
ELECTROCONCEPT

MATRIX 430



Manuel d' utilisation

Merci d'avoir acheté un de nos produits.

Lisez attentivement ce guide avant d'utiliser ce projecteur

Responsabilité :

En aucun cas la société Electroconcept ne peut être tenue responsable de tous dommages de quelques natures que ce soit, notamment la perte d'exploitation, de destruction de consommables (cassettes, disques, CD) ou toutes autres pertes financières résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser votre matériel. De plus Electroconcept ne peut être tenu responsable de dommages dus à une mauvaise utilisation de ce produit.

Garantie :

Les produits Electroconcept sont garantis 2 ans constructeur. Le matériel devra être retourné en franco de port (à la charge du client). Tout port dû sera refusé. Le matériel devra être dans son emballage d'origine. La restitution du matériel sera ensuite à notre charge.

Sont exclus des bénéfices de la garantie : les dégâts provoqués par la faute, la négligence, le manque d'entretien de l'utilisateur (appareils cassés, brûlés, chauffés, mouillés, ensablés, etc...), les appareils déjà installés dont la panne proviendrait d'une mauvaise installation ou utilisation de l'utilisateur.

Le présent manuel fait partie intégrante du produit, garder le donc précieusement durant toute la durée de vie de votre produit. En cas de cession à un tiers de votre produit vous avez obligation de lui remettre également ce manuel .

TABLE DES MATIÈRES

1. Instructions de sécurité
2. Caractéristiques Techniques
3. Mise en route du projecteur
 1. Accès aux fonctions principales
 2. Câblage DMX
4. Canaux et valeurs DMX de contrôle
5. Dépannage
6. Nettoyage

1. Instructions de sécurité

Lisez attentivement ces instructions, elles contiennent des informations importantes sur l'installation, le fonctionnement et la maintenance de l'appareil



Attention

- Gardez ce manuel pour de futures consultations. Si vous revendez votre Projecteur à une autre personne, assurez-vous qu'il reçoive également ce manuel.
- Déballez et vérifiez attentivement que le projecteur n'a pas subi de dégâts durant le transport avant de l'utiliser.
- Avant tout branchement, assurez-vous que la tension et la fréquence de votre source d'énergie

correspondent aux spécifications de votre projecteur

- Vérifiez que votre appareil ainsi que votre installation est bien reliée à la terre
- Cet appareil n'est conçu que pour une utilisation en intérieur; protégez-le de l'humidité et de la chaleur (température ambiante autorisée 10–40°C).
- Le projecteur doit être installé dans un endroit ventilé, à au moins 50 cm d'une surface adjacente. Vérifiez qu'aucun orifice de ventilation ne soit obstrué.
- Déconnectez la source d'alimentation électrique de le projecteur avant toute opération de maintenance ou de manutention.
- Remplacez uniquement le fusible par un fusible de même type.
- Afin d'éviter tout risque d'incendie, vérifiez qu'il n'y ai aucune source inflammable à proximité .
- Utilisez des câbles de sureté quand vous fixez le projecteur.
- Coupez l'alimentation et laissez le projecteur refroidir 15 minutes environ avant de le transporter, la surface du projecteur pouvant être encore chaude.
- En cas de problème de fonctionnement sérieux, cessez d'utiliser immédiatement l'appareil. N'essayez jamais de réparer l'appareil par vous-même. Les réparations effectuées par des personnes non qualifiées peuvent entraîner des dommages ou des dysfonctionnements. Contactez le centre agréé d'assistance technique le plus proche. Toujours utiliser des pièces de rechange de même type.
- Ne connectez le projecteur à aucuns dimmer pack ou power pack.
- Ne pas ouvrir l'appareil pendant le fonctionnement, la haute tension pourrait provoquer un choc électrique mortel.
- Pour prévenir ou réduire les risques de choc électrique ou d'incendie, ne pas exposer l'appareil à la pluie ou l'humidité.
- Ne touchez jamais aux leds les doigts nus après utilisation sous peines de blessures graves, les leds pouvant être encore très chaudes.
- Ne démarrez pas le projecteur sans leds sous peine de détérioration de l'électronique.
- **Remplacez les leds, les lentilles si ces derniers sont visuellement endommagés, ceci est impératif (exemple dû à des fêlures ou entailles profondes durant le transport, manipulation).**
- Ne regardez pas directement la lumière sortant des leds quand le projecteur est allumée.
- Afin de prévenir tous risques de choc électrique vous ne devez pas enlever le capot. Aucune pièce utile à l'utilisateur à l'intérieur. Confier la réparation à un personnel qualifié.

Installation

Le projecteur doit être montée via ses trous de fixation sur le support à l'aide de l'accroche fournie. Toujours s'assurer que le projecteur est solidement fixée pour éviter les vibrations et le glissement pendant le fonctionnement. Toujours s'assurer que la structure à laquelle vous fixez le projecteur est sécurisé et est capable de supporter 10 fois le poids du projecteur.

2. Caractéristiques Techniques

Cet appareil ne produit pas d'interférences radio. Il répond aux exigences Françaises et Européennes. La conformité a été établie et les déclarations et documents correspondants ont été déposés par le fabricant. Cet appareil a été conçu pour la production d'effets lumière décoratifs en intérieur.

Alimentation : AC 220-250V 50/60Hz (fusible 3A)
Entrée / Sortie : Power Con (bleu / gris)
Puissance : 150 W
Lampe : 4 LEDs RGW 30W
Couleurs: Couleurs RGB + Blanc
Dimmer PWM : Profondeur de 12 bits par couleur
DMX : Filaire DMX 512 ou DMX HF (Rev A ou Rev B)
Faisceau: 24 degrés

Poids/Dimensions: 2,5 Kg / 450 x 120 x 185 mm

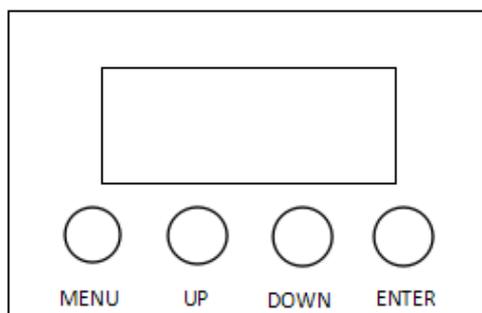
Modes de fonctionnement :

- Pilotage DMX de 1 à 23 canaux . Mode Autonome avec microphone incorporé / mode Autonome avec mode automatique / Mode Maître / Esclave

3. Mise en route du Projecteur

3.1. Accès aux fonctions principales

Panneau de contrôle:



”MENU“ “▼” “▲” ”ENTER”

Presser le bouton ”MENU” pour accéder à la sélection du mode puis « ▼ » ou « ▲ » pour choisir le mode. validez le mode choisie par « ENTER » .
puis naviguer dans le sous-menu avec « ENTER » et « ▼ » ou « ▲ » pour changer la valeur . Pour valider ou pour revenir en arrière touche ”MENU” .

4 Modes de fonctionnements sont disponibles : Contrôle en DMX , Mode maître et Mode esclave et mode macro.

Mode DMX : **0----**

0001

: Adresse DMX

0016

: Choix du mode DMX (nombre de canaux de 1 a 21)

Mode couleur fixe : **C----**

R001

: Couleur Rouge -> niveau de 0 à 255

G001

: Couleur Vert -> niveau de 0 à 255

B001

: Couleur Bleu -> niveau de 0 à 255

W001

: Couleur Blanc -> niveau de 0 à 255

Mode Programme Master : **P----**

P-01

: choix du programme interne . Ceux -ci sont prévu pour piloter 3 projecteurs esclave

S001

: Vitesse -> niveau de 0 lent à 127 rapide

S00N

: Sensible au son -> On ou oF

Mode Slave : **S----**

I D-1

: Positionnement du projecteur Slave de 0 à 3 (cf 4,1)

FL-0

: Disposition du projecteur et des Leds. Laissez à 0 pour des effets synchrones. Modifiez pour changer la réaction des leds.(flip droite , flip haut etc..)

En mode Slave le câble DMX doit être connecté entre les produits (pas de mode Master/Slave en HF)

Mode Macro : **M----**

M001

: Macro utilisé -> de 0 à 31 , de 16 a 31 ce sont des pixels fixes (pour gérer des Lettres géantes par exemple)

S001

: Vitesse -> niveau de 0 lent à 127 rapide

R001

: Couleur Rouge -> niveau de 0 à 255

G001

: Couleur Vert -> niveau de 0 à 255

B001

: Couleur Bleu -> niveau de 0 à 255

W001

: Couleur Blanc -> niveau de 0 à 255

R001

: Couleur Fond Rouge -> niveau de 0 à 255

G001

: Couleur Fond Vert -> niveau de 0 à 255

B001

: Couleur Fond Bleu -> niveau de 0 à 255

W001

: Couleur Fond Blanc -> niveau de 0 à 255

S00N

: Sensible au son -> On ou oF

Menu System : **SYST**

I D-1

: Positionnement du projecteur Master de 0 à 3 en mode DMX ou master.

G-OF

: Mode correction Gamma sur le dimmer ON ou OFF

FL-0

: disposition du projecteur et des Leds. Laissez à 0 pour des effets synchrones. Modifiez pour changer la réaction des leds.

3.2 Câblage DMX Ce produit utilise des connecteurs XLR 3 Pôles pour la connexion DMX512:

Pin 1 connectée à la masse, Pin 2 connectée au point froid (-), Pin 3 connectée au point chaud (+).

Exemple : connexion entre les différents appareils en mode Master/Slave:

Les appareils doivent être tous à la même adresse DMX, le 1^{er} projecteur en Mode Auto ou Son et les suivants en Mode DMX sur la même adresse que le projecteur Maître.

NB : afin de réduire les erreurs de signal, pensez à utiliser un bouchon à la fin de votre chaîne DMX.

Occupation of the XLR-connection:



4. Table est valeur DMX

Mode 1 Canal

Canal DMX	Description
1	Dimmer en Mode Blinder Blanc.

Mode 4 Canaux

Canal DMX	Description
1	Niveau Rouge 0 à 255
2	Niveau Vert 0 à 255
3	Niveau Bleu 0 à 255
4	Niveau Blanc 0 à 255

Mode 6 Canaux

Canal DMX	Description
1	Dimmer Général
2	Strob 0 → OFF : 1 → 255 Lent à rapide.
3	Niveau Rouge 0 à 255
4	Niveau Vert 0 à 255
5	Niveau Bleu 0 à 255
6	Niveau Blanc 0 à 25

Mode 9 Canaux

Canal DMX	Description
1	Dimmer Général
2	Strob 0 → 0FF : 1 → 255 Lent à rapide.
3	Niveau Rouge 0 à 255
4	Niveau Vert 0 à 255
5	Niveau Bleu 0 à 255
6	Niveau Blanc 0 à 255
7	Programme 0 → Off : 1 → 255 Programme (voir table des programmes)
8	Vitesse du programme 0 → 127 lent a rapide dans le sens du programme 128 → 255 lent à rapide dans le sens contraire du programme
9	Palette 0 → 31 , la couleur du programme est les composantes RGBW des canaux 3-4-5-6. avec 4 répétitions du pixel couleur. Palette RGBW : 0→15 : 1 pixel sur 2 Palette RGBW: 16 → 31 : 1 pixel sur 4 Palette RGBW: 32 → 47 : 1 pixel sur 8 Palette RGBW: 48 → 63 : 1 pixel sur 16 Canal Palette de 64 → 255 : 12 palettes de couleurs préférées Palette 1: 64 → 79 ,Palette 2: 80 → 95 ,Palette 3: 96 → 111 , Palette 4: 112 → 127 ,Palette 5: 128 → 143 ,Palette 6: 144 → 159 , Palette 7: 160 → 175 ,Palette 8: 176 → 191 ,Palette 9: 192 → 207 , Palette 10: 207 → 223 ,Palette 11: 224 → 239 ,Palette 12: 240 → 255

Si le programme est à 0 avec une palette de sectionnée , le projecteur passe en mode Blinder.

Mode 13 Canaux

Canal DMX	Description
1	Dimmer Général
2	Strob 0 → 0FF : 1 → 255 Lent à rapide.
3	Niveau Rouge 0 à 255
4	Niveau Vert 0 à 255
5	Niveau Bleu 0 à 255
6	Niveau Blanc 0 à 255
7	Programme 0 → Off : 1 → 255 Programme (voir table des programmes)
8	Vitesse du programme 0 → 127 lent a rapide dans le sens du programme

	128 → 255 lent à rapide dans le sens contraire du programme
9	<p>Palette 0 → 31 , la couleur du programme est les composantes RGBW des canaux 3-4-5-6. avec un fond de couleur sur 10-11-12-13 avec 4 répétitions du pixel couleur.</p> <p>Palette RGBW : 0→15 : 1 pixel sur 2 fond RGBW</p> <p>Palette RGBW: 16 → 31 : 1 pixel sur 4 fond RGBW</p> <p>Palette RGBW: 32 → 47 : 1 pixel sur 8 fond RGBW</p> <p>Palette RGBW: 48 → 63 : 1 pixel sur 16 fond RGBW</p> <p>Canal Palette de 64 → 255 : 12 palettes de couleurs préférées</p> <p>Palette 1: 64 → 79 ,Palette 2: 80 → 95 ,Palette 3: 96 → 111 ,</p> <p>Palette 4: 112 → 127 ,Palette 5: 128 → 143 ,Palette 6: 144 → 159 ,</p> <p>Palette 7: 160 → 175 ,Palette 8: 176 → 191 ,Palette 9: 192 → 207 ,</p> <p>Palette 10: 207 → 223 ,Palette 11: 224 → 239 ,Palette 12: 240 → 255</p>
10	Niveau du fond Rouge 0 à 255
11	Niveau du fond Vert 0 à 255
12	Niveau du fond Bleu 0 à 255
13	Niveau du fond Blanc 0 à 255

Si le programme est à 0 avec une palette de sectionnée , le projecteur passe en mode Blinder.

Mode 16 Canaux

Canal DMX	Description
1	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 1
2	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 1
3	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 1
4	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 1
5	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 2
6	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 2
7	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 2
8	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 2
9	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 3
10	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 3
11	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 3
12	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 3
13	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 4
14	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 4

15	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 4
16	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 4

Mode 18 Canaux

Canal DMX	Description
1	Dimmer Général
2	Strob 0 → OFF : 1 → 255 Lent à rapide.
3	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 1
4	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 1
5	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 1
6	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 1
7	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 2
8	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 2
9	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 2
10	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 2
11	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 3
12	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 3
13	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 3
14	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 3
15	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 4
16	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 4
17	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 4
18	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 4

Mode 21 Canaux

Canal DMX	Description
1	Dimmer Général
2	Strob 0 → OFF : 1 → 255 Lent à rapide.
3	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 1
4	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 1
5	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 1
6	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 1
7	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 2

8	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 2
9	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 2
10	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 2
11	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 3
12	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 3
13	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 3
14	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 3
15	Niveau Rouge 0 à 255 du pixel 4
16	Niveau Vert 0 à 255 du pixel 4
17	Niveau Bleu 0 à 255 du pixel 4
18	Niveau Blanc 0 à 255 du pixel 4
19	Programme 0 → Off : 1 → 255 Programme (voir table des programmes)
20	Vitesse du programme 0 → 127 lent a rapide dans le sens du programme 128 → 255 lent à rapide dans le sens contraire du programme
21	<p>Palette 0 → 31 , la couleur du programme est les composantes RGBW des canaux 3-4-5-6. avec un fond de couleur sur 7-8-9-10</p> <p>avec 4 répétitions du pixel couleur.</p> <p>Palette RGBW : 0→15 : 1 pixel sur 2 fond RGBW</p> <p>Palette RGBW: 16 → 31 : 1 pixel sur 4 fond RGBW</p> <p>Palette RGBW: 32 → 47 : 1 pixel sur 8 fond RGBW</p> <p>Palette RGBW: 48 → 63 : 1 pixel sur 16 fond RGBW</p> <p>Canal Palette de 64 → 255 : 12 palettes de couleurs préférées</p> <p>Palette 1: 64 → 79 ,Palette 2: 80 → 95 ,Palette 3: 96 → 111 ,</p> <p>Palette 4: 112 → 127 ,Palette 5: 128 → 143 ,Palette 6: 144 → 159 ,</p> <p>Palette 7: 160 → 175 ,Palette 8: 176 → 191 ,Palette 9: 192 → 207 ,</p> <p>Palette 10: 207 → 223 ,Palette 11: 224 → 239 ,Palette 12: 240 → 255</p>

Si le programme est à 0 avec une palette de sectionnée , le projecteur passe en mode Blinder sur une des couleurs du pixel 1

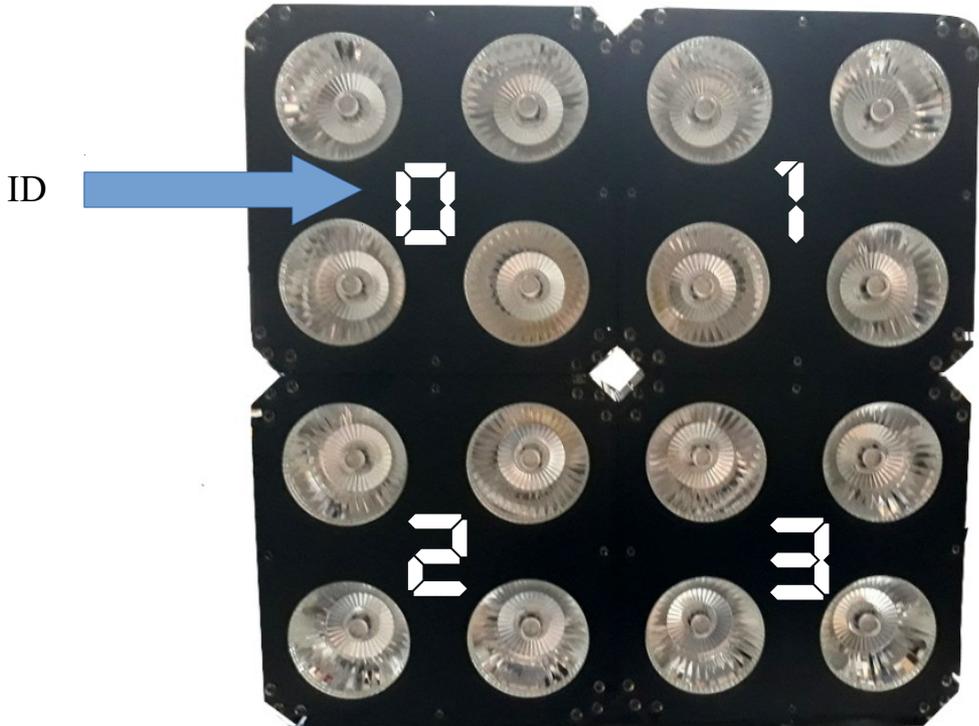
Canal Programme Zone DMX :

Programme	Zone DMX	Description
1	7 → 15	Programme 1
2	16 → 23	
....	Tous les 8	Programme n
31	247 → 255	Programme random pixel.

4.1 Correspondance ID Programme.

Les programmes internes ont été prévus pour fonctionner avec 4 projecteurs montés en « carré »
Pour que l'effet soit réaliser en entier il faut sélectionner l'ID de chaque projecteurs que ce soit en DMX ou en Mode Maitre/Esclave.

Vu de face :



5. Depannage

A. Le projecteur ne fonctionne pas, pas de lumière ni de ventilateur

1. Vérifiez le cordon secteur et le fusible principal.
2. Vérifiez que votre installation électrique fonctionne.

B. Pas de réponse au contrôleur DMX

1. Un point doit clignoter sur l'écran de contrôle de l'appareil. Si ce n'est pas le cas, vérifiez si les câbles sont correctement connectés et en bon état.
2. Si le point clignote, vérifiez votre adressage ainsi que la polarité de votre câblage DMX.
3. Essayer un autre contrôleur DMX
4. Évitez de faire courir vos câbles DMX le long des lignes à haute tension (220V) pour éviter les interférences.

6. Nettoyage

Avant toute opération de nettoyage, débrancher le cordon secteur du projecteur afin d'éviter tout risque d'électrocution. Le nettoyage de l'optique doit être effectué périodiquement afin d'optimiser la luminosité du projecteur. La fréquence de nettoyage dépend de l'environnement de fonctionnement, fumées, poussières peuvent causer une grosse accumulation de saletés sur les optiques :

- Nettoyez les avec un chiffon propre et sec
- Ne pas utiliser de produits détergents ou liquides
- Nettoyez les lentilles s tous les 20 jours environ avec un chiffon propre et sec sans appuyer exagérément .

ELECTROCONCEPT SARL LA GARE 69620 CHAMELET FRANCE

