

EN

FR

ES



SHARK200/SHARK400

User guide /
Mode d'emploi /
Manual de usuario

www.starblitz.fr

Compact flash unit

STARBLITZ® SHARK200/SHARK400

User guide

Thanks for selecting the Starblitz® SHARK. Please read these instructions carefully and keep them handy for your reference.

The Starblitz® SHARK is a powerful, self contained AC powered, electronic flash unit. This Flash provides flexibility in positioning and ease of use.

Please ensure that you are completely familiar with the operations and features of your new flash before using it.

Table of Contents

Safety Notes	2
Content of Carton	2
Preparing Your Flash for Use	3
Power Supply Connection	3
Light Holder with Umbrella Hole	5
Operating the Modeling Lamp	5
Triggering the Flash	5
Audible Beep Settings	10
Flash Output	10
Changing the Flash Tube	11
Changing the Fuse	12
Overheating Protection	12
Flash Capacitor Preventative Maintenance	12
Specifications	13

Safety Notes

- ① Do not use your flash in an environment where moisture or flammable vapour is likely to come in contact with the unit.
- ① A fire hazard exists if flammable materials are placed in close proximity to either the flash tube or the modelling lamp when the unit is in use.
- ① Do not restrict air vents while in use.
- ① Always switch off and disconnect from the main power before changing fuse, modelling lamp or flash tube.
- ① Avoid placing cables where they can be tripped over. Protect from heavy, sharp object or hot object, which may cause damage. Replace damaged cables immediately.
- ① Never use a unit with damaged covers, mouldings, flash tubes or modeling lamp. If the unit is dropped or damaged in any way always have it checked out before using.
- ① Use a blower brush or clean facial tissue to remove dust and moisture from the modelling lamp and the flash tube. Do not apply any fluids to the modelling lamp and the flash tube.
- ① Turn the power off and unplug the power cord if the flash is not going to be used for a while.
- ① Do not flash over 8 times in a minute at full.
- ① We recommend charging the flash unit for 2 hours prior to initial use and after an extended period of inactivity (2 to 3 weeks).
- ① Due to the high voltage circuitry inside the unit, do not attempt to disassemble the flash yourself.
- ① Keep out of reach of children.

Content of Carton

- ✓ 110V-120V or 220-240V Flash unit with flash tube
- ✓ 75W Modeling lamp
- ✓ Standard reflector (with or without standard reflector)
- ✓ Protective cover
- ✓ Power cable
- ✓ 4.5V Sync cable
- ✓ User guide

Preparing Your Flash for Use

1. Select a stand or support system of suitable weight and dimensions to ensure stable operation of the unit.

2. Install Reflector / Protective Cap and Modeling Lamp

- To remove plastic protective cap off, push the latch knob back towards the rear of the unit and rotate the plastic protective cap anti clockwise.

- Install the modeling lamp by inserting it into the socket.

- Install the reflector where the protective cap was before. Align the three pegs on the reflector with the three slots, press the reflector in and rotate clockwise until it locks in place.

- To remove, push the latch knob back towards the rear of the unit and rotate the reflector anti-clockwise.

ⓘ Do not touch the lamp with your bare hands. Oil residue from your fingers can cause the surface of the lamp to heat unevenly and explode. Use white cotton gloves or a clean cloth.

ⓘ Take care not to damage the flash tube assembly when fitting or removing reflectors or soft boxes. The flash tube is very delicate; avoid unnecessary handling of the flash tube.

ⓘ Always switch off and disconnect from the main supply before fitting and changing reflectors, inserting the modeling lamp or replacing the flash tube.

ⓘ Standard configuration of softbox for Starblitz® SHARK studio flash is SB-030 50*70cm. We do not recommend to install SB-030 square softbox bigger than 60*90cm or SB-038 octagon softbox bigger than diameter 80 cm, or beauty dish bigger than diameter 460mm.

Power Supply Connection

ⓘ Use only the mains leads supplied to connect to the main power.

ⓘ Before plugging the power cord into the wall socket, make certain that the power switch is set to the OFF ("0" position).



Fig. 1

- ① Flash Power Regulator
- ② Modelling Lamp ON/OFF
- ③ Photocell (Slave)
- ④ Photocell (Slave) Button ON/OFF
- ⑤ Ready Flash Beeper Button ON/OFF
- ⑥ Test Button
- ⑦ LED Display
- ⑧ Sync Cord Input
- ⑨ Fuse
- ⑩ Umbrella Holder
- ⑪ Main Power Switch
- ⑫ Power Cable Input

Light Holder with Umbrella Hole

An umbrella with a handle diameter of 8-10mm can be firmly secured in the umbrella holder. Do not over tighten the screw of the umbrella holder to avoid squashing the shaft of the umbrella.

When the standard reflector is used, fit the umbrella in the hole of the reflector.

Operating the Modelling Lamp

To turn the modelling lamp 'ON' and 'OFF' press the touch button ② (Fig.1).

Triggering the Flash

1. TEST Button

The simplest way to trigger the flash is to press the TEST button ⑥ (Fig.1)

This is useful when you need to discharge the power built up in the flash unit, for example just before replacing the flash tube (more on that later).

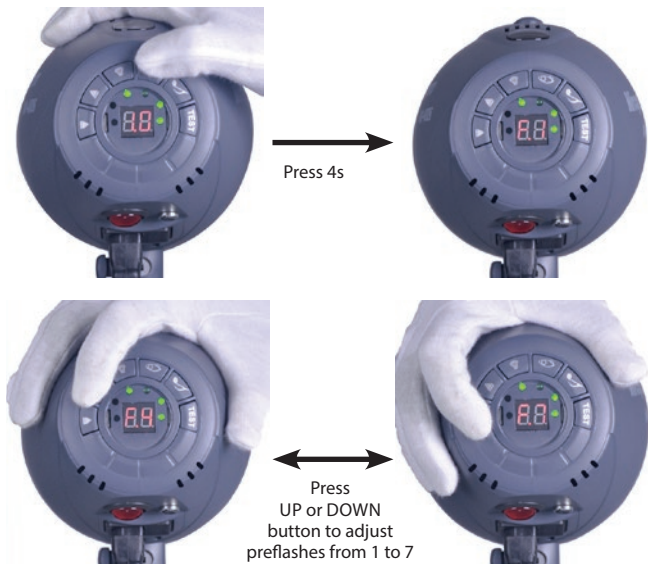
2. Sync Connection

The sync jack ⑧ (Fig.1) on the flash may be used for direct connection to a camera set to «X» synchronization. A radio slave receiver may also be plugged into the socket.

3. Photocell

The photocell ③ (Fig.1) is located behind the red transparent cover on the top and at the back of the unit. It enables the unit to be triggered from another flash unit, IR remote trigger or small on-camera flash. Switch the photocell ON or OFF using the switch ④ (Fig.1) on the control panel. The photocell is ON when the Green LED Number 1 is lit. To disable press switch ④ (Fig.1) again until LED is off.

The numbers of preflashes is variable from 1 time, 2 times, 3 times, 4 times, 5 times, 6 times, and 7 times. Press slave button ④ (Fig.1) 4 seconds to enter into preflashes setup menu "Cx".



“C0” is automatic recognition mode. Use camera flash and release a test exposure. The photocell detects the number of flashes the camera released and memorizes the value automatically.

If you have selected «C1», the unit will autoflash immediately when another flash is activated in the same area.

If you have selected «C2» the unit will autoflash on the second flash detected by the photocell.

If you have selected «C3», the unit will autoflash on the third flash detected by the photocell.

If you have selected «C4», the unit will autoflash on the fourth flash detected by the photocell.

If you have selected «C5», the unit will autoflash on the fifth flash detected by the photocell.

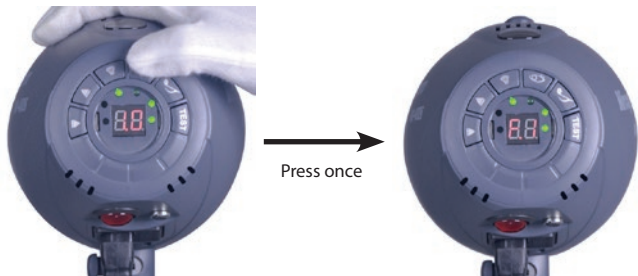
If you have selected «C6», the unit will autoflash on the sixth flash detected by the photocell.

If you have selected «C7», the unit will autoflash on the seventh flash detected by the photocell.

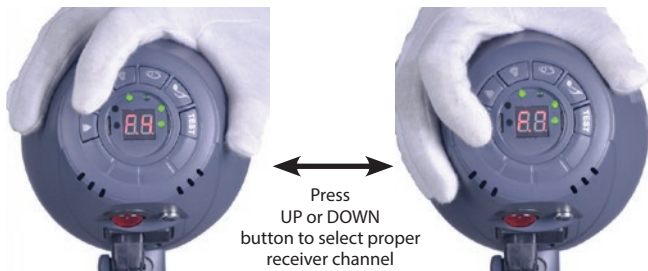
ⓘ The photocell is very sensitive but some experimentation with positioning may be necessary to ensure a reliable trigger, particularly if the cell is not in the direct line of sight of the triggering flash unit. Avoid directly illuminating the photocell from a continuous light source (such as ceiling lights or windows) since this can prevent correct operation. Very high ceilings can also affect the operation of the photocell.

4. 2.4G Built-in Radio Receiver

When studio flash is at menu "Cx", press slave button ④ (Fig.1) once to enter into radio channel setup menu "Fx".



There are totally 16 different channels for your choice from F0 to FF.



Starblitz® SHARK studio flash has built-in 2.4G radio receiver, which is compatible with EX-816TC radio transmitter or EX-801C remote controller. (The studio flash itself doesn't include EX-816TC radio transmitter or EX-801C remote controller, customers may purchase it separately.) Only when studio flash and EX-816TC radio transmitter/EX-801C remote controller are at the same frequency, the studio flash can be triggered. The following picture shows how to match frequency between radio transmitter and receiver correctly.

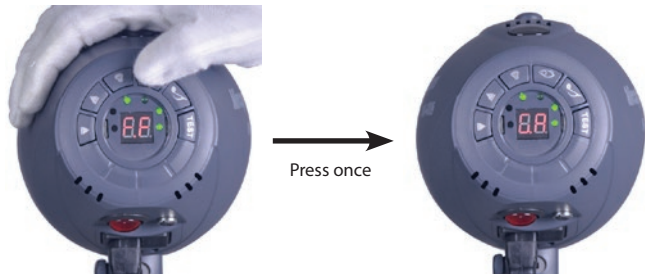
Radio Receiver and transmitter channel Setup							
Channel code	Channel code on Studio Flash	Corresponding setup on EX-816TC radio transmitter	EX-801C remote controller	Channel code	Channel code on Studio Flash	Corresponding setup on EX-816TC radio transmitter	EX-801C remote controller
0				8			
1				9			
2				10			
3				11			
4				12			
5				13			
6				14			
7				15			

On the radio transmitter, the code from left to right is 1,2,3,4.

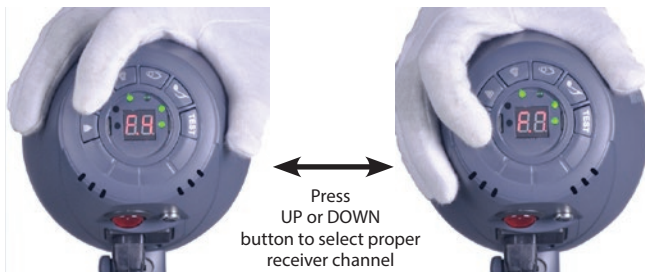
When you push the button to "ON", every code represents a value, channel 1 represents digit 1, channel 2 represents digit 2, channel 3 represents digit 4, channel 4 represents digit 8. When you push the button to "number side", the digit is 0. You can calculate the total value according to the key's state. For example, when all the 4 buttons are set to "ON" side, the total value is $1+2+4+8=15$. "15" is the channel code.

5. Group function

When Starblitz® SHARK studio flash at "Fx" menu, press slave button ④ (Fig.1) once to switch to group setup menu "Gx".







There are totally 4 groups for your choice from Ga, Gb, Gc to Gd.



To use group function, you need to purchase separately a remote controller EX-801C. Only when the studio flashes are at the same channel and same group as remote controller EX-801C the studio flashes can be triggered.

The following picture shows how to set the same groups between flash light and remote controller.

Group number on SHARK Studio Flash	Corresponding group on remote controller EX-801C
	Group 1
	Group 2
	Group 3
	Group 4

Press the slave button 8 seconds, or wait 20 seconds to quit to output power page.

Audible Beep Settings

Push the Beeper Button ⑤ (Fig.1) to 'ON' to give a short beep when the unit is ready to fire, to provide an audible "Ready confirmation".

① Turning the switch ⑤ (Fig.1) OFF will allow the modelling lamp to turn off automatically while the flash is fired.

Flash Output

- The flash power output is variable over a 5 f-stops range (6 f-stop points) from full to 1/32 in 1/10 f-stop increments using two power regulator adjustment buttons ① (Fig.1) on the rear panel.

- The control has a minimum setting of 1.0 and a maximum setting of 6.0. Pressing the regulator adjustment buttons ① (Fig.1) will change the value by 0.1 f-stop (to give you a total of 50 values. E.g. If the current value shown is 5.6 then to reduce the power by 1 f-stop just reduce it to 4.6. The following table shows the whole decimal numbers and equivalent fractional power ration:

Display power	Fractional equivalent
6.0	1 (maximum)
5.0	1/2
4.0	1/4
3.0	1/8
2.0	1/16
1.0	1/32 (minimum)

Changing the Flash Tube

1. Discharge the Flash Unit

The charge in the flash unit must be discharged before removing the flash tube. To discharge the flash unit:

- 1-1. Make sure the flash unit is ON.
- 1-2. Push the «TEST» button ⑥ (Fig.1) on the rear panel of the flash.
- 1-3. Immediately turn off the power switch on the rear panel of the flash. Do not allow more than 1/2 second between pressing the «TEST» button and the power switch.
- 1-4. Remove power cord from power source before removing the flashtube. It is recommended to wait at least 30 minutes before touching/removing the flash tube.

① Use white cotton gloves or a clean cloth or glove to prevent fingers from touching the flash tube.

2. Remove Old Flash Tube

First, remove the reflector. Then, using white cotton gloves or a clean cloth, remove the modeling lamp. You will need to remove the retention spring wrapped around the top of the flash tube. With needle-nose pliers, unhook the retention spring loop. Using white cotton gloves or a clean cloth, grip the base of the flash tube on each side. Carefully pull the flash tube from the flash unit.

3. Install New Flash Tube

Make sure the power switch is off and the power cord is disconnected from the source. Locate the two flash tube pin sockets above the modeling lamp socket. Using white cotton gloves or a clean cloth, push the pins of the flash tube into the sockets using firm, even pressure at the base of the flash tube. With needle-nose pliers, hook the retention spring over the hook above the flash tube. Re-insert the modeling lamp using white cotton gloves or a clean cloth. Re-install the reflector.

Changing the Fuse

A 4A fuse is mounted at the bottom of the flash unit.

1. Turn off the flash light, and disconnect the power supply before changing the fuse. Never replace with a fuse of a different type or rating. A spare 4A fuse is fitted in the fuse holder (9) (Fig.1).
2. Use a small screwdriver to release fuse cover, remove the older fuse, place the new fuse in the slot, and then replace the fuse holder.

Overheating Protection

After a long shooting session at high output, the recycling time of the flash will increase automatically until the flash cools down to a safe level and will start working normally again.

Flash Capacitor Preventative Maintenance

One of the most important components of an electronic flash is the capacitors. Following the preventative maintenance below will increase the life and the reliability of your flash.

If the unit is left unused for a few months or predominantly used at low power settings, it is recommended that the power be increased to maximum and the unit left switched on (modeling lamp OFF) occasionally for at least 30 minutes to help preserve the life of the capacitors.

Specifications

EN

FR

ES

Flash Specifications		
Models	SHARK200	SHARK400
Power Output	200 W	400 W
GN (2m, ISO 100) 1/60 Reflector SF-610	50	70
Output Control range	Full to 1/32 Stepless	
Recycling Time to Full 220V-240V/50Hz	0,5~1,8 s	0,8~2,3 s
Recycling Time to Full 110V-120V/60Hz	0,8~2,1 s	1~3,0 s
Flash Duration	1/800 ^e ~ 1/1200 ^e	
Modelling Lamp Output	75 W	
Triggering Method	Slave Sensor / Sync Cable / Test Button/ Built-in 2.4G radio receiver	
Colour Temperature	5 600 K±200°	
Flash Tube	"plug-in" Tube (user replaceable)	
Triggering Voltage	5V Low Voltage Trigger	
Fuse	4 A	
Digital display	Yes	
Overheating warning	Yes	
Power Source	AC 190-240V 50Hz or AC 100-130V 60Hz	
Accessories Included	Reflector, Power Cord(4m), Synch Cord(4m), Modelling Lamp, User Guide	
Weight	0,9 kg	1,1 kg
Dimensions (cm)	20x12x12 (without reflector)	

*Tested by SEKONIC L-758DR Light meter

*To coincide with constant improved products, we reserve the sole right to modify equipment specification without advance notification.

Torche monobloc

STARBLITZ® SHARK200/SHARK400

Mode d'emploi

Nous vous remercions d'avoir choisi le Starblitz® SHARK. Veuillez lire ces instructions attentivement et les conserver pour référence future.

Le Starblitz® SHARK est une puissante torche monobloc autonome alimentée par courant alternatif.

Ce flash vous offre souplesse de positionnement et facilité d'utilisation.

Veillez vous assurer de bien connaître le fonctionnement et les fonctionnalités de votre nouveau flash avant de l'utiliser.

Sommaire

Notes de sécurité	2
Contenu du carton	2
Préparation de votre flash avant utilisation	3
Connexion à l'alimentation	3
Support pour éclairage avec support d'ombrelle	5
Fonctionnement de la lampe de mise au point	5
Déclenchement du flash	5
Paramètres de bip audio	10
Puissance de sortie du flash	10
Changement du tube du flash	11
Changement du fusible	12
Protection contre les surchauffes	12
Entretien préventif des condensateurs du flash	12
Caractéristiques	13

Notes de sécurité

ⓘ Ne pas utiliser le flash dans un environnement où de l'humidité ou une vapeur inflammable est susceptible d'entrer en contact avec l'unité.

ⓘ Il existe un risque d'incendie si des matériaux inflammables sont placés à proximité immédiate du tube du flash ou de la lampe de mise au point lorsque l'unité est en fonctionnement.

ⓘ Ne pas occulter les aérations pendant son utilisation.

ⓘ Toujours éteindre et débrancher l'alimentation secteur avant de changer le fusible, la lampe de mise au point ou le tube du flash.

ⓘ Éviter de placer les câbles là où des gens pourraient trébucher dessus. Protéger des objets lourds, tranchants ou chauds, qui pourraient provoquer des dégâts. Remplacer immédiatement les câbles endommagés.

ⓘ Ne jamais utiliser une unité présentant des caches, des moulures, des tubes de flash ou une lampe de mise au point endommagés. Si l'unité tombe ou est endommagée de quelque façon, toujours la faire contrôler avant de l'utiliser.

ⓘ Utiliser une brosse soufflante ou une lingette propre pour retirer la poussière et l'humidité de la lampe de mise au point et du tube du flash. N'utiliser aucun liquide sur la lampe de mise au point et le tube du flash.

ⓘ Éteindre l'unité et débrancher le cordon d'alimentation si le flash n'est pas utilisé pendant un moment.

ⓘ Ne pas utiliser plus de 8 fois par minute.

ⓘ Nous recommandons de charger le flash pendant 2 heures avant son utilisation initiale et après une période d'inactivité prolongée (2 à 3 semaines).

ⓘ En raison des circuits à haute tension à l'intérieur de l'unité, ne pas tenter de démonter le flash vous-même.

ⓘ Tenir hors de portée des enfants.

Contenu du pack

- ✓ Contenu du carton
- ✓ Flash de 110 V-120 V ou 220 V-240 V avec tube de flash
- ✓ Lampe de mise au point de 75 W
- ✓ Réflecteur standard (avec ou sans réflecteur standard)
- ✓ Cache de protection
- ✓ Câble d'alimentation
- ✓ Câble de synchronisation de 4,5 V
- ✓ Guide de l'utilisateur

Préparation de votre flash avant utilisation

1. Sélectionnez un support au poids et aux dimensions adaptés pour assurer la stabilité de l'unité.
2. Installez le réflecteur / cache de protection et la lampe de mise au point
 - Pour retirer le cache de protection en plastique, poussez le bouton de verrou vers l'arrière de l'unité et faites tourner le cache de protection en plastique dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
 - Installez la lampe de mise au point en l'insérant dans la connexion.
 - Installez le réflecteur là où se trouvait le cache de protection. Alignez les trois fiches sur le réflecteur avec les trois orifices, enclenchez le réflecteur et faites-le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il se mette en place.
 - Pour le retirer, poussez le bouton de verrou vers l'arrière de l'unité et faites tourner le réflecteur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

ⓘ Ne touchez pas la lampe à mains nues. Des résidus d'huile sur les doigts peuvent amener la surface de la lampe à chauffer de façon irrégulière et à exploser. Utilisez des gants en coton blanc ou un chiffon propre.

ⓘ Prenez soin de ne pas endommager le tube du flash lors de la fixation ou du retrait des réflecteurs ou des boîtes à lumière. Le tube du flash est très délicat, évitez toute manipulation non nécessaire.

ⓘ Éteignez toujours l'unité et débranchez l'alimentation secteur avant de fixer et changer les réflecteurs, d'insérer la lampe de mise au point ou de remplacer le tube du flash.

ⓘ La configuration standard de boîte à lumière pour flash de studio Starblitz® SHARK est SB-030 50*70 cm. Nous ne recommandons pas l'installation d'une boîte à lumière carrée SB-030 supérieure à 60*90 cm ou d'une boîte à lumière octogonale SB-038 d'un diamètre supérieur à 80 cm ou d'un bol beauté d'un diamètre supérieur à 460 mm.

Connexion à l'alimentation

- ⓘ Utilisez uniquement les câbles fournis pour le branchement secteur.
- ⓘ Avant de brancher le cordon d'alimentation dans la prise murale, assurez-vous que l'interrupteur est en position arrêté (position « 0 »).



Fig. 1

- ① Régulateur de la puissance du flash
- ② Lampe de mise au point activée/désactivée
- ③ Photocellule (esclave)
- ④ Touche d'activation/désactivation de la photocellule (esclave)
- ⑤ Touche d'activation/désactivation du bip du flash
- ⑥ Touche TEST
- ⑦ Affichage LED
- ⑧ Entrée du câble de synchronisation
- ⑨ Fusible
- ⑩ Porte-ombrelle
- ⑪ Interrupteur principal
- ⑫ Entrée du câble d'alimentation

Support pour éclairage avec support d'ombrelle

Une ombrelle avec un manche de 8-10 mm de diamètre peut être fixée sur le support d'ombrelle. Ne serrez pas trop fort la vis du support d'ombrelle pour éviter d'écraser le manche de l'ombrelle.

Lorsque le réflecteur standard est utilisé, fixez l'ombrelle dans l'orifice du réflecteur.

Fonctionnement de la lampe de mise au point

Pour activer et désactiver la lampe de mise au point, appuyez sur la touche ② (Fig. 1).

Déclenchement du flash

1. Touche TEST

Le moyen le plus simple de déclencher le flash consiste à appuyer sur la touche TEST ⑥ (Fig. 1).

Cela est utile lorsque vous devez décharger l'énergie accumulée dans le flash, par exemple juste avant de remplacer le tube du flash (voir ci-après).

2. Connexion de la synchronisation

Le câble de synchronisation ⑧ (Fig. 1) sur le flash peut être utilisé pour connexion directe avec un appareil photo défini sur synchronisation « X ». Un récepteur radio esclave peut également être branché dans la connexion.

3. Photocellule

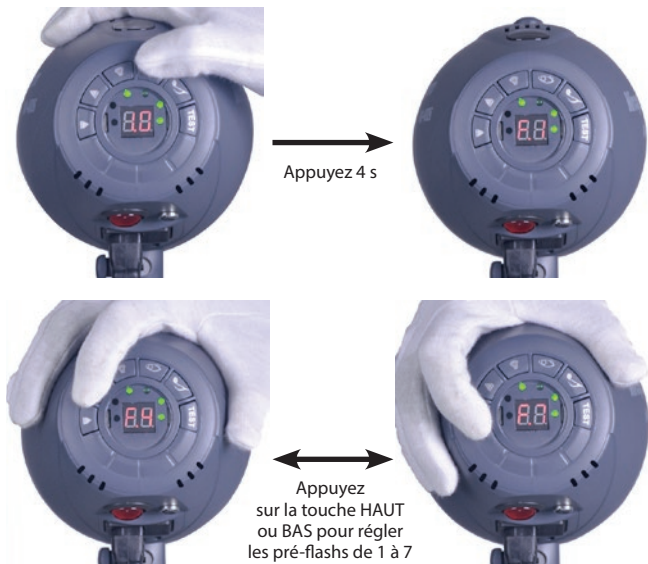
La photocellule ③ (Fig. 1) est située derrière le cache transparent rouge sur le dessus et l'arrière de l'unité. Cela permet à l'unité d'être déclenchée à partir d'un autre flash, à distance par infrarouge ou par un petit flash sur appareil photo. Activez ou désactivez la photocellule à l'aide de la touche ④ (Fig. 1) sur le panneau de commande. La photocellule est activée lorsque la LED verte numéro 1 est allumée. Pour la désactiver, appuyez de nouveau sur la touche ④ (Fig. 1) jusqu'à ce que la LED s'éteigne.

Le nombre de pré-flashes varie entre 1 fois, 2 fois, 3 fois, 4 fois, 5 fois, 6 fois et 7 fois. Appuyez sur la touche esclave ④ (Fig. 1) pendant 4 secondes pour entrer dans le menu de configuration des pré-flashes « Cx ».

EN

FR

ES



« C0 » correspond au mode de reconnaissance automatique. Utilisez le flash de l'appareil photo et réalisez un test d'exposition. La photocellule détecte le nombre de flashes réalisés par l'appareil photo et mémorise automatiquement la valeur.

Si vous avez sélectionné « C1 », l'unité effectue immédiatement un flash automatique lorsqu'un autre flash est activé dans la même zone.

Si vous avez sélectionné « C2 », l'unité effectue un flash automatique au deuxième flash détecté par la photocellule.

Si vous avez sélectionné « C3 », l'unité effectue un flash automatique au troisième flash détecté par la photocellule.

Si vous avez sélectionné « C4 », l'unité effectue un flash automatique au quatrième flash détecté par la photocellule.

Si vous avez sélectionné « C5 », l'unité effectue un flash automatique au cinquième flash détecté par la photocellule.

Si vous avez sélectionné « C6 », l'unité effectue un flash automatique au sixième flash détecté par la photocellule.

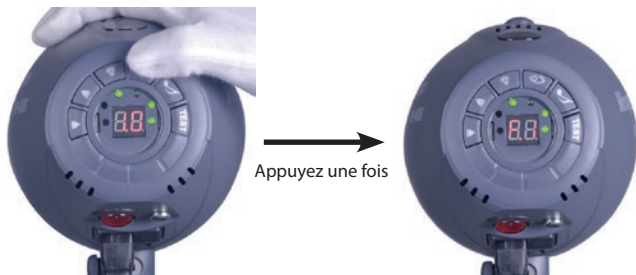
Si vous avez sélectionné « C7 », l'unité effectue un flash automatique au septième flash détecté par la photocellule.

① La photocellule est très sensible mais quelques essais en termes de positionnement peuvent être nécessaires afin de garantir un déclenchement fiable, notamment si la cellule n'est pas dans l'axe direct du flash déclenché. Évitez d'éclairer directement la photocellule avec une source de lumière continue (comme les lampes de plafond ou les fenêtres) car cela peut gêner son bon fonctionnement. Les plafonds très hauts peuvent également altérer le fonctionnement de la photocellule.

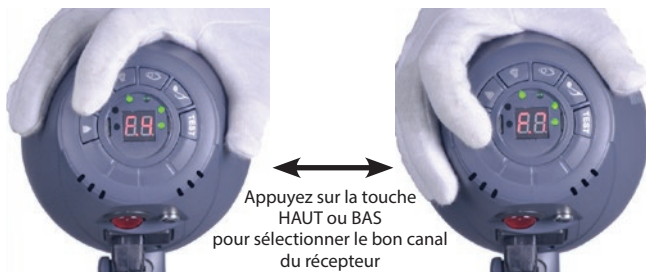
4. Récepteur radio intégré 2,4 G

Lorsque le flash de studio se trouve sur le menu « Cx », appuyez sur la touche esclave

④ (Fig. 1) une fois pour entrer dans le menu de configuration du canal radio « Fx ».



Il y a au total 16 canaux différents au choix de F0 à FF.



Le flash de studio Starblitz® SHARK dispose d'un récepteur radio intégré 2,4 G, qui est compatible avec l'émetteur radio EX-816TC ou la télécommande EX-801C. (Le flash de studio lui-même n'inclut ni l'émetteur radio EX-816TC ni la télécommande EX-801C, les clients peuvent les acheter séparément.) Le flash de studio ne peut être déclenché que lorsque lui et l'émetteur radio EX-816TC / la télécommande EX-801C sont sur la même fréquence. Le tableau suivant montre comment coupler correctement la fréquence de l'émetteur radio à celle du récepteur.

Configuration du canal du récepteur et de l'émetteur radio

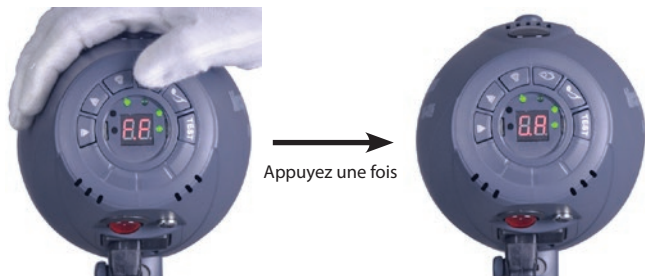
Code du canal	Code du canal sur le flash de studio	Configuration correspondante sur l'émetteur radio EX-816TC la télécommande EX-801C	Code du canal	Code du canal sur le flash de studio	Configuration correspondante sur l'émetteur radio EX-816TC la télécommande EX-801C
0			8		
1			9		
2			10		
3			11		
4			12		
5			13		
6			14		
7			15		

Sur l'émetteur radio, le code de gauche à droite est 1, 2, 3, 4.

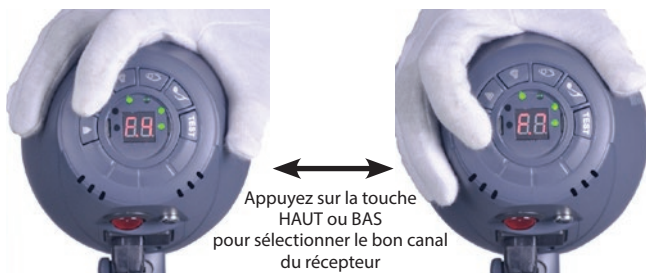
Lorsque vous poussez le bouton sur « ON », chaque code représente une valeur : le canal 1 représente le chiffre 1, le canal 2 représente le chiffre 2, le canal 3 représente le chiffre 4, le canal 4 représente le chiffre 8. Lorsque vous poussez le bouton « côté chiffre », le chiffre est 0. Vous pouvez calculer la valeur totale en fonction de la configuration. Par exemple, lorsque les 4 boutons sont définis sur le côté « ON », la valeur totale est $1+2+4+8=15$. « 15 » est le code du canal.

5. Fonction de groupe

Lorsque le flash de studio Starblitz® SHARK se trouve sur le menu « Fx », appuyez sur la touche esclave (4) (Fig. 1) une fois pour passer au menu de configuration de groupe « Gx ».







Il y a un total de 4 groupes au choix : Ga, Gb, Gc et Gd.




Pour utiliser la fonction de groupe, vous devez acheter séparément une télécommande EX-801C. Le flash de studio ne peut être déclenché que lorsqu'il se trouve sur le même canal et le même groupe que la télécommande EX-801C.



Le tableau suivant montre comment définir les mêmes groupes sur le flash et la télécommande.

Numéro de groupe sur le flash de studio Starblitz® SHARK	Groupe correspondant sur la télécommande EX-801C
	Groupe 1
	Groupe 2
	Groupe 3
	Groupe 4


Appuyez sur la touche esclave pendant 8 secondes, ou attendez 20 secondes pour quitter la page de puissance de sortie.

Paramètres de bip audio

Activez la touche de bip  (Fig. 1) pour que l'unité émette un court bip lorsqu'elle est prête, offrant ainsi une « confirmation de système prêt » audible.

 Le fait de désactiver la touche  (Fig. 1) permettra à la lampe de mise au point de s'éteindre automatiquement lors du déclenchement du flash.

Puissance de sortie du flash

- La puissance de sortie du flash est variable sur une gamme de 5 ouvertures (points de 6 ouvertures) de totale à 1/32 par incréments de 1/10 ouvertures à l'aide des deux touches de réglage de la puissance  (Fig. 1) sur le panneau arrière.

- La commande présente un paramètre minimum de 1.0 et un paramètre maximum de 6.0. Le fait d'appuyer sur les touches de réglage ① (Fig. 1) changera la valeur de 0,1 ouverture (pour vous offrir un total de 50 valeurs). Exemple : si la valeur actuelle affichée est de 5.6, il suffit de la réduire à 4.6 pour réduire la puissance d'1 ouverture. Le tableau suivant montre tous les chiffres décimaux et leur ratio de puissance fractionnel équivalent :

Puissance affichée	Fractionnel équivalent
6.0	1 (maximum)
5.0	1/2
4.0	1/4
3.0	1/8
2.0	1/16
1.0	1/32 (minimum)

Changement du tube du flash

1. Décharger le flash

Le flash doit être déchargé avant de retirer le tube du flash. Pour décharger le flash :

1-1. Assurez-vous que le flash est activé.

1-2. Appuyez sur la touche « TEST » ⑥ (Fig. 1) sur le panneau arrière du flash.

1-3. Mettez l'interrupteur en position arrêt sur le panneau arrière du flash. Ne laissez pas plus d'une demi-seconde entre le moment où vous appuyez sur la touche « TEST » et le moment où vous appuyez sur l'interrupteur.

1-4. Débranchez le câble d'alimentation de la source d'alimentation avant de retirer le tube du flash. Il est recommandé d'attendre au moins 30 minutes avant de toucher/retirer le tube du flash.

① Utilisez des gants en coton blanc ou un chiffon ou gant propre pour éviter que les doigts ne soient en contact avec le tube du flash.

2. Retirer l'ancien tube du flash


Retirez d'abord le réflecteur. Puis, à l'aide de gants en coton blanc ou d'un chiffon propre, retirez la lampe de mise au point. Vous devrez retirer le ressort de retenue entouré autour du dessus du tube du flash. À l'aide d'une pince à long bec, décrochez la boucle du ressort de retenue. À l'aide de gants en coton blanc ou d'un chiffon propre, saisissez la base du tube du flash de chaque côté. Sortez minutieusement le tube du flash de l'unité.

3. Installer le nouveau tube du flash

Assurez-vous que l'interrupteur est en position arrêt et que le câble d'alimentation est déconnecté de la source. Repérez les deux connexions à broches du tube du flash au-dessus de la connexion de la lampe de mise au point. À l'aide de gants en coton blanc ou d'un chiffon propre, poussez les broches du tube du flash dans les connexions d'une pression ferme et équilibrée sur la base du tube du flash. À l'aide d'une pince à long bec, accrochez le ressort de retenue sur le crochet au-dessus du tube du flash. Réinsérez la lampe de mise au point à l'aide de gants en coton blanc ou d'un chiffon propre. Réinstallez le réflecteur.

Changement du fusible

Un fusible 4 A est monté en bas du flash.

1. Éteignez le flash et débranchez le câble d'alimentation avant de changer le fusible. Ne le remplacez jamais avec un fusible différent ou d'un autre type. Un fusible 4 A de rechange est monté dans le porte-fusible  (Fig. 1).
2. Utilisez un petit tournevis pour retirer le cache du fusible, retirez l'ancien fusible, placez le nouveau fusible dans son emplacement puis replacez le porte-fusible.

Protection contre les surchauffes

Après une longue séance de prise de vue à haute puissance, le temps de recharge du flash augmentera automatiquement jusqu'à ce que le flash refroidisse à un niveau sûr et recommence à fonctionner normalement.

Entretien préventif des condensateurs du flash

L'un des composants les plus importants d'un flash électronique sont les condensateurs. En suivant les conseils d'entretien préventif ci-dessous, vous augmenterez la durée de vie et la fiabilité de votre flash.

Si le flash n'est pas utilisé pendant plusieurs mois ou est principalement utilisé à puissance basse, il est recommandé que la puissance soit augmentée au maximum et que le flash soit laissé allumé (lampe de mise au point désactivée) occasionnellement pendant au moins 30 minutes pour aider à préserver la durée de vie des condensateurs.

Caractéristiques

EN

FR

ES

Caractéristiques du flash		
Modèles	SHARK200	SHARK400
Puissance de sortie	200 W	400 W
GN (2 m, ISO 100) 1/60 Réflecteur SF-610	50	70
Gamme du contrôle de sortie	Total à 1/32 en continu	
Temps de recharge totale 220 V-240 V/50 Hz	0,5~1,8 s	0,8~2,3 s
Temps de recharge totale 110 V-120 V/60 Hz	0,8~2,1 s	1~3,0 s
Durée du flash	1/800 ^e ~ 1/1200 ^e	
Puissance de sortie de la lampe de mise au point	75 W	
Méthode de déclenchement	Capteur esclave / câble de synchronisation / touche TEST / récepteur radio intégré 2,4 G	
Température de couleur	5 600 K±200°	
Tube du flash	Tube « enfichable » (remplaçable par l'utilisateur)	
Tension de déclenchement	Déclenchement basse tension 5 V	
Fusible	4 A	
Affichage numérique	Oui	
Avertissement de surchauffe	Oui	
Source d'alimentation	CA 190-240 V 50 Hz ou CA 100-130 V 60 Hz	
Accessoires inclus	Réflecteur, câble d'alimentation (4 m), câble de synchronisation (4 m), lampe de mise au point, mode d'emploi	
Poids	0,9 kg	1,1 kg
Dimensions (cm)	20x12x12 (sans réflecteur)	

*Testé par le posemètre SEKONIC L-758DR

*En conséquence des constantes améliorations des produits, nous nous réservons le droit de modifier les caractéristiques de l'équipement sans préavis.

Unidad de flash

STARBLITZ® SHARK100/SHARK200

Manual de usuario

Gracias por seleccionar esta unidad de flash. Lea las presentes instrucciones con atención y téngalas a mano para poder consultarlas si lo necesita.

El flash de la serie Starblitz® SHARK es una potente unidad flash electrónica con una fuente autónoma de alimentación CA.

Esta unidad flash proporciona flexibilidad para colocarla en diferentes posiciones y facilidad de uso.

Le recomendamos que se asegure de estar totalmente familiarizado con las operaciones y prestaciones de su nueva unidad de flash antes de usarla.

Sommaire

Notas de seguridad	2
Contenidos del paquete	2
Preparación para el uso del flash	3
Conexión de la fuente de alimentación	3
Portalámparas con orificio para paraguas	5
Manejo de la luz de modelado	5
Disparo del flash	5
Configuración del tono de sonido	10
Salida del flash	10
Cambiar la lámpara del flash	11
Cambiar el fusible	12
Protección contra el sobrecalentamiento	12
Mantenimiento del condensador del flash	12
Especificaciones	13

Notas de seguridad

- ① No use su flash en un ambiente en el que la humedad o gases inflamables puedan entrar en contacto con la unidad.
- ① Hay riesgo de que se produzca fuego en caso de que haya materiales inflamables cerca de las lámparas del flash o las luces de modelado cuando esté usando la unidad.
- ① No obstruya las rendijas de ventilación cuando esté usando el flash.
- ① Siempre que vaya a cambiar los fusibles, las luces de modelado o las lámparas de flash, desconecte antes la unidad de la alimentación principal.
- ① No coloque cables en lugares en los que pueda tropezar con ellos. Proteja el flash de objetos pesados, afilados o calientes que puedan dañarlo. Sustituya los cables dañados inmediatamente.
- ① No use una unidad que presente daños en la carcasa, las molduras, las lámparas del flash o las luces de modelado. Solicite una comprobación de su unidad antes de usarla en caso de que esta se haya caído o resultase dañada de alguna forma.
- ① Utilice un cepillo soplador o un pañuelo para lentes limpio con el que quitar el polvo y la humedad de la luz de modelado y de la lámpara de flash. No utilice líquidos para limpiar la luz de modelado ni la lámpara de flash.
- ① Siempre que vaya a dejar de usar el flash durante un tiempo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación.
- ① No realice ocho disparos completos con el flash en menos de 60 segundos.
- ① Recomendamos cambiar las lámparas del flash unas 2 horas antes del uso inicial tras un periodo de inactividad prolongado (de 2 a 3 semanas).
- ① Debido al sistema de circuitos de alto voltaje que incorpora la unidad, no intente desmontar el flash por su cuenta.
- ① Mantenga siempre la unidad fuera del alcance de los niños

Contenidos del paquete

- ✓ Unidad de flash con lámpara y alimentación de 110 V-120 V o 220-240 V
- ✓ Luz de modelado de 75 W
- ✓ Reflector estándar (con o sin reflector estándar)
- ✓ Carcasa protectora
- ✓ Cable de alimentación
- ✓ Cable de sincronización de 4,5 V
- ✓ Manual de usuario

Preparación para el uso del flash

1. Seleccione un trípode o sistema de apoyo con un peso y dimensiones adecuadas para garantizar el funcionamiento estable de la unidad.

2. Instalación del reflector, la tapa protectora y la luz de modelado

- Para quitar la carcasa de plástico protectora, retire el pestillo en dirección a la parte trasera de la unidad y rote el plástico de la carcasa en sentido contrario a las agujas del reloj.

- Instale la luz de modelado insertándola en el conector.

- Instale el reflector en el lugar en el que estaba la carcasa protectora. Alinee las tres clavijas del reflector con las tres ranuras, enganche el reflector y hágalo rotar en el sentido de las agujas del reloj hasta que quede fijado en la posición adecuada.

- Para quitar el reflector, retire el pestillo en dirección a la parte trasera de la unidad y rote el reflector en sentido contrario a las agujas del reloj.

ⓘ No toque la lámpara directamente con las manos. Los residuos de aceite en sus manos pueden hacer que la superficie de la lámpara se caliente de forma desigual y explote. Use guantes de algodón blanco o un paño limpio.

ⓘ Tenga cuidado de no dañar el conjunto de la luz de flash al colocar o retirar los reflectores o los difusores. La lámpara es muy delicada; manipúlela solo cuando sea necesario.

ⓘ Siempre que vaya a cambiar los reflectores, conectar las luces de modelado o reemplazar las lámparas de flash, desconecte antes la unidad de la alimentación principal.

ⓘ La configuración estándar para difusores del sistema flash Starblitz® SHARK de estudio es SB-030 50*70 cm. No recomendamos instalar SB-030 difusores cuadrados para flash de mayor tamaño que 60*90 cm o SB-038 difusores octogonales de más de 80 cm de diámetro ni reflectores de plato de más de 460 mm de diámetro.

Conexión de la fuente de alimentación

ⓘ Utilice únicamente los cables de alimentación incluidos para conectar a la red eléctrica.

ⓘ Antes de conectar el cable de alimentación a un enchufe, asegúrese de que el interruptor de alimentación está apagado (posición «0»).



Fig. 1

- ① Regulador de potencia del flash
- ② Luz de modelado Encendido/Apagado
- ③ Célula fotoeléctrica (Esclavo)
- ④ Célula fotoeléctrica (Esclavo) Botón Encendido/Apagado
- ⑤ Flash preparado Botón de tono Encendido/Apagado
- ⑥ Botón de prueba
- ⑦ Pantalla LED
- ⑧ Entrada de cable de sincronización
- ⑨ Fusible
- ⑩ Portaparaguas
- ⑪ Interruptor de alimentación principal
- ⑫ Entrada de cable de alimentación

Portalámparas con orificio para paraguas

Puede fijar un paraguas con un mango de unos 8 a 10 mm de diámetro en el portaparaguas. Evite apretar demasiado el tornillo del portaparaguas para no aplastar el mango del paraguas.

Cuando use el reflector estándar, encaje el paraguas en el orificio del reflector.

Manejo de la luz de modelado

Para encender y apagar la luz de modelado, pulse el botón de modelado (2) (Fig.1).

Disparo del flash

1. Botón de prueba

La forma más fácil de activar el flash es pulsar el botón TEST (6) en la fig.1).

Este resulta práctico cuando necesita vaciar la batería de la fuente de alimentación que incorpora la unidad de flash, por ejemplo antes de cambiar las lámparas del flash (ver a continuación).

2. Conexión de sincronización

Puede utilizarse el conector de sincronización (8) en la fig.1) de la unidad de flash para conectar con una cámara configurada para sincronización en «X». También es posible insertar un receptor de radio esclavo en el conector.

3. Célula fotoeléctrica

Puede encontrar la célula fotoeléctrica (3) en la Fig. 1) detrás de la carcasa roja transparente situada en la parte superior y posterior de la unidad. Permite que se dispare la unidad desde otro flash, a través de un disparador de infrarrojos remoto o un flash integrado en cámara. Puede encender o apagar la célula fotoeléctrica usando el interruptor (4) en la Fig. 1) situado en el panel de control. La célula fotoeléctrica estará encendida si el LED verde número 1 está iluminado. Para desactivarla, pulse el interruptor (4) en la Fig. 1) hasta que se apague el LED.

Puede variar el número de preflashes desde una vez hasta siete veces. Mantenga pulsado el botón de unidad esclava (4) en la Fig. 1) durante cuatro segundos para entrar en la configuración de preflashes en el menú «Cx».



Pulse el botón durante 4 segundos



Pulse los botones de flecha arriba o flecha abajo para ajustar los preflashes de 1 a 7



«C0» es el modo de reconocimiento automático. Use el flash de la cámara y realice una exposición de prueba. La célula fotoeléctrica detecta el número de flashes que realizó la cámara y memoriza el valor de forma automática.

Si ha seleccionado «C1», la unidad disparará el flash de forma automática cuando se active otro flash en la misma área.

Si ha seleccionado «C2», la unidad disparará el flash de forma automática con el segundo flash que detecte la célula fotoeléctrica.

Si ha seleccionado «C3», la unidad disparará el flash de forma automática con el tercer flash que detecte la célula fotoeléctrica.

Si ha seleccionado «C4», la unidad disparará el flash de forma automática con el cuarto flash que detecte la célula fotoeléctrica.

Si ha seleccionado «C5», la unidad disparará el flash de forma automática con el quinto flash que detecte la célula fotoeléctrica.

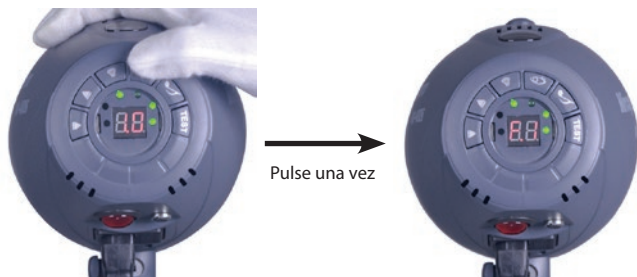
Si ha seleccionado «C6», la unidad disparará el flash de forma automática con el sexto flash que detecte la célula fotoeléctrica.

Si ha seleccionado «C7», la unidad disparará el flash de forma automática con el séptimo flash que detecte la célula fotoeléctrica.

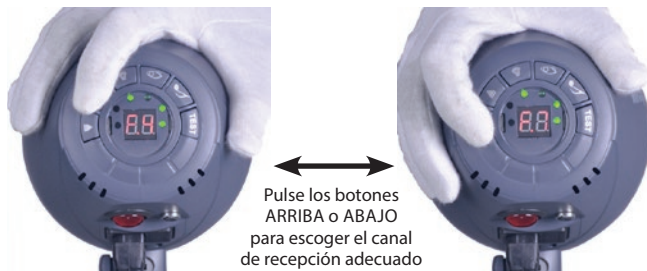
① A pesar de que la célula fotoeléctrica es muy sensible, es posible que necesite experimentar un poco con la posición para asegurarse de que el flash se dispara de forma fiable, sobre todo si la célula no está situada en la línea de visión directa del flash que causará que se dispare. Evite iluminar de forma directa la célula con fuentes de luz continua, tales como lámparas de techo o ventanas, ya que esto puede llevar a que no funcione de forma correcta. Los techos muy altos también pueden afectar al funcionamiento de la célula.

4. Receptor de radio integrado de 2,4 GHz

Cuando esté en el menú «Cx» del flash, pulse el botón de unidad esclava (④ en la Fig. 1) una vez para entrar en el menú de configuración del canal de radio «Fx».



Puede escoger entre 16 canales diferentes que van desde F0 a FF.



El flash de estudio Starblitz® SHARK tiene un receptor de radio integrado de 2,4 GHz y es compatible con el transmisor de radio EX-816TC o el control remoto EX-801C. (La unidad de flash no incluye el transmisor de radio EX-816TC ni el control remoto EX-801C, que deberá comprar por separado). Solo podrá disparar el flash cuando esté en la misma frecuencia que el transmisor de radio EX-816TC o el control remoto EX-801C. La siguiente imagen muestra el proceso para ajustar de forma correcta la frecuencia del transmisor y el receptor de radio.

Configuración del canal del transmisor y el receptor de radio

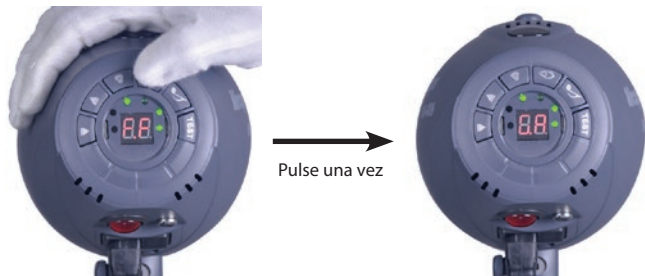
Código del canal	Código del canal en Flash de estudio	Configuración correspondiente en el transmisor de radio EX-816TC Control remoto EX-801C	Código del canal	Código del canal en Flash de estudio	Configuración correspondiente en el transmisor de radio EX-816TC Control remoto EX-801C																								
0		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	8		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
1		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	9		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
2		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	10		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
3		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	11		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
4		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	12		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
5		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	13		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
6		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	14		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
7		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4	15		<table border="1"><tr><td>O</td><td>N</td><td></td><td></td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td><input checked="" type="checkbox"/></td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	O	N			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	3	4
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										
O	N																												
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																										
1	2	3	4																										

En el transmisor de radio, el código de izquierda a derecha es 1, 2, 3, 4.

Cuando pulse el botón «ON», cada código representa un valor, el canal 1 representa el dígito 1, el canal 2 representa el dígito 2, el canal 3 representa el dígito 4, el canal 4 representa el dígito 8. Cuando pulse el botón hacia el «lado del número», el dígito es 0. Puede calcular el valor total teniendo en cuenta el estado de la clave. Por ejemplo, cuando los cuatro botones estén colocados en el lado de «ON», el valor total será $1+2+4+8=15$. «15» es el código del canal.

5. Función de grupo

Cuando esté en el menú «Fx» del flash Starblitz® SHARK, pulse una vez el botón (4) (Fig. 1) para entrar en el menú «Gx» de configuración de grupo.







Puede escoger entre 4 grupos: Ga, Gb, Gc o Gd.



Para usar los grupos de funciones necesita comprar por separado el control remoto EX-801C. Solo podrá disparar los flashes cuando estén en el mismo canal y mismo grupo que el control remoto EX-801C.

La siguiente imagen muestra el proceso para configurar los mismos grupos entre el flash y el control remoto.

Número de grupo seleccionado Flash de estudio Starblitz® SHARK	Grupo correspondiente en el control remoto EX-801C
	Grupo 1
	Grupo 2
	Grupo 3
	Grupo 4

Mantenga pulsado el botón de unidad esclava 8 segundos, o espere 20 segundos para cambiar a la página de potencia de salida.

Configuración del tono de sonido

•Pulse el botón de tono (5) en la Fig.1) hasta que esté encendido para que emita un tono corto cuando la unidad esté lista para disparar y de esta forma tener una «confirmación de estado preparado» sonora.

① Cambiar el interruptor a apagado (5) en la Fig. 1) permitirá que la luz de modelado se apague de forma automática cuando se dispare el flash.

Salida del flash

- La potencia de salida varía en una escala de 5 aberturas de diafragma (6 puntos de abertura), desde total hasta 1/32 en incrementos de 1/10 puntos usando dos botones para regular la potencia (1) en la Fig. 1) en el panel trasero.

-El control tiene una configuración mínima de 1,0 y una máxima de 6,0. Al pulsar los botones para regular la potencia (① en la Fig. 1) se modifica el valor de abertura en 0,1, con lo que tendrá un total de 50 valores. Por ejemplo, si el valor actual mostrado es 5,6 puede disminuir la potencia en 1 punto de abertura para reducirlo a 4,6. La siguiente tabla muestra el rango completo de números decimales y la relación de potencia en fracciones equivalentes :

Potencia visualizada	Fracción equivalente
6.0	1 (máximo)
5.0	1/2
4.0	1/4
3.0	1/8
2.0	1/16
1.0	1/32 (mínimo)

Cambiar la lámpara del flash

1. Descargar de la unidad de flash

Le recomendamos que descargue la unidad de flash antes de proceder a extraer la lámpara. Para descargar el flash:

- 1-1. Asegúrese de que la unidad está encendida.
- 1-2. Pulse el botón de «TEST» (⑥ en la Fig.1) en el panel trasero del flash.
- 1-3. Inmediatamente después, coloque el interruptor de alimentación del panel trasero de la unidad en posición de apagado. No deje que pase más de 1/2 segundo entre el momento en el que pulsa el botón de «TEST» y el momento en el que apaga el flash.
- 1-4. Desconecte el cable de alimentación de la toma antes de retirar la lámpara de flash. Le recomendamos que espere 30 segundos antes de tocar o extraer la lámpara.

① Use guantes de algodón blanco o un paño limpio para evitar tocar la lámpara con los dedos.

2. Extraer una lámpara vieja

En primer lugar, extraiga el reflector. Después de esto, use guantes de algodón blanco o un paño limpio para extraer la luz de modelado. Debe quitar el resorte de sujeción que recubre la parte superior de la lámpara de flash. Use pinzas de punta de aguja para desenganchar el resorte de sujeción. Utilice guantes de algodón blanco o un paño limpio, agarre cada extremo de la base de la lámpara de flash. Con cuidado, extraiga la lámpara de la unidad.

3. Instalar una lámpara nueva

Asegúrese de que la unidad está apagada y de que ha desconectado el cable de alimentación de la fuente de alimentación. Ubique los conectores de dos contactos en la parte superior del conector de la luz de modelado. Presione los contactos de la lámpara hacia los conectores utilizando unos guantes de algodón blanco o un paño limpio, realizando una presión uniforme en la base de la lámpara. Enganche el resorte de sujeción ubicado sobre el gancho que está encima de la lámpara con unas pinzas de punta de aguja. Vuelva a colocar la luz de modelado usando guantes de algodón blanco o un paño limpio. Instale de nuevo el reflector.

Cambiar el fusible

Hay un fusible 4A ubicado en la parte inferior de la unidad.

1. Apague el flash y desconecte la fuente de alimentación antes de cambiar el fusible. Nunca realice el reemplazo con un fusible de un tipo o clasificación diferente. Hay un fusible 4A de repuesto en el portafusibles ⑨ (Fig.1).
2. Utilice un destornillador pequeño para soltar la tapa de los fusibles, coloque el nuevo fusible en la ranura y vuelva a colocar el portafusibles.

Protección contra el sobrecalentamiento

Tras una sesión larga a una alta potencia, el tiempo de reciclado del flash aumentará de forma automática hasta que se enfríe el flash y vuelva a un nivel seguro para volver a usarlo.

Mantenimiento del condensador del flash

Uno de los componentes más importantes de un flash electrónico es el condensador. El mantenimiento preventivo que le indicamos a continuación le ayudará a alargar la vida y a aumentar la fiabilidad de su flash.

Si no va a usar la unidad durante varios meses o la emplea principalmente con una configuración de potencia baja, es recomendable que aumente ocasionalmente la potencia al máximo y deje la unidad encendida (con la luz de modelado apagada) durante 30 minutos para así ayudar a preservar la vida de los condensadores.

Especificaciones

EN

FR

ES

Especificaciones del flash		
Modelos	SHARK200	SHARK400
Potencia de salida	200 W	400 W
Reflector SF-610 de 1/60 GN (2m, ISO 100)	50	70
Rango de salida	Completa a 1/32 progresiva	
Tiempo de reciclado hasta recarga 220V-240V/50 Hz	0,5~1,8 s	0,8~2,3 s
Tiempo de reciclado hasta recarga 110V-120V/60 Hz	0,8~2,1 s	1~3,0 s
Duración del flash	1/800 ^e ~ 1/1200 ^e	
Potencia de salida de la luz de modelado	75 W	
Método de disparo	Sensor de unidad esclava/ Cable de sincronización/ Botón TEST/ receptor de radio integrado de 2,4 GHz	
Temperatura de color	5 600 K±200°	
Lámpara de flash	Lámpara enchufable (que puede sustituir el usuario)	
Voltaje de disparo	Disparo de baja tensión 5 V	
Fusible	4 A	
Pantalla digital	Sí	
Advertencia en caso de sobrecalentamiento	Sí	
Fuente de alimentación	190-240 V CA para 50 Hz o 100-130 V CA para 60 Hz	
Accesorios incluidos	Reflector, cable de alimentación (4 m), cable de sincronización (4 m), luz de modelado, manual de usuario	
Peso	0,9 kg	1,1 kg
Dimensiones (cm)	20x12x12 (sin el reflector)	

*Probado mediante el fotómetro L-758DR de SEKONIC

*Para adaptarnos a las mejoras constantes de nuestros productos, nos reservamos el derecho exclusivo a modificar las especificaciones de los equipos sin notificación previa.



www.starblitz.fr