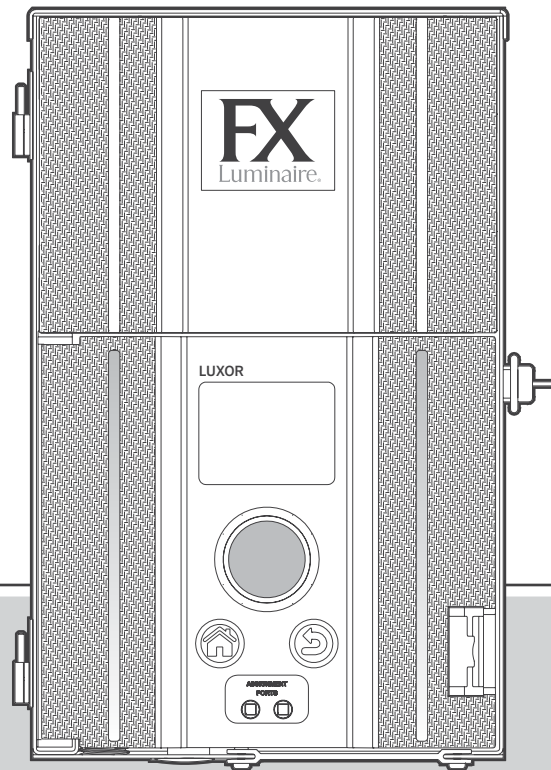


Luxor[®]

MANUEL D'UTILISATION

ZD Technology[®]
ZDC Technology[®]

Programmeur d'éclairage LED pour espace vert
Manuel d'utilisation et instructions d'installation
pour le programmeur Luxor



FXLuminaire[®]

Table of Contents

3	Présentation du programmeur Luxor	13	Écran Setup (paramétrage)	26	Paramétrer l'association du Luxor
3	Composants du programmeur Luxor	13	Heure/Date	26	Mettre à jour l'association du Luxor
4	Glossaire	14	Langue	27	Connexion par câble des programmeurs satellites
4	Informations sur la sécurité	14	Lieu	28	Communication et attribution du châssis
5	Installer le transformateur Luxor	15	Attribuer	28	Communication et attribution sans fil
5	Choisir l'emplacement du transformateur	15	Réseau	29	Entretien et maintenance
5	Fixer le transformateur	16	Sauvegarde	29	Maintenance préventive régulière
8	Faire passer le fil jusqu'aux luminaires	16	Restaurer un fichier existant	30	Dépannage
10	Câble basse tension	17	Attribuer des luminaires à des groupes	31	Mises à jour du micrologiciel
10	Méthodes de câblage	18	Paramétrer des programmes	33	Remplacer un fusible
10	Brancher les fils sur le bornier	19	Programmation basée sur le calendrier	34	Réinitialisation du système
11	Utiliser le programmeur Luxor	19	Thèmes	34	Réinitialisation de la façade
11	Naviguer dans le programmeur Luxor	20	Mode Manuel	35	Réinitialisation de la base de données
11	Écran Accueil	21	Couleur	35	Indicateurs lumineux du châssis
12	Écran Activité	21	Palette de couleurs	36	Garantie
12	Écran de diagnostic	22	Roue chrom.	38	Remarques
		23	Mélanger des LED FX Luminaire, la technologie ZD et la technologie ZDC	41	Autocollants de groupes de luminaires
		24	Utiliser d'autres appareils avec le programmeur Luxor		
		25	Disable (désactiver)		

* Utilisez les autocollants joints au dos de ce guide pour simplifier l'identification des groupes lors de la programmation des luminaires sur la façade du programmeur Luxor ou avec le module d'attribution des lumières.

Le programmeur Luxor est un transformateur d'éclairage capable de contrôler des groupes de lumières déclenchées par des événements programmés. Parmi ces programmes, vous pouvez inclure des variations d'intensité à des moments précis. Toutes les lumières au sein d'un système sont reliées et alimentées par des connexions bifilaires. Toutes les lumières au sein d'un système communiquent par le biais des connexions bifilaires qui alimentent également le système.

Composants du programmeur Luxor

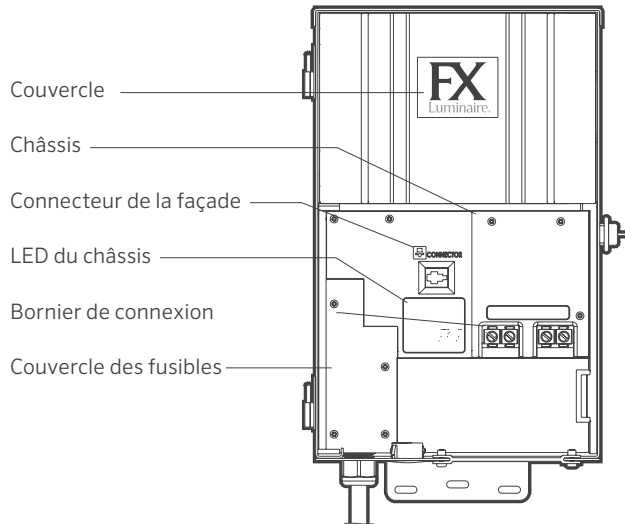


Figure 1 : Programmeur Luxor



Remarque

Le programmeur Luxor est destiné à être utilisé avec des luminaires LED FX Luminaire ou des appareils équipés de la technologie ZD ou ZDC de FX Luminaire. L'utilisation d'autres luminaires n'est pas recommandée car ceux-ci risquent de ne pas communiquer correctement avec le système. Le programmeur Luxor ne doit pas être utilisé avec des luminaires incandescents.

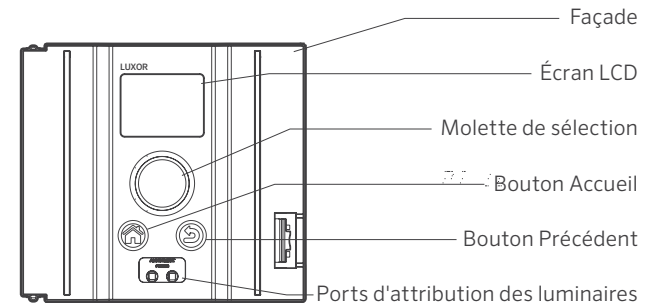


Figure 2 : Façade du Luxor

Glossaire

Groupe : Ensemble de lumières, désigné par un numéro et contrôlé par le programmeur

Thème : Ensemble prédéterminé de groupes, d'intensités et de couleurs, activé par le programme ou des fonctions manuelles

Luminaire : Appareil d'éclairage qui contient une plaque de LED FX Luminaire ou un appareil FX Luminaire avec des capacités de zonage, de gradation ou de couleur

Intensité : Valeur indiquant la quantité mesurable de luminosité, comprise entre 1 % et 100 %

Événement : Démarrage, ajustement ou fin d'un thème ou groupe sélectionné avec des paramètres d'intensité et/ou de couleur spécifiques

Durée : Temps pendant lequel un événement sera actif

Teinte : Principal attribut d'une couleur, elle est représentée par une valeur numérique comprise entre 0 et 359

Saturation : Richesse d'une couleur mélangée à de la lumière blanche, comprise entre 0 % et 100 %

Couleur : Combinaison visuelle de la teinte et de la saturation

Programmeur principal : Le programmeur Luxor contient une façade

Programmeur satellite : Programmeur sans façade

Informations sur la sécurité

Ces unités connectées par câble se composent de transformateurs abaisseurs de tension, isolés, à deux enroulements avec disjoncteurs et circuiterie associée, conçus pour alimenter des luminaires basse tension submersibles.

AVERTISSEMENT — Risque d'électrocution. Installez l'unité d'alimentation à 1,5 m (5') ou plus d'une piscine ou d'un spa, et à 3 m (10') ou plus d'une fontaine. Si l'unité d'alimentation est installée à moins de 3 m (10') d'une piscine ou d'un spa, branchez l'unité d'alimentation à un circuit de dérivation protégé par un différentiel. N'utilisez pas de rallonge lorsque vous branchez l'unité d'alimentation à la source 120 V. Le conducteur de mise à la terre doit être de calibre 2,05 mm (12 AWG) au minimum. L'unité d'alimentation en extérieur doit être branchée à une prise couverte encastrée, protégée par un différentiel et identifiée pour une utilisation dans les endroits humides.

Attention : Le circuit d'alimentation pour le système d'éclairage de l'espace vert doit être protégé par un disjoncteur de fuite de terre de classe A, à moins qu'il soit fourni par le système d'éclairage de l'espace vert. Cet appareil est accepté en tant que composant d'un système d'éclairage pour espace vert si la combinaison est jugée adéquate par les responsables de l'inspection compétents. Ne branchez pas deux alimentations ou plus en parallèle. Non prévu pour une utilisation dans les habitations. Un tel usage incorrect présente des risques d'incendie. Ne mettez pas d'isolation sous la plaque à bornes. Vérifiez le connecteur après l'installation.

Protection du circuit

- 12,5 A pour un programmeur de 150 W
- 22 A pour un programmeur de 300 W

Choisir l'emplacement du transformateur

1. Placez le transformateur à un endroit bien aéré, loin de tout jet d'arrosage et au centre du site d'installation souhaité par rapport à la majorité des luminaires. L'objectif principal consiste à minimiser la longueur du fil électrique entre le(s) transformateur(s) et les luminaires, ce qui permet de réduire les chutes de tension et la taille des fils. L'une des erreurs les plus courantes consiste à placer un transformateur unique du côté de l'entrée électrique de la demeure ou dans le garage, ce qui risquerait d'entraîner des fils excessivement longs pour couvrir les zones à éclairer. Les transformateurs branchés à un cordon d'alimentation doivent être placés à côté d'une prise extérieure avec disjoncteur de fuite à la terre de 120 V. Si vous n'avez pas accès à une source d'alimentation de 120 V à l'endroit où vous désirez placer le transformateur, engagez un électricien certifié pour faire tirer une ligne électrique dédiée de 120 V et 15 A jusqu'à l'emplacement voulu. Pour les modèles du programmeur Luxor destinés à l'international/exportation, les informations précédentes s'appliquent aux circuits de 230 V et 10 A.
2. Testez toutes les prises à l'aide d'un contrôleur et d'un voltmètre numérique ou d'un ampèremètre afin de vérifier que celles-ci sont dotées de fils et d'une puissance adéquats.

Fixer le transformateur

Fixation murale

1. Installez tous les transformateurs au moins 30,5 cm (12") au-dessus du sol, distance mesurée entre le sol et le bas du transformateur conformément au code.

2. Percez des trous de guidage dans la surface de fixation, insérez des chevilles, puis installez des vis dans les chevilles en laissant exposé environ 3 mm (1/8") de filetage. Fixez le transformateur à la vis.
3. Utilisez un niveau et un crayon pour déterminer et marquer l'emplacement des chevilles inférieures. Retirez le transformateur du mur. Percez des trous pour les chevilles du bas, puis insérez-y les chevilles.
4. Remettez le transformateur sur la vis de fixation supérieure. Ensuite, enfoncez les vis dans les chevilles en bas du transformateur afin de le fixer au mur.

Fixation sur poteau

5. Installez un poteau traité sous pression d'une taille de 10 cm x 10 cm x 92 cm (4" x 4" x 36") ou plus large dans une semelle de béton.
6. Suivez les instructions fournies pour une fixation murale (Figure 3 de la page 6) sans utiliser de chevilles murales.

Pour plus d'informations sur les techniques d'installation, rendez-vous sur le site fxl.com et cliquez sur l'onglet Professionnels.

Tous les programmeurs Luxor sont équipés d'un câble d'alimentation de 1,5 m (5'), de calibre 2,05 mm (12 AWG), à 3 broches. Utilisez uniquement le câble d'alimentation Luxor avec une prise extérieure de 120 V équipée d'un disjoncteur de fuite à la terre (ou une prise de 230 V pour la version destinée à l'international/exportation)



Remarque

Lorsque vous installez le module Wi-Fi Luxor, n'hésitez pas à augmenter la hauteur d'installation pour améliorer la puissance du signal et la visibilité de l'écran.

Installer le transformateur Luxor

Figure 3 : Fixation murale

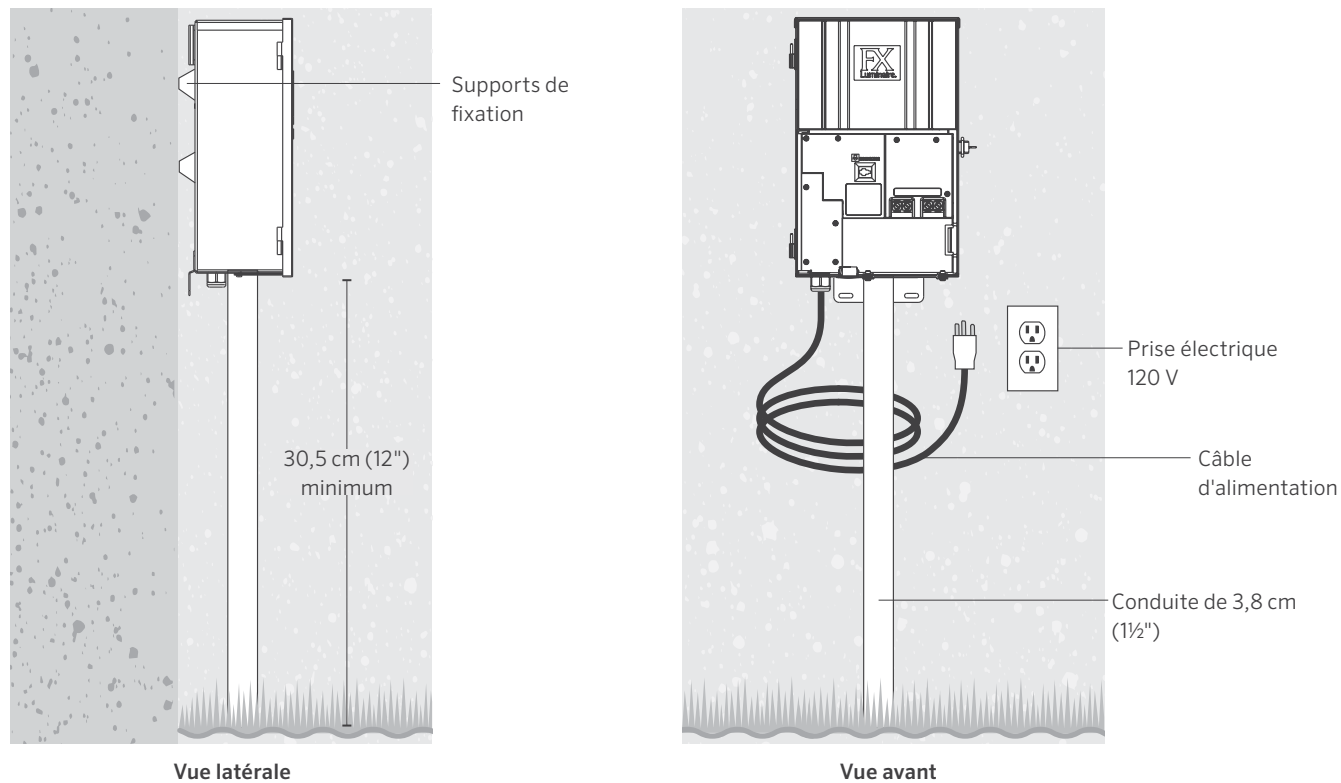
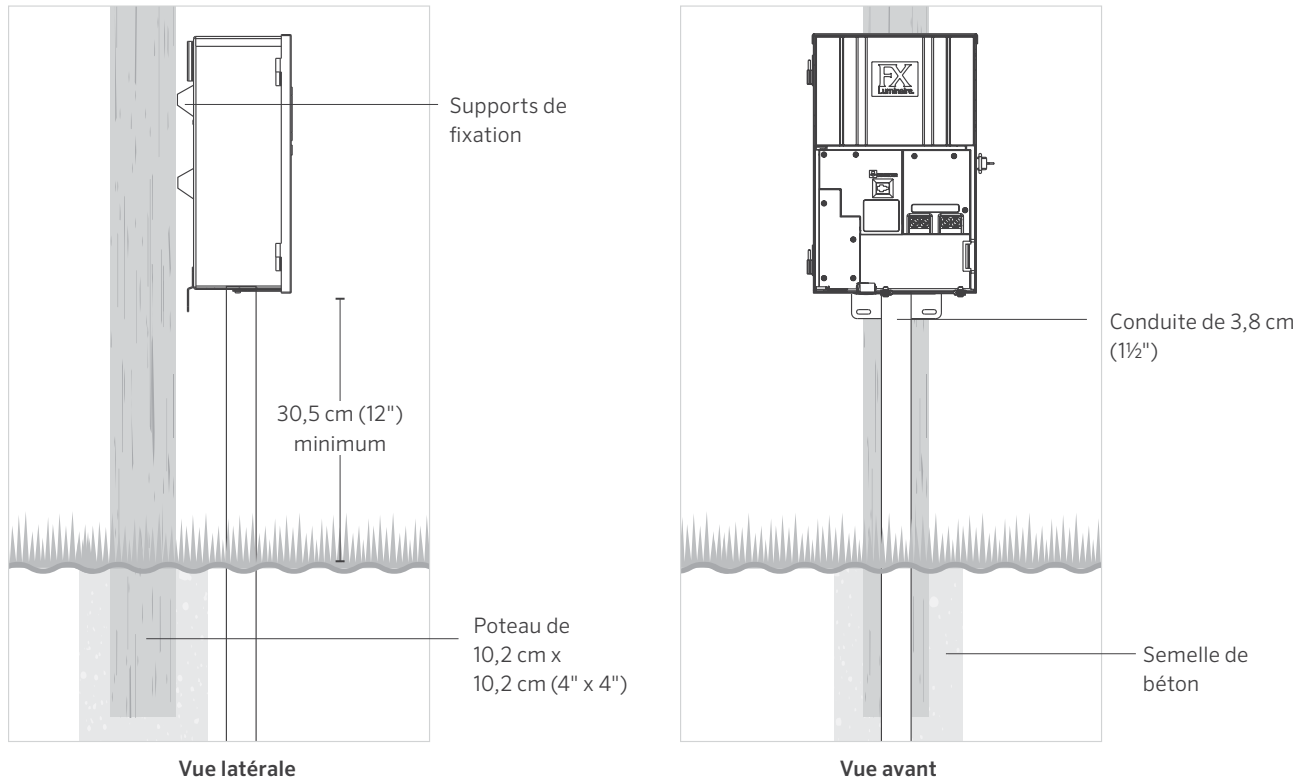


Figure 4 : Fixation sur poteau



Installer le transformateur Luxor

Faire passer le fil jusqu'aux luminaires

Après avoir installé le transformateur et déterminé l'emplacement de tous les luminaires, reliez le transformateur aux luminaires au moyen d'un câble du calibre approprié. Les luminaires LED FX Luminaire nécessitent entre 10 et 15 V pour un fonctionnement et une durée de vie optimaux. Voici comment faire :

1. Regroupez les luminaires en différentes zones selon la distance, comme dans l'illustration ci-dessous. Ne placez jamais un luminaire situé à 3 m (10') du transformateur sur le même câble qu'un autre luminaire situé à 30 m (100').
2. Utilisez la méthode de câblage appropriée pour votre installation. Afin de minimiser la différence de tension entre les luminaires, efforcez-vous de répartir les câbles de manière égale.
3. Utilisez un câble du calibre approprié, capable de supporter les chutes de tension. De manière générale, il est préférable de limiter la charge en watts par câble à 160 W maximum.

RECOMMANDATIONS POUR LE RACCORDEMENT

Charges PAR CÂBLE

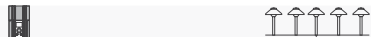


Zone proche : 0 à 12,2 m (0 à 40')

2,05 mm (12 AWG) : 160 W max.

2,59 mm (10 AWG) : 180 W max.

3,26 mm (8 AWG) : 220 W max.

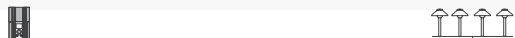


Zone moyenne : 12,2 m à 24,4 m (40 à 80')

2,05 mm (12 AWG) : 120 W max.

2,59 mm (10 AWG) : 140 W max.

3,26 mm (8 AWG) : 200 W max.

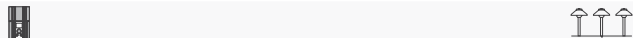


Zone lointaine : 24,4 m à 36,6 m (80 à 120')

2,05 mm (12 AWG) : 100 W max.

2,59 mm (10 AWG) : 120 W max.

3,26 mm (8 AWG) : 180 W max.



Zone très lointaine : 36,6 m à 54,9 m (120 à 160')

2,05 mm (12 AWG) : 60 W max.

2,59 mm (10 AWG) : 100 W max.

3,26 mm (8 AWG) : 160 W max.

Résumé

Afin d'optimiser le rendement et la durée de vie des LED, chaque luminaire doit recevoir entre 10 et 15 V c.a. (ZD) et 11 à 15 V c.a. (ZDC).

Spécifications des fils électriques

Les systèmes d'éclairage basse tension utilisent généralement des fils torsadés à enfouissement direct. Le type de fil le plus courant est le fil torsadé de 2,05 mm (12/2 AWG). La taille de fil utilisée dépend de la charge de puissance et de la longueur du fil entre le transformateur et les luminaires.

Rappelez-vous que tous les fils de faible tension ont une capacité limitée. Si vous surchargez un fil, cela risque de poser des risques de sécurité, aussi devez-vous veiller à choisir un fil adapté à votre système d'éclairage.

Les watts sont indiqués pour un fil de 2,05 mm (12 AWG). Si nécessaire, ajoutez des circuits de fils supplémentaires pour compléter votre projet de manière sécurisée. Pour augmenter la puissance maximale du système, utilisez un fil de 3,26 mm (8 AWG) ou deux fils 2,05 mm (12 AWG) pour le premier luminaire de la zone. Pour affiner les circuits, utilisez un voltmètre numérique.

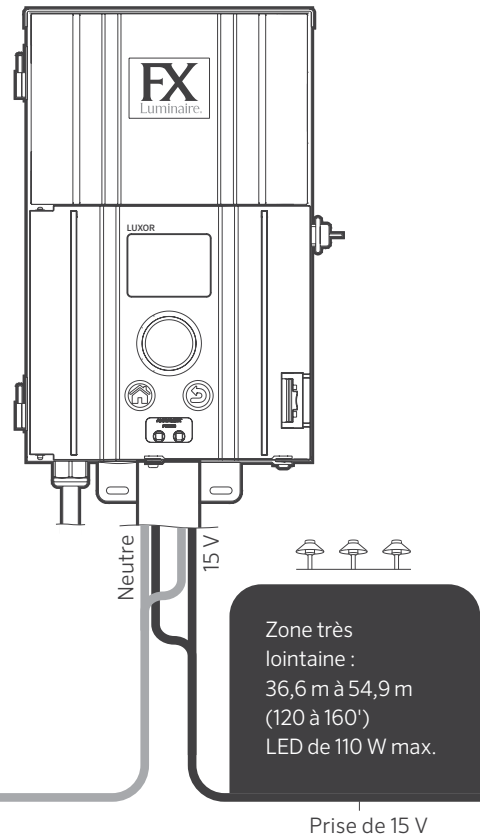


Figure 5 : Exemple de câblage

Installer le transformateur Luxor

Câble basse tension

Chacun des fils d'éclairage basse tension se compose de deux parties. Une partie du fil sert à transporter la tension. On l'appelle généralement le fil neutre. Le fil neutre est raccordé à l'une des deux bornes COM. L'autre fil est raccordé à l'une des deux bornes étiquetées 15 V. La tension est transportée du transformateur aux luminaires par le fil neutre et revient vers le transformateur dans le fil de 15 V, complétant ainsi le circuit.

Méthodes de câblage

Dans chacune des zones, vous pouvez utiliser différentes méthodes de câblage. L'objectif principal est de minimiser les chutes de tension en installant un câble d'alimentation du calibre approprié (circuit autonome) jusqu'à chaque zone et de s'assurer que les luminaires équipés de la technologie ZD sur chaque câble reçoivent tous 10 à 15 V (ou 11 à 15 V pour les luminaires équipés de la technologie ZDC).

Brancher les fils sur le bornier

Bornier de connexion du transformateur : le programmeur Luxor comprend deux bornes neutres et deux bornes de 15 V.

Bornes neutres : branchez l'un des fils provenant des luminaires dans l'une des bornes neutres du transformateur. Branchez l'autre fil dans la borne de 15 V.

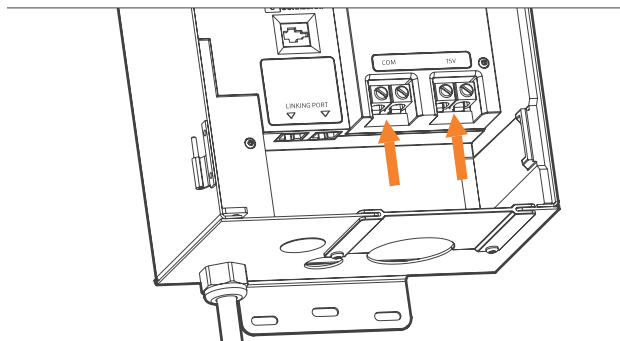


Figure 6 : Bornes de sortie

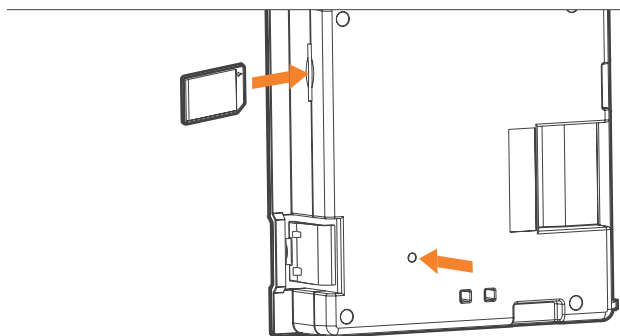


Figure 7 : Arrière de la façade montrant la carte SD et le bouton de réinitialisation

Naviguer dans le programmeur Luxor

L'interface utilisateur du programmeur Luxor ne comporte que trois éléments :

- Bouton **Home** (accueil) : ouvre l'écran principal quand vous utilisez n'importe quelle autre fonction
- Bouton **Help** (aide) : retourne à l'écran précédent
- Molette de défilement : outil d'interaction et de sélection principal

Écran Accueil

Toutes les fonctions du programmeur sont accessibles à partir de l'écran **Home** (accueil). L'affichage par défaut de l'écran **Home** (accueil) inclut les éléments suivants :

- Heure actuelle
- Date actuelle
- Heure de lever et de coucher du soleil pour aujourd'hui (dépend de l'emplacement, voir **Paramétrer l'emplacement**)
- Toutes les options des catégories



Figure 8 : Capture de l'écran d'accueil

Toutes les options des catégories se trouvent sur la droite de l'écran **Home** (accueil). Vous pouvez les sélectionner à l'aide de la molette de défilement. Faites tourner la molette vers la droite ou la gauche jusqu'à ce que la catégorie voulue soit surlignée en bleu clair. Appuyez sur la molette pour sélectionner la catégorie voulue.

- Quel que soit l'écran sur lequel vous vous trouvez, pour retourner à l'écran **Home** (accueil).
- Quel que soit l'écran sur lequel vous vous trouvez, appuyez sur le bouton **Home** (accueil) pour retourner à l'écran **Home** (accueil).

Écran Activité

Après cinq minutes d'inactivité, un écran **Activity** (activité) apparaît sur l'écran LCD si les lumières sont allumées. La durée d'attente est réduite à seulement cinq secondes quand l'écran en cours est l'écran **Home** (accueil).

L'écran **Activity** (activité) affiche les éléments suivants :

- Charge du châssis : charge en ampères du châssis du programmeur. Les châssis 1-10 s'affichent. Seul le châssis avec une charge active s'affichera avec une barre de charge orange.
- Heure actuelle
- Source de la charge du transformateur : manuelle ou programmée

Vous ne pouvez pas faire de sélections sur cet écran ; il indique seulement l'activité. Appuyez sur le bouton **Home** (accueil) pour retourner à l'écran **Home** (accueil).

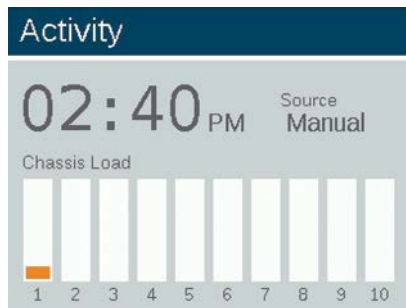


Figure 9 : Capture de l'écran d'activité

Écran de diagnostic

Attribué : programmeur attribué

En cours de communication : programmeur en cours de communication

Surcharge : indication de surcharge du programmeur

État de charge : charge du programmeur en pourcentage



Figure 10 : Capture de l'écran de diagnostic

Écran Setup (paramétrage)

Tous les outils et les paramètres d'arrière-plan (à l'exception de la couleur) sont accessibles sur l'écran **Setup** (paramétrage). Faites défiler les différentes options pour paramétrer le programmeur.

Heure/Date

- Réglez les trois catégories d'heure (Hr:Min:Sec) sur les paramètres d'heure actuels en appuyant sur la molette de défilement quand le champ approprié est mis en surbrillance, en faisant défiler les options numériques et en appuyant à nouveau sur la molette pour valider la sélection.
- Dépassez 12 sur le réglage de l'heure (« Hr ») pour choisir a.m. ou p.m., qui s'affiche à côté des secondes (« Sec »).
- Pour convertir l'horloge au format 24 heures, cochez la case « 24hr ».
- Réglez les trois catégories de date (Month, Day, Year) (mois, jour, année) sur les paramètres de date actuels en appuyant sur la molette de défilement quand le champ approprié est mis en surbrillance, en faisant défiler les options et en appuyant à nouveau sur la molette pour valider la sélection.
- Le réglage du mois, du jour et de l'année indiquera automatiquement le jour de la semaine à droite de l'année.
- Quand le passage à l'heure d'été est activé, il avancera ou reculera chaque année l'horloge d'une heure aux dates appropriées. Pour l'activer, sélectionnez **On** (activé). Pour le désactiver, sélectionnez **Off** (désactivé).
- Sélectionnez **Auto** pour synchroniser l'horloge du programmeur toutes les 24 heures.

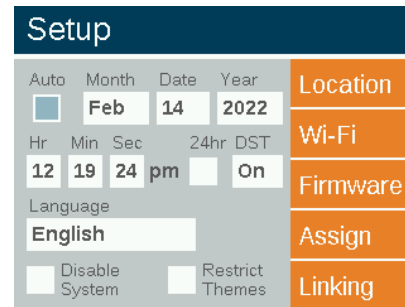


Figure 11 : Capture de l'écran de paramétrage

Langue

Sur l'écran **Setup** (paramétrage), sélectionnez le champ Language (langue) en appuyant sur la molette de défilement et en la faisant tourner jusqu'à la langue voulue. Appuyez à nouveau sur la molette pour valider la sélection.

- Le changement de langue ne prendra effet que lorsque vous appuierez sur le bouton **Back** (précédent) ou **Home** (accueil).

Lieu

Le menu **Location** (emplacement) permet de représenter graphiquement l'emplacement du programmeur sur une carte afin de calculer précisément les heures de lever et de coucher du soleil en fonction de la date, du fuseau horaire et de la longitude/latitude.

Tout d'abord, sélectionnez **Location** (localisation) sur l'écran **Setup** (paramétrage). Sélectionnez ensuite **Region** (région), puis faites défiler jusqu'à **Time Zone** (fuseau horaire) et sélectionnez votre fuseau horaire.

Si vous connaissez vos coordonnées, indiquez la latitude et la longitude dans les champs **Lat** et **Long**. Pour définir vos coordonnées à l'aide de la carte, faites défiler jusqu'à **Map** (carte), puis appuyez sur la molette de défilement.

- Le réticule en plein écran indique l'emplacement de l'utilisateur sur la carte. La carte changera en fonction de la région sélectionnée.
- Réglez tout d'abord la latitude, en faisant tourner la molette pour déplacer le réticule vers le haut et le bas. Les chiffres situés dans le coin supérieur droit affichent les coordonnées. Appuyez sur la molette pour sélectionner la latitude. Paramétrez-la en appuyant sur la molette.
- Ensuite, réglez la longitude en tournant la molette pour déplacer le réticule vers la gauche ou la droite.
- Les coordonnées sont automatiquement enregistrées chaque fois que vous appuyez sur la molette. Sélectionnez le bouton **Home** (accueil) pour quitter l'écran **Location** (emplacement).
- Pour lancer une réinitialisation ou un réglage, appuyez sur la molette et répétez les étapes indiquées pour le réglage de la latitude et de la longitude.



Figure 12 : Écran de localisation



Figure 13 : Carte des États-Unis

Attribuer

Lorsque des luminaires compatibles sont branchés aux ports de programmation des luminaires, l'écran d'attribution s'affiche automatiquement. L'écran **Assign** (attribuer) est également accessible à partir du menu **Setup** (paramétrage).

Réseau

L'onglet LAN s'affiche par défaut. L'étiquette Wi-Fi apparaît lorsque le module Wi-Fi FX Luminaire est inséré dans le port accessoire se trouvant à l'arrière de la façade. Pour plus d'informations sur l'utilisation du Wi-Fi, consultez le manuel d'utilisation des accessoires Luxor.



fxl.com/luxor-documents

Restreindre

La fonction de restriction empêche de modifier les thèmes.

1. À partir de l'écran **Home** (accueil), naviguez jusqu'aux écrans **Setup** (paramétrage) puis **Restrict Themes** (restreindre les thèmes) à l'aide de la molette.
2. Pour supprimer la restriction, décochez **Restrict Themes** (RESTREINDRE LES THÈMES).

Sauvegarde

La fonction de sauvegarde enregistre toutes les informations saisies dans le programmeur, y compris les programmes, les thèmes, les couleurs et les données de paramétrage. Pour créer un fichier de sauvegarde pour votre programmeur Luxor, procédez comme suit.

1. Insérez une carte SD sur le côté de la façade en veillant à ce que ses broches soient orientées vers l'avant de la façade.
2. À partir de l'écran **Home** (accueil), naviguez jusqu'aux écrans **Setup** (paramétrage) puis **Firmware** (micrologiciel) à l'aide de la molette.
3. Naviguez jusqu'à **Backup** (sauvegarde) avec la molette.
4. Saisissez un nom pour le fichier de la sauvegarde. Vous n'avez pas besoin d'utiliser tous les espaces disponibles.
5. Appuyez sur **Backup** (sauvegarder).
6. Une fois la sauvegarde effectuée, appuyez sur la carte SD, puis relâchez la pression pour la retirer de la façade.

Restaurer un fichier existant

1. Insérez une carte SD (broches orientées vers l'avant) contenant le fichier préchargé sur le côté de la façade. Enfoncez complètement la carte et relâchez la pression. La carte doit se verrouiller.
2. À partir de l'écran **Home** (accueil), naviguez jusqu'aux écrans **Setup** (paramétrage) puis **Firmware** (micrologiciel) à l'aide de la molette.
3. Naviguez jusqu'à **Backup** (sauvegarde) avec la molette.
4. Saisissez le nom du fichier de la base de données que vous voulez restaurer. Le nom du fichier doit être parfaitement identique.
5. Appuyez sur **Restore** (restaurer).
6. Une fois la restauration effectuée, appuyez sur la carte SD, puis relâchez la pression pour la retirer de la façade.

Attribuer des luminaires à des groupes

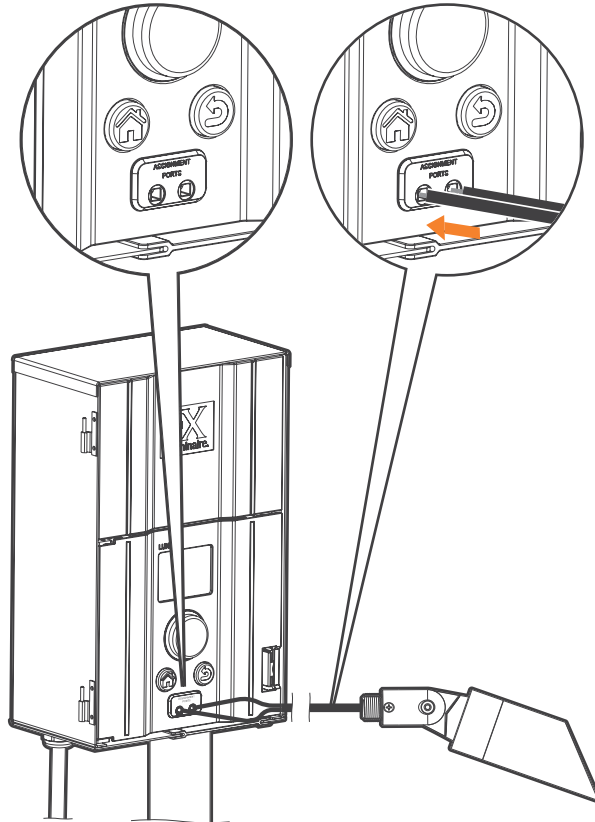


Figure 14 : Diagramme de branchement des attributions de luminaires

L'écran d'attribution des luminaires s'affiche automatiquement quand un luminaire LED FX Luminaire ou un appareil équipé de la technologie ZD ou ZDC FX Luminaire est connecté aux ports d'attribution de la façade du programmeur. Vous pouvez aussi accéder à ce mode en naviguant jusqu'à **Setup** (paramétrage) et en sélectionnant **Assign** (attribuer).

1. Accédez à ce mode en branchant deux fils distincts entre un même luminaire LED FX Luminaire ou appareil équipé de la technologie ZD ou ZDC FX Luminaire et chacun des ports d'attribution situés à l'avant de la façade. Les fils doivent maintenir le contact à l'intérieur des ports d'attribution tout au long du processus.
2. Naviguez jusqu'à **Program** (programme) et appuyez sur la molette de défilement pour lancer l'attribution. Lorsque le processus est terminé, l'écran affiche « Assignment Successful » (attribution réussie) ou « Assignment Failed » (échec de l'attribution). Dans le cas d'un échec, remplacez les fils et essayez de nouveau. Si le problème persiste, il se peut que la plaque ou l'appareil soit endommagé ou ne soit pas programmable.
3. Le numéro de groupe attribué est stocké dans l'appareil (ex. : plaque de LED, lampe, CUBE) et non dans la façade. Par conséquent, les pannes de courant ou autres erreurs au sein du programmeur Luxor n'affecteront pas l'attribution des luminaires. Si un appareil est remplacé, le nouvel appareil devra être programmé en fonction du numéro de groupe voulu.



Remarque

Ne programmez qu'un luminaire à la fois. Si vous tentez de programmer plusieurs luminaires à la fois, cela risque de causer des erreurs d'attribution.

Paramétrer des programmes

C'est sur l'écran **Programs** (programmes) que tous les programmes quotidiens sont paramétrés. Pour les configurer, affectez-les à des groupes ou à des thèmes. Pour plus d'informations sur l'attribution des luminaires à des groupes, voir « Attribuer des luminaires à des groupes ».

1. Chaque programme est désigné par une lettre (de « A » à « G ») dans la section supérieure droite de l'écran. Sélectionnez la lettre voulue à l'aide de la molette avant de sélectionner les jours de la semaine.
2. Les jours sélectionnés indiquent les jours auxquels le programme s'exécutera en fonction des paramètres d'événement. Sélectionnez ou supprimez des jours en mettant en surbrillance la case correspondant à chaque jour à l'aide de la molette, puis en appuyant pour la cocher ou la décocher.
3. Le champ **Event** (événement) indique les facteurs qui déclenchent un événement temporisé. Vous avez notamment le choix entre le lever du soleil, le coucher du soleil ou l'heure.
4. Le champ **Time (heure)** indique à quelle heure se produira l'événement programmé. Les heures de lever/coucher du soleil se basent sur l'heure astronomique paramétrée en fonction de l'emplacement (longitude et latitude) de l'unité. Des décalages horaires facultatifs (incrément de ± 15 minutes) sont disponibles pour les événements se produisant au lever/coucher du soleil. Les événements temporisés sont déterminés par l'heure.

5. Le champ **Group/Theme** (groupe/thème) indique le groupe ou thème associé à chaque événement. Faites défiler vers la droite pour sélectionner des groupes. Faites défiler vers la gauche pour sélectionner les thèmes disponibles.
6. Le champ **Color** (couleur) indique la couleur voulue pour les événements des groupes. Les couleurs ne sont pas disponibles pour les thèmes.

Le champ % indique l'intensité voulue pour chaque événement. Les valeurs vont de 0 % (désactivé) à 100 %. Les événements des thèmes sont limités à On (activé) ou Off (désactivé).

Vous pouvez créer plusieurs événements pour activer ou modifier l'intensité des luminaires, mais vous devez utiliser un événement distinct pour les éteindre.



Event	Time	Grp/Thm	Color	%
Sunset	+ 0:30	Thm A		On
Time	9:00p	Thm B		On
Sunrise	- 1:00	All Lts		Off

Figure 15 : Capture de l'écran Programmes



Remarque concernant le début et la fin de la journée

Les jours commencent et se terminent à midi (12 h). Cela permet aux luminaires de continuer à fonctionner après minuit en programmant une seule journée.

Programmation basée sur le calendrier

La programmation basée sur le calendrier permet d'exécuter des programmes à des dates précises tout au long de l'année.

Pour définir un programme en fonction du calendrier, accédez à l'écran Date-Based Scheduling (planification date) en sélectionnant l'icône Calendrier située dans le coin droit de l'écran **Program** (programme).

L'utilisateur peut choisir la date de **début** (Start) et de **fin** (End) pour le ou les programmes souhaités. La fonction **Exclusive** permet au programmeur d'exécuter uniquement le programme spécifié aux dates demandées. En dehors de ces dates (**Exclusive**), le programmeur reviendra aux programmes non exclusifs.



Program	Start Date	End Date	Exclusive
A	Jan 1	Dec 31	<input type="checkbox"/>
B	Feb 14	Feb 15	<input checked="" type="checkbox"/>
C	Jul 1	Jul 5	<input checked="" type="checkbox"/>
D	Oct 30	Nov 1	<input checked="" type="checkbox"/>
E	Dec 1	Dec 26	<input checked="" type="checkbox"/>

Figure 16 : Capture de l'écran Planification date

Thèmes

Un thème est un ensemble de groupes planifié avec des couleurs et des intensités définies. Un utilisateur peut activer des thèmes dans le menu **Program** (programme) afin de paramétrer rapidement un ensemble de groupes, ou dans le menu **Manual**(manuel) pour un contrôle à la demande. Les thèmes sont le plus souvent utilisés en fonction du lieu (ex : pavillon) et du style de vie (ex : vacances ou fête).

- Vous pouvez paramétrer des thèmes en sélectionnant la fonction **Theme** (thème) de l'écran **Home** (accueil).
- Chaque thème est désigné par une lettre (de « A » à « Z ») dans la section supérieure droite de l'écran. Sélectionnez la lettre voulue à l'aide de la molette.
- Saisissez les différents groupes sélectionnés pour le thème, avec les couleurs et les intensités correspondantes.



Remarque

Le programmeur peut fonctionner sans programme basé sur le calendrier.

Utiliser le programmeur Luxor

1. Cochez la case **Test Theme** (thème test) afin d'activer temporairement tous les groupes qui ont été paramétrés dans un thème. Tant que cette fonction est active, l'utilisateur peut ajuster le thème et voir les modifications en temps réel. La fonction « thème test » prendra fin si vous n'appuyez sur aucune touche pendant cinq minutes, si vous appuyez sur la touche Home (accueil), ou si un autre thème est sélectionné.
2. Pour effacer complètement le thème, sélectionnez le bouton **Erase** (effacer). Cette fonction effacera tous les champs du thème et supprimera le thème effacé de tous les programmes actuels.

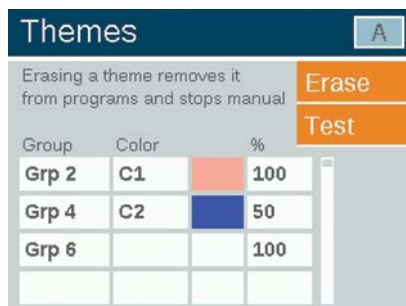


Figure 17 : Capture d'écran - Thèmes

Mode Manuel

Utilisez le mode **Manuel** pour allumer et ajuster les éclairages en dehors des programmes paramétrés. Les paramètres manuels auront toujours la priorité sur les autres programmes actifs.

3. À partir de l'écran **Home** (accueil), naviguez jusqu'à l'écran **Manual** (manuel) à l'aide de la molette de défilement.

4. Indiquez un numéro de groupe, puis l'intensité à laquelle le groupe donné doit être illuminé.
5. Paramétrez la durée d'activité du groupe.
6. Naviguez jusqu'au bouton **Start** (démarrer) et sélectionnez-le avec la molette.
7. Pour arrêter le compte à rebours, appuyez sur le bouton **Stop**. Cela ne fera que l'interrompre le temps de faire des ajustements et ne supprimera aucun des paramètres ci-dessus.

Si le groupe est actuellement activé au sein d'un programme, le paramétrage manuel aura la priorité.

Lorsque les paramètres manuels arrivent à expiration, le programme par défaut en vigueur reprend aussitôt son cours à l'heure de l'événement suivant, même s'il avait été interrompu.

Lorsque les paramétrages manuels sont activés, vous pouvez ajuster l'intensité et la durée de l'éclairage même si un programme est encore actif.

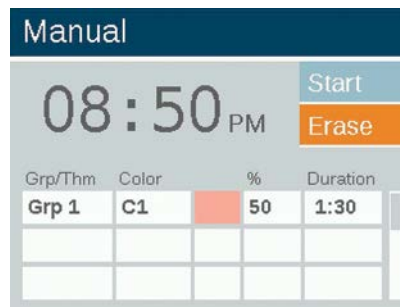


Figure 18 : Capture d'écran - Manuel

Couleur

La technologie ZDC ajoute de la couleur aux options de zonage et de gradation existantes. Un système de couleurs nécessite l'installation d'une plaque de LED dotée de la technologie ZDC dans chaque LED FX Luminaire concerné. Les luminaires FX Luminaire standards et ZD utiliseront respectivement des effets de zonage et de zonage/gradation, mais il n'est possible d'utiliser la couleur qu'avec des plaques de LED ZDC spécifiques.



Figure 19 : Écran d'accueil

Palette de couleurs

Les couleurs sont sélectionnées sur l'écran **Color Palette** (palette de couleurs). Le programmeur Luxor peut stocker jusqu'à 250 couleurs prédéfinies, étiquetées numériquement comme le montre la Figure 20. Chaque couleur nécessite des valeurs de teinte et de saturation. La teinte est l'attribut principal d'une couleur. La valeur sélectionnée, qui se trouve sur la roue chromatique standard, est représentée par des valeurs numériques comprises entre 0 et 359. La saturation correspond au pourcentage de la teinte complétée par de la lumière blanche (ex : une saturation de 80 % correspond à 80 % de la teinte sélectionnée et à 20 % de lumière blanche).

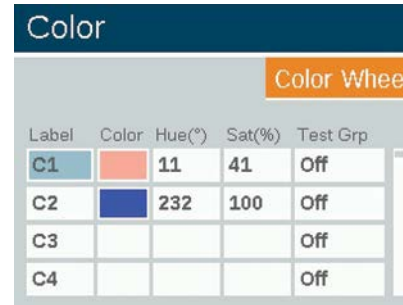


Figure 20 : Capture d'écran – Palette de couleurs

- Accédez à la palette de couleurs en sélectionnant la fonction **Color** (couleur) de l'écran **Home** (accueil).
- Seules quatre couleurs à la fois s'affichent. Faites tourner la molette vers la droite pour accéder aux 246 étiquettes de couleur restantes.
- Utilisez la molette pour mettre en surbrillance l'étiquette de couleur voulue (ex : C1). Ajustez les paramètres de teinte/saturation à l'aide de l'une des deux méthodes suivantes :
 1. **Échantillon de couleur** : Faites défiler d'un clic vers la droite pour mettre en surbrillance l'échantillon de couleur, et appuyez sur la molette pour ouvrir l'écran **Color Selection** (sélection des couleurs). Ajustez la **teinte** (haut) et/ou la **saturation** (bas) en sélectionnant le tableau approprié, en faisant défiler vers la gauche ou la droite jusqu'au paramètre voulu, puis en appuyant à nouveau sur la molette pour valider le paramètre.
 2. **Valeurs de teinte/saturation** : Faites défiler pour mettre en surbrillance les valeurs numériques de teinte/saturation. Appuyez sur la molette pour sélectionner, puis faites défiler pour sélectionner les valeurs souhaitées. Appuyez à nouveau sur la molette de défilement pour valider le paramétrage.

- La colonne Test group (groupe test) permet à l'utilisateur d'afficher la couleur créée pour un groupe spécifique. La couleur restera active jusqu'à ce que l'écran de la palette de couleurs soit fermé ou que le groupe test soit désactivé. Faites défiler jusqu'à la case du groupe test et sélectionnez un groupe pour activer une étiquette de couleur sur ce groupe.
- Les modifications en temps réel de la couleur sont réalisées lorsque la couleur est activée par le biais d'un groupe test, d'un thème, d'un programme ou d'un programme manuel.

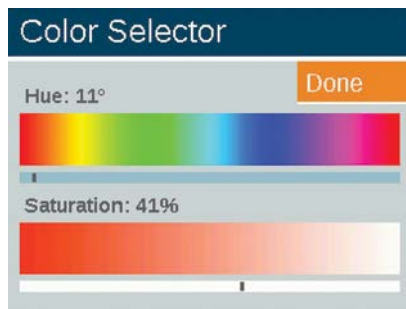


Figure 21 : Capture d'écran du sélecteur de couleurs



fxl.com/color-guide

Roue chrom.

La roue chromatique parcourt en permanence la totalité des 300 teintes à des intervalles déterminés par l'utilisateur. Le parcours s'applique au niveau du groupe, ce qui permet à plusieurs groupes de faire défiler différentes couleurs à différentes fréquences.

1. Accédez à la roue chromatique en sélectionnant la fonction **Color Wheel** (roue chromatique) de l'écran **Home** (accueil).
2. Choisissez une étiquette pour votre roue (ex : CW2).
3. Sélectionnez une couleur de départ. Il s'agit d'une couleur définie par l'utilisateur dans le menu **Color Palette** (palette de couleurs).
4. Sélectionnez en combien de secondes le programmeur parcourra les 300 teintes, en commençant par la couleur de départ. Pour que les couleurs changent rapidement, choisissez un faible nombre de secondes.
5. Appliquez la roue chromatique à des programmes, thèmes et modes manuels à l'aide des principes décrits dans la section "Couleur" (page 21). Au lieu d'appliquer une seule couleur à chaque groupe (ex. : C1), faites défiler dans la direction inverse pour appliquer une roue chromatique (ex. : CW1).



Remarque

Les plaques de LED couleur et sans couleur doivent être affectées à des groupes différents.

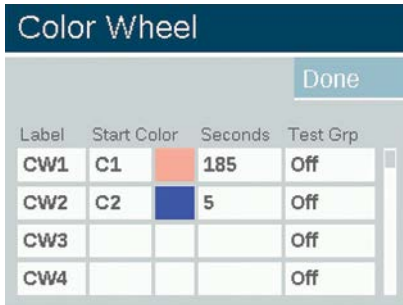


Figure 22 : Capture d'écran - Roue chromatique

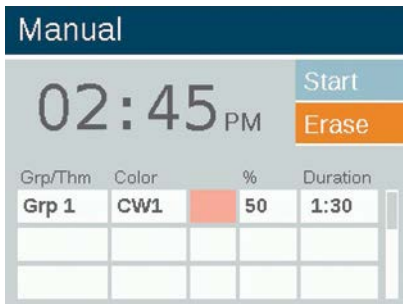


Figure 23 : Capture d'écran - Mode manuel

Mélanger des LED FX Luminaire, la technologie ZD et la technologie ZDC

FX Luminaire propose différentes plaques de LED qui, lorsqu'elles sont utilisées avec le programmeur Luxor, permettent de bénéficier de davantage de fonctionnalités. La plaque standard est zonable. La plaque ZD propose des effets de zonage et de gradation, et la plaque ZDC offre les mêmes fonctionnalités que les deux premières plaques en y ajoutant la couleur.

	STANDARD	ZD	ZDC
Zonage	●	●	●
Gradation		●	●
Couleur			●

Lorsque « toutes les lumières allumées » est activé dans le mode **Manuel** et qu'une couleur est attribuée, les lumières sans couleur (ex. : standard et ZD) ne s'allument pas. Sélectionnez la couleur blanche (teinte 0 et saturation 0) pour que toutes les lumières s'allument dans ce mode.

Utiliser d'autres appareils avec le programmeur Luxor

Le programmeur Luxor peut communiquer avec des appareils autres que les plaques de LED intégrées de FX Luminaire. Deux de ces appareils sont le Luxor CUBE et la lampe LED Luxor MR-16 ZD.

Cube Luxor

Pour une solution complète de gestion intelligente pour le jardin, le Luxor CUBE permet au programmeur Luxor de contrôler des luminaires et d'autres appareils qui n'intègrent pas la technologie ZD de FX Luminaire et d'y appliquer des effets de zonage et de gradation. Installez le CUBE en série avant les luminaires ou les appareils que vous souhaitez contrôler en tant que zone. Lorsque cette zone est activée par le programmeur, tous les luminaires ou appareils situés en série après le CUBE s'activent et leur intensité est graduée en fonction des commandes du programmeur.

Le CUBE est proposé en trois modèles pour un maximum de flexibilité :

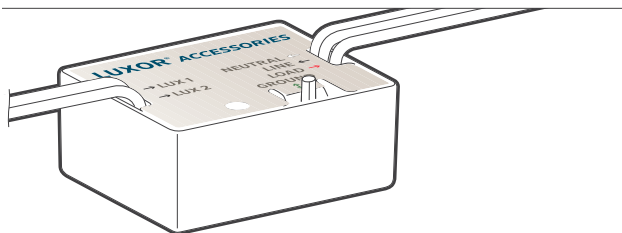


Figure 24 : Cube Luxor

- Éclairage basse tension (LCM-LV)
- Éclairage à tension de ligne (LCM-HV)
- Relais et gradation 0 à 10 V (LCM-RLY-010V)

Lampe LED MR-16 ZD

La lampe LED MR-16 ZD est une solution de grande qualité et très pratique qui convertit les luminaires à incandescence en luminaires LED économes en énergie. Lorsqu'elle est raccordée à un programmeur Luxor, la MR-16 ZD ajoute des capacités de zonage, de gradation et de contrôle à des luminaires basse tension pour espaces verts de n'importe quel modèle, pourvu qu'il soit équipé d'une douille MR-16.

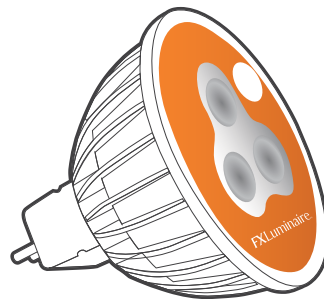


Figure 25 : Lampe LED Luxor MR-16 ZD

Disable (désactiver)

L'option **Disable** (désactiver) permet d'arrêter complètement tous les événements d'éclairage dans les modes **Manual** (manuel) et **Program** (programme), quel que soit l'horaire ou l'état, et ce définitivement. Ce mode n'éteint pas l'appareil mais suspend tous les événements jusqu'à ce que vous décidiez de les réactiver. Les lumières resteront éteintes après l'exécution d'une réactivation et ne se rallumeront pas avant l'événement (programme ou manuel) suivant.

1. La fonctionnalité **Disable** (désactiver) est accessible à partir de l'écran **Setup** (paramétrage).
2. Lorsque **Disable System** (désactiver le système) est sélectionné, l'unité éteint aussitôt tous les luminaires dans **Programs** (programmes), **Manual** (manuel) ou **Themes** (thèmes).
3. Toutes les lumières resteront éteintes et ne se rallumeront pas tant que **Disable System** (désactiver le système) sera sélectionné. Si un événement manuel est déclenché dans l'état **Off** (désactivé), il s'exécutera jusqu'à son terme ou jusqu'à ce qu'un autre **Disable System** (désactiver le système) soit effectué.
4. L'écran **Home** (accueil) affiche « **Off** » (désactivé) à la place de l'heure actuelle lorsque l'unité est éteinte.



Figure 26 : Capture d'écran – Arrêt



Figure 27 : Écran d'accueil en mode désactivé

Paramétrer l'association du Luxor

L'association du Luxor permet d'avoir un seul point de contrôle dans les sites qui nécessitent plusieurs programmeurs Luxor. Un système d'association peut comporter un total de neuf programmeurs satellites.

Programmeur principal : un programmeur Luxor doté d'une façade. Le micrologiciel d'association est nécessaire pour la façade et le châssis.



Remarque

Avant d'activer un système d'association, vérifiez si le programmeur principal et les programmeurs satellites disposent de la version la plus récente du micrologiciel d'association pour la façade et le châssis.

Programmeur satellite : un programmeur sur lequel aucune façade n'est installée. Le micrologiciel d'association est nécessaire pour le châssis.

Mettre à jour l'association du Luxor

1. Sur la page du produit, téléchargez sur une carte SD le micrologiciel d'association le plus récent pour la façade et le châssis Luxor.
2. Mettez à jour le micrologiciel de la façade.
3. Mettez à jour le micrologiciel du châssis.

La mise à jour du micrologiciel prend environ 15 minutes. La barre de progression, qui s'affiche en bas de la façade, indique la progression de la mise à jour du micrologiciel. Ne débranchez pas l'alimentation ou les connexions Cat 6 pendant la mise à jour du micrologiciel.



Remarque

Vous trouverez plus d'informations sur la mise à jour du micrologiciel dans « Mises à jour du micrologiciel » (page 31).

Connexion par câble des programmeurs satellites

1. Débranchez l'alimentation du programmeur principal et des programmeurs satellites.
2. Insérez une extrémité du câble Cat 6 dans le port d'association du programmeur principal.

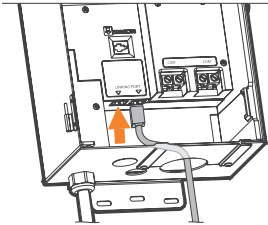


Figure 28 : Programmeur principal

3. Insérez l'extrémité opposée du câble Cat 6 dans le port d'association du programmeur satellite concerné.

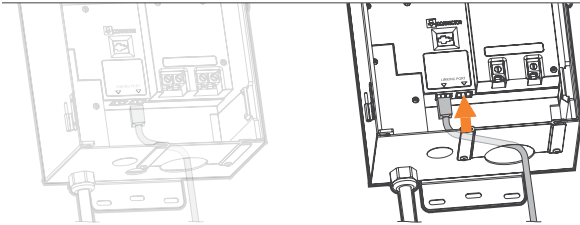


Figure 29 : Programmeur satellite

4. Si le site nécessite plusieurs programmeurs satellites, insérez un nouveau câble Cat 6 dans le port d'association inutilisé du précédent programmeur satellite.
5. Insérez l'extrémité opposée du câble Cat 6 dans le port d'association inutilisé du programmeur satellite suivant.

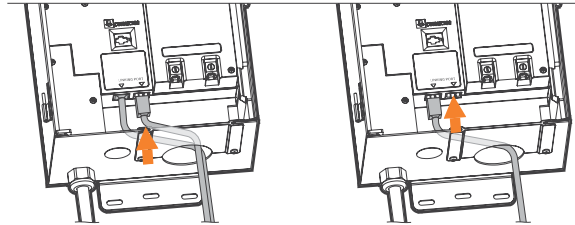


Figure 30 : Programmeur satellite

6. Continuez à raccorder ainsi les unités satellites jusqu'à ce qu'elles soient toutes installées en série avec le programmeur principal.

Communication et attribution du châssis

1. Remettez le programmeur principal sous tension.
2. Sur l'écran **Diagnostics** (diagnostic) de la façade, vérifiez que le programmeur principal a été attribué et qu'il est en cours de communication.



Figure 31 : Capture d'écran - Diagnostic

3. Mettez les programmeurs satellites sous tension.
4. Sur l'écran **Diagnostics** (diagnostic) de la façade, vérifiez si les programmeurs satellites ont été attribués et s'ils sont en cours de communication.

Avant de continuer, assurez-vous que le nombre total de châssis attribués et en cours de communication est égal au nombre total de programmeurs principal et satellites.

Communication et attribution sans fil

Avant de commencer la programmation, déterminez quel module d'association sans fil (LINK-MOD aux États-Unis et au Canada ou LINK-MOD-E à l'international) sera installé sur le programmeur Luxor principal.

Pour plus d'informations sur le paramétrage de l'association sans fil du Luxor sans fil, cliquez sur le lien ci-dessous.



fxl.com/luxor-documents



Remarque

Le nombre de châssis attribués ne correspond pas toujours aux programmeurs principal et satellites installés qui s'affichent sur l'écran.

Maintenance préventive régulière

Effectuez les opérations de maintenance préventive régulière suivantes :

CATÉGORIE	DESCRIPTION	CALENDRIER
Transformateur	Serrez toutes les bornes de connexion.	Une fois par an
	Retirez les toiles d'araignée et les insectes.	Une fois par an
Luminaires	Nettoyez les lentilles sales afin de minimiser les dépôts de calcium.	Une fois par an
	Redressez les lumières du sentier.	Une fois par trimestre
	Si besoin, taillez toutes les plantes ; vous pouvez aussi déplacer vos luminaires au fur et à mesure que les plantes grandissent.	Une fois par trimestre
	Retirez les débris des lentilles et des grilles.	Une fois par trimestre
	Vérifiez l'état des fils et des connecteurs.	Une fois par an
	Renfouissez tout fil ou connecteur qui serait sorti de terre.	Un fois par semestre
	Vérifiez les angles d'éclairage.	Un fois par semestre
Vérifiez, ajustez et remplacez tous les fils et les attaches dans les arbres.	Chaque fois que nécessaire	



Remarque

Lorsque vous remplacez les plaques de LED d'un luminaire, assurez d'utiliser les plaques de LED de FX Luminaire. Le recours à d'autres marques peut entraîner un dysfonctionnement du luminaire.

Dépannage

PROBLÈME	CAUSE	SOLUTION
Message d'erreur : « Overload » (avec un « O » majuscule) (Surcharge)	Une surcharge avec un « O » majuscule indique un courant dépassant largement le courant en conditions normales de fonctionnement, généralement à cause d'un court-circuit. C'est un circuit matériel qui contrôle cela et qui déclenche immédiatement la surcharge.	Cherchez des courts-circuits sur la ligne. Résolez ou réparez le court-circuit.
Message d'erreur : « overload » (avec un « o » minuscule) (surcharge)	Une surcharge avec un « o » minuscule indique un courant dépassant le courant nominal, mais pas autant que lorsque le mot est utilisé avec un « O » majuscule. Pour les transformateurs 150 W, la limite est de 11 ampères, tandis que pour les transformateurs 300 W, la limite est de 22 ampères. Pour que ce courant déclenche la surcharge, il faut qu'il reste au-dessus de ces valeurs pendant une seconde.	Réduisez le nombre de luminaires un par un en allumant puis en répétant l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de surcharge. Résolez/réparez le court-circuit.
Message d'erreur : « No Wi-Fi Card Present » (aucune carte Wi-Fi présente)	La carte Wi-Fi n'est pas détectée.	Retirez la carte Wi-Fi et réinsérez-la. Si le problème persiste, remplacez-la par une nouvelle carte Wi-Fi.
Message d'erreur : « Communications Failure » (erreur de communication)	La communication entre la façade et le châssis ne s'établit pas.	Remplacez le câble connectant la façade au châssis. Si le problème persiste, appelez le service technique au +1-760-591-7383.
Le transformateur ne s'éteint pas quand le programme est terminé.	Aucune heure d'arrêt n'a été programmée.	Allez dans les programmes et ajoutez une heure d'événement avec une intensité de zéro pour votre heure d'arrêt.
L'affichage du transformateur est activé, mais aucun luminaire ne s'allume.	Le fusible du transformateur a sauté.	Remplacez le fusible du transformateur.



Remarque

Les courts-circuits et les surcharges ne sont pas couverts par la garantie de FX Luminaire et ne peuvent être détectés que lorsque le transformateur est testé sur le terrain. Pour garantir que votre système fonctionne de manière optimale, vous devez effectuer régulièrement la maintenance de votre système d'éclairage FX Luminaire. Ces suggestions de maintenance vous permettront de prolonger la durée de vie de votre système d'éclairage.

Mises à jour du micrologiciel

Des mises à jour du micrologiciel sont publiées de temps en temps afin d'ajouter des fonctionnalités au Luxor ou de les enrichir. Pour mettre à jour le micrologiciel de la façade, du châssis, du module Wi-Fi et du flash du programmeur Luxor, une carte SD est nécessaire afin de transférer les données entre l'ordinateur et la façade.

1. Rendez-vous sur le site Web FX Luminaire (fxl.com) et naviguez jusqu'à la page du produit Luxor. Les fichiers de mise à jour du micrologiciel se trouvent dans l'onglet **Documents**.
2. Enregistrez le micrologiciel voulu sur une carte SD.
3. Retirez la façade du châssis en tirant sur la languette située sur la droite de la façade et en ouvrant la porte.
4. Tirez sur la languette noire tout en poussant la façade le long du chariot de la porte.
5. Insérez la carte SD en orientant ses broches vers l'avant de la façade. Enfoncez-la complètement, puis relâchez-la pour qu'elle reste en place.
6. Sur l'écran **Home** (accueil), sélectionnez **Setup** (paramétrage). Naviguez jusqu'à l'onglet **Firmware** (micrologiciel) et appuyez sur la molette de défilement.



fxl.com/luxor-firmware

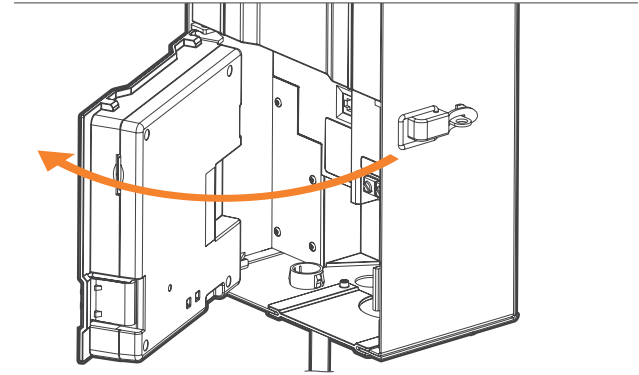


Figure 32 : Façade ouverte

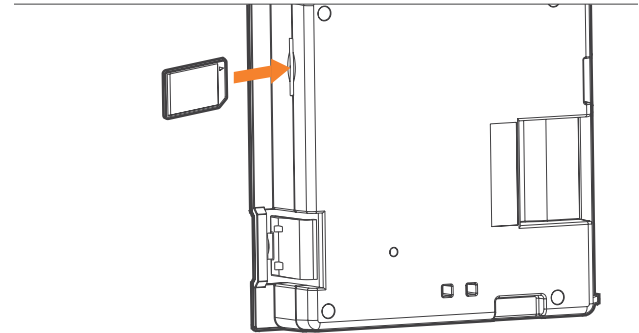


Figure 33 : Installation de la carte SD

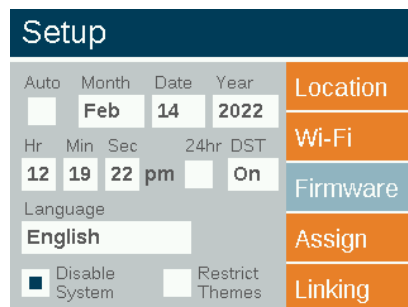


Figure 34 : Écran de paramétrage (micrologiciel)

7. Sélectionnez le **type de micrologiciel** qui sera mis à jour.
8. Une fois le type voulu sélectionné, naviguez jusqu'à **Update** (mettre à jour) et appuyez sur la molette de défilement.
Les processus de mise à jour de la façade et flash prennent généralement entre 5 et 15 secondes, tandis que les mises à jour du châssis prennent deux minutes et les mises à jour des luminaires jusqu'à 15 minutes.

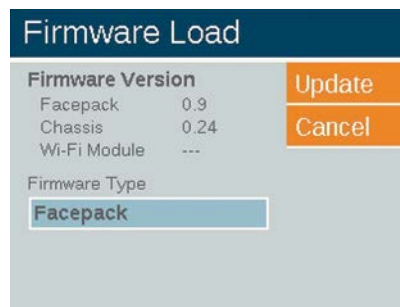


Figure 35 : Capture d'écran - Chargement du micrologiciel

Remplacer un fusible

Si le programmateur s'allume mais que les luminaires ne s'allument pas, il se peut que le fusible doive être remplacé. Pour le remplacer, suivez les instructions ci-dessous :

1. Débranchez le programmateur Luxor de l'alimentation.
2. Retirez tous les fils des bornes neutres et 15 V du châssis.
3. Retirez les quatre vis du couvercle des fusibles.
4. Retirez et remplacez les fusibles à l'aide des spécifications suivantes :
 - 5 mm x 20 mm (3/16 "x 3/4")
 - 25 V
 - 10 A
 - Certification UL
5. Remettez en place le couvercle et les quatre vis, rebranchez les fils des luminaires, puis remettez le programmateur sous tension.

Réinitialisation du système

Il existe deux types de réinitialisations système : la réinitialisation de la façade et la réinitialisation de la base de données. La réinitialisation de la façade supprime simplement l'alimentation de la façade et redémarre le micrologiciel. Une réinitialisation de la base de données supprime toute la base de données afin de permettre à l'utilisateur de redémarrer de zéro. Toutes les données des programmes sont perdues lors d'une réinitialisation de la base de données, mais les affectations des luminaires restent inchangées.

Réinitialisation de la façade

1. Retirez la façade du châssis en tirant sur la languette située sur la droite de la façade.
2. Ouvrez la porte de la façade.
3. Munissez-vous d'un trombone, d'une pointe de crayon ou d'un petit outil pointu.
4. Cherchez le bouton de réinitialisation à l'arrière de la façade.
5. Appuyez sur le bouton de réinitialisation à l'aide de l'outil sélectionné et maintenez la pression pendant deux secondes.

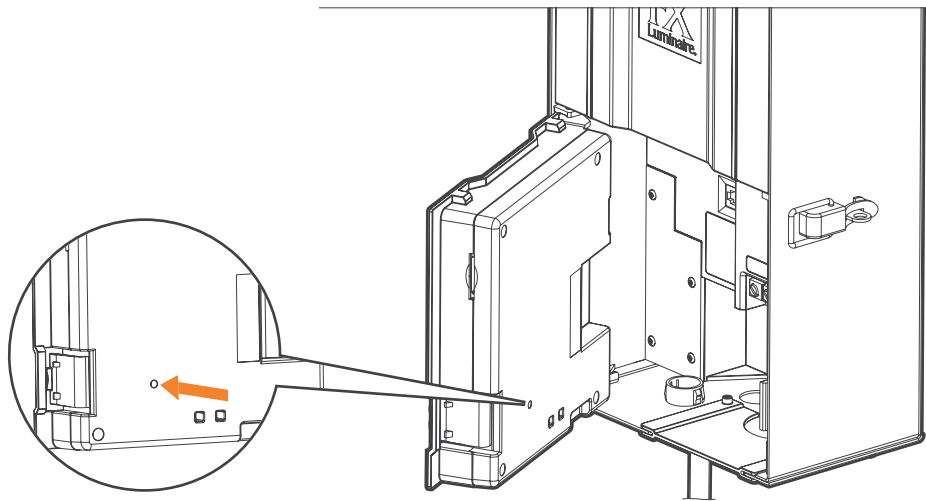


Figure 36 : Bouton de réinitialisation

Réinitialisation de la base de données

1. Sur l'écran **Home** (accueil), appuyez simultanément sur le bouton **Home** (accueil) et **Back** (précédent) afin d'ouvrir l'écran **Diagnostics** (diagnostic) (Figure 2 à la page 3).
2. Attendez deux secondes et appuyez sur la molette centrale.
3. Naviguez jusqu'à l'option **Clear** (effacer) et appuyez sur la molette (Figure 37).



Figure 37 : Capture d'écran - Test d'ingénierie



Remarque

Le fait d'effacer la base de données n'efface pas les attributions de groupe des luminaires (page 17).

Indicateurs lumineux du châssis

Un voyant affiche l'état de la communication entre le châssis et la façade. Les couleurs suivantes indiquent l'état correspondant :

- **Vert clignotant** : La communication est établie
- **Orange** : Erreur de communication / façade débranchée
- **Rouge** : Détection d'un court-circuit ou d'une surcharge dans le système

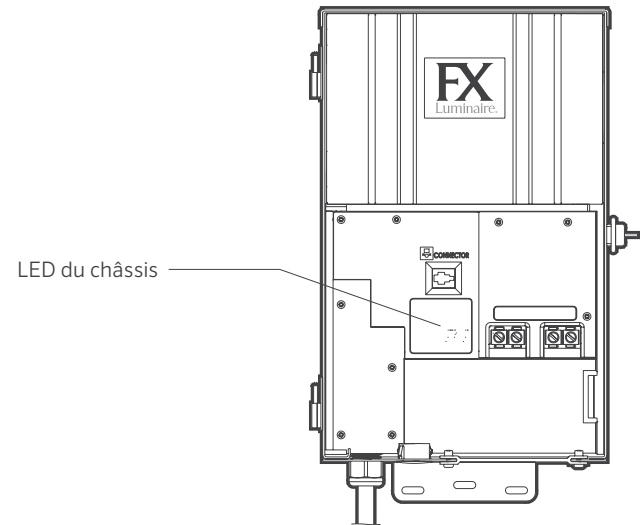


Figure 38 : Indicateurs lumineux du châssis

Garantie

Hunter Industries Incorporated ("Hunter") garantit que les transformateurs FX Luminaire ("FX") sont exempts de défauts matériels ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pendant une période de dix (10) ans à compter de la date d'installation originelle. Hunter garantit que les luminaires basse tension FX sont exempts de défauts matériels ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pendant une période de trois (3) ans à compter de la date d'installation d'origine. Hunter prolonge la garantie sur les luminaires FX jusqu'à dix (10) ans à compter de la date d'installation originelle quand les luminaires et les transformateurs FX sont installés sur le même projet à l'exclusion de toute autre produit concurrent. Hunter garantit que les luminaires LED FX sont exempts de défauts matériels ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation pendant une période de dix (10) ans à compter de la date d'installation originelle. Les lampes LED MR-16, les lampes ZD MR-16, les lampes LED G4, les dispositifs CUBE Luxor, les bandes lumineuses SRP et les luminaires basse tension sont garantis pendant cinq (5) ans. Les lampes Eco MR-16, les lampes Eco MR-11 et les lampes Eco PAR-36 sont garanties pendant trois (3) ans. Si un défaut est constaté sur un produit FX pendant la période de garantie applicable, Hunter réparera ou remplacera le produit ou la pièce défectueuse à sa seule discrétion. La présente garantie ne s'applique pas aux réparations, aux réglages ni au remplacement d'un produit ou d'une pièce FX dont le défaut résulte d'une mauvaise utilisation, d'une négligence, d'une altération, d'une modification, d'une falsification ou d'une installation et/ou d'un entretien inapproprié du produit. La

présente garantie ne s'applique qu'à l'installateur d'origine du produit FX. Si un défaut survient dans un produit ou une pièce FX pendant la période de garantie, contactez votre distributeur local FX agréé.

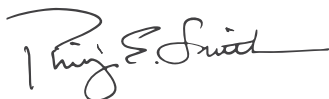
L'OBLIGATION DE FX DE RÉPARER OU DE REMPLACER SES PRODUITS CONFORMÉMENT AUX CONDITIONS SUSMENTIONNÉS EST LA SEULE ET UNIQUE GARANTIE OCTROYÉE PAR FX. IL N'EXISTE AUCUNE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS LA GARANTIE DE COMMERCIALISATION ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. FX DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ ENVERS UN DISTRIBUTEUR OU TOUTE AUTRE TIERCE PARTIE, DE NATURE DÉLICTUELLE, CONTRACTUELLE OU AUTRE, POUR LES DOMMAGES CAUSÉS OU DÉCLARÉS COMME CAUSÉS PAR TOUTE CONCEPTION OU DÉFAUT DANS LES PRODUITS FX, OU POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, ACCESSOIRE, CONSÉCUTIF OU EXEMPLAIRE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LA PERTE DE CLIENTS OU DE BÉNÉFICES. NONOBTANT CE QUI PRÉCÈDE, SI, POUR QUELQUE RAISON QUE CE SOIT, FX ÉTAIT DÉCLARÉ RESPONSABLE, EN AUCUN CAS LA RESPONSABILITÉ DE FX NE DEVRA DÉPASSER LE PRIX DU PRODUIT AYANT DONNÉ LIEU À LA RÉCLAMATION, À LA PERTE OU AU DOMMAGE.

Tous les produits FX à renvoyer doivent recevoir l'approbation et un numéro d'autorisation de retour de marchandise du service clientèle Hunter avant de pouvoir être renvoyés. Tout produit renvoyé est soumis à des frais de réapprovisionnement de 25 pour cent. Les produits doivent être renvoyés dans un délai de six (6) mois après la date de la commande. Tous les produits renvoyés doivent être dans leur emballage d'origine, être intacts, neufs et n'avoir jamais été alimentés. Les produits ne respectant pas ces critères seront renvoyés à l'expéditeur d'origine. Les luminaires à tension de ligne ne peuvent pas être renvoyés. Les produits avec des finitions spécialisées ne peuvent pas être renvoyés. Les finitions spécialisées comprennent (sans s'y limiter) : amande (AL), vert moucheté (VF), argent (SV), blanc mat (FW), blanc brillant (WG), noir plissé (BF), blanc plissé (WF) et plaqué nickel (NP). Hunter Industries n'est pas responsable en cas de perte de produits ou de dommages lors de l'expédition retour vers le lieu de l'autorisation de retour de marchandise.

Si vous avez des questions au sujet de la garantie ou de son application, écrivez à l'adresse suivante :

Customer Service Department
FX Luminaire
1940 Diamond Street
San Marcos, CA 92078, États-Unis

Notre mission consiste à créer les produits d'éclairage les plus économes au monde, tout en conservant un niveau optimum de qualité et de fiabilité. Dans tous les cas, nous soutiendrons nos innovations avec une assistance indéfectible afin d'aider nos clients à réussir.



Gene Smith, président de l'arrosage des espaces verts et de l'éclairage extérieur

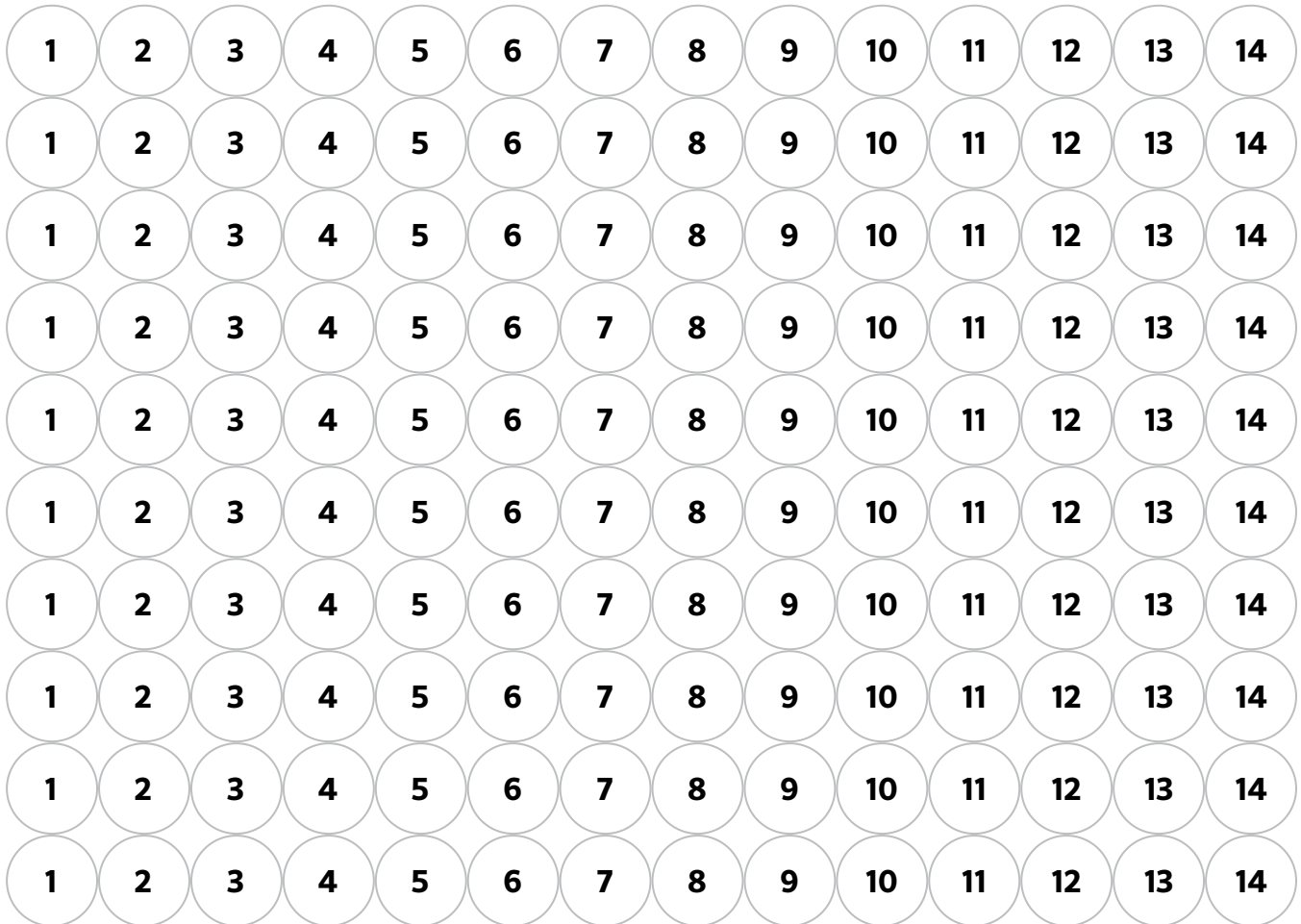


Vous avez besoin d'informations supplémentaires sur votre produit ? Découvrez des conseils sur l'installation, la configuration des programmeurs et bien plus encore.

fxl.com/support

HUNTER INDUSTRIES | *Built on Innovation®*
1940 Diamond Street, San Marcos, CA 92078 États-Unis
hunterindustries.com

Autocollants de groupes de luminaires



Pour simplifier l'installation, utilisez ces autocollants lorsque vous programmez des luminaires sur la façade du programmeur Luxor ou avec le module d'attribution des luminaires. Placez les autocollants sur les fils des luminaires afin de créer une référence visuelle pour la numérotation des groupes sur le terrain.

Autocollants de groupes de luminaires

