance de type Dimmer.

Ne pas allumer et éteindre l'appareil dans un laps de temps très court, cela réduirait la durée de vie de la lampe.

Pendant la première utilisation, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. C'est un procédé normal qui ne signifie pas forcément que l'appareil est en panne.

Ne pas toucher les capots de l'appareil à mains nues quand l'appareil est en fonctionnement (les capots étant très chauds)

Pour le remplacement de la lampe ou des fusibles, n'utilisez que des pièces de rechange ayant les mêmes caractéristiques.

1.2 - Conditions d'utilisation.

Ce produit est destiné à une utilisation en intérieur et doit fonctionner avec une tension d'alimentation de 230v - 50Hz.

Si l'appareil est exposé à de très grandes différences de température (ex :Après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil quelque temps à la température ambiante avant de le brancher.

Ne jamais brancher l'appareil sans lampe

Ne pas secouer l'appareil, évitez les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.

Pendant l'installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont pas près d'une source de chaleur, d'humidité ou de poussière.

La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer doit être supérieure à 2 m.

Assurez-vous que la zone derrière le site d'installation est coupée au public pendant l'accrochage, le décrochage ou lors de l'intervention sur les machines.

Toujours raccorder l'appareil à la structure avec une élingue de sécurité.

Utiliser l'appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

La lampe ne doit jamais être allumée s'il manque la lentille de sortie ou un capot, car les lampes à décharge peuvent exploser et émettent des rayons ultraviolets qui peuvent causer des brûlures.

La température ambiante ne doit jamais excéder $t = 45^{\circ}$. Dans le cas contraire, la lampe sera déconnectée et l'appareil sera hors service pendant 5 minutes.

ATTENTION.

La lentille de sortie doit être remplacée lorsqu'elle est endommagée, ceci est impératif (ex du a des fêlures ou a des entailles profondes)

Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces recommandations. Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des erreurs sont commises par des personnes non professionnelles.

ATTENTION

La lampe doit être remplacée quand elle est endommagée ou déformée à cause de la chaleur.

Veuillez utiliser l'emballage d'origine du produit si l'appareil doit être transporté. Toutes modifications sont interdites pour d'évidentes raisons de sécurité. Si l'appareil est utilisé dans des conditions différentes de l'une décrite dans ce manuel, le produit peut souffrir des dommages et la garantie deviendrait nulle, plus graves, certaines opérations peuvent être très dangereuses comme un court-circuit, des brûlures, un choc électrique, des brûlures dues aux rayons ultraviolet, une explosion de lampe etc.

2. Introduction :

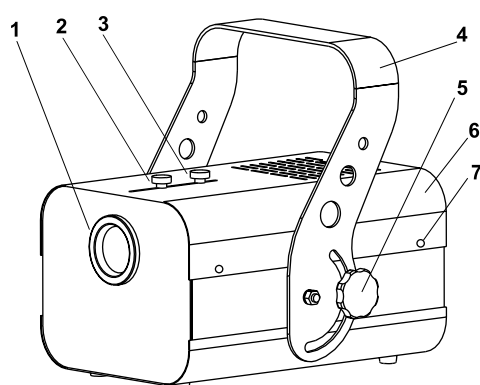
Le changeur de couleur **SERVOBEAM 250** est un appareil versatile à applications nombreuses. Pendant le déballage de votre appareil, vérifier l'état de celui-ci et signaler à votre transporteur toute anomalie constatée.

2.1 Fonctions

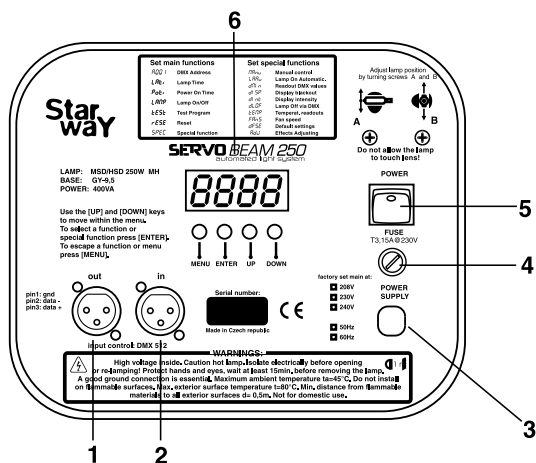
Changeur de couleur professionnel.

Roue de couleur standard équipée de 11 filtres dichroïques + blanc. Roue d'effet équipée de filtre Cyan, magenta, Jaune et de 2 filtres correcteurs de température. Combinaisons possibles de 72 couleurs. 4 filtres réducteur de faisceau (effet iris). Filtre UV. 2 gobos interchangeable. Mise au point et zoom manuel de 11° à 20°. Volet de black out. Effet stroboscopique de 8 flash / seconde max. Dimmer mécanique (course de 0 à 100%) puis filtre Frost. Menu interactif avec fonctions spéciales : adressage et paramétrage du changeur de couleur. Affichage sur afficheur à LED, 4 chiffres. Retour d'information pratique sur le mode d'utilisation la durée de vie de la lampe, total d'heures d'utilisation etc. système d'auto détection de failles électroniques interne et affichage des messages d'erreurs. Allumage ou extinction de la lampe à distance. Moteurs pas à pas de haute définition. Fusible thermique interne ré-armable. Utilisation d'une lampe de type : MSD/HSD 230v/250 W GY 9.5 ou MSD 250/2 GY 9.5. Entièrement compatible avec toutes les consoles DMX. Commandé sur 4 canaux DMX.

2.2. Description de l'appareil.

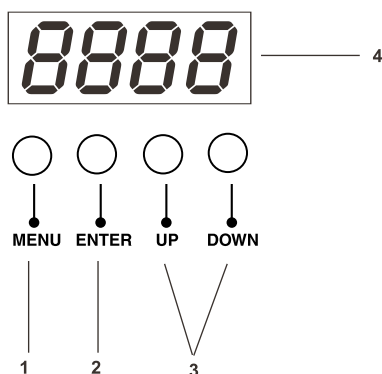


- 1 – Lentille de sortie.
- 2 – Vis de réglage du zoom.
- 3 – Vis de réglage du Focus.
- 4 – Lyre de fixation.
- 5 – Molette de frein de la lyre.
- 6 – Capot supérieur.
- 7 – Vis de fixation du capot.



Panneau avant :

- 1 - Sortie DMX-512.
- 2 - Entrée DMX-512.
- 3 - Cordon d'alimentation.
- 4 - Porte Fusible.
- 5 - Interrupteur de marche / arrêt
- 6 – Panneau de commande



Panneau de commande.

- 1 - Touche MENU
- 2 - Touche ENTER
- 3 - Touches UP/ DOWN
- 4 - Afficheur

3. Installation.

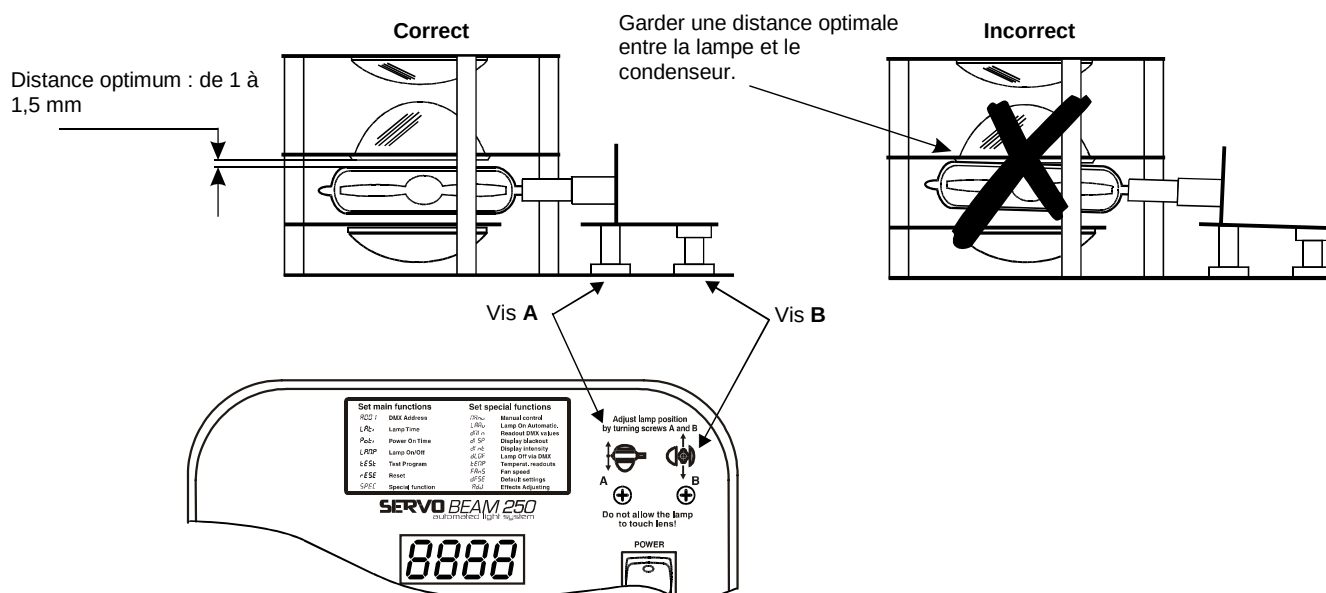
3.1 Installation et montage de la lampe.

Pour insérer la lampe (MSD 250 ou MSD 250/2), ouvrir le capot d'accès au banc en enlevant les vis de fixation. Si vous effectuez un remplacement de lampe, retirer l'usagée de la douille et replacer la nouvelle dans celle-ci. N'utiliser que des lampes de type MSD 250 ou 200 w. Les dommages causés pour non-respect de ces informations, ne seront pas pris en charge par la garantie. Respecter les données de la lampe fournie par le constructeur. Ne pas mettre les doigts sur l'enveloppe de la lampe pendant son installation. S'assurer que la lampe est installée correctement dans le système de verrouillage de la douille.

Ajuster la position optimale de la lampe, de 1 à 1,5 mm de la lentille. En vissant la vis [**A**] (voir les dessins : **Réglage de la lampe**). Refermer le capot supérieur du changeur de couleur à l'aide des vis de fixation. Avant d'amorcer la lampe, remettre à 0 le compteur [**LATi**]. Dans le menu du panneau de commande, en pressant les touches [**Up**] et [**Down**] en même temps et confirmer en pressant la touche [**Enter**].

Ne pas mettre sous tension l'appareil si les capots ne sont pas correctement fermés.

Réglage de la lampe :



Le banc optique du **SERVO BEAM 250** est ajusté en usine, mais la différence existant entre les lampes réclame un réglage plus fin de la lampe ce qui peut jouer sur le rendu lumineux. Amorcer la lampe et régler la netteté sur une surface plane (un mur). La distance optimale entre la lampe et le condenseur a été réglée pendant la phase de montage ou d'échange de la lampe en tournant la vis [**A**], il est maintenant nécessaire d'ajuster la position de la lampe en agissant sur la vis [**B**], pour régler le point chaud au centre (la partie la plus brillante du faisceau).

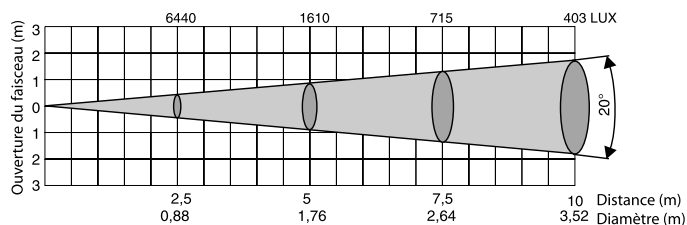
Si le point chaud paraît trop brillant, baisser l'intensité en déplaçant la lampe vers le réflecteur à l'aide de la vis [**A**] pour que le faisceau projeté soit le plus homogène possible.

Si le bord du faisceau de lumière vous paraît plus brillant que le centre, c'est que la lampe est trop proche du réflecteur. Dans ce cas, éloigner la lampe du réflecteur pour que la tache soit la plus uniforme possible.

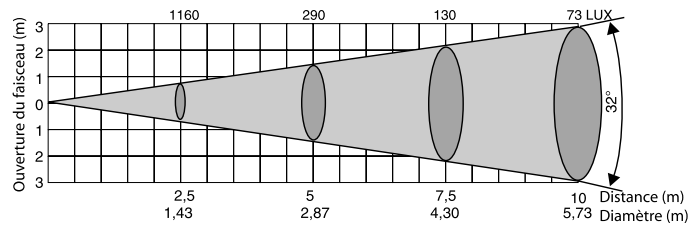
Abaque des valeurs d'éclairage.

ZOOM Max.

Angle de sortie de 20°

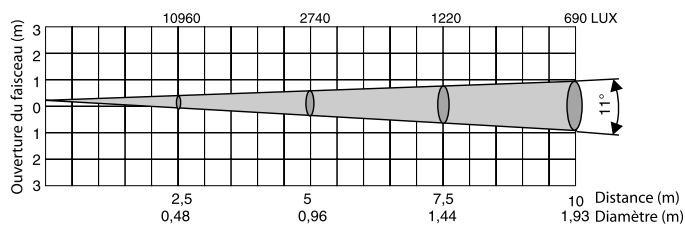


Angle de sortie de 20° avec Frost

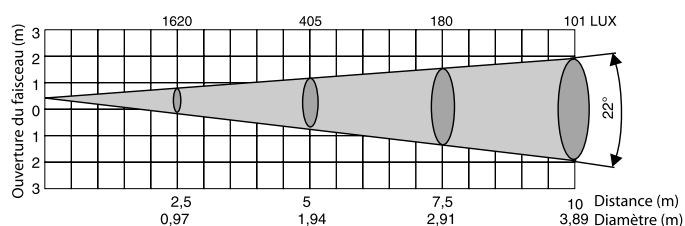


Angle de sortie de 11°

ZOOM Min.



Angle de sortie de 11° avec Frost



3.2 insérer ou échanger un gobo.

DANGER

Installez les gobos uniquement lorsque l'appareil est déconnecté du réseau du secteur.

Pour insérer les gobos, ouvrir le capot d'accès à la roue d'effet. Si vous souhaitez utiliser un autre dessin ou motif de gobo ou si un gobo doit être échangé, veuillez suivre les instructions suivantes : Retirer les vis de fixation avec un outil approprié. Retirez le gobo et insérer le nouveau gobo. Replacer les vis de fixation.

3.3 Accrochage de l'appareil

Attention au feu
Lorsque vous installez une machine, assurez-vous qu'aucune matière inflammable(décoration, article, tissu etc) ne se trouve à moins de 0,5 m.

Le **SERVOBEAM 250** peut fonctionner dans toutes les positions sans altérer ses caractéristiques de fonctionnement. Utiliser toujours une élingue de sécurité capable de supporter 10 fois le poids de l'appareil.

Assurez-vous que l'appareil est proprement accroché et que la structure porteuse est stable.

Pour fixer le projecteur, utiliser les trous de fixations de la lyre de soutien avec des crochets spécifiques équipés d'un filetage de type M10.

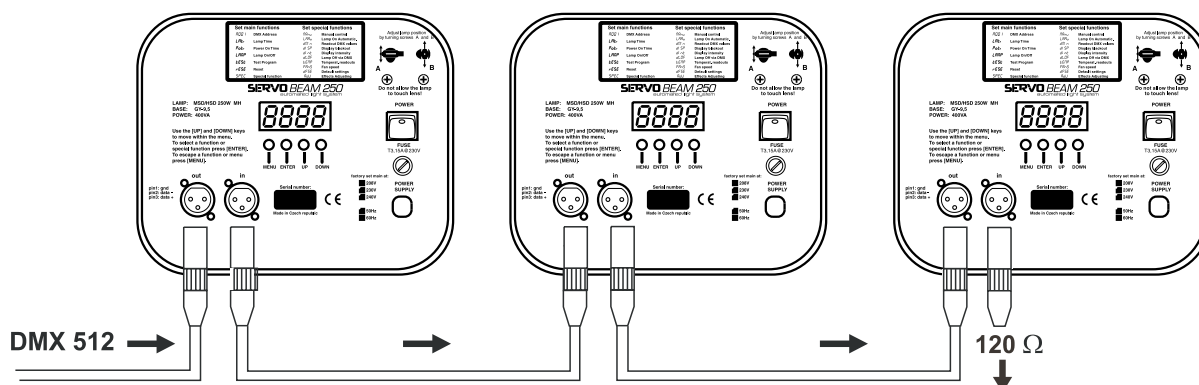
3.4 Connections sur le réseau.

Connecter l'appareil au réseau à l'aide d'une prise électrique. La terre doit être reliée. Les fils du câble d'alimentation doivent respecter la norme suivante :

Câbles	Contact	International
Marron	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/vert	Terre	

3.5 Connections DMX 512 et connections entre les machines

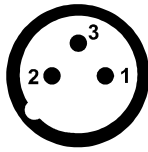
Les câbles ne doivent pas entrer en contact les uns avec les autres, cas contraire l'appareil ne fonctionnerait pas du tout ou de façon incorrecte.



N'utiliser que des câbles aux normes DMX 512 pour relier la console aux machines et les machines entre elles.

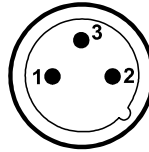
Plan de câblage des fiches XLR

Sortie DMX
XLR chassis



1-masse
2-signal (-)
3-signal (+)

Entrée DMX
Prise XLR



1-masse
2-signal (-)
3-signal (+)

Si vous utiliser un contrôleur standard, vous pouvez brancher la sortie de la console directement à l'entrée du premier appareil de la chaîne DMX. Si vous souhaitez brancher votre console équipée d'un autre type de XLR, vous devez créer un adaptateur.

Construire une chaîne DMX

Brancher la sortie DMX du premier appareil sur l'entrée DMX du deuxième. Recommencer l'opération jusqu'à connecter tous les autres appareils.

Note : A la fin de la chaîne, la sortie du dernier appareil doit être équipée d'un bouchon. Prenez une fiche XLR 3 seule, et soudez à l'intérieur une résistance de 120Ω entre
Le signal – et le signal (+) Brancher ensuite le tout sur la dernière machine.

4. Fonctions des canaux DMX

Canal DMX	Valeur	Fonction
1		Couleurs
	0	Ouverture, blanc
	10	Turquoise
	21	Rouge
	32	Cyan
	42	Vert clair
	53	Magenta
	64	Bleu clair
	74	Jaune
	85	Vert
	96	Rose
	106	Bleu
	117	Orange
	128-256	Effet arc-en-ciel en avant du rapide vers lent
2		Roue d'effet
	0-95	Ouverture
	96-159	filtre correcteur 3200 K
	160-255	filtre correcteur 5600 K
	160-167	Magenta
	168-175	Cyan
	176-183	Jaune
	184-191	Filtre UV
	192-199	gobo 1
	200-207	gobo 2
	208-215	réducteur de faisceau 1
	208-216	réducteur de faisceau 2
	216-223	réducteur de faisceau 3
3		Volet de strobe et de fermeture
	0	Ouverture et vitesse max. du ventilateur
	127	Ouverture et vitesse min. du ventilateur
	128-139	Allumage de la lampe, reset et position ouverture
	140-149	Fermeture
	149	Fermeture en sens inverse
	150-219	Effet strobe de vitesse lente vers rapide (8 flash/sec)
	220-229	Position ouverture
	230-239	volet de strobe à mi-faisceau et lampe OFF après 3 secondes
	240-255	Position ouverture
4		Dimmer - variation de l'intensité lumineuse
	0	Fermeture
	1-126	Variation linéaire de 0 à 100%
	127	Ouverture
	128-192	Variation linéaire de 100 à 0%
	193-254	Variation linéaire de 0 à 100% avec filtre Frost
	255	Ouverture avec filtre Frost

5. Adressage

Le clavier de commande situé sur le panneau avant du SERVOBEAM 250 vous permet d'assigner l'adresse DMX définie comme le premier canal à partir duquel le SERVOBEAM 250 répondra aux ordres du contrôleur. Si vous placez, par exemple, l'adresse sur le canal 5, le SERVOBEAM 250 utilisera les canaux de 5 à 20 pour son asservissement.

Veuillez vous assurer que vous n'avez aucune superposition de canaux DMX afin de commander chaque SERVOBEAM 250 correctement et indépendamment de tout autre appareil de la ligne DMX. Si deux, trois ou plusieurs SERVOBEAM 250 sont adressés sur le même canal DMX, ils fonctionneront de la même façon.

Pour affecter une adresse DMX veuillez procéder de la façon suivante :

1. Branchez le SERVOBEAM 250 et attendez jusqu'à ce que l'appareil ait fini son « reset » "rSt " clignote à l'affichage).
2. Appuyez sur la touche **[mode]** afin d'accéder au menu principal. Passez en revue le menu à l'aide des touches **[UP]** et **[DOWN]** jusqu'à ce que l'affichage indique " **A001** ". Confirmez par une pression sur la touche **[enter]** la lettre " **A** " clignotera.
3. Utiliser les touches **[UP]** et **[DOWN]** pour choisir l'adresse désirée.
4. Confirmer par une pression sur la touche **[enter]** ou décommander par une pression sur la touche **[mode]**

Contrôle :

Après avoir adressé tous les **SERVOSCAN 575**, vous pouvez maintenant piloter toutes les fonctions de ces derniers par l'intermédiaire de votre commande d'éclairage.

Note : Lorsque le SERVOBEAM 250 est alimenté, il détectera automatiquement si un signal DMX 512 est reçu ou pas. S'il n'y a pas de signal reçu sur l'entrée DMX l'affichage se mettra à clignoter " **A001** " .

Cette situation peut se produire si :

- La prise XLR 3 broches (câble avec le signal DMX provenant du contrôleur) n'est pas reliée à l'entrée du SERVOBEAM 250.
- Le contrôleur est éteint ou défectueux, si le câble ou le connecteur est défectueux ou le câblage des fils est permuté dans le connecteur d'entrée.

6. Fonctions contrôlables à distance :

6.1 Lampe

Le SERVOBEAM 250 utilise une lampe de type MSD 250 ou MSD 25/2. Un relais à l'intérieur du SERVOBEAM 250 vous permet de commander la mise en marche ou l'arrêt de la lampe par l'intermédiaire soit du panneau de commande situé à l'avant, soit de votre contrôleur sans affecter le reste de l'éclairage.

6.2 Mise en marche ou arrêt de la lampe par le panneau de commande.

- 1-Alimentez le SERVOBEAM 250 et attendez jusqu'à ce que le projecteur ait fini son reset.
- 2-Appuyez sur la touche **[mode]** afin d'accéder au menu principal. Passez en revue le menu à l'aide des touches **[UP]** et **[DOWN]** l'affichage montrera " **LAMP** ". Confirmez en pressant la touche **[enter]**.
3. Utiliser les touches **[UP]** et **[DOWN]** pour choisir "on" afin d'allumer la lampe et "off" pour éteindre la lampe et appuyer sur la touche **[enter]** pour confirmer ou sur la touche **[mode]** pour annuler.

Note :

Il est également important de noter que les lampes à décharges sont de types amorçage à froid ce qui implique que les lampes doivent refroidir avant d'être amorcées. Pour cette raison, vous devez attendre 5 minutes (la vitesse maximale du ventilateur doit être ajustée) après avoir coupé la lampe avant de pouvoir la réamorcer.

Si vous essayez d'allumer la lampe avant ces 5 minutes, le SERVOBEAM 250 stockera cette information et allumera la lampe quand le délai de 5 minutes sera expiré. Le message " **HEAt** " apparaîtra sur l'affichage du panneau de commande situé à l'avant du SERVOBEAM 250. Si l'allumage de la lampe échoue sept fois, " **LA.Er** ", apparaîtra sur l'affichage signifiant que la lampe pourrait être endommagée, absente ou qu'il pourrait y avoir un défaut sur l'amorceur ou le ballast.

6.3 Roue de Couleur

Le SERVOBEAM 250 comporte une roue de couleurs à 12 positions - 11 de ces dernières sont équipées de filtres dichroïques de couleur et le dernier est ouvert (blanc). La roue peut être placée entre deux couleurs adjacentes dans n'importe quelle position. Il est également possible de tourner la roue de couleurs sans interruption à différentes vitesses. Vous obtiendrez ainsi le fameux " effet d'arc-en-ciel ".

6.4 Roue d'effet

Cette roue d'effet est équipée de 2 filtres correcteurs de température : 3200 K et 5600 K, d'un filtre UV, de 3 filtres de couleurs additionnelles : Cyan, Magenta et Jaune, de 2 gobos interchangeable et de 4 réducteurs de faisceau.
Taille des gobos : 27 mm.
Taille d'image : 23 mm.

6.5 Shutter / Strobe

Le volet d'obturation de strobe créer un effet de flash, vitesse max. : 8 flash / sec.

6.6 Dimmer

Cette machine dispose d'un gradateur mécanique de 0 à 100 %, et d'un filtre Frost pour un effet Wash.

6.7 Ventilation.

Le SERVOBEAM 250 est refroidi par un ventilateur axial situé à l'arrière de l'appareil. La vitesse du ventilateur (et naturellement le niveau du bruit) peut-être réduit si une utilisation très silencieuse est exigée en actionnant sur le tableau de commande la fonction de "**FAnS**", vous pourrez choisir 4 niveaux différents de vitesses des ventilateurs :

1. "**high**". Vitesse des ventilateurs maximale.

Le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.

2. "**rEG**". **Ajustement automatique de la vitesse du ventilateur.**

Lorsque la température à l'intérieur du projecteur dépasse un certain niveau, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour contrôler la température. Cette procédure peut être utilisé plusieurs fois jusqu'à ce que la température retrouve un niveau approprié.

3 "**LoOF**" **Vitesse du ventilateur faible/maximale/extinction de la lampe.**

La vitesse du ventilateur reste faible jusqu'à ce que la température intérieure dépasse le niveau maximum autorisé, le SERVOBEAM 250 coupera alors automatiquement la lampe.

4. "**LoHI**" **Vitesse du ventilateur minimale/maximale.**

Le ventilateur conserve la vitesse ajustée à condition que la température n'excède pas le maximum autorisé à l'intérieur de la machine, Une fois atteinte, le SERVOBEAM 250 commute automatiquement la vitesse des ventilateurs du minimum vers le maximum.

7. Tableau de commande

Le tableau de commande situé sur la face avant du SERVOBEAM 250 offre plusieurs dispositifs. Vous pouvez de façon très simple adresser la machine, lire le temps d'utilisation de la lampe ou du projecteur, allumer ou éteindre la lampe, faire tourner un programme, faire une remise à zéro, utiliser des fonctions pour la maintenance et également des fonctions spéciales de démo et d'utilisation.

Le menu principal est accessible en appuyant sur la touche **[mode]** jusqu'à ce que l'affichage montre le message "**A001**" (ou l'adresse réellement stockée). Passez en revue le menu en utilisant les touches **[Up]** et **[Down]** l'affichage vous montre l'un derrière l'autre ces messages : **A001, Lati, Poti, LAMPE, tEst, rESE, SPEC**. Presser la touche **[entrer]** si vous souhaitez choisir l'une des fonctions proposées. Les fonctions sont décrites dans les cadres suivant et l'arborescence des fonctions est indiquée ci-dessous.



7.1 Fonctions principales

A001 Adressage DMX 512

Dès que la lettre "**A**" clignote, Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour choisir l'adresse DMX voulue (de 001 à 509) pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]** et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

LAti Compteur de Lampe

Cette option vous permet de lire le nombre d'heures que la lampe a été utilisée en appuyant sur la touche **[entre]** ou **[mode]** pour retourner au menu principal. Afin de remettre à zéro le compteur, vous devez appuyer et maintenir enfoncées les touches **[Up]** et **[Down]**.

Poti Temps d'utilisation

Cette Fonction va vous permettre de connaître le temps d'utilisation de votre SERVOSCAN 575. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]** et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

LAMP Allumer/ éteindre la lampe

Cette fonction vous permet d'allumer la lampe. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner "**on**" si vous souhaitez allumer la lampe ou "**off**" si vous souhaitez éteindre la lampe. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]** et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

TEST Programme de test.

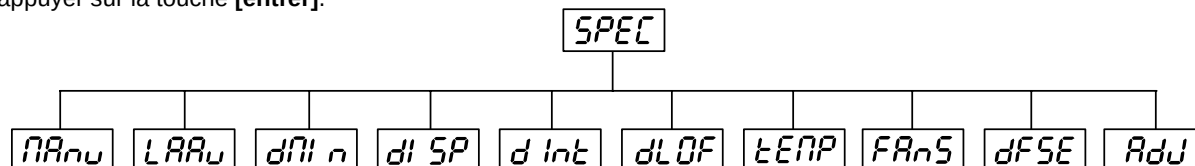
Cette fonction permet de lancer un programme de test sans l'aide d'un contrôleur externe, ainsi toutes les fonctions du SERVOBEAM 250 peuvent être visualisées.

RESET Fonction de remise à zéro

Cette fonction vous permet de remettre à zéro votre SERVOBEAM 250 pour qu'il retrouve son indexation standard d'origine. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]**.

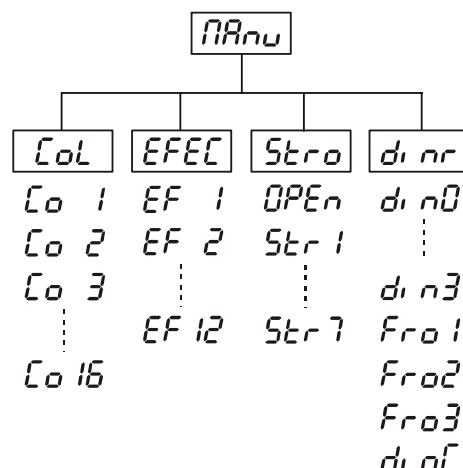
7.2 SPEC – fonctions spéciales

Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour se déplacer dans le menu des fonctions spéciales. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]**.



NRNU - Contrôle manuel des effets.

Cette option vous permet de contrôler manuellement les effets du projecteur. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner l'effet désiré. Appuyer sur la touche **[entrer]** pour confirmer et pour annuler presser la touche **[mode]** pour revenir au menu principal.

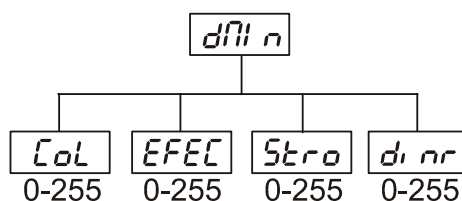


LARU - Allumer/ éteindre automatiquement la lampe

Cette fonction vous permet d'allumer la lampe automatiquement après avoir branché le projecteur. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner **ON** si vous souhaitez allumer la lampe automatiquement après la mise sous tension du projecteur ou **OFF** si vous souhaitez maintenir la lampe éteinte même après la mise sous tension de l'appareil. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]**, pour annuler et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

dnn Valeurs DMX

Cette fonction vous permet de visualiser l'état des informations DMX reçues sur chaque canal du projecteur. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner le canal choisi et appuyer sur la touche **[entrer]** pour lire les valeurs reçues ou presser la touche **[mode]** pour annuler et retourner au menu principal.



dISP Extinction automatique de l'affichage.

Cette fonction vous permet de maintenir l'affichage allumé ou de l'éteindre automatiquement 2 minutes après la dernière pression sur l'une des touches du clavier. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner "on" si vous souhaitez garder l'affichage allumé ou "off" si vous souhaitez valider l'extinction automatique de l'affichage. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]**, pour annuler et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

dInt Intensité de l'afficheur.

Cette fonction vous permet d'ajuster l'intensité de l'afficheur de 20 à 100. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner l'intensité et appuyer pour confirmation sur la touche **[entrer]**, pour annuler et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

dLOF Extinction de la lampe par le DMX.

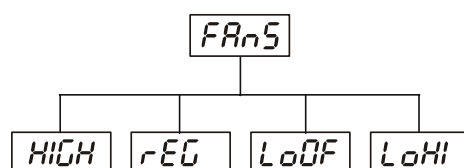
Cette fonction active l'extinction, uniquement, de la lampe à distance à l'aide du signal DMX. Utiliser les touches **[UP]** et **[down]** pour sélectionner le message « **ON** » pour active le mode et « **OFF** » pour désactiver le mode d'extinction à distance.

tEMP Température.

Affichage de la température interne en °C. La température interne inférieure à 70° n'est pas critique. Toute température supérieure à 70° entraînerait l'extinction de la lampe. Veuillez prendre note que la température ambiante ne doit pas excéder 45°C.

FAnS Vitesse lente des ventilateurs

En utilisant cette fonction vous pourrez choisir entre 4 modes de ventilation différents. Faites défiler le menu principal en vous servant des touches **[Up]** et **[Down]**. L'afficheur indiquera un à un ces messages : "**HIGH, reG, LoOF, LoHI**". Appuyer sur la touche **[entrer]** pour valider ou sur la touche **[mode]** pour annuler et revenir sur le menu principal.



HI GO Vitesse des ventilateurs Max.

Les ventilateurs fonctionnent à plein régime.

reG Contrôle continu de la vitesse des ventilateurs

Le ventilateur règle automatiquement sa vitesse en fonction de la température interne de la machine si celle-ci augmente de trop (Une vitesse réduite des ventilateurs réduit aussi le refroidissement de la machine). Ce cycle peut se répéter plusieurs fois jusqu'à ce que la température interne retrouve une valeur acceptable.

LoOF Vitesse lente - extinction de la lampe

Le ventilateur maintient la vitesse préalablement ajustée jusqu'à ce que la température interne atteigne le niveau Max. Une fois atteint le SERVOBEAM 250 éteindra la lampe automatiquement.

LoHI Vitesse Min./Max. Des modes de ventilation.

Le ventilateur maintient la vitesse préalablement ajustée jusqu'à ce que la température interne atteigne le niveau Max. Une fois atteint le SERVOBEAM 250 commutera la vitesse des ventilateurs, du min. vers le max. Automatiquement.

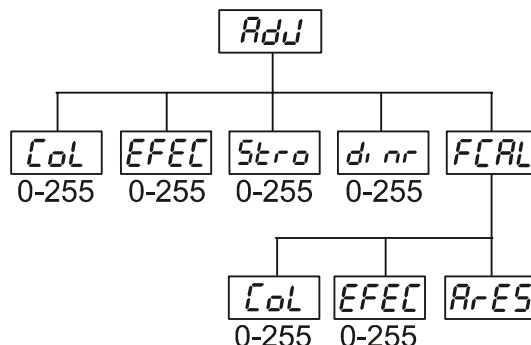
dFSE Réglages par défaut.

Appuyer sur la touche **[entrer]** pour remettre à zéro toutes les valeurs personnalisées (sauf les fonctions ajustées). "**rSt**" apparaîtra sur l'afficheur indiquant que la machine fait son reset. Veuillez trouver dans le tableau suivant, les paramètres personnalisables et leurs valeurs respectives par défaut.

	<i>LAAU</i>	On
		OFF
	<i>dI SP</i>	On
		OFF
	<i>dInt</i>	20 40 60 80 100
	<i>dLOF</i>	On
		OFF
		HIGH
	<i>FAnS</i>	reG
		LoOF
		LoHI

Adj Ajustement des positions par défaut des couleurs, Gobos et des roues d'effets.

Grâce à cette fonction, vous pourrez calibrer et ajuster le décalage des couleurs, gobo et des roues d'effet. Utiliser les touches **[Up]** et **[Down]** pour dérouler le menu des réglages. L'afficheur vous indiquera un par un les messages suivants : " **Col, EFEC, Stro, dimr, FCAL** " chacune de ces applications vous permettra de paramétrer la fonction choisie (0-255) avant de la calibrer. Une fois l'opération de réglages conclue, utiliser le menu "**FCAL**", activant ainsi la fonction de calibrage.



1. Recalibrage des paramètres à l'aide du panneau de commande.

Pressez la touche **[entrer]**. Utiliser les touches **[Up]** et **[Down]** de façon à afficher les messages suivants : "**Colo, EFEC**" pour le réglage fin des fonctions. Choisissez l'une d'elles, appuyez sur la touche **[entrez]** et Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** afin d'ajuster leur bonne valeur comprise entre 0 et 255. Pressez alors, la touche **[entrer]** pour confirmer ou **[mode]** pour annuler et revenir sur le menu principal. Cette opération doit être répétée pour étalonner chaque paramètre désiré. Une fois le réglage est fini, il est nécessaire d'utiliser la fonction "**ArES**" afin d'enregistrer les valeurs de calibrage dans la mémoire (EPROM) Faites une remise à zéro de la machine afin de vérifier que les nouvelles positions ajustées des roues de couleur, de gobo et d'effet sont correctes. Quand la remise à zéro du projecteur sera terminée, l'affichage indiquera le message "**FCAL**". Pressez la touche **[entrer]** pour répéter le calibrage où **[mode]** pour revenir sur le menu " **Adj.** ".

2. Calibrage par l'intermédiaire du contrôleur externe

Appuyer sur la **[entrer]** , **[Up]** et **[Down]** de façon à afficher les messages suivants dans l'ordre : "**Colo, EFEC**" représentant les paramètres réglables. Choisissez l'une de ces fonctions et appuyez sur la touche **[entrer]**. Maintenant vous pouvez indexer la roue de couleur, de gobo et d'effet par l'intermédiaire de votre contrôleur. Le protocole DMX pour le calibrage est décrit dans le tableau mentionné ci-dessous.

Protocole DMX de calibrage :

Canal DMX	1	2	3	4	5	6
Fonction	Couleur	Effets	Strobe	Dimmer Frost	Couleur	Effets
	Protocole	Protocole	Protocole	Protocole	Calibrage:	Calibrage:
	Standard	Standard	Standard	Standard	0-255	0-255
					Déplacement linéaire par micro pas	

Après avoir calibré les fonctions, appuyer sur la touche **[entrer]** pour confirmer, (ou sur la touche **[mode]** pour annuler et revenir au menu sans une remise à zéro par la fonction " **ArES**").Utilisez la fonction "**ArES**" afin d'écrire les valeurs de calibrage dans la mémoire (EEPROM) et pour faire une remise à zéro de l'appareil afin de vérifier l'indexation des roues de couleur, d'effet et de gobo.

8. Erreur et messages d'information

HEAt

Ce message apparaît si vous essayez d'alimenter la lampe dans un délai de 5 minutes après l'avoir coupé (la lampe est trop chaude). Le message apparaîtra sur l'affichage si la lampe ne s'allume pas dans un délai de 28 secondes. L'appareil stockera cette information et (re) allumera automatiquement la lampe quand le délai de 5 minutes sera expiré.

LAEr

Après 7 tentatives d'allumage de la lampe (le message de **HEAt** est apparu six fois avant), l'affichage montre "**LAEr**", signifiant que la lampe pourrait être endommagée ou même manquante, que le projecteur surchauffe (ceci peut se produire si la température ambiante est supérieure à 45° C) ou qu'il pourrait y avoir un défaut sur l'amorceur ou le ballast. Placez ou remplacez la lampe, vérifiez la température ambiante ou veuillez contacter votre revendeur si le problème n'était pas causé par la lampe.

MbEr

Ce message vous informe que la carte principale ne communique pas correctement avec le tableau de commande.

CoEr (erreur sur la roue de couleur)

Ce message apparaîtra après le reset du projecteur si le circuit magnétique d'indexation fonctionne mal (erreur de capteur ou aimant manquant) ou si le moteur pas à pas ou son circuit intégré de commande (sur la carte principale) sont défectueux. La roue de couleur n'est pas dans la bonne position.

EFEr (erreur sur la roue d'effet)

Ce message apparaîtra après le reset du projecteur si le circuit magnétique d'indexation fonctionne mal (erreur de capteur ou aimant manquant) ou si le moteur pas à pas ou son circuit intégré de commande (sur la carte principale) sont défectueux. La roue d'effet n'est pas dans la bonne position.

FtEr

Ce message d'erreur vous informe que le projecteur est en surchauffe (cela se produit si la température ambiante est supérieure à 45° C) et que le relais a déconnecté la lampe. Ce message apparaîtra sur l'affichage jusqu'à ce que la température atteigne un niveau approprié, puis l'affichage montrera le message " **HEAt** " signifiant que la lampe est trop chaude (pour l'explication voir ci-dessus).

SnEr

Ce message apparaît si le capteur d'allumage de lampe est en erreur.

PoEr

Ce message apparaîtra si une micro-coupure s'est produite sur le projecteur au travers du réseau électrique principale.

FrEr

Ce message apparaîtra si la fréquence de la tension d'alimentation n'est pas de 50 ou 60 Hz.

9. Caractéristiques techniques**Alimentation électrique :**

- Tension d'alimentation.....210/230/250 V AC, 50/60 Hz
- Fusible.....T 3.15A / 250 V
- Consommation électrique400 VA

Moteurs :

- 4 moteurs de haute qualité commandés par microprocesseur.

Lampes compatibles :

- MSD 250 ou MSD 250/2

Système optique :

- Miroir parabolique de haut rendement lumineux et double système de condenseur.

Couleurs :

- 11 filtres dichroïques de couleurs plus blanc.
- Rotation continue de la roue de couleur à vitesse variable (effet d'arc-en-ciel).

Gobos:

- 2 gobos statiques interchangeables sur roue d'effet.
- Diamètre externe des gobos : 27 mm, taille d'image : 23 mm.

Stroboscope :

- Effet stroboscopique à vitesse variable, flash de 1 à 8 par seconde.

Dimmer :

- Dimmer mécanique progressif de 0 à 100 % plus filtre Frost.

L'électronique :

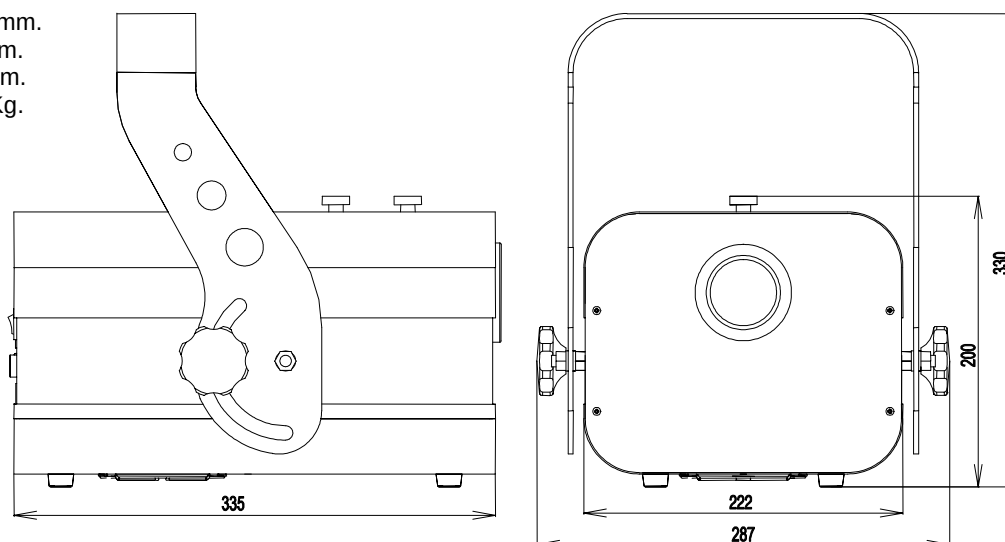
- Entrée : Signal DMX
- 4 canaux de commande

Les températures

- Température ambiante maximum $t_a = 45^\circ \text{C}$
- La température maximum sur la surface extérieure en position statique: 80°C

Dimensions et poids

- Longueur: 335 mm.
- Largeur: 287 mm.
- Hauteur: 330 mm.
- Poids net : 12 Kg.

**11. Entretien et nettoyage**

Il est absolument essentiel que le projecteur soit maintenu à l'abri de la poussière et des résidus de fumée. Autrement, le rendement lumineux du projecteur sera sensiblement réduit. Un nettoyage régulier de votre SERVOBEAM 250 maintiendra non seulement le rendement lumineux maximum, mais aussi votre projecteur en parfait état de fonctionnement pendant toute sa durée de vie. Un tissu doux, non pelucheux et légèrement humidifié d'un bon liquide de nettoyage pour verre est recommandé. En aucun cas n'utilisez de l'alcool ou des dissolvants.

DANGER !

Débrancher du secteur votre projecteur avant de commencer vos travaux de maintenance.

L'objectif du SERVOBEAM 250 exigera un nettoyage hebdomadaire, car la fumée facilite l'accumulation des résidus sur sa surface, réduisant ainsi le rendement lumineux très rapidement. Les ventilateurs doivent être nettoyés chaque mois. Les gobos peuvent être nettoyés avec une brosse douce. L'intérieur du projecteur devrait être nettoyé au moins une fois par an en utilisant un aspirateur ou un jet d'air comprimé. Les filtres couleur dichroïques, la roue de gobos et les objectifs internes devraient être nettoyés une fois par mois. Pour assurer un bon fonctionnement de la roue de gobo, nous recommandons la lubrification des rouages ainsi que des pièces mécaniques tous les six mois. Pour cette opération, une petite quantité d'huile suffit afin d'éviter qu'elle ne se propage dans tout l'appareil quand la roue de gobo tourne. Si la lampe grille, le fusible du SERVOBEAM 250 pourrait fondre, remplacez celui-ci uniquement par un autre fusible de mêmes caractéristiques (T 3.15 A, 250 V) temporisé. Avant de le remplacer, débranchez le câble d'alimentation.

Procédure :

- 1) Dévisser le porte fusible sur le panneau arrière avec un tournevis approprié (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre).
- 2) Retirer le fusible défectueux de son porte-fusible.
- 3) Installer le nouveau fusible dans le porte-fusible.
- 4) Remplacer le porte fusible dans son logement et fixé-le.