



LED BAR UV (DUN-70665)

PROJECTEUR DE LUMIERE NOIRE DMX A LEDS

A Introduction :

- Nous vous remercions d'avoir choisi le LED BAR UV (DUN-70665), et vous souhaitons de l'utiliser avec beaucoup de plaisir.
- Cette notice a pour objectif de vous aider à mieux connaître les multiples facettes de l'appareil et à vous éviter toute mauvaise manipulation, nous vous conseillons de suivre scrupuleusement les indications ci-dessous
- Le LED BAR UV est un projecteur de lumière noire avec réflecteur et corps en aluminium prévu pour l'intérieur. Il possède 252 LEDs UV 10 mm haute luminosité, son angle d'ouverture est de 30°. Il peut fonctionner en mode DMX, Maître et esclave, automatique et musical.
- En DMX 512 le projecteur est piloté via 13 canaux DMX : le 1^{er} pour la gradation générale, la vitesse de l'effet stroboscopique, les différents programmes internes, les canaux 2, 3 et 4 pour la gradation indépendante sur l'ensemble du projecteur, du 5^{ème} au 13^{ème} pour la gradation de 3 zones A B & C.
- Le LED BAR UV est idéal pour des utilisations très variées : Scènes, événementiels, clubs, discothèques, bars musicaux, orchestres, discothèques mobiles...
- La technologie de la LED lui confère une très faible consommation électrique 50 W, ainsi qu'une durée de vie exceptionnelle 100 000 heures environ.

B Caractéristiques techniques :

- Matière :	Projecteur en aluminium
- Poids :	2,5 kg
- Dimensions :	1070 x 65 x 88 mm
- Alimentation :	240 VAC / 50 Hz
- Consommation :	50 W
- Fusible :	2 A
- Nombre de LEDs :	252 LEDs UV 10mm haute luminosité
- LED durée de vie :	100 000 heures environ
- Angle d'ouverture :	30°
- DMX :	OUT / IN XLR femelle / mâle 3 broches
- Contrôle DMX :	13 canaux
- Contrôle musical :	Micro intégré avec sensibilité par potentiomètre rotatif

C Fonctionnement :

Une fois l'appareil branché, choisissez le Mode de fonctionnement :

- 1 AUTONOME
- 2 MAITRE / ESCLAVE
- 3 DMX 512

1. Mode « AUTONOME »

Voir tableau ci-dessous

- En mettant sur « on » le dip switch 1, un tiers des LEDs s'allume. Le dip 2 sur « on » le 2ème tiers des LEDs s'allume, le dip 3 sur « on » le 3^{ème} tiers des LEDs s'allume.

Mettez sur « on » les dip 1 + dip 2 + dip 3 = toutes les LEDs sont allumées. Attention les dip de 4 à 10 doivent être sur « off »

- Dip 5 sur « on » : Effet strobe, choisissez maintenant la vitesse des flashes. Dip 1 sur « on » vitesse lente (voir tableau), ou dip 2 vitesse moyenne, ou dip 3 vitesse rapide, ou dip 4 vitesse maximum.

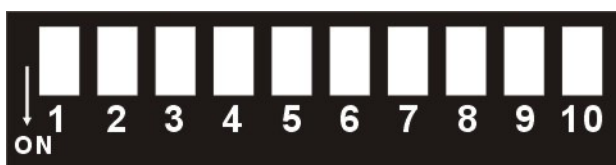
- Dip 6 sur « on » : Fondu enchaîné d'un groupe de LEDs sur un autre groupe de LEDs. Utilisez comme précédemment les dip 1 – 2 – 3 – 4 en fonction de la vitesse désirée.

- Dip 7 sur « on » : Flash, par groupe de LEDs celles-ci clignotent aléatoirement. Utilisez comme précédemment les dip 1 – 2 – 3 – 4 en fonction de la vitesse désirée.

- Dip 8 sur « on » : Plusieurs Programmes défilent les uns derrière les autres. Utilisez comme précédemment les dip 1 – 2 – 3 – 4 en fonction de la vitesse désirée.

- Dip 9 sur « on » : Music, avec l'intensité musicale des basses, les LEDs clignotent au tempo. En mettant le dip 1 sur « on » tous les programmes vus avec le dip 8 défilent au tempo. Utilisez le potentiomètre rotatif afin de régler le niveau de sensibilité du micro intégré.

- Dip 10 sur « on » : il vous permet de passer en Mode DMX.



Fonction :

Fonctions	Dip1	Dip2	Dip3	Dip4	Dip5	Dip6	Dip7	Dip8	Dip9	Dip10
Part. 1	ON									
Part. 2		ON								
Part. 3			ON							
strobe	lent	medium	rapide	Max.	ON					
Fondu	lent	medium	rapide	Max.		ON				
flash	lent	medium	rapide	Max.			ON			
Programmes	lent	medium	rapide	Max.				ON		
Music	Prog.								ON	
DMX	1	2	4	8	16	32	64	128	256	ON

2. Mode « MAITRE / ESCLAVE »

- Le MAITRE est programmé comme en Mode AUTONOME (voir paragraphe 1 ci-dessus)
- Le ou les ESCLAVES doivent être configurés de cette manière :
Mettez sur « on » les dip 1 et 10. Les dip de 2 à 9 doivent être sur « off »
Reliez le MAITRE à (aux) ESCLAVE(s) en utilisant un (des) câble(s) DMX via les entrées et sorties XLR, veillez à ce qu'il n'y ait pas de console DMX branchée.

3. Mode et Valeur « DMX »

- Afin d'être en Mode DMX le dip switch 10 doit être sur « on », les autres sur « off »

Le LED BAR UV utilise 13 canaux DMX :

- Canal 1 : - 0 à 10 : Gradation générale (les canaux de 2 à 13 de la console doivent être montés)
- 11 à 51 : Vitesse du strobe (les canaux de 2 à 13 de la console doivent être montés)
 - 52 à 91 : Effet Flash à vitesse variable (les canaux de 2 à 13 de la console doivent être à 0)
 - 92 à 131 : Les programmes (tous) défilent avec une vitesse variable (les canaux de 2 à 13 de la console doivent être à 0)
 - 132 à 255 : Choisissez un programme et sa vitesse. (les canaux de 2 à 13 de la console doivent être à 0)

Canal 2 : - 0 à 255 Partie 1, un tiers des LEDs sur toute la longueur du projecteur s'allume.

Canal 3 : - 0 à 255 Partie 2, un tiers des LEDs sur toute la longueur du projecteur s'allume.

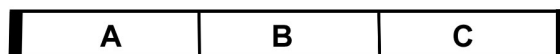
Canal 4 : - 0 à 255 Partie 3, un tiers des LEDs sur toute la longueur du projecteur s'allume.

Canaux 2 + 3 + 4 allumés = toutes les LEDs du projecteurs sont allumées.

Canaux 5 - 6 - 7 : - 0 à 255 Partie A (voir ci-dessous) 3 circuits pour allumer les LEDs de la zone A.

Canaux 8 - 9 - 10 : - 0 à 255 Partie B (voir ci-dessous) 3 circuits pour allumer les LEDs de la zone B.

Canaux 11 -12 -13 : - 0 à 255 Partie C (voir ci-dessous) 3 circuits pour allumer les LEDs de la zone C.



Canaux : 5 – 6 – 7 8 – 9 – 10 11 – 12 – 13

Canaux de 5 à 13 allumés = toutes les LEDs du projecteur sont allumées.

Respectez scrupuleusement les points suivants :

• Attention !

L'appareil est alimenté par une tension dangereuse de 230 VAC.

Ne touchez jamais l'intérieur de l'appareil car en cas de mauvaise manipulation, vous pourriez subir une décharge électrique mortelle.

- Veillez à ce que l'appareil ne reçoive aucun choc.
- La mise en marche et l'arrêt fréquent de l'appareil peuvent endommager celui-ci.
- Ne manipulez pas l'appareil ou le cordon secteur de celui-ci si vous avez les mains humides.
- Ne faites pas fonctionner l'appareil ou débranchez-le immédiatement lorsque :
 1. des dommages apparaissent sur l'appareil ou sur le cordon secteur.
 2. après une chute ou un cas similaire, vous avez un doute sur l'état de l'appareil.
 3. des dysfonctionnements apparaissent.
- Faites toujours appel à un technicien spécialisé pour effectuer les réparations.
- Seul le constructeur ou un technicien habilité peut remplacer le cordon secteur.
- Ne le débranchez jamais en tirant directement sur le cordon secteur.
- Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommages matériels ou corporels résultants si l'appareil est utilisé dans un but autre que celui pour lequel il a été conçu, s'il n'est pas correctement branché, utilisé ou n'est pas réparé par une personne habilitée, en outre, la garantie deviendrait caduque.
- Tenez l'appareil éloigné des enfants.
- Pour le nettoyer, utilisez un chiffon doux, en aucun cas, de produits chimiques.
- Utiliser l'emballage d'origine pour transporter l'appareil.
- Ne jamais réparer ou court-circuiter un fusible endommagé mais le remplacer par un fusible de même type et caractéristiques.
- Pour des raisons de sécurité, ne jamais modifier l'intérieur de l'appareil.
- Lorsque l'appareil est définitivement retiré du circuit de distribution, vous devez le déposer dans une usine de recyclage adaptée.



D'après les données du constructeur
Made in PRC 03.10.2008

GROUPE S.O.D.E.L DUNE 32340 MIRADOUX info@dune-sono.com www.dune-sono.com

Afin de vous garantir une qualité optimale sur la fabrication de ces produits, la Société DUNE se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques techniques et configurations générales de ses appareils, dans ce cas les caractéristiques et illustrations de ce manuel peuvent être différentes. D'après les données du constructeur. Tout droit de modification réservé. Notice d'utilisation protégée par le copyright de DUNE SAS Toute reproduction même partielle à des fins commerciales est interdite.