

La qualité du signal sans-fil CRMX est indiquée sur le témoin (8) suivant trois couleurs :

- Rouge: Aucun signal reçu par le projecteur
- Orange: Qualité de signal moyenne (<40%)
- Vert: Bonne qualité de signal (>40%)

Afin d'obtenir une connexion optimale, il est recommandé de suivre au maximum les préconisations suivantes :

- Aligner l'antenne du transmetteur CRMX avec celle du projecteur. Si l'antenne du projecteur est verticale, placer l'antenne de l'émetteur à la verticale.
- Eloigner au maximum tout objet métallique pouvant générer des interférences.
- Conserver le champ entre l'émetteur CRMX et le projecteur aussi libre que possible.
- Éviter les zones présentant de fortes perturbations électromagnétiques.

COURBE DE GRADATION

Un appuis long (>5 secondes) sur l'encodeur central permet de modifier la courbe de gradation du projecteur.

Custom. = "Custom", gradation optimisé pour AR111

Linear. = "Linear", courbe de gradation linéaire

Appuyer 1 seconde pour valider.

RESET

Pour réinitialiser le projecteur aux paramètres d'usine :

1- Régler le projecteur en mode Manuel

2- maintenir appuyer l'encodeur central pendant plus de 10 secondes jusqu'à l'affichage du message clignotant ".....". Relâcher ensuite l'encodeur. Le projecteur redémarre ensuite avec les paramètres d'usine.

Paramètres d'usines : @DMX001 / Gradation "Custom"

Attention, pour les versions CRMX, le RESET ne disparaît pas le projecteur de son émetteur.

Pour désappairer un projecteur CRMX, il est nécessaire de positionner le projecteur en mode CRMX puis de presser le bouton UNLINK pendant 3 secondes jusqu'à l'extinction des LED CRMX.

CONSIGNES DE SECURITE

Utilisation conforme

Cet appareil est conçu pour produire un effet d'éclairage au moyen d'une ampoule LED à tension constante. Utiliser l'appareil uniquement selon l'utilisation prévue, telle que décrite dans cette notice d'utilisation. Toute autre utilisation, de même qu'une utilisation sous d'autres conditions de fonctionnement, sera considérée comme non conforme et peut occasionner des dommages corporels et matériels. Aucune responsabilité ne sera assumée en cas de dommages résultant d'une utilisation non conforme.

L'appareil doit uniquement être utilisé par des personnes en pleine possession de leurs capacités physiques, sensorielles et mentales et disposant des connaissances et de l'expérience requises. Toutes les autres personnes sont uniquement autorisées à utiliser l'appareil sous la surveillance ou la direction d'une personne chargée de leur sécurité.

Sécurité

Décharge électrique due aux tensions élevées circulant à l'intérieur de l'appareil

Des pièces sous haute tension sont installées à l'intérieur de l'appareil. Ne jamais démonter les caches de protection.

Les pièces à l'intérieur de l'appareil ne nécessitent aucun entretien de la part de l'utilisateur.

Dangers pour les enfants

S'assurer d'une élimination correcte des enveloppes en matière plastique et des emballages. Ils ne doivent pas se trouver à proximité de bébés ou de jeunes enfants : danger d'étouffement. Veiller à ce que les enfants ne détachent pas de petites pièces de l'appareil (par exemple boutons, vis ou similaires). Les enfants pourraient avaler les pièces et s'étouffer.

Ne jamais laisser des enfants sans surveillance utiliser des appareils électriques.

Décharge électrique due à un court-circuit

Ne pas modifier le câble d'alimentation ni la fiche électrique. En cas de non-respect, il y a risque de décharge électrique et danger d'incendie et de mort.

En cas de doute, contacter un service technique agréé.

Blessures des yeux dues à une intensité lumineuse élevée

Ne jamais regarder directement la source lumineuse.

Risque d'incendie

Ne jamais recouvrir l'appareil ou ses fentes d'aération. Ne pas monter l'appareil à proximité directe d'une source de chaleur. Tenir l'appareil éloigné des flammes.

La température du projecteur augmente fortement en utilisation. Ne pas placer le projecteur proche de matières inflammables.

Conditions d'utilisation

Ne pas immerger l'appareil.

Éviter un encrassement important ainsi que les fortes vibrations.

Alimentation électrique

Ne pas utiliser d'autre alimentation secteur que celle livrée avec le produit.

Avant de raccorder l'appareil, contrôler si la tension indiquée sur l'appareil correspond à la tension du réseau d'alimentation local et si la prise de courant est équipée d'un disjoncteur différentiel. En cas de non-observation, l'appareil pourrait être endommagé et l'utilisateur risquerait d'être blessé.

Lorsqu'un orage s'annonce ou que l'appareil ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, le débrancher du secteur afin de réduire le risque de décharge électrique ou d'incendie.

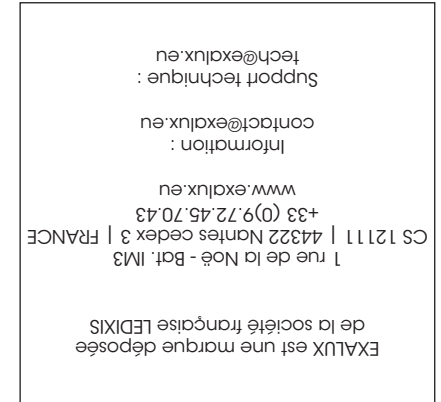
Utilisation de trépied

En cas de montage de l'appareil sur un trépied, veiller à ce qu'il soit stable et que le poids de l'appareil ne dépasse pas la capacité admissible du trépied.

NETTOYAGE

- Débrancher l'appareil pendant le nettoyage et durant toutes les opérations d'entretien.

- Ne pas utiliser de produit d'entretien: utiliser un chiffon sec et frotter délicatement.



exalux
EXORAA



INFORMATION GÉNÉRALE

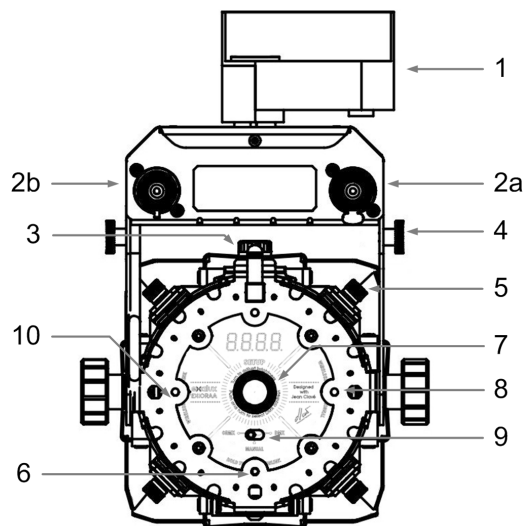
La présente notice d'utilisation contient des remarques importantes à propos de l'utilisation en toute sécurité du projecteur EXORAA de quatre déclinaisons : TRACK DMX, TRACK CRMX, WIRE DMX, WIRE CRMX.

Merci de lire et respecter les consignes de sécurité et les instructions fournies.

Conservez cette notice en vue d'une utilisation ultérieure. Veillez à ce que tous les utilisateurs de l'appareil puissent la consulter. En cas de vente de l'appareil, vous devez impérativement remettre la présente notice à l'acheteur.

EXALUX perfectionne constamment ses produits. Toutes les informations sont donc fournies sous réserve de modifications.

VUE GÉNÉRALE



1: Système d'alimentation (rail 3 allumages)

2a: Connecteur DMX OUT

2b: Connecteur DMX IN

3: Molette de verrouillage d'ampoule

4: Porte snap (x2)

5: Vis de montage des coupe-flux (x4)

6: Bouton CRMX unlink

7: Bouton rotatif central

8: Témoin de qualité de signal CRMX

9: Sélecteur de mode

10: Témoin d'association (link) CRMX

SPÉCIFICATIONS

Alimentation électrique	100-240VAC 50-60Hz
Consommation	20W
Source lumineuse	Ampoule LED AR111, 12V 18.5W
Mode de fonctionnement	Manuel
	DMX DMX sans fil (CRMX)
Pilotage	PWM 32kHz (Flicker Free)
Poids	1.5kg (équipé)

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE (1)

Le projecteur EXORAA s'alimente à partir d'une tension alternative secteur, 100-240VAC 50-60Hz. La consommation électrique nominale est de 20W.

- Le projecteur EXORAA WIRE est alimenté à partir du connecteur PowerCON sur câble, connecté à la lyre.
- Le projecteur EXORAA TRACK est alimenté grâce à un rail 3 allumages standard.

S'assurer que le système est hors tension avant de connecter le projecteur au rail. Repérer le détrompage, afin d'insérer l'adaptateur de manière appropriée. Verrouiller le système à l'aide de la manette. Sélectionner la phase à utiliser parmi les trois options possibles grâce à la molette.

INSTALLATION DE L'AMPOULE

L'UTILISATION D'UNE AMPOULE NON-COMPATIBLE PEUT ENGENDRER LA DESTRUCTION DU PROJECTEUR.

Le projecteur EXORAA est conçu pour fonctionner avec une ampoule de TYPE AR111 12VDC 18,5W .

Pour installer ou changer l'ampoule du projecteur, suivre les étapes suivantes:

- Mettre l'appareil hors tension.
- Si l'appareil était en fonctionnement, attendre qu'il refroidisse. A pleine puissance, la température de l'ampoule peut atteindre une température supérieure à 70°C.
- Dévisser entièrement la molette (3), afin de libérer le carter du châssis.
- Ouvrir le carter et insérer l'ampoule (pas de polarité).
- Refermer le carter en plaquant l'ampoule contre le châssis.
- Serrer la molette (3) pour verrouiller l'ampoule dans le projecteur.

INSTALLATION DES COUPE-FLUX

Les coupes flux du projecteur EXORAA peuvent être retirés en cas de nécessité. Pour cela, dévisser les 4 vis (5) afin de désolidariser l'ensemble des volets du châssis.

Grâce à cette fonctionnalité, il est possible d'échanger la position des volets horizontaux et latéraux.

Afin de limiter l'échauffement du projecteur, il est recommandé de ne pas laisser l'ampoule allumée lorsque les coupe-flux sont fermés.

UTILISATION DES SNAPS

Il est possible de modifier la température de couleur, ainsi que l'angle de diffusion du projecteur EXORAA grâce à l'utilisation de snaps magnétiques (vendus séparément).

Plusieurs snaps peuvent être superposés, afin de cumuler les effets.

Deux porte-snap (4) se trouvant de part et d'autre de la lyre permettent d'accrocher les snaps non-utilisés, ainsi que l'outil magnétique d'extraction.

Pour plus d'informations : www.exalux.eu/exoraa

MODES DE FONCTIONNEMENT

OFF

Lorsque le sélecteur (9) est placé sur OFF, le projecteur EXORAA est en standby. Il peut être considéré comme éteint, sa consommation électrique est négligeable.

LOCK

Lorsque le sélecteur (9) est placé sur LOCK, le projecteur est verrouillé afin d'éviter un changement de réglage involontaire.

Après 10 secondes d'inactivité, l'écran n'affiche plus qu'un point rouge, afin de réduire la lumière parasite.

MANUAL

Lorsque le sélecteur (9) est placé sur MANUAL, l'intensité lumineuse est ajustée manuellement par l'opérateur, à l'aide du bouton rotatif central (7). Tourner vers la droite pour augmenter l'intensité, vers la gauche pour la diminuer.

Le niveau d'intensité est affiché à l'écran en pourcentage.

Après 10 secondes d'inactivité, l'écran n'affiche plus qu'un point rouge, afin de réduire la lumière parasite.

DMX

Lorsque le sélecteur (9) est placé sur DMX, le projecteur est piloté par DMX. Connecter une console DMX sur le connecteur XLR 5 points DMX IN (2b) placé sur la lyre. Un connecteur DMX OUT (2a) permet de propager le signal vers d'autres projecteurs.

Dans le cas où aucun signal DMX n'est reçu, seule l'adresse DMX est affichée à l'écran. En présence de signal DMX, le clignotement rapide d'un témoin s'ajoute à l'adresse DMX affichée à l'écran.



Après 10 secondes d'inactivité, l'écran s'éteint afin de réduire la lumière parasite. Si un signal DMX est reçu, un point rouge clignote. Dans le cas contraire, le point reste fixe.

En cas de perte du signal DMX, le projecteur conserve son état en cours.

Le projecteur EXORAA utilise un seul canal DMX, permettant de contrôler son intensité lumineuse.

DMX	BRIGHTNESS
0 - 3	0%
4	0,4%
5	0,8%
.	.
.	.
251	99,20%
252	99,60%
253 - 255	100%

L'adresse DMX s'ajuste entre 1 et 512 de la manière suivante:

- Appuyer environ 0.5 seconde sur le bouton central (7), jusqu'à ce que le premier numéro clignote.
- Ajuster la valeur des unités, en tournant le bouton central (7).
- Appuyer brièvement sur le bouton central (7) pour passer aux dizaines.
- Ajuster la valeur des dizaines, en tournant le bouton central (7).
- Appuyer brièvement sur le bouton central (7) pour passer aux centaines.
- Procéder de la même manière jusqu'à obtenir l'adresse DMX souhaitée.
- Appuyer environ 0.5 seconde sur le bouton central pour valider l'adresse, jusqu'à l'arrêt du clignotement.

Note: Lorsque le réglage de l'adresse DMX est en cours, le projecteur ne réagit pas aux commandes DMX.

CRMX

Lorsque le sélecteur (9) est placé sur CRMX, le projecteur est piloté par un signal DMX sans fil, à partir d'un transmetteur CRMX. Exalux préconise l'utilisation d'un EXALUX CONNECT TX100 pour le pilotage du projecteur EXORAA.

Le mode CRMX est semblable au mode DMX. Se référer au paragraphe DMX pour :

- Le réglage de l'adresse
- La présence de signal DMX
- La table de correspondance DMX

Le témoin (10) s'illumine en bleu si le projecteur est associé (link) à un transmetteur. Pour effacer l'association (unlink), appuyer sur le bouton (6) pendant 3 secondes, jusqu'à l'extinction du témoin bleu (10). Le projecteur peut alors être associé à un nouveau transmetteur.