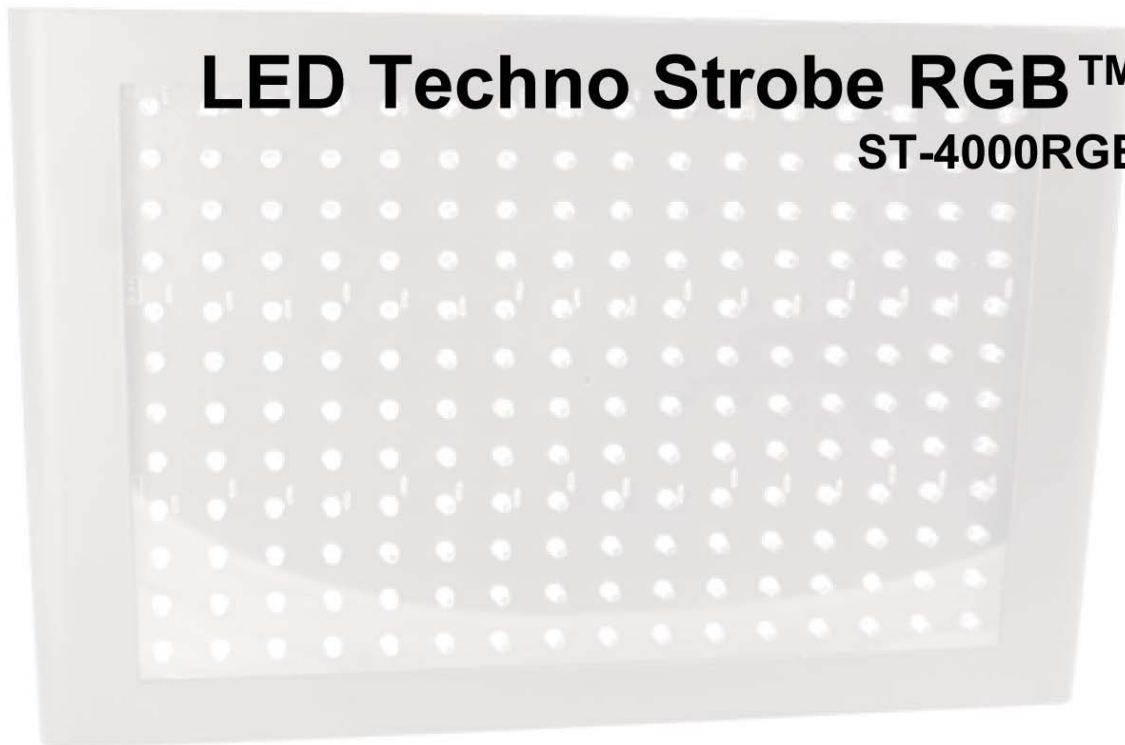


LED Techno Strobe RGB™

ST-4000RGB



MODE D'EMPLOI



CHAUVET, 3000 N 29th Ct, Hollywood, FL 33020 U.S.A
(800) 762-1084 – (954) 929-1115
FAX (954) 929-5560
www.chauvetlighting.com

1. Avant de commencer

Instructions pour déballer l'appareil

Veillez enlever l'appareil du carton dès réception avec précaution, vérifiez ensuite que tous les éléments soient présents et que l'appareil est en bon état. Retenez le transporteur et déballez le produit devant lui pour faire l'inspection et lui signaler toute anomalie. Conservez le carton d'emballage ainsi que toutes les pièces. Ces éléments vous seront demandés en cas de retour à l'usine pour réparation, il est important de retourner l'appareil dans son emballage d'origine avec ses accessoires

Contenu de la boîte

- 1 x LED Techno Strobe RGB™ (ST-4000RGB™)
- 1 x cordon d'alimentation
- 2 fixations avec vis
- Papier de garantie
- Mode d'emploi

Nous contacter

<i>Informations générales</i>	Chauvet Lightning 3000 North 29th Court Hollywood, FL 33020 Téléphone : 954-929-1115 Fax : 954-929-5560 Appel gratuit : 800-762-1084
<i>Support technique</i>	Chauvet Lightning 3000 North 29th Court Hollywood, FL 33020 Téléphone : 954-929-1115 (poussez 4) Fax : 954-929-5560 (à l'intention de : Service)
<i>Site internet</i>	http://www.chauvetlightning.com



Consignes de sécurité

Cet appareil est destiné à une utilisation professionnelle. Il n'est pas conçu pour être utilisé à domicile. Ce stroboscope présente des risques d'incendies, de blessures, d'électrocution, de radiation ultra-violet, d'explosion de la lampe et de chute. Veuillez lire ce mode d'emploi avec attention avant d'installer et d'alimenter cet appareil. Suivez les consignes de sécurité ci-dessous. Veuillez contacter Chauvet si vous avez des questions sur le fonctionnement de votre projecteur.

Consignes pour éviter tout risque d'électrocution

- Débranchez votre appareil avant de changer une lampe ou un fusible et veillez à les remplacer par des pièces identiques.
- Tous les appareils de Class I doivent être reliés à la terre.
- N'exposez pas votre installation à la pluie, à la moisissure, aux chocs et au feu pour éviter tout risque d'incendie et d'électrocution.
- Assurez vous que les objets se trouvant de votre appareil ne soient pas inflammables.
- Ne branchez pas votre appareil s'il est ouvert ou s'il manque un composant. Une lampe peut émettre de dangereuses radiations UV pouvant sévèrement endommager la vue.
- Vérifiez que le cordon d'alimentation ne soit pas plié et qu'il est en bon état.
- Ne débranchez jamais le câble d'alimentation en tirant sur le cordon.

Consignes pour lutter contre le feu et les brûlures

- Ce produit fonctionne avec un type particulier de lampe(s). Utilisez des lampes d'un autre type que celles indiquées dans ce mode d'emploi peut être à l'origine d'incendie ou d'explosion de la lampe. L'utilisation d'une lampe non autorisée annule la garantie.
- Assurez vous toujours que vous branchez votre appareil sur le voltage qui convient à ce dernier. Référez-vous à la partie arrière de votre projecteur LED.
- Cet appareil doit être placé dans un endroit ventilé, à au moins 50cm des surfaces adjacentes. Assurez vous que la ventilation s'effectue correctement.
- Maintenez une distance de sécurité d'au moins 1 mètre avec les objets inflammables.
- Laissez refroidir l'appareil pendant au moins 15 minutes avant de le déplacer, de la porter ou de le démonter de sa fixation.
- La température ambiante de fonctionnement maximum est de 40°. N'utilisez pas votre appareil dans un environnement excédant cette température.

Protection contre les ultra-violets (UV)

- Evitez toute exposition vers les yeux lorsque l'appareil est allumé.
- Ne branchez pas votre appareil s'il est ouvert ou s'il manque un composant.

Consignes pour éviter tout risque de blessure

- Sécurisez votre installation à l'aide de bon outil de serrage et de chaine de sécurité. Ne fixez pas votre appareil par le haut, utilisez toujours les pates de fixation.
- Une lampe chaude peut exploser à tout moment. N'ouvrez pas l'appareil pendant 15 minutes après l'avoir éteint. Mettez des protection pour les yeux et les mains lorsque vous changez la lampe.
- La surface de votre projecteur peut atteindre 160°C, veillez à la déplacer froid.
- Arrêtez immédiatement d'utiliser votre appareil en cas d'anomalie. N'essayez jamais de le réparer par vous même. Des réparations par des gens non qualifiés peuvent mener à des blessures et des dysfonctionnements. Veuillez contacter le professionnel agréé le plus proche en cas de problème. Veillez à toujours remplacer les éléments par des pièces identiques.

ATTENTION

L'utilisateur n'a aucune opération à effectuer à l'intérieur de l'appareil. N'ouvrez pas le produit et n'essayez pas de la réparer vous même. En cas de problèmes, contactez CHAUVET au 954-929-1115.

2. INTRODUCTION

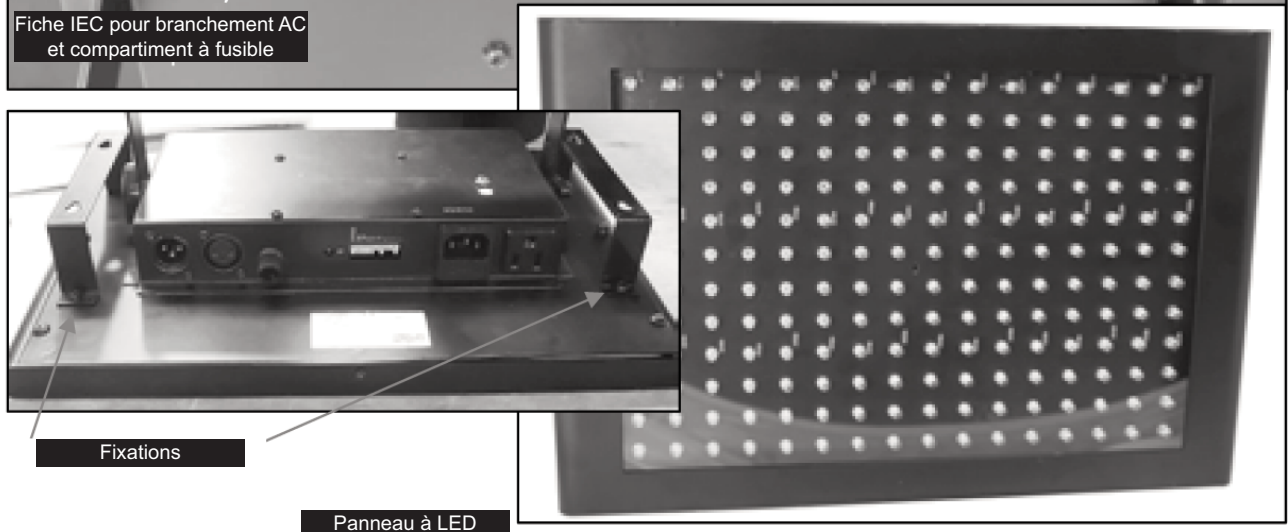
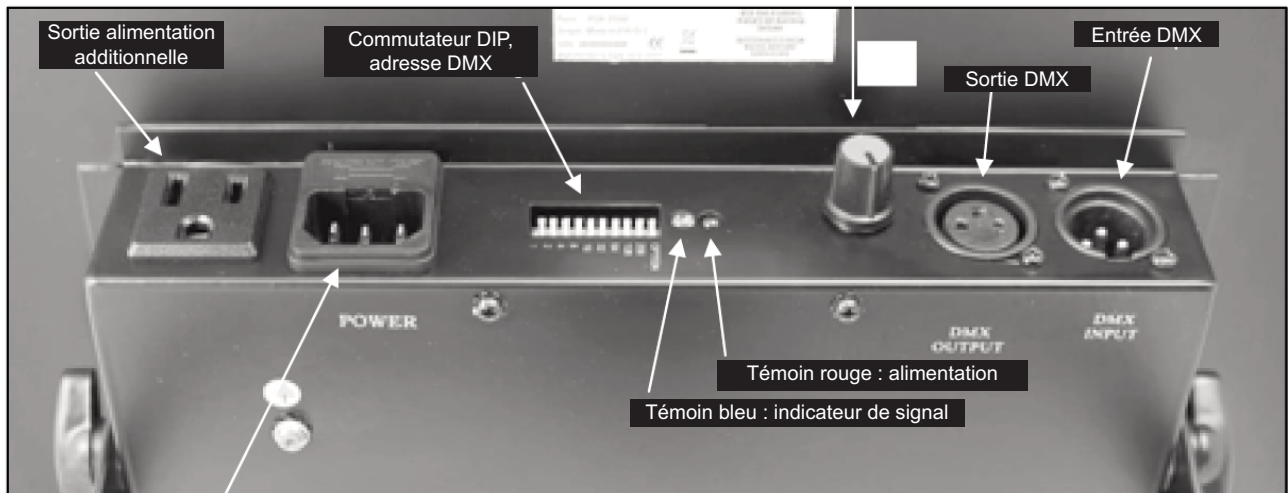
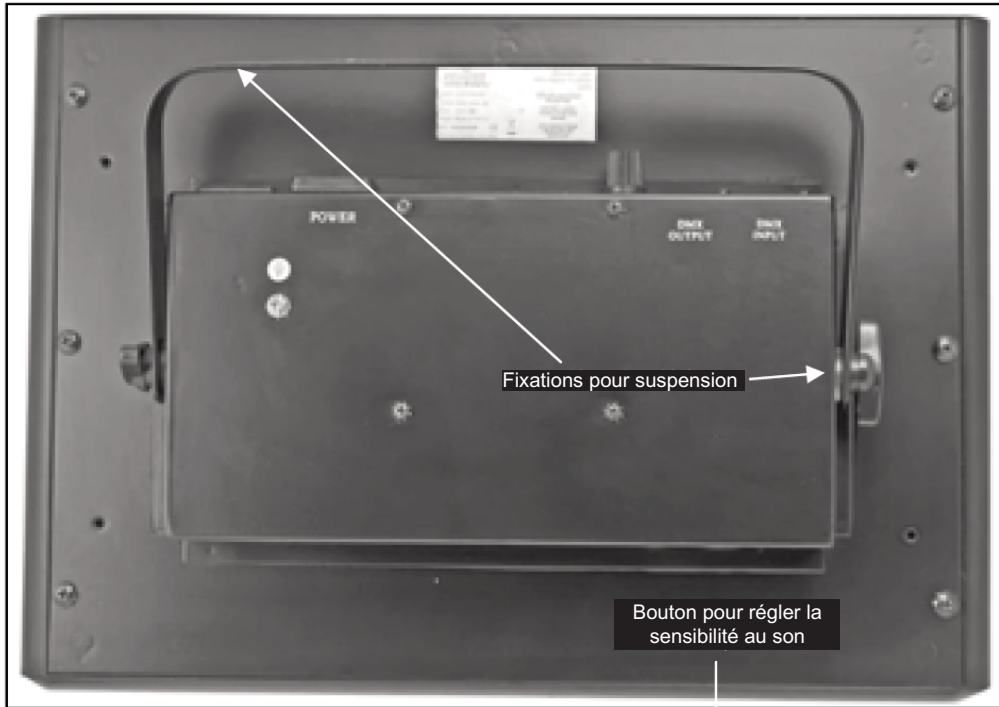
Caractéristiques

- Stroboscope à LED 6 canaux DMX-512
- Blackout et static / strobing
- Programmes automatiques intégrés
- Programmes réagissants au son intégrés
- Variateur d'intensité
- Mixe des couleurs RGB avec ou sans contrôleur
- Programmes automatiques avec réaction au son
- Peut être relié avec le LED Shadow en Stand-Alone
- Faible consommation d'énergie
- Sortie alimentation électrique pour le branchement en guirlande

Canaux DMX

1		2	3	4	5	6
Mode RGB	000-024	Rouge 000-255	Vert 000-255	Bleu 000-255	Strobing 000-255	Variateur 000-255
Programmes	025-224	Pas de fonction	Pas de fonction	Pas de fonction	Vitesse prog 000-255	Pas de fonction
Réaction son	225-255				Pas de fonction	

Veillez vous référer à l'index de ce mode d'emploi pour des informations plus détaillées.
Les paramètres de contrôle sont réglés par les valeur DMX du canal 1.



3. Installation

ATTENTION Vérifiez que votre source d'alimentation corresponde bien au voltage de votre projecteur. Toute installation doit être branchée à la terre.

- Référez vous à l'arrière de l'appareil ou aux spécifications techniques pour déterminer la source d'alimentation nécessaire au fonctionnement de votre strobe à LED.
- Vous disposez dans ce mode d'emploi d'une liste des sources d'alimentation et des informations nécessaires.
- Toute installation doit être alimentée par un circuit ouvert ou fermé et ne doit pas être branché sur un circuit avec un rhéostat ou un variateur d'intensité, même si ce dernier n'est utilisé que pour allumer ou éteindre totalement l'appareil.
- Vérifiez le voltage de votre installation avant d'envoyer du courant dans votre appareil.
- Toute installation doit être branchée à la terre.

Cable	Fiche	International	Couleur vis
Marron	Positif	L	Jaune ou Bronze
Bleu	Neutre	N	Argent
Jaune/Vert	Terre	EG (terre)	Vert

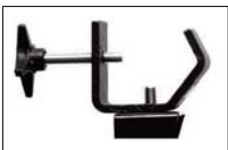
Montage

Orientation :

Cet appareil peut être fixé sur un rail à l'aide d'un étau dans n'importe quelle position

Rail :

Votre projecteur dispose d'une pièce vous permettant de le fixer sur un rail avec un étau.



1. Assurez vous de bloquer l'accès à la zone de travail. Assurez vous en suite de la stabilité de la plateforme.
2. Alignez la vis de l'étau avec le trou au centre de la pièce de fixation de l'appareil puis serrez pour fixer.
3. Vérifiez que la structure peut supporter 10 fois le poids de l'installation complète.
4. Ajustez l'angle à votre convenance.
5. Utilisez systématiquement un câble de sécurité ou une chaîne pour assurer la fixation. Le câble utilisé doit pouvoir supporter 10 fois de l'appareil. Utilisez le câble fixé à votre appareil si ce dernier en dispose.

Encastrement :

1. Dessinez le gabarit de l'appareil et l'emplacement des vis sur un papier transparent pour optimiser l'alignement.
2. Placez le gabarit contre la surface de montage et percez les trou nécessaires.
3. Fixez le tout à l'aide de vis.

Câblage

Vous aurez besoin d'un ou plusieurs câbles DMX pour relier votre projecteur à un contrôleur DMX-512. Réglez ensuite vos appareil en master ou slave selon votre utilisation. Le nombre de canaux combiné nécessaires dépend du nombre de projecteurs utilisé et des possibilités de l'installation.

Important: Un montage en série doit être fait sur une seul ligne en guirlande. Ne dépassez pas 32 projecteurs pout être conforme au standard EIA-485. Brancher plus de 32 projecteurs en série sans utiliser un splitter DMX isolé optique peut entraîner une détérioration du signal DMX.

Nous recommandons de ne pas dépasser 500 mètres (1640 ft.) de câblage.
Nombres de projecteurs sur une guirlande : 32 maximum.

Informations sur les câbles

Vous devez vous procurer des câbles pour brancher les projecteurs en série. Vous pouvez acheter des câbles Chauvet certifiés DMX chez un distributeur ou faire vos câbles vous-même. Assurez d'utiliser des cordons data-grade pouvant procurer une qualité de signal élevée et peu sujet aux interférences électromagnétiques si vous décidez de faire vos câbles vous-même.

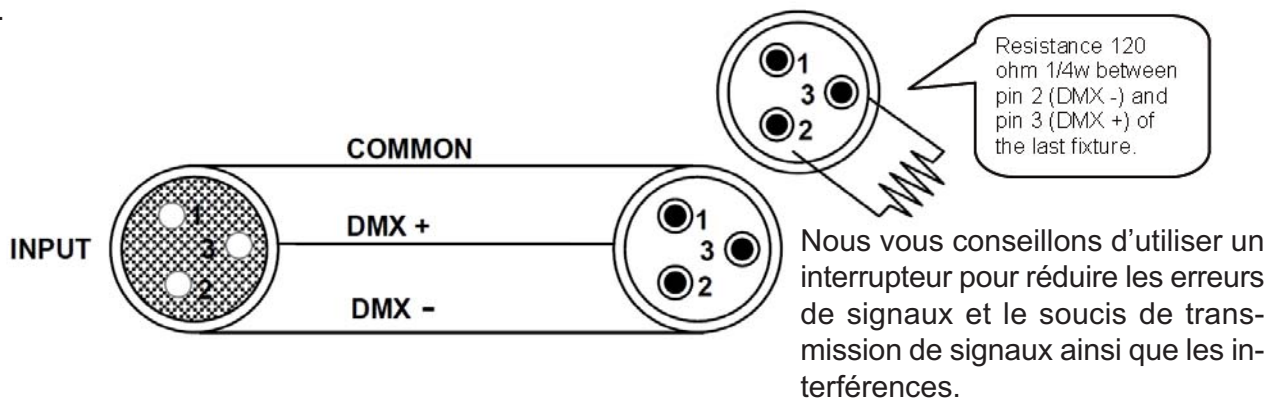
Câblage DMX

Utilisez un câble Belden© 9841 ou un équivalent conformes aux normes EIA RS-485 en application. Les câble microphone standard ne peuvent être utilisés pour transmettre un signal DMX sur une longue distance. Le câble doit répondre aux caractéristiques suivantes :

- 2 paires de conducteurs entortillé avec protection
- Capacitance maximum entre les conducteur : 30pF/ft
- Capacitance maximum entre les conducteur et la protection : 55pF/ft
- Résistance maximum de 20 ohms / 1000 ft
- Impédance normale de 100 à 140 ohms

Connectique des câbles

Votre câble doit avoir une fiche XLR mâle à une extrémité et une fiche XLR femelle à l'autre extrémité.



ATTENTION

Veillez à ce qu'il n'y ait pas de contact entre l'alimentation et le boîtier de votre projecteur, ceci pourrait créer un dysfonctionnement de l'appareil. Testez les câbles avec un ohmmètre et vérifiez que la polarité soit correcte. Assurez vous également que les branches ne se touchent pas.

Charte de conversion 3 branches vers 5 branches

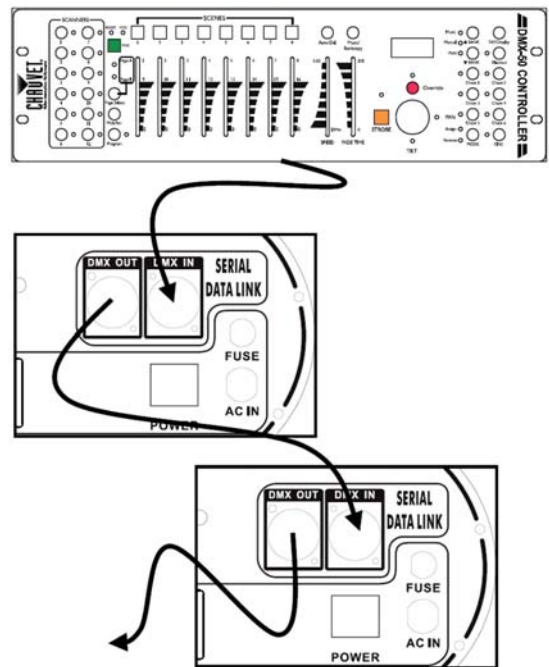
Remarque Vous aurez besoin d'un adaptateur si vous utilisez un contrôleur DMX 5 branches pour passer en 3 branches pour ce type de projecteur (Chauvet référence DMX5M). Ce tableau contient les informations nécessaires concernant les câbles.

Valeur	Prise 3 branches femelle (sortie)	Prise 5 branches mâle (entrée)
Terre / Neutre	Branche 1	Branche 1
Signal négatif (-)	Branche 2	Branche 2
Signal positif (+)	Branche 3	Branche 3
Non utilisé		Non utilisé
Non utilisé		Non utilisé

Réglage d'une installation DMX en série

1. Branchez le connecteur DMX 3 branches mâle au contrôleur DMX et connectez le cordon à l'entrée femelle de votre projecteur.
2. Branchez le cordon DMX à la sortie de votre premier projecteur et branchez le à l'entrée du second projecteur. Faites de même pour les autres ainsi que pour les cordons d'alimentation.
3. Procédez de même pour les autres projecteur de la série.

Universal DMX Controller



Chauvet vous propose des câbles DMX

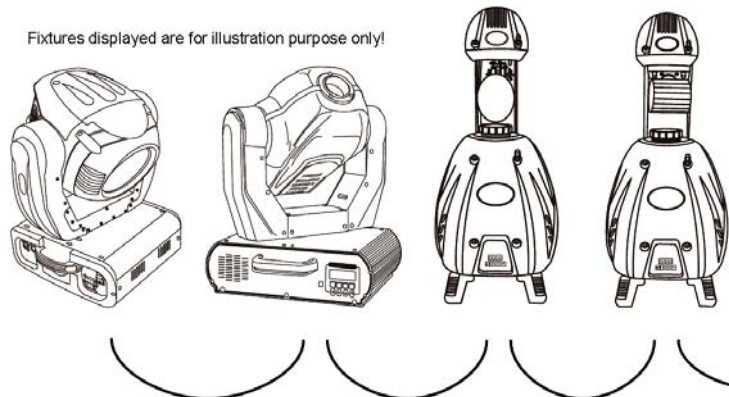
Référence :	Description :
DMX 1.5	Câble DMX de 1,5 m
DMX 4.5	Câble DMX de 4,5 m
DMX 10	Câble DMX de 10 m

Branchement en MASTER/SLAVE & STAND-ALONE

1. Branchez l'extrémité mâle de votre câble à la sortie femelle du premier projecteur.
2. Branchez ensuite le cordon avec la fiche femelle du premier projecteur sur l'entrée du projecteur suivant (mâle). Procédez de la même manière pour le câblage des projecteurs suivants.

Les modes Master/Slave et Stand-alone requiert en général que le premier projecteur soit placé sur la position désirée à l'aide des commutateurs DIP. Les projecteurs suivants doivent être sur la position Slave. Veuillez vous référer à la partie 'instructions d'utilisation' de ce manuel pour avoir toutes les informations concernant ce type d'installation.

Fixtures displayed are for illustration purpose only!

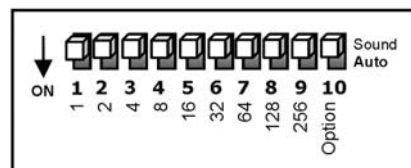


4. INSTRUCTIONS D'UTILISATION

Votre ST-4000RGB™ est un projecteur DMX-512, avec mélangeur de couleur RGB et dispose de LED très lumineuses. Cet appareil peut fonctionner en mode Stand-Alone et Master/Slave via DMX-512 sur 5 canaux.

Mode Stand-Alone

Le strobe ST-4000RGB™ peut fonctionner sans contrôleur DMX en mode Stand-Alone. Il peut être utilisé comme unique strobe ou en série avec d'autres ST-4000RGB™ en mode Master/Slave.



Fonctionnement avec un seul projecteur

Cet appareil peut être utilisé indépendamment ou à l'aide d'un contrôleur DMX en réaction avec le son ou en mode automatique. Aucun câble spécifique n'est nécessaire pour cette utilisation et il est recommandé de ne pas brancher votre appareil à d'autres pour ce type d'utilisation.

1. Placez un des onze commutateurs DIP sur ON.

Mode MASTER/SLAVE

Le mode Master/Slave vous permet d'utiliser plusieurs projecteurs branchés en série sans avoir besoin d'un contrôleur à l'aide de cordons DMX. Dans une configuration Master/Slave les projecteurs esclaves se synchroniseront automatiquement sur le projecteur maître. Le projecteur master doit être le premier projecteur de la guirlande. Vous pouvez brancher autant de projecteurs ST-4000RGB™ que vous le voulez tout en respectant les normes EIA-485.

Réglage

1. Le ST-4000RGB est configuré pour fonctionner en master/slave d'origine. Aucun réglage des commutateurs DIP n'est nécessaire.
2. Branchez le câble venant du premier projecteur au suivant à l'entrée DMX du second projecteur. Continuez la boucle.

Réglage des commutateurs DIP

Fonctions	Commutateurs DIP (ON)	Description
	Aucun	Blackout
Rouge	1	Rouge
Vert	2	Vert
Bleu	3	Bleu
Variateur	4	Intensité à 75%
	5	Intensité à 50%
Stroboscope	6	Lent
	7	Modéré
	8	Rapide
Réaction au son	9	Musique : réaction au son, réglage à l'aide du bouton de sensibilité
Automatique	10	Les programmes intégrés alternent avec une vitesse automatique

Mode contrôle DMX

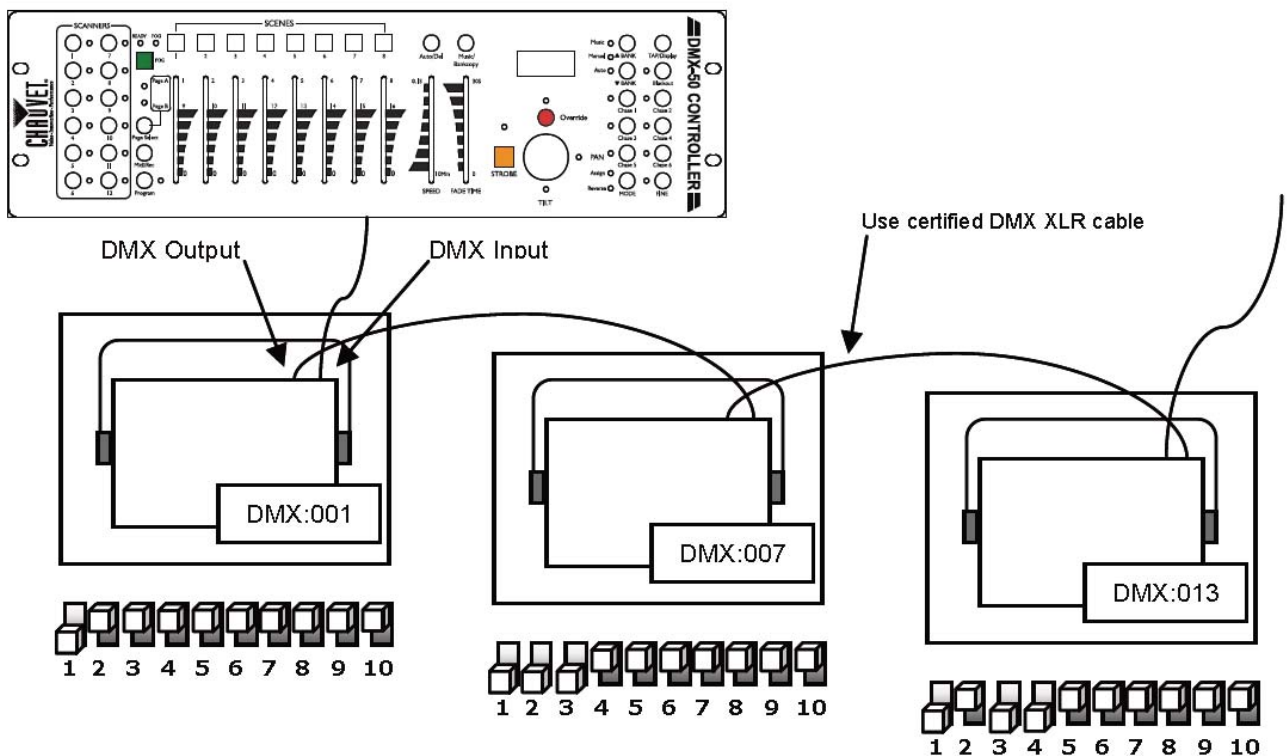
L'utilisation d'un contrôleur DMX permet à l'utilisateur de disposer d'une grande flexibilité et de créer ses propres ambiances. Vous serez capable de contrôler indépendamment chaque ligne et chaque projecteur.

Réglage contrôle DMX

1. Branchez la fiche mâle du cordon à la sortie DMX de votre contrôleur.
2. Branchez ce cordon à l'entrée DMX du projecteur.
3. Continuez la boucle comme cela en fonction du nombre de projecteurs dont vous disposez.
4. Référez vous à la section "Réglage de l'adresse DMX" ci-dessous pour plus d'informations concernant les réglages DMX.

Réglages de l'adresse DMX

Le mode DMX de votre projecteur vous permet de le contrôler avec un contrôleur DMX universel. Chaque projecteur doit avoir une "adresse de départ" allant de 1 à 511. Chaque projecteur nécessite ensuite un ou plusieurs canal pour pouvoir lire cette adresse de départ. Par exemple, si un projecteur utilise 7 canaux du contrôleur DMX et que son adresse de départ est 100, les canaux de contrôle de ce projecteur seront les suivants : 100, 101, 102, 103, 104, 105 et 106.



5. Index

Informations concernant la technologie DMX

Il y a 512 canaux dans un branchement en DMX-512. Les canaux peuvent être assignés de plusieurs façons. Une installation permettant de recevoir un signal DMX-512 demande un ou plusieurs canaux séquentiels. L'utilisateur doit assigner une adresse de départ pour contrôler le projecteur sur un contrôleur DMX. Il existe de nombreux types de projecteurs DMX, le nombre de canaux nécessaires varie en fonction de votre appareil. Les canaux ne doivent jamais se chevaucher. Le projecteur avec la mauvaise adresse de départ fonctionnera anormalement dans ce cas. Vous pouvez néanmoins contrôler plusieurs projecteur du même type avec la même adresse de départ si vous le souhaitez. En d'autres termes, les projecteurs seront en esclaves et répondront tous de la même manière en même temps.

Les installations DMX sont conçues pour recevoir des données dans une installation de type guirlande. Ceci signifie que vous devez brancher un cordon entre le OUT du premier projecteur et le IN du suivant. L'ordre des projecteurs dans ce type de branchement n'a aucune importance et n'a aucun effet sur le contrôle des projecteurs individuellement. Utilisez l'ordre le plus simple en terme de câblage. Utilisez des cordons XLR à trois branches pour vos branchements. La branche 1 correspond à la terre, la branche 2 au pôle négatif (S-) et la branche au pôle positif (S+). La marque CHAUVET propose des cordons XLR DMX à trois branches, DMX-10 (33'), DMX-4.5 (15') et DMX 1.5 (5').

Procédure de retour

Les frais d'envoi de la marchandise sont à la charge de l'utilisateur. L'appareil doit être retourné dans son emballage d'origine. Un numéro de retour (RA #) doit figurer clairement sur l'emballage, tout colis sans ce numéro sera refusé. Appelez CHAUVET et demandez un numéro de retour avant d'envoyer votre appareil. Munissez vous du numéro de série de votre projecteur et expliquez brièvement le problème que vous rencontrez avec ce dernier. Assurez vous de bien emballer votre produit, tout dommage résultant d'un mauvais emballage du colis est à la charge de l'utilisateur. CHAUVET s'assure le droit d'une réserve en ce qui concerne la réparation ou le remplacement de l'appareil. A titre informatif, UPS est un moyen sûr d'envoyer votre appareil.

Réclamations

L'utilisateur est responsable des dommages éventuels lors du transport de l'appareil. Toute anomalie doit être indiquée sur le reçu. Il relève de la responsabilité du client de signaler tout problème sur ce reçu pour effectuer toute réclamation. Toute autre réclamation ne concernant pas le transport de la marchandise doit être fait dans les 7 jours après réception de cette dernière.

Maintenance

Votre appareil doit être nettoyé régulièrement pour des performances optimales. Votre usage et l'environnement dans lequel vous l'utilisez demandera plus ou moins de nettoyage. En règle générale, votre appareil doit être nettoyé deux fois par mois. La poussière réduit la luminosité de l'appareil et favorise la surchauffe de l'appareil. Ceci peut réduire la durée de vie de la lampe et accélérer l'usure. Assurez vous d'avoir bien éteint l'appareil avant de le nettoyer.

Débranchez complètement l'appareil. Utilisez un aspirateur ou un compresseur ainsi qu'une brosse douce pour enlever la poussière de l'intérieur de l'appareil. Nettoyez la surface vitrée lorsque celle-ci est bien froide à l'aide d'un nettoyant prévu pour cela ou à l'alcool isopropyl et d'un chiffon doux. Appliquez la solution sur le chiffon et frottez l'appareil. Nettoyez les surfaces optiques pour éviter toute impression de brouillard. Ne touchez pas la lampe en nettoyant l'appareil. La graisse et la poussière peuvent endommager prématurément la lampe. Essuyez la lampe avec un chiffon et de l'alcool si celle-ci a été touchée et salie pendant le nettoyage.

Les surfaces intérieures doivent être nettoyées régulièrement pour permettre une luminosité optimale. Votre usage et l'environnement dans lequel vous l'utilisez demandera plus ou moins de nettoyage. L'humidité, la fumée et les endroits fortement poussiéreux peuvent favoriser l'accumulation de poussières dans l'appareil. Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon et d'un produit nettoyant. Veillez à toujours essuyer la surface de l'appareil. Nettoyez les zones optiques externes tous les 20 jours environ. Nettoyez les zones optiques internes tous les 30/60 environ.

Commutateurs DIP & adresse DMX

Assignez l'adresse de départ en utilisant les commutateurs DIP situés à l'arrière de votre projecteur. Chaque commutateur DIP possède une valeur associée, c'est en plaçant ces commutateurs sur ON que vous assignerez l'adresse de départ de votre projecteur. Vous pouvez suivre les informations ci-dessous pour déterminer les commutateurs DIP à placer sur ON. Ceci se fait en prenant le commutateur de la plus grande valeur en partant de l'adresse de départ jusqu'à 0.

Exemple d'adresse de départ																								
ADRESSE 10																								
Commutateur #4 = 8 Commutateur #2 = 2 Total = 10																								
ADRESSE 24																								
Commutateur #5 = 16 Commutateur #4 = 8 Total = 24																								
Résolution	233 - (128) = 105, placez le commutateur DIP #8 sur ON 105 - (64) = 41, placez le commutateur DIP #7 sur ON 41 - (32) = 9, placez le commutateur DIP #6 sur ON 9 - (8) = 1, placez le commutateur DIP #4 sur ON 1 - (1) = 0, placez le commutateur DIP #1 sur ON	<table border="1"> <thead> <tr> <th>DIP SWITCH</th> <th>(DMX VALUE)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>16</td></tr> <tr><td>6</td><td>32</td></tr> <tr><td>7</td><td>64</td></tr> <tr><td>8</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>256</td></tr> <tr><td>10</td><td></td></tr> </tbody> </table>	DIP SWITCH	(DMX VALUE)	1	1	2	2	3	4	4	8	5	16	6	32	7	64	8	128	9	256	10	
DIP SWITCH	(DMX VALUE)																							
1	1																							
2	2																							
3	4																							
4	8																							
5	16																							
6	32																							
7	64																							
8	128																							
9	256																							
10																								
ADRESSE 233	<p>Nous conseillons d'utiliser le premier chiffre disponible, ici le 1. Ce chiffre a été choisi à titre d'exemple.</p>																							

Binary Addressing Quick Reference Chart

DMX & Binary Address Quick Reference Chart

DIP-switch Position

DMX DIP-SWITCH SET					#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
0=OFF					#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
1=ON					#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
X=OFF or ON					#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
#1	#2	#3	#4	#5																	
0	0	0	0	0		32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	480	
1	0	0	0	0	1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449	481	
0	1	0	0	0	2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450	482	
1	1	0	0	0	3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451	483	
0	0	1	0	0	4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452	484	
1	0	1	0	0	5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453	485	
0	1	1	0	0	6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454	486	
1	1	1	0	0	7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455	487	
0	0	0	1	0	8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456	488	
1	0	0	1	0	9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457	489	
0	1	0	1	0	10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458	490	
1	1	0	1	0	11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	459	491	
0	0	1	1	0	12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460	492	
1	0	1	1	0	13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461	493	
0	1	1	1	0	14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462	494	
1	1	1	1	0	15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463	495	
0	0	0	0	1	16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496	
1	0	0	0	1	17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497	
0	1	0	0	1	18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498	
1	1	0	0	1	19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499	
0	0	1	0	1	20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500	
1	0	1	0	1	21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501	
0	1	1	0	1	22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502	
1	1	1	0	1	23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503	
0	0	0	1	1	24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504	
1	0	0	1	1	25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505	
0	1	0	1	1	26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506	
1	1	0	1	1	27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507	
0	0	1	1	1	28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508	
1	0	1	1	1	29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509	
0	1	1	1	1	30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510	
1	1	1	1	1	31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511	

DIP-switch Position

DMX Address

Informations sur les adresses DMX

Canaux DMX

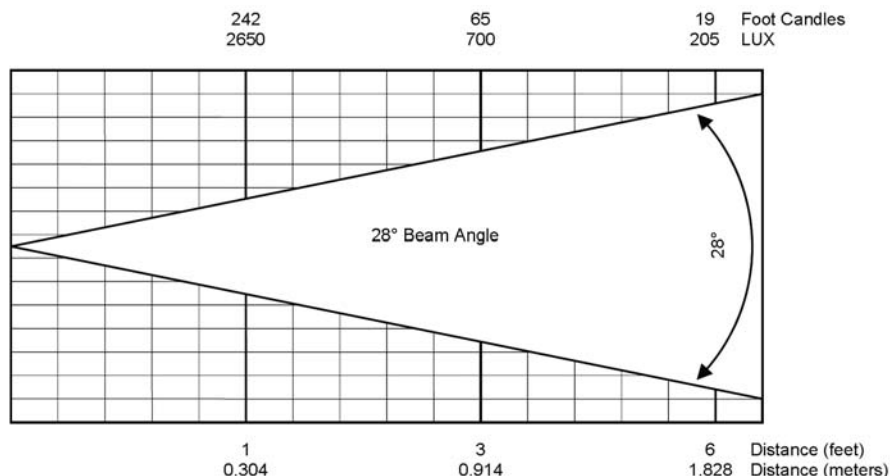
REMARQUE Veuillez lire toutes les instructions concernant le contrôle et l'adressage DMX attentivement.

Les fonctions des canaux DMX 2, 3 et 4 dépendent du réglage du canal 1. Par exemple, les règles suivantes seront activées si le premier canal se trouve entre 210 et 219 :

- le canal 2 contrôle le rouge
- le canal 3 contrôle le vert
- le canal 4 contrôle le bleu

Canal	Valeur	Fonction	CH 2	CH 3	CH 4
1	000-009 010-019 020-029 030-039 040-049 050-059 060-069 070-079	Coul statiques Blackout Rouge Vert Bleu Jaune Violet Cyan Blanc		Vitesse flash 000 - 249 Réaction son 250 - 255	
	080-089 090-099 100-109 110-119	Changement coul Changement 1 Changement 2 Changement 3 Changement 4		Vitesse flash 000 - 249 Réaction son 250 - 255	
	120-129 130-139	Changement 5 Changement 6	Vitesse de par- cours		
	140-149 150-159 160-169 170-179 180-189 190-199 200-209	Séquence coul Séquence 1 Séquence 2 Séquence 3 Séquence 4 Séquence 5 Séquence 6 Séquence 7	Automatique 000 - 127 Réaction son 128 - 255		
	210-219	Mix RGB Mode RGB	Rouge (0-100%)	Vert (0-100%)	Bleu (0-100%)
	220-229	Régulateur intensité couleurs	Vitesse régula- teur (0-100%)		
	230-255	Programme automa- tique (réagit au son)			

Photométrie



Spécifications techniques

Poids et dimensions :

Longueur	355,6 mm
Largeur	247,65 mm
Hauteur	165,1 mm
Poids	2.22 kg

Alimentation :

Voltage	90-240V 50/60 Hz
Entrée AC	IEC 60320 C14
Consommation	12W à 120V, 24W à 120V

Fusible :

Principal	2A 20mm Classe 2A rapide
-----------	--------------------------

Source de lumière :

LED	192 LED, 100 000 heure (64 rouges, 64 vertes, 64 bleues)
Largeur du rayon	28°
Luminosité	51.3 fc ou 552 lux à 1 mètre

Contrôle et programmation :

Réception de données	XLR mâle 3 branches
Envoi de données	XLR femelle 3 branches
Configuration data pin	pin 1 (neutre), pin 2 -, pin 3 +
Protocoles	DMX-512 USITT
Canaux DMX	6

Référence :

COLORstrip™	LED-ST4000RGB
-------------	---------------

Support technique

Chauvet Lightning
3000 North 29th Court
Hollywood, FL 33020
Téléphone : 954-929-1115 (passez 4)
Fax : 954-929-5560 (à l'intention de : Service)

Site internet

<http://www.chauvetlightning.com>