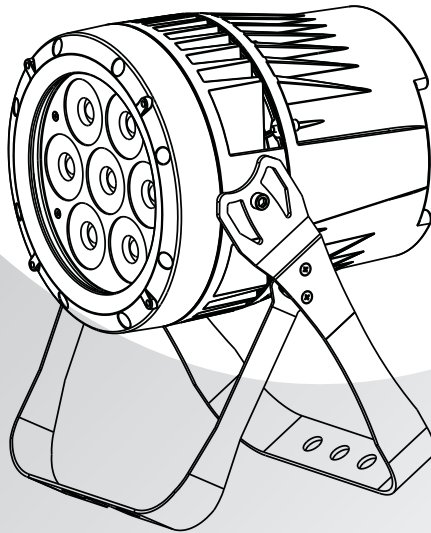




wideKOLOR^{HD} Mk2



MANUEL UTILISATEUR

Vers 1G 11 2013



www.star-way.com

T ABLE DES MATIÈRES

1 PRODUIT

1.1	Introduction	1
1.2	Caractéristiques du projecteur	1
1.3	Spécifications techniques	3
1.4	Garantie et consigne de sécurité	4

2 INSTALLATION

2.1	Montage	5
2.2	Connexion électrique	5
2.3	Utilisation avec contrôleur DMX	6

3 AFFICHEUR ET MENU

3.1	Basique	6
3.2	Menu	8
3.3	Edition des couleurs statiques	9
3.4	Activation des programmes utilisateurs	10
3.5	Menu RUN	11
3.6	Adressage DMX	11
3.7	Configuration	11
3.8	Edition des programmes	12
4,2	Affectation des canaux	13
3.10	Célébration des blancs	12
3.11	Corrections calorimétriques RVB	12

4 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

4.1	Adressage	13/14/15/16/17/18/19
-----	-----------------	----------------------

5 APPENDICE

5.1	Vue éclatée (ref pièces)	20
-----	--------------------------------	----

1 PRODUIT

1.1 INTRODUCTION

Ce produit est conçu pour un usage intérieur ou extérieur grâce à son indice IP66. Utilisable pour des effets d'éclairage dans l'architectural, la scène, le théâtre, ... Equipé d'une entrée directe DMX 512, Le widekolor peut être utilisé avec toute les console. Il peut également être utilisé seul grâce à son mode automatique.

1.2 CARACTERISTIQUES DU PRODUIT

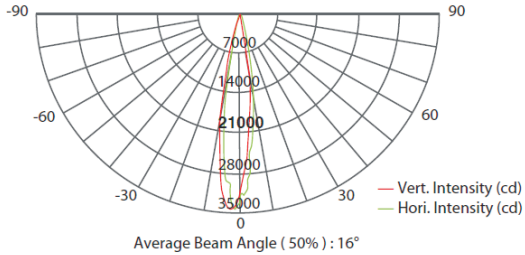
- * 7 LEDs 12 Watt 4 en 1 - RVB+B
- * Indice de protection IP66
- * Dimmer RGB + Blanc 0-100% 16 bit
- * Strobe.
- * Programmes automatiques
- * Upload des programmes utilisateurs vers les projecteurs esclaves
- * Afficheur LED
- * Verrouillage de l'afficheur
- * DMX 512
- * Plusieurs corrections de températures
- * Protection contre la surchauffe
- * Flux lumineux 1800lm
- * Niveau d'éclairage @ 2m 16° 2637 lx (Eavg) 367 lx (E_{max})
- * Niveau d'éclairage @ 10m 16° 105 lx (Eavg) 147 lx (E_{max})
- * Intensité maximale 15000cd
- * Optique 16° Verre
- * Puissance consommée 90W
- * Alimentation auto adaptative De 90 à 240Vac 50/60 Hz
- * Masse 5,7 kg
- * Dimensions 191 x 240 x 290mm

IP66

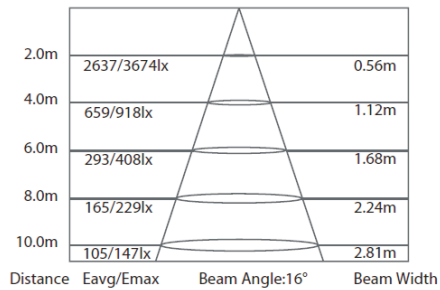
:Premier chiffre 6 totalement protégé contre les poussières Second 6 Protégé contre les jets d'eau de toutes directions à la lance buse de 12,5mm 100l/min.

1.3 Intensité et éclairement en fonction de l'angle et de la distance

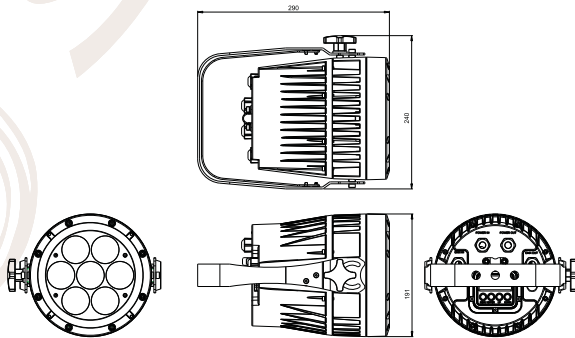
Intensité



Eclairement



Dimensions 290 x 191x 240 mm



1.4 MISE EN GARDE DE SECURITE

Réglementation

Cet appareil est parfaitement conçu il répond aux dispositions réglementaires actuelles.

Recyclage

Appareil soumis à la DEEE (Collecte sélective). Contribuez à la protection de l'environnement en éliminant les matériaux d'emballage de ce produit via les filières de recyclage appropriées. Recyclez ce produit via une filière DEEE (déchets d'équipements électroniques). Ce produit doit être repris par votre revendeur ou doit être déposé dans un centre de collecte spécifique (déchetterie).

Garantie applicable en France

Le fabricant a apporté le plus grand soin à la conception et à la fabrication de votre produit pour qu'il vous apporte entière satisfaction. Néanmoins, s'il apparaissait que votre produit était défectueux, vous bénéficiez d'une garantie commerciale de 24 mois à compter de la date d'achat. Pour mettre en œuvre cette garantie, l'utilisateur doit présenter le produit au distributeur, accompagné du ticket de caisse ou la facture d'achat.

Cette garantie, applicable en France, couvre tous les défauts du produit qui ne permettent pas une utilisation normale du produit. Elle ne couvre pas les défauts liés à un mauvais entretien, une utilisation inappropriée, une usure prévisible; ou si les recommandations du fabricant n'ont pas été respectées.

La garantie ne couvre pas l'usure normale des pièces liée à l'utilisation du produit.

En cas de défaut et de la pièce concernée, le garant décidera alors de procéder à la réparation ou au remplacement de la pièce.

Le garant est: CSI Starway Parc Médicis 30 Av de Pépinières 94260 Fresnes France

La garantie commerciale prévue ci-dessus ne limite aucunement le droit de l'acheteur d'agir en garanties des vices cachés ou de non-conformité, telles que prévues aux codes civil et de la consommation Française.

Consignes de sécurité

VEILLER LIRE ATTENTIVEMENT ET CONSERVEZ CE MANUEL

Toute personne impliquée dans l'installation, l'utilisation et la maintenance de cet appareil doit être qualifiée et suivre les instructions comprises dans ce manuel.

Soyez prudent risques de chocs électriques!

Avant la mise en fonction, soyez certain que le produit n'ait pas subi de dommage durant le transport. Dans le cas contraire, contactez votre revendeur.

Afin de maintenir l'appareil en parfaites conditions, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et d'utilisation décrites dans ce présent document.

Notez que les dysfonctionnements liés à la modification de l'appareil ne sont pas couverts par la garantie.

Cet appareil ne contient aucune partie remplaçable par l'utilisateur, pour toute intervention contactez votre revendeur.

Soyez prudent risque photo-biologique!

Attention Système d'éclairage professionnel ne pas regarder le flux lumineux dans l'axe.
Risque d'incendie Maintenir une distance minimale de 0,5 m entre le faisceau et une surface inflammable.

IMPORTANT :

Le fabricant n'acceptera pas la responsabilité des dommages résultant de la non-observance de ce manuel ou de la modification de cet appareil.

Ne pas faire cheminer le câble d'alimentation avec les autres câbles.

Manipuler le câble d'alimentation avec les précautions d'usage.

Ne jamais enlever les étiquettes 'stickers' informatives du produit.

Ne jamais laisser "traîner" les câbles. (risque de chute)

Ne pas insérer d'objets dans les aérations.

Ne pas démonter ou modifier l'appareil. Risque d'électrocution !

Ne pas connecter cet appareil à un bloc de puissance.

Ne pas secouer l'appareil, ne pas forcer le châssis de l'appareil lors de l'installation.

Ne pas mettre En / Hors fonction de manière répétée.

Ce projecteur doit être relié à la terre

Fermer les capots lors de l'utilisation de l'appareil.

N'utiliser cet appareil qu'après vous être familiarisé avec ses commandes et fonctions.

Eviter tout contact avec les flammes, éloignez l'appareil des surfaces inflammables.

Laisser toujours un espace suffisant autour de l'appareil pour permettre sa convection.

Déconnecter l'appareil du secteur, lorsqu'il n'est pas utilisé ou avant de le nettoyer.

Toujours débrancher l'alimentation en tenant la prise secteur et non le câble.

Vérifier que la tension de votre installation électrique corresponde à celle requise par l'appareil.

Vérifier que le cordon d'alimentation ne soit ni pincé ni endommagé, (prises et câbles)

Si l'appareil est tombé ou a reçu un choc, déconnectez le immédiatement du secteur et contactez un technicien qualifié pour le vérifier.

Si l'appareil a été soumis à d'importantes fluctuations de température, ne le mettez pas en fonction immédiatement, la condensation pourrait l'endommager en créant un CC (court-circuit).

Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, mettez-le hors fonction immédiatement. Emballez-le, (de préférence dans son emballage d'origine), et retournez-le à votre revendeur pour réparation.

Ce produit doit être utilisé exclusivement par un adulte en bonne santé. Il doit être installé hors de portée des enfants. Ne pas faire fonctionner l'appareil sans surveillance.

Utiliser exclusivement un fusible de valeur identique pour son remplacement

Ne pas utiliser l'appareil dans des zones Atex ou en proximité de l'hydrocarbure ou de produit inflammable.

Cet appareil doit être utilisé conformément à ce manuel, pour éviter tous dysfonctionnement

Important Le projecteur doit être sécurisé par une élingue de sécurité

2 INSTALLATION

2.1 MONTAGE

Montage en accroche



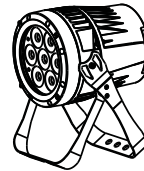
Le projecteur peut être accroché sur une structure à l'aide d'un crochet standard.

Important

Le projecteur doit être sécurisé à l'aide d'une élingue de sécurité.

Montage au sol

Le projecteur peut être installé au sol à l'aide de sa double lyre.



Le projecteur peut être installés dans toutes les positions et angles la position peut être ajuster et verrouillée par le papillon latérale.

2.2 CONNEXION ELECTRIQUE

Sous 230V, vous pouvez connecter un maximum de 15 projecteurs sur une ligne de 20m 2,5mm² en utilisant les inter connexions In/Out.

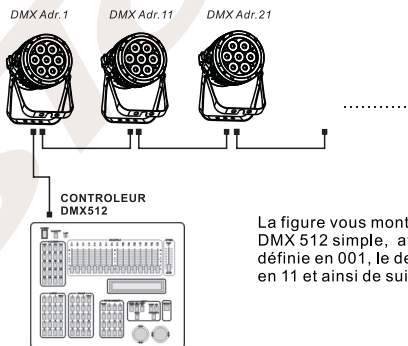
Sous 110 V 7 unités

Ce projecteur doit être relié a la terre. Vérifier la connexion de terre.

2.3 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

- Connectez la chaîne DMX
- Chaque projecteur utilise 10 canaux DMX, les adresses doivent donc être incrémentées de 10 (ex : 1 – 11 – 21 – 31 - ...)
- Chaque adresse DMX peut être utilisée autant de fois que nécessaire.
- Vous pouvez utiliser n'importe quelle adresse DMX comprise entre 001 et 502.

Exemple :

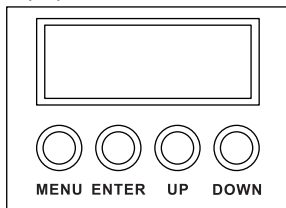


La figure vous montre un schéma de montage DMX 512 simple, avec une adresse de départ définie en 001, le deuxième projecteur adressé en 11 et ainsi de suite.

3 AFFICHEUR ET MENU

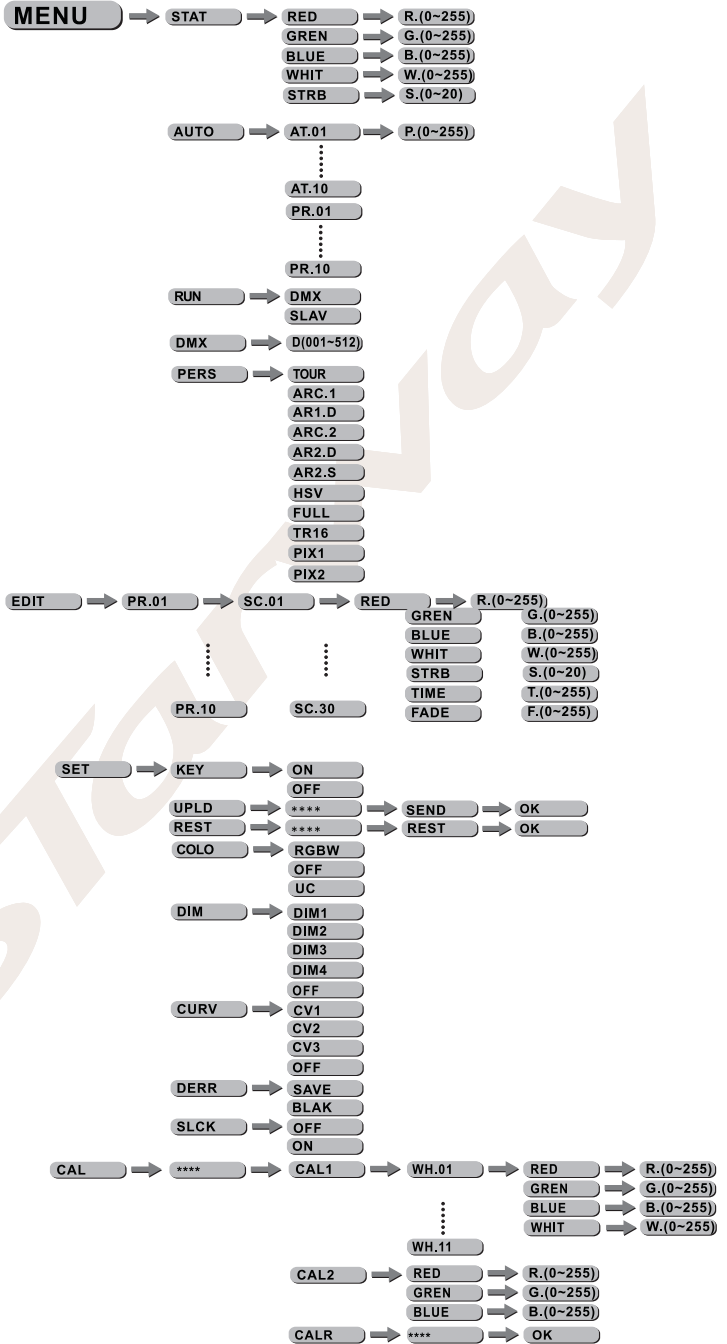
3.1 BASIQUE

Le projecteur est équipé d'un afficheur LCD et de 4 boutons de contrôle.



- [MENU]** Pour entrer dans le menu ou retourner au menu principal
- [ENTER]** Pour entrer dans le menu sélectionné ou pour confirmer la valeur actuelle
- [UP]** Pour remonter dans la liste du menu ou pour augmenter la valeur sélectionnée
- [DOWN]** Pour descendre dans la liste du menu ou pour diminuer la valeur sélectionnée

3.2 MENU



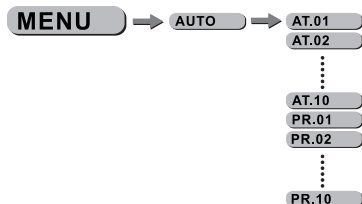
3.3 EDITION DES COULEURS STATIQUES



iSTAT**i**

- Sélectionnez le menu [STAT] et appuyez sur [ENTER]
- Combinez les valeurs [Red] (rouge), [Green] (vert), [Blue] (bleu) et [White] (Blanc) pour créer votre couleur en prenant soin de valider avec le bouton [ENTER] après chaque modification
- Définissez la valeur du [Strobe] de 0Hz à 20 Hz en prenant soin de valider avec le bouton [ENTER] après chaque modification

3.4 ACTIVATION DES PROGRAMMES AUTOMATIQUES

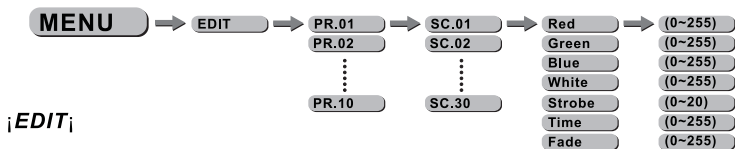


iAUTO**i**

- Sélectionnez le menu [AUTO] et appuyez sur [ENTER]
- Sélectionnez l'un des programmes internes [AT.01] à [AT.10] (ces programmes ne peuvent pas être modifiés) Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.
- Sélectionnez l'un des programmes internes [PR.01] à [PR10] (ces programmes peuvent être modifiés) Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

Les programmes internes [PR.01] à [PR10] sont éditables via le menu [EDIT]

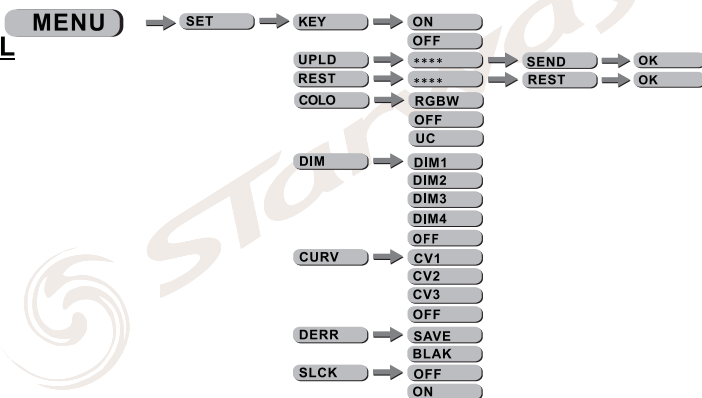
3.8 EDITION DES PROGRAMMES UTILISATEURS



;**EDIT**;

- Sélectionnez le menu [EDIT] et appuyez sur [ENTER]
- Choisissez le programme à éditer de [PR.01] à [PR.10] Puis valider avec le bouton [ENTER].
- Chaque programme éditable se compose de 30 scènes [SC.01] à [SC.30]
- Chaque scène vous permet de créer un état lumineux en utilisant les paramètres suivants : [Red] (rouge), [Blue] (bleu), [Green] (vert), [White] (blanc), [Strobe], [TIME] (temps de maintien), [FADE] (temps de fade entre chaque scène) . Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

3.9 SPECIAL



;**SET**;

- La fonction [UPLD] vous permet d'uploader les programmes utilisateur de la machine « maître » vers les machines « esclaves ». Pour activer la fonction UPLOAD, il vous faudra entrer le mot de passe. Ce mot de passe est le même que le mot de passe général (mot de passe usine : appuyez successivement sur les touches suivantes : [UP] – [DOWN] – [UP] – [DOWN] puis appuyez sur le bouton [ENTER]. Pendant l'Upload des programmes, le projecteur s'éclaire en JAUNE, si une erreur survient pendant la procédure le projecteur s'éclaire en ROUGE, à la fin de la procédure réussie le projecteur s'éclaire en VERT
- [REST] vous permet de rappeler l'ensemble des paramètres usine –Veillez à appuyez sur [ENTER].- Lorsque le mode [COLOR] est validé sur OFF aucune correction colorimétrique n'est activée.
- Lorsque le mode [COLOR] est activé sur RGBW la correction colorimétrique que vous aurez créée dans le menu [CAL2] sera active.
- Lorsque le mode [COLOR] est validé sur UC le projecteur ajuste la sortie RVB pour simuler les projecteurs d'ancienne génération.
- [DERR] vous permet de valider le maintien de la dernière valeur DMX recue en cas de perte de signal en validant sur [SAVE] ou de passer en black out en cas de perte de signal en validant sur [BLACK]
- SLCK .pour verrouiller le menu de configuration appuyez sur [ENTER]
- Lorsque le projecteur est basculé en mode SLCK ON, il vous faudra entrer mot de passe pour entrer dans le menu.
- Après 30 secondes ou a la mise En/Hors service du projecteur.
- MOT DE PASSE USINE :** [UP] – [DOWN] – [UP] – [DOWN] puis appuyez sur le bouton [ENTER]

3.5 MENU RUN



¡*RUN*¡

- Sélectionnez le menu [RUN] et appuyez sur [ENTER]
- [DMX] Mode permettant de gérer le projecteur via une console DMX. Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.
- [SLAV] Mode permettant de gérer le projecteur en mode maître esclave. Prenez soin de valider avec le bouton [ENTER] après la modification.

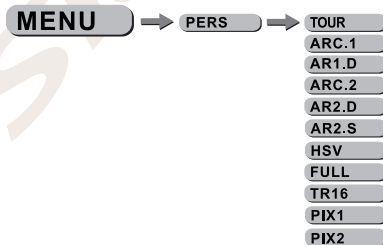
3.6 ADRESSE DMX



¡*DMX*¡

- Entrer dans le menu ¡*DMX*¡ et ajuster l'adresse DMX.

3.7 CONFIGURATION



¡*PERS*¡

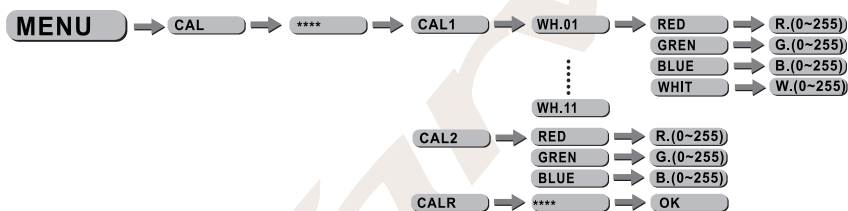
- Entrer dans le menu ¡*PERSONALITY*¡ et sélectionner le mode DMX entre : ¡*TOUR*¡, ¡*Arc.1*¡, ¡*Ar1.d*¡, ¡*Arc.2*¡, ¡*Ar2.d*¡, ¡*Ar2.s*¡ ou ¡*HSV*¡ ¡*FULL*¡ ou ¡*Tr16*¡ ¡*PIX1*¡ ou ¡*PIX2*¡

Dans le sous menu [DIM] vous pourrez modifier la courbe du dimmer.
Lorsque [DIM] est sur le mode OFF le dimmer est linéaire, si vous voulez utiliser les modes non linéaires choisissez l'un des 4 modes disponibles.
Par défaut, le projecteur est configuré en mode [DIM4]

3.10 CALIBRATION DES BLANCS



3.11 CORRECTION COLORIMETRIQUE RVB



iCAL1i

- Sélectionnez le menu [CAL1] et appuyez sur [ENTER]
- Modifiez la température du blanc de l'un des programmes internes entre [WT.01] à [WT.11] en modifiant les valeurs des paramètres : rouge, vert, bleu et blanc
Puis valider avec le bouton [ENTER].

iCAL2i

- Sélectionnez le menu [CAL2] et appuyez sur [ENTER]
 - Modifiez la température du blanc RVB en modifiant les valeurs des paramètres rouge, vert, bleu et blanc. Puis valider avec le bouton [ENTER]
- .Lorsque le nouveau paramètre est activé, le contrôleur DMX choisit RGB = 255,255,255 la couleur blanche sera faite par les valeurs RVB réels sur iCAL2.

4 UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX

4.1 ADRESSAGE BASIQUE

- Connectez tous les projecteurs en série en utilisant un câble DMX standard ou les câbles IP65 data.
- Ajustez l'adresse DMX dans le menu DMX.
- Plusieurs projecteurs peuvent utiliser la même adresse DMX ou utiliser des adresses DMX indépendantes

4.2 AFFECTATION DES CANAUX

ⓘ Note: ce produit peut être configuré en 7 modes différents :
 ⓘ **TOUR**, ⓘ **Arc.1**, ⓘ **Ar1.d**, ⓘ **Arc.2**, ⓘ **Ar2.d**, ⓘ **Ar2.s**, ⓘ **HSV**

<TOUR>

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED When using CH8,PR01-10, CH2 contro TIME
3	0 ↔ 255	GREEN When using CH8,PR01-10, CH3 contro FADE
4	0 ↔ 255	BLUE
5	0 ↔ 255	WHITE
6	0 ↔ 10	COLOR MACRO & WHITE NO FUNCTION
	11 ↔ 30	RED 100% / GREEN UP / BLUE 0%
	31 ↔ 50	RED DOWN / GREEN 100% / BLUE 0%
	51 ↔ 70	RED 0% / GREEN 100% / BLUE UP
	71 ↔ 90	RED 0% / GREEN DOWN / BLUE 100%
	91 ↔ 110	RED UP / GREEN 0% / BLUE 100%
	111 ↔ 130	RED 100% / GREEN 0% / BLUE DOWN
	131 ↔ 150	RED 100% / GREEN UP / BLUE UP
	151 ↔ 170	RED DOWN / GREEN DOWN / BLUE 100%
	171 ↔ 200	RED 100% / GREEN 100% / BLUE 100% / WHITE 100%
	201 ↔ 205	WHITE1 £3200K
	206 ↔ 210	WHITE2 £3400K
	211 ↔ 215	WHITE3 £4200K
	216 ↔ 220	WHITE4 £4900K
	221 ↔ 225	WHITE5 £5600K
	226 ↔ 230	WHITE6 £5900K
	231 ↔ 235	WHITE7 £6500K
236 ↔ 240	WHITE8 £7200K	
241 ↔ 245	WHITE9 £8000K	
246 ↔ 250	WHITE10 £8500K	
251 ↔ 255	WHITE11 £10000K	

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
7	0 ↔ 10	STROBE NO FUNCTION
	11 ↔ 255	1~Hz1·
	0 ↔ 40	AUTO NO FUNCTION
8	41 ↔ 50	AUTO 1
	51 ↔ 60	AUTO 2
	61 ↔ 70	∓AUTO
	71 ↔ 80	£AUTO
	81 ↔ 90	°AUTO
	91 ↔ 100	∓AUTO
	101 ↔ 110	∨AUTO
	111 ↔ 120	^AUTO
	121 ↔ 130	¶AUTO
	131 ↔ 140	∩·AUTO
	141 ↔ 150	PR.01
	151 ↔ 160	PR.02
	161 ↔ 170	PR.03
	171 ↔ 180	PR.04
	181 ↔ 190	PR.05
	191 ↔ 200	PR.06
	201 ↔ 210	PR.07
	211 ↔ 220	PR.08
	221 ↔ 230	PR.09
	231 ↔ 255	PR.10
9	0 ↔ 255	AUTO SPEED ADJUSTMENT When using CH8,AUTO01-AUTO10, this function activated
10	0 ↔ 9	DIMMER SPEED PRESET DIMMER SPEED FROM DISPLAY MENU
	10 ↔ 29	LINEAR DIMMER
	30 ↔ 69	NON LINEAR DIMMER 1£fastest£
	70 ↔ 129	NON LINEAR DIMMER 2
	130 ↔ 189	NON LINEAR DIMMER 3
	190 ↔ 255	NON LINEAR DIMMER 4£slowest£

<ARC.1>

CANAL	VALUE	FONCTION
1	0 ↔ 255	RED
2	0 ↔ 255	GREEN
3	0 ↔ 255	BLUE

<ARC.D>

CANAL	VALUE	FONCTION
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED
3	0 ↔ 255	GREEN
4	0 ↔ 255	BLUE

<ARC.2>

CANAL	VALUE	FONCTION
1	0 ↔ 255	RED
2	0 ↔ 255	GREEN
3	0 ↔ 255	BLUE
4	0 ↔ 255	WHITE

<AR2.D>

CANAL	VALUE	FONCTION
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED
3	0 ↔ 255	GREEN
4	0 ↔ 255	BLUE
5	0 ↔ 255	WHITE

<AR2.S>

CANAL	VALUE	FONCTION
1	0 ↔ 255	MASTER DIMMER
2	0 ↔ 255	RED
3	0 ↔ 255	GREEN
4	0 ↔ 255	BLUE
5	0 ↔ 255	WHITE
6	0 ↔ 10	STROBE NO FUNCTION
	11 ↔ 255	O20Hz

<HSV>

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
1	0 ⇄ 255	HUE)・~1・0%(
2	0 ⇄ 255	SATURATION(0~100%)
3	0 ⇄ 255	VALUE(0~100%)

<FULL>

CHANNEL	VALUE	FUNCTION
1	0 ⇄ 255	MASTER DIMMER
2	0 ⇄ 255	MASTER DIMMER FINE
3	0 ⇄ 255	RED(central point)
4	0 ⇄ 255	RED FINE(central point)
5	0 ⇄ 255	GREEN(central point)
6	0 ⇄ 255	GREEN FINE(central point)
7	0 ⇄ 255	BLUE(central point)
8	0 ⇄ 255	BLUE FINE(central point)
9	0 ⇄ 255	WHITE(central point)
10	0 ⇄ 255	WHITE FINE(central point)
11	0 ⇄ 255	RED(outer cercle)
12	0 ⇄ 255	RED FINE(outer cercle)
13	0 ⇄ 255	GREEN(outer cercle)
14	0 ⇄ 255	GREEN FINE(outer cercle)
15	0 ⇄ 255	BLUE(outer cercle)
16	0 ⇄ 255	BLUE FINE(outer cercle)
17	0 ⇄ 255	WHITE(outer cercle)
18	0 ⇄ 255	WHITE FINE(outer cercle)
19	0 ⇄ 10	NO FUNCTION
	11 ⇄ 30	RED100%/GREENUP/BLUE0%
	31 ⇄ 50	REDDOWN/GREEN100%/BLUE0%
	51 ⇄ 70	RED0%/GREEN100%/BLUEUP
	71 ⇄ 90	RED0%/GREENDOWN/BLUE100%
	91 ⇄ 110	REDUP/GREEN0%/BLUE100%
	111 ⇄ 130	RED100%/GREEN0%/BLUEDOWN
	131 ⇄ 150	RED100%/GREENUP/BLUEUP
	151 ⇄ 170	REDDOWN/GREENDOWN/BLUE100%
	171 ⇄ 200	RED100%/GREEN100%/BLUE100%

CANAL	VALUE	FONCTION	
19	201 ⇔ 205	WHITE1: 3200K	
	206 ⇔ 210	WHITE2: 3400K	
	211 ⇔ 215	WHITE3: 4200K	
	216 ⇔ 220	WHITE4: 4900K	
	221 ⇔ 225	WHITE5: 5600K	
	226 ⇔ 230	WHITE6: 5900K	
	231 ⇔ 235	WHITE7: 6500K	
	236 ⇔ 240	WHITE8: 7200K	
	241 ⇔ 245	WHITE9: 8000K	
	246 ⇔ 250	WHITE10: 8500K	
	251 ⇔ 255	WHITE11: 10000K	
20		STROBE	
	0 ⇔ 10	NO FUNCTION	
	11 ⇔ 255	0 20Hz	
21	0 ⇔ 9	ALL RINGS	ALL RINGS
	10 ⇔ 54	STATIC RING 1	STATIC RING 1
	55 ⇔ 99	STATIC RING 2	STATIC RING 2
	100 ⇔ 119	RING EFFECT 1	RING EFFECT 1
	120 ⇔ 139	RING EFFECT 2	RING EFFECT 2
	140 ⇔ 159	RING EFFECT 3	RING EFFECT 3
	160 ⇔ 179	RING EFFECT 4	RING EFFECT 4
	180 ⇔ 184	STATIC RING WITH COLOR 1	STATIC RING WITH COLOR 1
	185 ⇔ 170	STATIC RING WITH COLOR 2	STATIC RING WITH COLOR 2
	190 ⇔ 194	STATIC RING WITH COLOR 3	STATIC RING WITH COLOR 3
	195 ⇔ 199	STATIC RING WITH COLOR 4	STATIC RING WITH COLOR 4
	200 ⇔ 204	STATIC RING WITH COLOR 5	STATIC RING WITH COLOR 5
	205 ⇔ 209	STATIC RING WITH COLOR 6	STATIC RING WITH COLOR 6
	210 ⇔ 214	STATIC RING WITH COLOR 7	STATIC RING WITH COLOR 7
	215 ⇔ 219	STATIC RING WITH COLOR 8	STATIC RING WITH COLOR 8
	220 ⇔ 224	STATIC RING WITH COLOR 9	STATIC RING WITH COLOR 9
	225 ⇔ 229	STATIC RING WITH COLOR 10	STATIC RING WITH COLOR 10
230 ⇔ 234	STATIC RING WITH COLOR 11	STATIC RING WITH COLOR 11	
235 ⇔ 239	STATIC RING WITH COLOR 12	STATIC RING WITH COLOR 12	
240 ⇔ 244	STATIC RING WITH COLOR 13	STATIC RING WITH COLOR 13	
245 ⇔ 249	STATIC RING WITH COLOR 14	STATIC RING WITH COLOR 14	
250 ⇔ 255	STATIC RING WITH COLOR 15	STATIC RING WITH COLOR 15	
22	0 ⇔ 255	AUTO SPEED (entre 100 et 179 CH21, sera activée)	
23		DIMMER SPEED	
	0 ⇔ 9	PRESET DIMMER SPEED FROM DISPLAY MENU	
	10 ⇔ 29	LINEAR DIMMER	
	30 ⇔ 69	NON LINEAR DIMMER 1 Rapide	
	70 ⇔ 129	NON LINEAR DIMMER 2	
	130 ⇔ 189	NON LINEAR DIMMER 3	
	190 ⇔ 255	NON LINEAR DIMMER 4 Lent	

<TR16>

CHANNEL	VALUE	FUNCTION	
1	0 ⇄ 255	MASTER DIMMER	
2	0 ⇄ 255	MASTER DIMMER FINE	
3	0 ⇄ 255	RED	
4	0 ⇄ 255	RED FINE	
5	0 ⇄ 255	GREEN	
6	0 ⇄ 255	GREEN FINE	
7	0 ⇄ 255	BLUE	
8	0 ⇄ 255	BLUE FINE	
9	0 ⇄ 255	WHITE	
10	0 ⇄ 255	WHITE FINE	
11	0 ⇄ 10	NO FUNCTION	
	11 ⇄ 30	RED100%/GREENUP/BUE0%	
	31 ⇄ 50	REDDOWN/GREEN100%/BLUE0%	
	51 ⇄ 70	RED0%/GREEN100%/BLUEUP	
	71 ⇄ 90	RED0%/GREENDOWN/BLUE100%	
	91 ⇄ 110	REDUP/GREEN0%/BLUE100%	
	111 ⇄ 130	RED100%/GREEN0%/BLUEDOWN	
	131 ⇄ 150	RED100%/GREENUP/BUEUP	
	151 ⇄ 170	REDDOWN/GREENDOWN/BLUE100%	
	171 ⇄ 200	RED100%/GREEN100%/BLUE100%	
	201 ⇄ 205	WHITE1: 3200K	
	206 ⇄ 210	WHITE2: 3400K	
	211 ⇄ 215	WHITE3: 4200K	
	216 ⇄ 220	WHITE4: 4900K	
	221 ⇄ 225	WHITE5: 5600K	
	226 ⇄ 230	WHITE6: 5900K	
	231 ⇄ 235	WHITE7: 6500K	
236 ⇄ 240	WHITE8: 7200K		
241 ⇄ 245	WHITE9: 8000K		
246 ⇄ 250	WHITE10: 8500K		
251 ⇄ 255	WHITE11: 10000K		
12		STROBE	
	0 ⇄ 10	NO FUNCTION	
	11 ⇄ 255	1 ~ Hz 1 .	
13	0 ⇄ 9	ALL RINGS	ALL RINGS
	10 ⇄ 54	STATIC RING 1	STATIC RING 1
	55 ⇄ 99	STATIC RING 2	STATIC RING 2
	100 ⇄ 119	RING EFFECT 1	RING EFFECT 1
	120 ⇄ 139	RING EFFECT 2	RING EFFECT 2
	140 ⇄ 159	RING EFFECT 3	RING EFFECT 3
	160 ⇄ 179	RING EFFECT 4	RING EFFECT 4
	180 ⇄ 184	STATIC RING WITH COLOR 1	STATIC RING WITH COLOR 1
	185 ⇄ 170	STATIC RING WITH COLOR 2	STATIC RING WITH COLOR 2
	190 ⇄ 194	STATIC RING WITH COLOR 3	STATIC RING WITH COLOR 3
	195 ⇄ 199	STATIC RING WITH COLOR 4	STATIC RING WITH COLOR 4
	200 ⇄ 204	STATIC RING WITH COLOR 5	STATIC RING WITH COLOR 5

CANAL	VALEUR	FONCTION	
13	205 ↔ 209	STATIC RING WITH COLOR 6	STATIC RING WITH COLOR 6
	210 ↔ 214	STATIC RING WITH COLOR 7	STATIC RING WITH COLOR 7
	215 ↔ 219	STATIC RING WITH COLOR 8	STATIC RING WITH COLOR 8
	220 ↔ 224	STATIC RING WITH COLOR 9	STATIC RING WITH COLOR 9
	225 ↔ 229	STATIC RING WITH COLOR 10	STATIC RING WITH COLOR 10
	230 ↔ 234	STATIC RING WITH COLOR 11	STATIC RING WITH COLOR 11
	235 ↔ 239	STATIC RING WITH COLOR 12	STATIC RING WITH COLOR 12
	240 ↔ 244	STATIC RING WITH COLOR 13	STATIC RING WITH COLOR 13
	245 ↔ 249	STATIC RING WITH COLOR 14	STATIC RING WITH COLOR 14
	250 ↔ 255	STATIC RING WITH COLOR 15	STATIC RING WITH COLOR 15
14	0 ↔ 255	AUTO SPEED (entre 100to179 la valeur CH13,sera activée	
15	0 ↔ 9	DIMMER SPEED PRESET DIMMER SPEED FROM DISPLAY MENU	
	10 ↔ 29	LINEAR DIMMER	
	30 ↔ 69	NON LINEAR DIMMER 1 Rapide	
	70 ↔ 129	NON LINEAR DIMMER 2	
	130 ↔ 189	NON LINEAR DIMMER 3	
	190 ↔ 255	NON LINEAR DIMMER 4 Lent	

<PIX1>

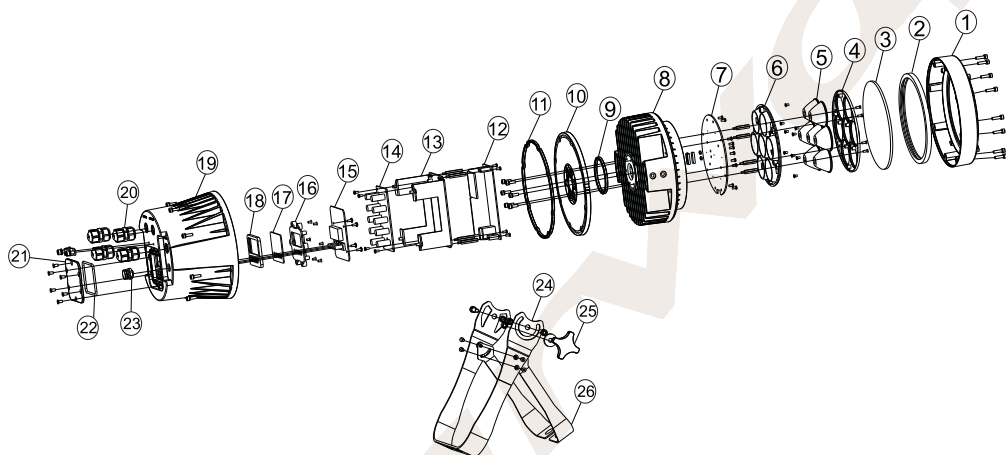
CANAL	VALEUR	FONCTION
1	0 ↔ 255	RED1
2	0 ↔ 255	GREEN1
3	0 ↔ 255	BLUE1
4	0 ↔ 255	RED2
5	0 ↔ 255	GREEN2
6	0 ↔ 255	BLUE2

<PIX2>

CANAL	VALEUR	FONCTION
1	0 ↔ 255	RED1
2	0 ↔ 255	GREEN1
3	0 ↔ 255	BLUE1
4	0 ↔ 255	WHITE1
5	0 ↔ 255	RED2
6	0 ↔ 255	GREEN2
7	0 ↔ 255	BLUE2
8	0 ↔ 255	WHITE2

5 APPENDICE

5.1 VUE ECLATEE



N°	ELEMENT
1	Capot avant
2	Joint
3	Vitre
4	Support de lentille Haut
5	Jeu de lentilles
6	Support de lentille bas
7	Lentille
8	Radiateur
9	Joint
10	Structure de la tête
11	Protection Thermique
12	Support
13	Support 2
14	Support d'alimentation
15	PCB

N°	ELEMENT
16	PCB afficheur
17	protection afficheur
18	joint
19	coprs du projecteur
20	presse etoupe
21	plaque de protection
22	joint
23	joint
24	Lyre 1
25	Serrage de lyre
26	Lyre 2



www.star-way.com