

G - L - T

DESIGN  **PROFESSIONAL**

SC 1216 DMX Operator

Notice d'utilisation



Sommaire

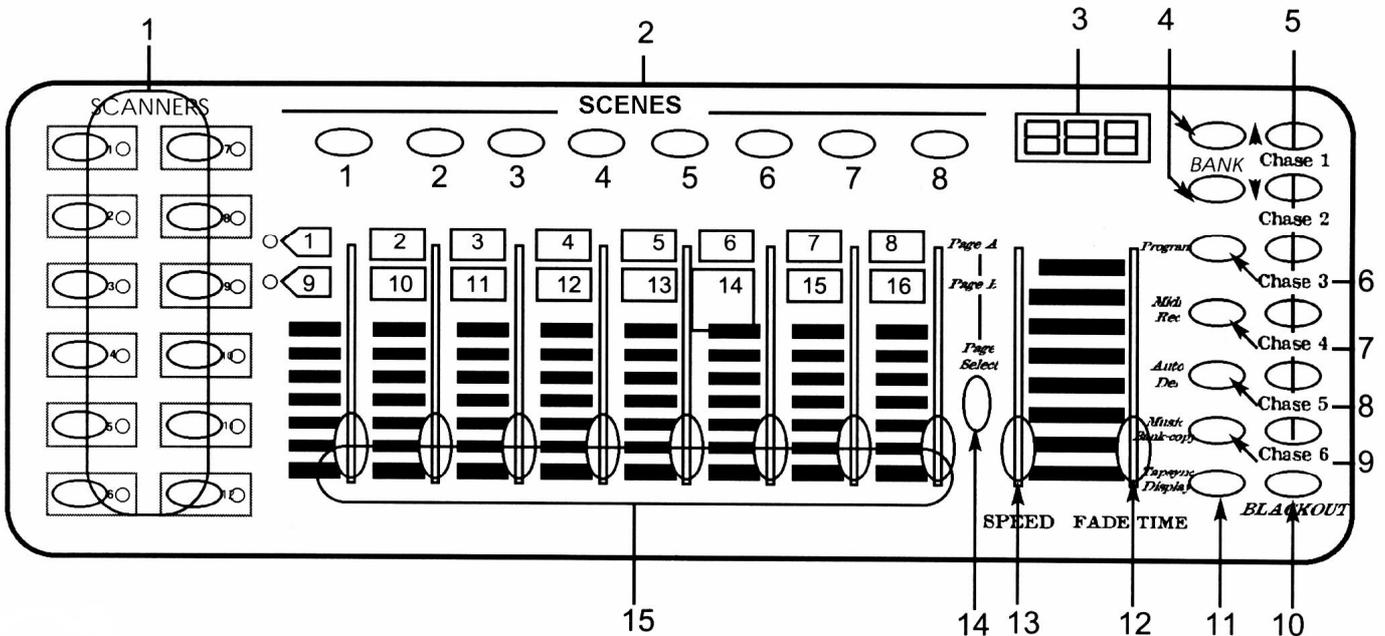
| | | |
|----------|---|------------------------------------|
| 1 | Contrôle et Fonctions | 5 |
| 1.1 | Face Avant..... | 5 |
| 1.2 | Face Arrière | Erreur ! Signet non défini. |
| 2 | Utilisation..... | 7 |
| 2.1 | Mode Programmation..... | 7 |
| 2.2 | Programmation d'une Scène..... | 8 |
| 2.2.1 | <i>Copier/Mémorisation de plusieurs Scènes</i> | <i>9</i> |
| 2.2.2 | <i>Copier un Scanner.....</i> | <i>11</i> |
| 2.2.3 | <i>Copier une Scène.....</i> | <i>11</i> |
| 2.2.4 | <i>Effacer une Scène.....</i> | <i>12</i> |
| 2.2.5 | <i>Effacer toutes les Scène.....</i> | <i>13</i> |
| 2.2.6 | <i>Copier une Bank.....</i> | <i>13</i> |
| 2.3 | Programmation d'un Chaser | 14 |
| 2.3.1 | <i>Copier dans un Chaser une Bank de plusieurs Scènes</i> | <i>17</i> |
| 2.3.2 | <i>Ajouter un Pas/Steps dans un Chaser</i> | <i>17</i> |
| 2.3.3 | <i>Effacer un Pas/Steps d'un Chaser</i> | <i>18</i> |
| 2.3.4 | <i>Effacer un Chaser</i> | <i>19</i> |
| 2.3.5 | <i>Effacer tous les Chaser</i> | <i>19</i> |
| 2.4 | Appeler une Scène | 20 |
| 2.4.1 | <i>Appeler une Scène en Mode Manuel</i> | <i>20</i> |
| 2.4.2 | <i>Mode Auto Del.....</i> | <i>21</i> |
| 2.4.3 | <i>Mode Musical</i> | <i>22</i> |
| 2.5 | Appeler un Chaser | 23 |
| 2.5.1 | <i>Appeler un Chaser en Mode Manuel</i> | <i>23</i> |
| 2.5.2 | <i>Mode Auto Del pour Chaser</i> | <i>23</i> |
| 2.5.3 | <i>Mode Musical pour Chaser</i> | <i>24</i> |
| 3 | Caractéristiques Techniques | 27 |

Descriptions

- 192 Canaux DMX sur 12 Scanners où Lyres ayant chacun 16 Canaux DMX Max
- Standard DMX 512
- 23 Bank de 8 Scènes Programmables
- 6 Chaser comprenant 240 Scènes sur 23 Bank
- 8 Faders de réglages manuel des niveaux de sortie DMX
- Restitution Chaser réglable par le Fade-Time où par Auto Programme (cela concerne le défilement des Chaser où Scènes)
- Fade-Time réglage pour toutes les valeurs DMX
- Blackout Général
- Utilisation manuelle simplifiée
- Mémoire interne en cas de coupure de courant

1 Contrôle et Fonctions

1.1 Face Avant



1. Touche Scanner (1-12)

12 Scanner ayant chacun 16 Canaux DMX (commandé par Fader sur la Page A + B)

| Scanner | Canaux DMX | Fade Contrôle | LED |
|---------|------------|---------------|--------|
| 1 | 1-16 | OFF/ON | OFF/ON |
| 2 | 17-32 | OFF/ON | OFF/ON |
| 3 | 33-48 | OFF/ON | OFF/ON |
| 4 | 49-64 | OFF/ON | OFF/ON |
| 5 | 65-80 | OFF/ON | OFF/ON |
| 6 | 81-96 | OFF/ON | OFF/ON |
| 7 | 97-112 | OFF/ON | OFF/ON |
| 8 | 113-128 | OFF/ON | OFF/ON |
| 9 | 129-144 | OFF/ON | OFF/ON |
| 10 | 145-160 | OFF/ON | OFF/ON |
| 11 | 161-176 | OFF/ON | OFF/ON |
| 12 | 177-192 | OFF/ON | OFF/ON |

Pressez la touche du projecteur désiré, le voyant correspondant s'allume et le canaux de ce projecteur peuvent-être ajustés . Lorsque une Scène est activée , et qu'aucun projecteur n'est sélectionné, les Faders de réglage des canaux sont inactifs. Si un projecteur est sélectionné , les réglages des 8 premiers Canaux (de la Page A) ainsi que les 8 derniers Canaux (de la Page B) sont accessibles .

- 2. Touche Scène** Pressez une fois pour appeler une Scène déjà mémoriser ou pour la mémorisation d'une Scène lors de la programmation .Le deuxième Digit de l'afficheur indique le numéro de Scène.
- 3. Afficheur LCD** Ecran de visualisation des Fonctions en cours.
- 4. Touche Bank (Up/Down)** Pour sélectionner une Bank à l'aide des touches UP/ DOWN, le troisième et quatrième Digits de l'afficheur indiquent le numéro de la Bank choisie. (01 – 23).
- 5. Touche Chaser (1-6)** Pour appeler un des six Chaser lors d'une programmation où d'une défilement de Chaser .
- 6. Touche Programm** Pour activer le Mode Programmation .
- 7. Touche MIDI/Rec** Concerne la mémorisation des Scènes ou pour activer le Mode MIDI .
- 8. Touche Auto/Del** Pour activer le mode de défilement automatique Programme ou Chaser , où pour effacer une Scène ou Chaser .
- 9. Touche Music/Bank Copy** Pour activer le Mode Musical où copier une Bank et ces Scènes .
- 10. Touche Blackout** Presser cette touche pour activer la fonction Black Out, un seconde fois pour rétablir la fonction en cours.
- 11. Touche Tap Sync/Display** En mode Auto Del la vitesse de défilement peut-être enregistrée en pressant deux fois sur la touche à la cadence désirée, le maximum étant de 10mn. Utiliser cette touche pour modifier le format d'affichage de la valeur DMX des canaux (0 à 255 ou 0% à 100%) en Mode Programme.
- 12. Fader Fade Time** Ajustement Fade Time du Programme ou Chaser en cours. Réglage du Fade Time correspond au temps entre chaque Step lors du défilement du Programme ou du Chaser .
- 13. Fader Speed** Ajustement possible du Chaser en cours de défilement (0,1s - 10 min.).
- 14. Page Select** Fonction permettant de basculer de la Page A à la Page B Page A = Canaux de 1 à 8 et la Page B = Canaux de 9 à 16.

(Page A + B)

La Led témoin (qui est allumé) correspond à la Page A où B qui est activée.

15. Fader 1-8 / 9-16

Pour ajuster la valeur des canaux DMX . Canaux de 1 à 8 sur Page A, Canaux 9 à 16 sur Page B.

2 Utilisation

La SC 1216 est une console qui peut piloter jusqu'à 12 Scanners ayant chacun 16 Canaux DMX Maximum .Programmation possible de 23 Banques comprenant chacune 8 Scènes . Ayant une capacité de 240 Scènes en totalité sur 6 Chaser Programmable pouvant travailler en Mode : Manuel, Auto- Music- Del, Tap Sync où MIDI .

Information Ecran LCD

Nous visualisons toutes les informations sur l'écran LCD. La 1^{er} valeur indique les Chaser (1 à 6) qui est activé),la 2^{ème} valeur indique la Scène (1 à 8) qui est activé et la 3^{ème} valeur indique le numéro de Bank (1 à 23) qui est activé.

Nous visualisons d'autres informations qui sont signalés pour des Leds .

Auto Trigger = Mode Auto Run activé

Music Trigger = Mode Musical activé

Blackout = Blackout

Prog = Mode Programme activé

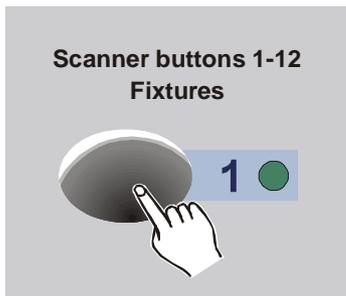
2.1 Mode Programmation



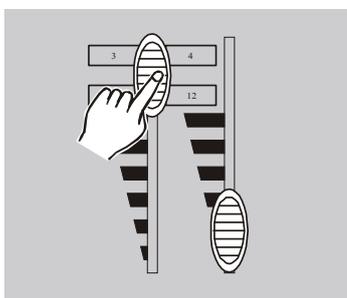
Allumez la console, le Mode Manuel est attribué automatiquement .

Appuyez sur la touche PROGRAMM en maintenant une pression (3 secondes).Nous passons en Mode de Programmation,nous travaillons dorénavant avec les Scènes où Chaser.La Led PROG clignote.

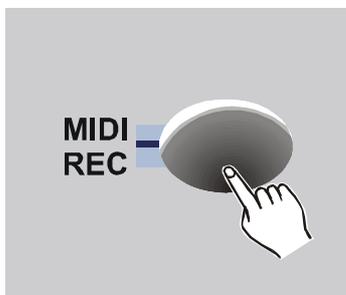
2.2 Programmation d'une Scène



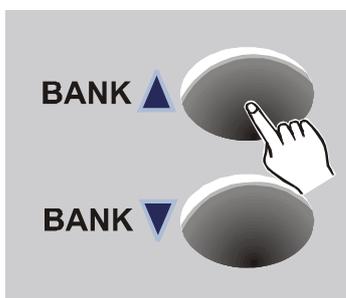
1. Mode Programmation activé (voyant Led clignote)
2. Sélectionnez les Scanners ou Lyres à l'aide des Bouton Fixtures 1 à 12 ,LED correspondante s'allume (Nous pouvons également travailler avec plus de 12 Scanners à condition de les affecter en parallèle sur les mêmes valeurs).



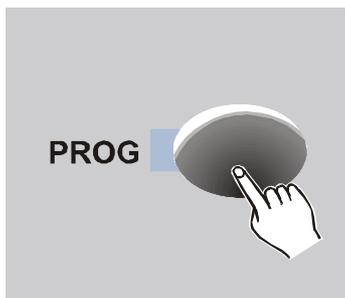
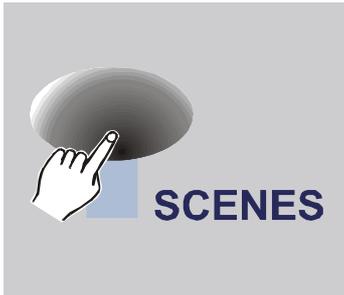
3. A l'aide des Faders (et Molette pour le Pan/Tilt) sélectionner une 1er séquence Positions + Gobos + Couleurs+Effets . Position Fader vers Bas Valeur = 000% / Position Fader vers le Haut Valeur = 255% .



4. Dans le cas où nous travaillons sur plus que 8 Canaux DMX, passer sur la Page B pour ajuster les Canaux de 9 à 16 .
5. Nous avons sélectionné notre 1er Scène, nous pouvons dorénavant mémoriser cette 1er Scène .En appuyant dans un 1er temps sur la touche MIDI REC (une pression),la mémorisation finale de cette Scène se fera plus tard (étape 6 + 7) .

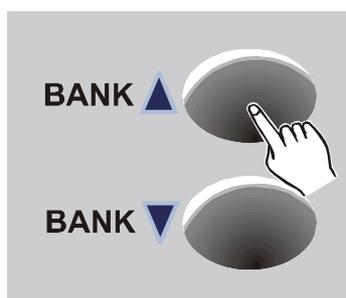


6. Cette enregistrement doit se faire dans une Bank , sélectionner une Bank à l'aide des touches Bank Up/Bank Down .Nous disposons de 23 Bank comprenant 8 Scènes chacune .

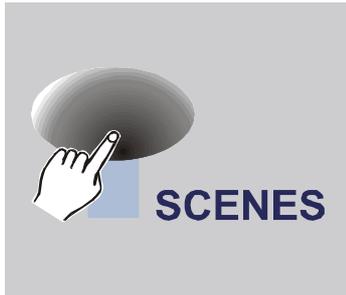


7. Choisissez un numéro de Scène, en appuyant (une pression) sur la touche de la Scène choisie. Après validation toutes les Leds de la console clignotent 3 fois, votre 1^{er} Scène est mémorisée . Nous visualisons toutes ces informations sur l'écran LCD , N° Scène + N° Bank Mémorisé.
8. Procédez ainsi (étapes 1+2+3+4+5+6+7) pour chacune des 8 Scènes de la Bank choisie, petit rappel il faut impérativement sélectionner vos Scanners où Lyres (touches Fixtures 1-12) lors de la programmation. Avant de sortir du Mode de programmation éteignez tous les Scanners où Lyres toujours à l'aide des touches Fixtures 1-12.
9. Pour sortir du Mode de Programmation maintenez la pression sur la touche PROG (3 secondes), nos différentes Scènes sont dorénavant mémoriser et la Led Prog est éteinte .

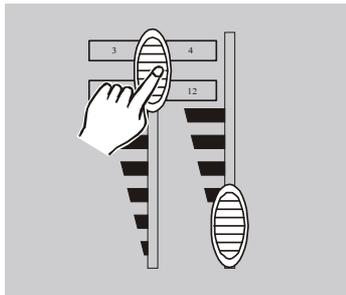
2.2.1 Copier/Mémorisation de plusieurs Scènes (Après 1^{er} Mémorisation)



1. Mode Programmation activé (voyant Led clignote)
2. Sélectionnez la Bank à l'aide des Touches Bank UP/Bank DOWN sur laquelle vous désirez éditer la Scène enregistrée précédemment .



3. Rappelez votre 1er Scène mémoriser à l'aide de la Touche Scène 1 afin d'avoir votre 1^{er} point de départ.



4. Toujours à l'aide des Faders Canaux de 1 à 8 Page A et de 9 à 16 Page B (si besoin) , sélectionnez une autre position ATTENTION de pas oublier d'appeler vos Scanners où Lyres concernés à l'aide des Touches Fixtures 1 à 12.



5. A l'aide de la touche MIDI/REC faites la mémorisation (1er étape), appuyez une fois sur cette touche .

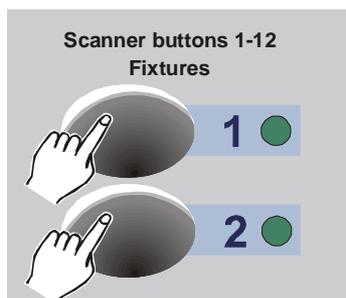
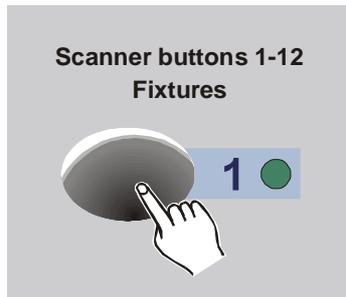


6. Sélectionnez votre Bank puis votre Scène, appuyer une fois sur la touche de la Scène choisie .Après cette validation les LEDS de la console clignotent 3 fois : SCENE ENREGISTREE !!! .

Attention:

Nous pouvons ainsi mémoriser chacune des Scène déjà validé sur d'autre Bank.

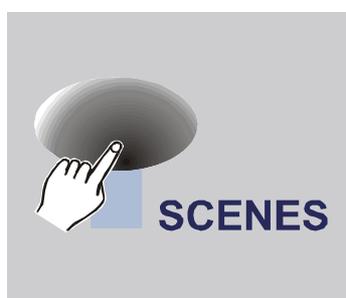
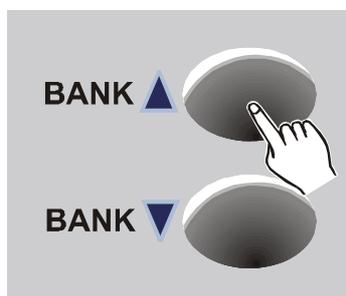
2.2.2 Copier un Scanner



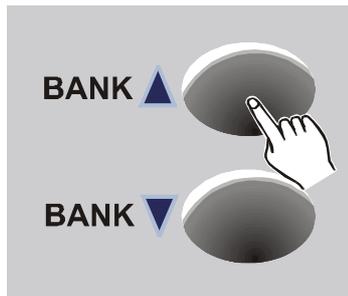
Cette fonction permet de recopier certaines informations d'un Scanner déjà mémorisé vers un autre Scanner à définir au préalable.

1. Maintenir la pression sur la touche (Fixtures 1 à 12) du Scanner sélectionné .
2. Pendant ce temps (toujours en maintenant une pression sur la touche sélectionnée), appuyez une fois sur la touche (Fixtures 1 à 12) position choisie du Scanner qui sera copié .

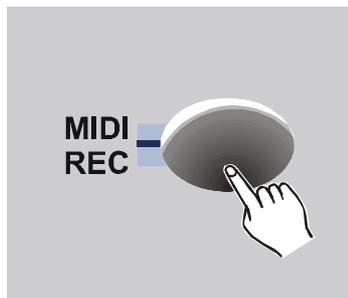
2.2.3 Copier une Scène



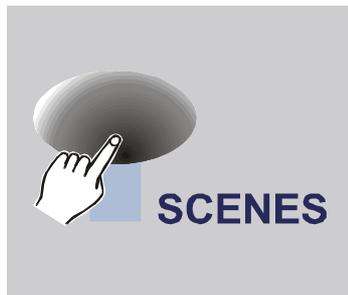
1. Activez le Mode Programmation (maintenir la pression 3 secondes sur la touche PROG, la Led PROG clignote).
2. Sélectionnez la Bank à l'aide des touches Bank Up/ Bank Down afin d'accéder à la Scène à recopier .
3. Choisissez la Scène (appuyer une fois) à recopier à l'aide des touches Scène de 1 à 8.



4. Resélectionnez une Bank (vierge de préférence) toujours à l'aide des touche Bank Up/ Bank Down , Bank qui sera utilisée pour copier nos Scènes .

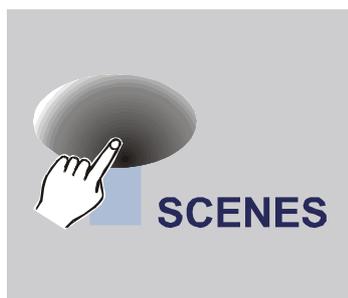


5. Nous pouvons dorénavant copier cette Scène sélectionnée , appuyer dans un 1^{er} temps sur MIDI/REC (une pression).

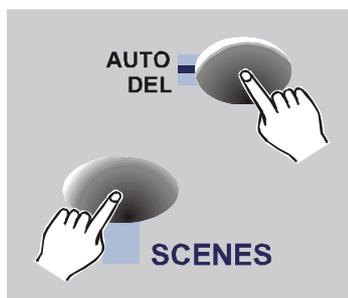


6. Choisissez un numéro de Scène, en appuyant (une pression) sur la touche de la Scène choisie. Après validation toutes les Leds de la console clignotent 3 fois : votre Scène a été COPIE .Nous visualisons toutes ces informations sur l'écran LCD .

2.2.4 Effacer une Scène



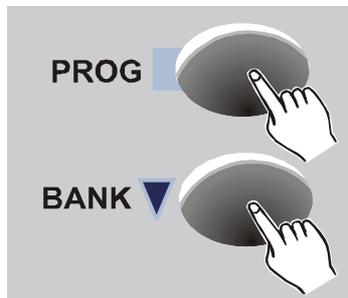
1. Appuyer dans un 1er temps (une pression) sur la touche de la Scène a effacer .



2. Maintenir la pression sur la touche Auto/Del et reappuyer sur la touche de la Scène a effacer. Les Leds de la console clignotent 3 fois : votre Scène est EFFACER .

Rappel : Quand une Scène est effacée , votre valeur DMX = 000.

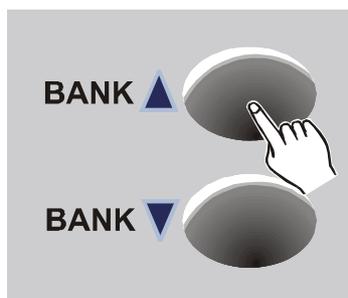
2.2.5 Effacer toutes les Scènes



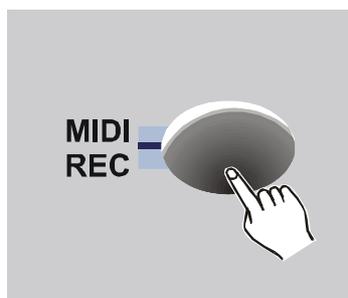
Cette fonction effacera toutes vos informations: Canaux DMX, Valeur DMX, Scène etc

1. La console doit être éteinte .
2. Maintenir la pression simultanément sur les touches PROGRAM + Bank DOWN ▼ puis allumez la console. Les Leds clignotent 3 fois = LA REMISE A ZERO EST FAITE .

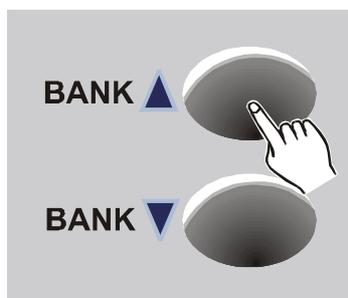
2.2.6 Copier une Bank



1. Activé le Mode Programmation (la Led PROG clignote).
2. Sélectionnez une Bank à l'aide des touches Bank UP/ Bank DOWN, que nous utiliserons pour effectuer une copie.



3. Appuyer sur la touche MIDI/Rec (une pression).



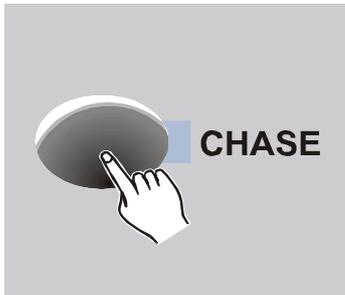
4. Sélectionnez toujours à l'aide des touches Bank Up/ Bank Down un numéro de Bank qui sera utilisé pour effectuer notre copie.



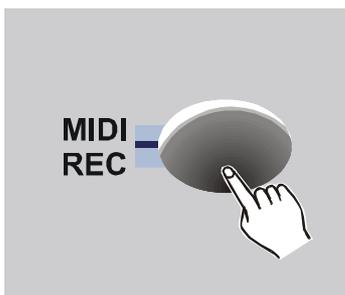
5. Appuyer sur la touche Music/BankCopy , toutes les Leds clignotent 3 fois = LA BANK EST COPIE .
6. Sortez du Mode Programmation, maintenir la pression 3 secondes sur la touche PROGRAM .

2.3 Programmation d'un Chaser

Avant toute Programmation de Chaser, il faut impérativement Programmer plusieurs Scènes sur des Bank différentes. Nous pouvons disposer au total de 240 Scènes et cela sur 23 Bank au total .



1. Activé le Mode Programmation (la Led PROG clignote).
2. Sélectionnez un Chaser à l'aide des touches Chaser 1 à 6 , pour info nous pouvons programmer uniquement un Chaser à la fois.

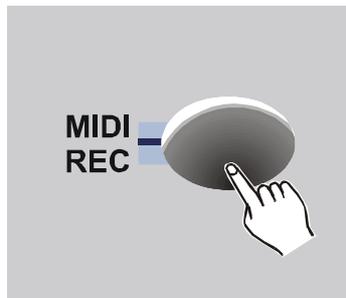


3. Choisissez une série de Scène d'une Bank définie, appuyer sur la touche de la Scène 1 de la Bank sélectionnée .
4. Appuyer toujours (une pression) sur la touche MIDI/Rec.
5. Renouvelez le procéder avec toutes les Scènes de cette Bank puis passez à une autre Bank et cela pour 240 Scènes si besoin !!! votre Chaser 1 est Programmé .Resortez du Mode Programmation.

2.3.1 Copier dans un Chaser une Bank de plusieurs Scènes



1. Activé le Mode Programmation (la Led PROG clignote).
2. Sélectionnez le Chaser à l'aide des touches Chaser 1 à 6 .
3. Choisissez la Bank a copier dans le Chaser toujours à l'aide des touches Bank Up/ Bank Down.
4. Appuyez (une pression) sur la touche Music/Bank Copy .

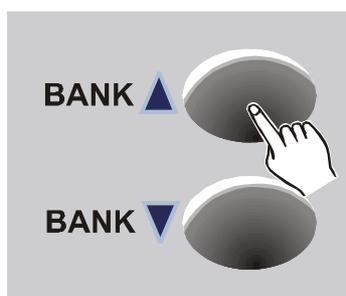


5. Appuyer (une pression) sur touche MidiRec , les Leds de la console clignotent 3 fois = Votre Bank comprenant 8 Scènes est bien copiée .

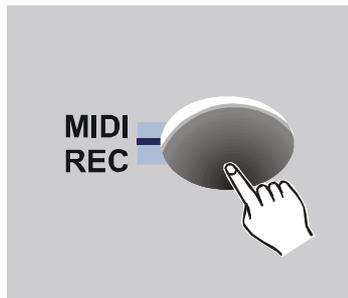
2.3.2 Ajouter un Pas/Steps dans un Chaser



1. Activé le Mode Programmation (la Led PROG clignote).
2. Sélectionnez le Chaser qui sera utilisé pour rajouter notre Pas/Steps.
3. Appuyez sur la touche Tap/Display. Sur l'écran LCD s'affiche le Pas/Steps actuel.



4. A l'aide des touches Bank Up/ Bank Down, nous sélectionnons la position où sera ajoutée notre Scène.
Info: Si vous désirez rajouter une Scène entre le Pas/Steps 003 et 004 , positionnez-vous sur le Pas/Steps 003.



- Appuyer sur la touche MIDI/Rec, sur l'écran LCD nous visualisons que nous avons possibilité de modifier uniquement les Bank **Info** : Visualisation données sur l'écran LCD.



- En appuyant sur la touche Tap/Display, nous avons possibilité d'accéder aux Scènes + Bank pour notre Chaser.

Rappel:

A l'aide de la touche Tap/Display possibilité d'inverser la visualisation des Bank ou des Pas/Steps.



- Appuyer sur la touche MidiRec, les Leds de la console clignotent 3 fois. Votre Scène est copiée dans son Chaser.

2.3.3 Effacer un Pas/Step d'un Chaser

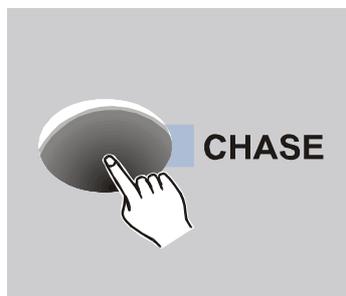


- Activé le Mode Programmation (la Led PROG clignote).
- Choisissez à l'aide de sa touche le Chaser où vous désirez effacer un Pas/Steps..
- Appuyer sur la touche Tap/Display, s'affiche à l'écran LCD le nombre de Pas/Steps.
- A l'aide des touches Bank Up/ Bank Down, sélectionnez le Pas/Steps a effacer.

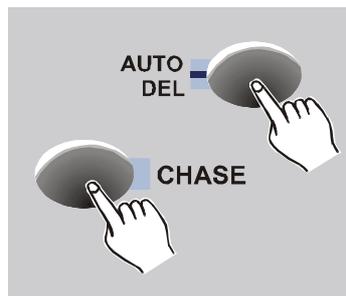


- Appuyer sur la touche Auto/Del, les Leds de la console clignotent 3 fois = notre Pas/Steps est effacé

2.3.4 Effacer un Chaser

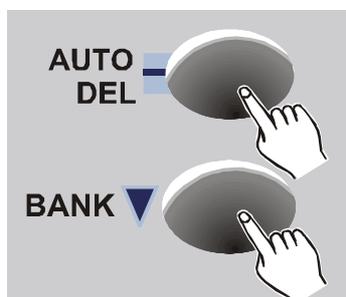


- Activé le Mode Programmation (la Led PROG clignote).
- Sélectionnez à l'aide de sa touche le Chaser qui sera a effacé.



- Maintenir la pression sur a touche Auto/Del, puis reappuyez sur la touche du Chaser a effacer. Les Leds de la console clignotent 3 fois = votre est effacé.

2.3.5 Effacer tous les Chaser



- Votre console doit être éteinte.
- Maintenir la pression simultanément sur les touches Auto/Del + Bank DOWN ▼ .
- Puis allumez la console .
Tous les Chaser sont effacés !!!

2.4 Appeler une Scène

2.4.1 Appeler une Scène en Mode Manuel

1. Après avoir allumé la console, le Mode Manuel est automatiquement sélectionné.
2. Pour toutes ces informations (Music/Manuel/Auto) sont visibles à côté de l'écran LCD, Leds de visualisation.
3. Sélectionnez à l'aide des touches Bank Up/Bank Down, la Bank qui est choisi afin d'appeler notre Scène.



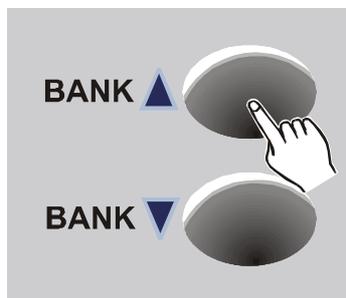
4. Appuyer (une pression) sur la touche de la Scène à éditer .

2.4.2 Mode Auto Del

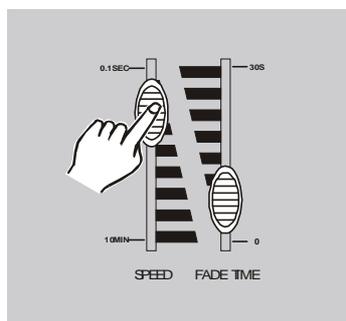
Cette fonction nous permet d'avoir un défilement automatique de nos Bank de Scènes où Chaser .



1. Appuyez (une pression) sur la touche AutoDel, la Led Auto s'allume .Nous visualisons le défilement de nos Bank sur l'écran LCD



2. Sélectionnez la Bank qui sera en défilement Auto à l'aide des touches Bank Up/Bank Down.



3. Après il est possible d'intervenir sur 3 réglages:

Speed: Modifier le temps du défilement à l'aide du Fader Speed (Temps Mini 0.10 Secondes / Temps Maxi 10 Minutes).

Fade Time: Modifier le temps du FadeTime (Temps Mini 0.00 Secondes / Temps Maxi 23.0 Secondes).

Tap/Sync Display : Cette fonction permet d'attribuer très rapidement un temps de défilement donné. Toujours en Mode Auto activé, appuyez 2 fois (+ ou – rapidement) sur la touche TapDisplay, le temps attribué entre les 2 pressions sera notre temps de défilement (Temps Maxi entre chaque Pas/Steps 10 min.)

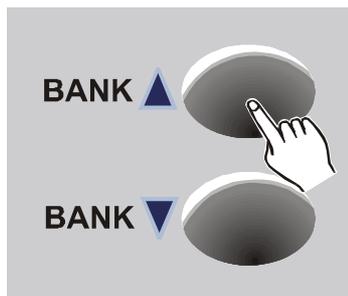


4. Pour désactivé le Mode Auto appuyez sur la touche AutoDel.

2.4.3 Mode Musical



1. Appuyez (une pression) sur la touche MusicBankCopy, la Led Music s'allume. Pour info, possibilité d'utiliser le Micro intégré (situé entre la touche Fixtures 1 et 7). Nous visualisons le défilement de nos Bank sur l'écran LCD.



2. Sélectionnez la Bank qui sera en défilement Musical à l'aide des touche Bank Up/Bank Down. Le défilement se fera automatiquement aux rythmes de la musique..



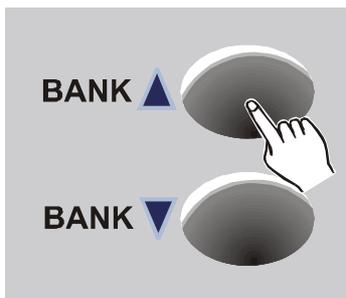
3. Pour désactivé le Mode Musical appuyez sur la touche MusicBankCopy.

2.5 Appeler un Chaser

La programmation des Chasers est obligatoire afin de pouvoir travailler avec les Mode Auto/Manuel/Musical.

2.5.1 Appeler un Chaser en Mode Manuel

1. Après avoir allumé la console, le Mode Manuel est automatiquement sélectionné.
2. Sélectionnez un Chaser à l'aide des touches Chase de 1 à 6 .La Led du Chaser sélectionné s'allume et clignote.
3. Sélectionnez le Speed + FideTime à l'aide des Faders (l'idéal dans un 1^{er} temps sera de mettre le Fader Speed vers le HAUT 0% et le Fader FadeTime vers le BAS 0%) où à l'aide de la touche TapDisplay le temps de défilement.



4. Il est possible de sélectionner à l'aide des touches Bank Up/Bank Down les Bank qui sont en défilement dans notre Chaser .

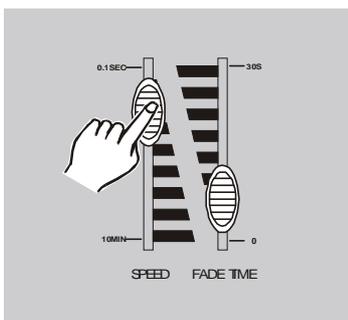
2.5.2 Mode Auto Del pour Chaser



1. Appuyez (une pression) sur la touche AutoDel, la Led Auto s'allume .Nous visualisons le défilement de nos différentes Scènes + Bank sur l'écran LCD.



2. Sélectionnez le Chaser pour le défilement à l'aide des touches Chaser de 1 à 6 . Une pression Chaser activé, 2 pressions Chaser désactivé.



3. Il est toujours possible d'intervenir sur les réglages du Speed + FadeTime ou d'1 temps précis de défilement à l'aide de la touche TapDisplay (voir étape 2.4.2).

Rappel:

Il est possible d'activé plusieurs Chasers en même temps (Led allumées),le Chaser qui sera activé (la Led de visualisation clignotera).

2.5.3 Mode Musical pour Chaser



1. Appuyez (une pression) sur la touche MusicBankCopy,la Led Music s'allume.Pour info possibilité d'utiliser le Micro intégré (situé entre touche Fixtures 1 et 7).Nous visualisons le défilement de nos Bank sur l'écran LCD..



2. Sélectionnez un Chaser à l'aide des touches Chaser de 1 à 6. Une pression Chaser activé,2 pressions Chaser désactivé.le défilement de notre Chaser se fera automatiquement aux rythmes de la musique..

3 Caractéristiques Techniques

| | |
|------------------|------------------------|
| DC Input | DC 9~12V, 1000 mA min. |
| Sortie DMX | 3 Broches,XLR Male |
| Dimensions | 482 x 132 x 73 mm |
| Poids | 2,5 Kg |

Informations et Sécurité:

Afin de réduire le risque d'électrocution, n'enlevez jamais le couvercle de l'appareil. Il n'y a aucune pièce à l'intérieur de l'appareil que vous pouvez remplacer vous-même. Confiez l'entretien uniquement aux techniciens qualifiés. La flèche dans un triangle met l'utilisateur en garde de la présence de haut voltage sans isolation dans l'appareil qui peut causer un risque d'électrocution. Un point d'exclamation dans un triangle prévient de la présence d'instructions de fonctionnement et de maintenance se trouvant dans le manuel, fourni avec l'appareil.

- Placer et utiliser l'appareil pendant de longues périodes à proximité de sources de chaleur, tel des amplificateurs, des projecteurs, etc. peuvent affecter ses performances et même endommager l'appareil.
- Evitez les chocs et les vibrations pendant le transport.
- Si l'appareil est installé dans une cabine ou un flight case, prévoyez toujours une bonne ventilation afin d'améliorer l'évacuation de la chaleur produit par l'appareil.
- Pour éviter la formation de condensation à l'intérieur de l'appareil, laissez le s'adapter à la température ambiante, si vous l'installez dans un endroit chaud après l'avoir transporté à l'extérieur. La condensation peut parfois empêcher l'appareil de fonctionner correctement.
- Choisissez minutieusement l'endroit où vous allez placer l'appareil. Evitez la présence de sources de chaleur. Evitez des endroits assujettis aux vibrations, des endroits poussiéreux ou humides.
- Afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Afin d'éviter le risque d'électrocution, n'enlevez jamais le couvercle de l'appareil. Si un problème surgit, contactez votre revendeur.
- N'insérez jamais d'objets métalliques et ne renversez jamais de liquide dans l'appareil. L'électrocution ou le dysfonctionnement peuvent en résulter.
- Les installations électriques ne peuvent être faites que par du personnel qualifié et conformément aux réglementations de sécurité électrique et mécanique en vigueur dans votre pays.

- Assurez-vous que le voltage de la source d'alimentation de la zone dans laquelle vous vous trouvez soit identique à celui indiqué à l'arrière de l'appareil.
- Le cordon d'alimentation doit toujours être en condition parfaite. Mettez immédiatement l'unité hors tension si le cordon est écrasé ou endommagé.
- Ne pas connecter l'unité à un variateur de lumière.
- Utilisez toujours les câbles appropriés et certifiés lorsque vous installez l'unité.
- En cas de problèmes de fonctionnement sérieux, arrêtez toute utilisation de l'appareil et contactez votre revendeur immédiatement.
- Utilisez l'emballage d'origine si l'appareil doit être transporté.
- Pour des raisons de sécurité, il est interdit d'apporter toute modification à l'unité



IMPORTER

B&K LUMITEC

2 rue Alfred Kastler
Zone Industrielle
67850 Herrlisheim - France

+33 (0) 3.88.96.80.90

+33 (0) 3.88.96.48.46

hello@bklumitec.com

www.bklumitec.com