

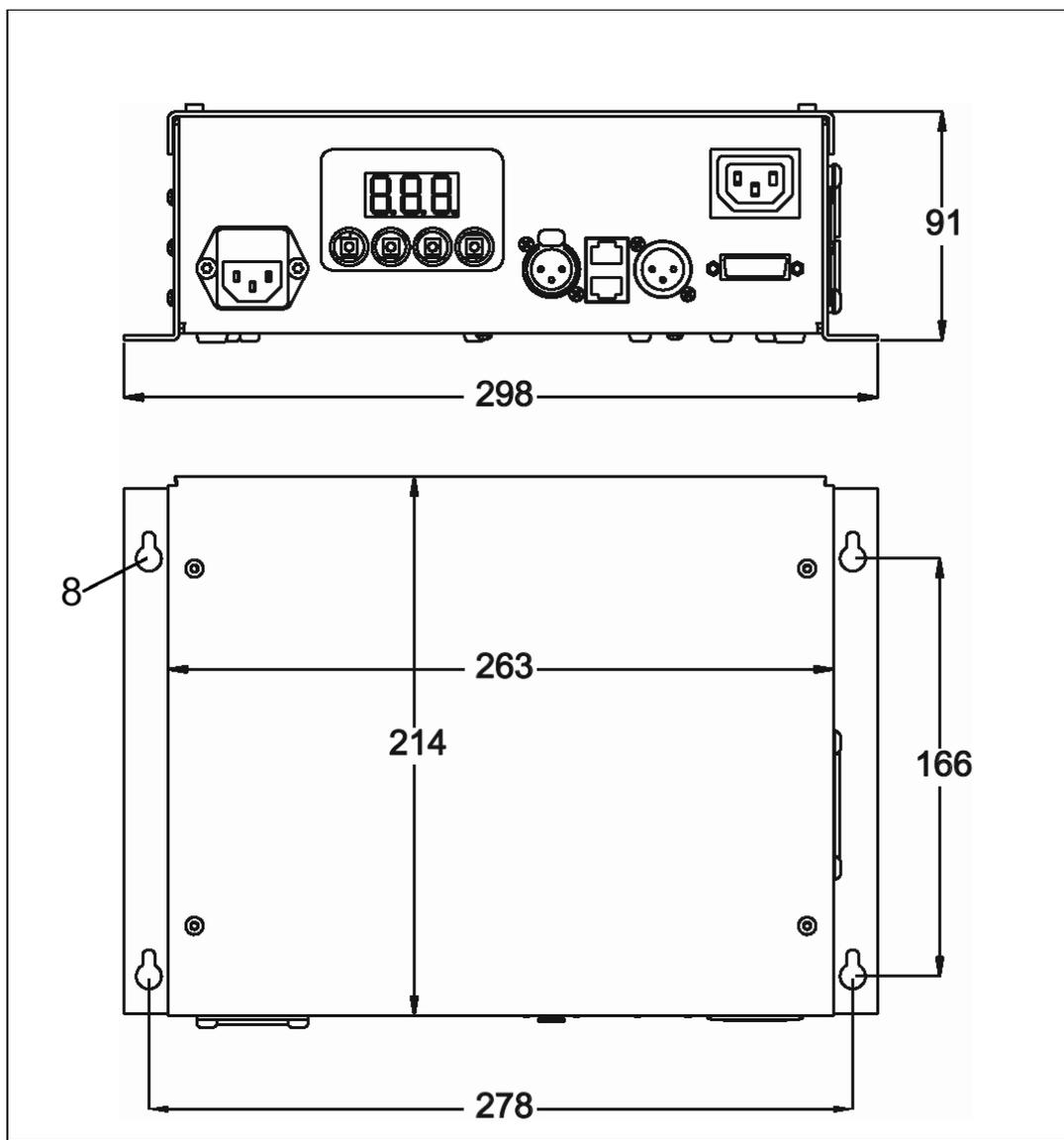
Base d'Alimentation Unitaire ***150 W***

Manuel d'utilisation



Série Alien 02

Martin



© 2002 Martin Professional A/S, Danmark
Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans permission écrite de Martin Professional A/S, Danmark

Imprimé en France

P/N 35000110 Révision D.

SECTION 1. PREMIERS PAS	5
INTRODUCTION	5
PRÉCAUTIONS D'UTILISATION	5
CHECKLIST DES PHASES D'INSTALLATION	6
INSTALLATION	7
DÉBALLAGE	7
PLACEMENT ET ORIENTATION	7
ALIMENTATION ELECTRIQUE	7
CONNEXION DU PROJECTEUR ALIEN 02	8
CONNEXION D'UN RESEAU DE TELECOMMANDE	9
VUE D'ENSEMBLE DU FONCTIONNEMENT	11
CONTRÔLEUR EXTERNE	11
MODE AUTONOME	11
PANNEAU DE CONTRÔLE	11
MENUS	11
SECTION 2 - UTILISATION EN MODE AUTONOME	14
VUE D'ENSEMBLE DE LA PROGRAMMATION DU MODE AUTONOME	14
TEMPORISATION DES MÉMOIRES	14
SYNCHRONISATION DE PLUSIEURS BASES 150W	14
MÉTHODES DE PROGRAMMATION	15
PROGRAMMATION DEPUIS LE PANNEAU DE CONTRÔLE	16
AVANT DE COMMENCER À PROGRAMMER	16
MENU DE PROGRAMMATION AUTONOME (SA/PRG)	16
PROGRAMMATION AVEC LA TÉLÉCOMMANDE INFRAROUGE	18
AVANT DE COMMENCER À PROGRAMMER	18
COMMANDES	19
RESTITUTION D'UNE ANIMATION EN MODE AUTONOME	21
DÉMARRAGE DE LA RESTITUTION	21
EXÉCUTION DE L'ANIMATION DEPUIS LA TELECOMMANDE IR	21
EXÉCUTION DE L'ANIMATION DEPUIS LE CONTRÔLEUR MC-X	21
UTILISATION D'UN CONTRÔLEUR DMX PENDANT LA RESTITUTION AUTONOME	21
RÈGLES DE SYNCHRONISATION DE PLUSIEURS RESTITUTIONS AUTONOMES	22
SECTION 3. CONTRÔLE EN DMX	23
UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR	23
CONNEXION D'UN CONTRÔLEUR DMX	23
SÉLECTION DE L'ADRESSE DE CONTRÔLE	23
DÉSACTIVER LE MODE AUTONOME (SI NÉCESSAIRE)	23
CONTRÔLE DE LA LAMPE	23
EFFETS	24
PROTOCOLE DMX	25

SECTION 4. ENTRETIEN ET PROBLÈMES COURANTS	26
ENTRETIEN	26
NETTOYAGE.....	26
MISE À JOUR DU LOGICIEL	26
REPLACEMENT DU FUSIBLE	27
PROBLÈMES COURANTS	28
MESSAGES D'ERREUR	29
SCHÉMA DE LA CARTE MERE	30
SECTION 5. RÉFÉRENCE	31
STRUCTURE DU MENU DE CONTRÔLE	31
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	34

SECTION 1. PREMIERS PAS

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi l'Alimentation Unitaire 150 W de Martin. C'est le module d'alimentation et de contrôle du changeur de couleur de moyenne portée Alien 02. Il est conçu pour les applications architecturales d'intérieur. Il comprend un changeur de couleur trichromique et un gradateur. Le module d'alimentation 150 W peut être commandé en DMX.

Cette base d'alimentation est conçue pour contrôler n'importe quel modèle 150 W de la série Alien 02. Cette série de produits architecturaux répond aux spécifications suivantes :

- Alien 02 Spot : changeur de couleur monté sur bras ou sur piédestal
- Alien 02 Pendant : changeur de couleur sous plafond
- 150W Single Base : module d'alimentation et de contrôle pour tout projecteur 150 W de la série Alien 02.
- Large gamme de bras de déport pour les projecteurs Alien 02 Spot.
- Kits d'extension de câbles pour déporter à plus d'un mètre le projecteur Alien 02 de sa base.
- Lentille Fresnel à 36°
- Lentille Asymétrique 90°x 70°
- Micro lentille diffuseur
- Volets

Note : *Il est important de lire ce manuel entièrement pour bien comprendre les options de configuration et de contrôle avant de commencer l'installation du produit.*

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

Attention! *Ce produit est destiné à un usage professionnel. Il n'est pas utilisable dans le cadre d'une application domestique.*

Ce produit présente le risque de blessures par électrocution, brûlure, incendie et chute. **Lisez attentivement ce manuel avant d'installer et de mettre en route le projecteur.** Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur l'appareil lui-même. Pour éviter tout accident, il est important de bien comprendre les dangers que peut représenter cet appareil, et de porter une attention extrême aux conditions de sécurité ainsi qu'à tous les détails d'utilisation. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin ou appelez la hotline Martin 24/24 au +44 70 200 201.

Protection contre les électrocutions

- Déconnectez **TOUJOURS** l'appareil du secteur avant d'ouvrir ses capots, installer ou changer un fusible et lorsqu'il n'est pas utilisé sur une longue période.
- Reliez **TOUJOURS** l'appareil à la terre.
- Raccordez **TOUJOURS** l'appareil à une source de courant alternative répondant aux normes en vigueur dans votre région. Protégez le circuit d'alimentation avec un disjoncteur magnéto-thermique ou un fusible et une coupure différentielle.
- N'exposez **JAMAIS** l'appareil à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout entretien non décrit dans ce manuel à un service agréé Martin.

Protection contre les risques de brûlure et d'incendie

- N'essayez **JAMAIS** de contourner l'action des protections thermostatiques et des fusibles. Remplacez systématiquement les fusibles défectueux par des fusibles strictement identiques.
- Laissez un espace d'au moins 10 cm autour des entrées d'air et des ventilations.
- Ne placez **JAMAIS** aucun filtre ou autre matériel devant les lentilles du projecteur.
- Ne modifiez pas l'appareil et n'installez que des pièces détachées d'origine Martin.
- N'allumez pas l'appareil si la température ambiante dépasse 40°C (Ta)

Protection contre les risques de chute

- Vérifiez **TOUJOURS** que tous les capots et accessoires d'accroche sont bien fixés.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'accroche ou la dépose de l'appareil.

CHECKLIST DES PHASES D'INSTALLATION

✓	Phase	Voir
	Déballage et vérification du contenu	page 7
	Choix de la zone d'installation et fixation de la base d'alimentation	page 7
	Réglage de la tension d'alimentation	page 7
	Installation du fusible principal	page 8
	Installation d'une fiche secteur et raccordement	page 8
	Installation d'une ligne de télécommande entre plusieurs appareils	page 9
	Installation de l'Alien 02	Manuel Alien 02
	Connexion de l'Alien 02 à la base d'alimentation	page 9
	Réglages des options de personnalité de la base 150 W	page 11
Utilisation avec un contrôleur DMX		
	Connexion d'un contrôleur et de périphériques DMX	page 23
	Réglage de l'adresse DMX et du mode d1 de la base 150W depuis le menu de contrôle	pages 11, 31
	Programmation d'une animation et utilisation du mode Live depuis un contrôleur DMX	page 24
Utilisation du mode autonome		
	Avec la télécommande IR :	page 18
	• Vérifier que la liaison de télécommande n'est pas terminée par un bouchon	page 18
	• Installer le récepteur IR sur le premier appareil	page 18
	• Régler l'adresse IR de l'appareil	page 11
	Dans le cas d'une utilisation synchrone de plusieurs appareils, régler les options de synchronisation	page 14
	Créer un programme autonome avec	
	• le menu de contrôle de l'appareil	page 16
	• la télécommande IR optionnelle	page 19
	Mise en route du mode autonome	page 21

INSTALLATION

Cette section décrit d'une manière générale l'installation de la base et sa connexion au réseau électrique et au réseau de télécommande. Ces procédures doivent être réalisées par des professionnels.

DÉBALLAGE

La base d'alimentation 150 W est livrée avec les éléments suivants :

- Manuel d'utilisation
- Fusibles
- Câble d'alimentation IEC 3 broches de 3 mètres
- Câble DMX XLR 3 broches noir de 5 mètres

PLACEMENT ET ORIENTATION

La base d'alimentation 150 W est normalement connectée à un projecteur Alien 02 par le câble intégré au projecteur. Des kits d'extension sont disponibles si la base se trouve à plus d'un mètre du projecteur. Elle peut être déportée jusqu'à 16 mètres.

La base d'alimentation peut être fixée sur toute surface (sans propriété combustible particulière) à l'aide de visserie de 8 mm.

La base d'alimentation peut être dissimulée dans un faux plafond mais conservez toujours une solution d'accès à l'appareil pour la programmation ou sa configuration ainsi que pour les interventions techniques comme le changement de fusibles.

Si vous souhaitez utiliser la télécommande infrarouge pour programmer le système, vous devez laisser au moins le récepteur installé sur la base visible depuis le point de programmation. Dans tous les cas, il sera plus simple de programmer si l'utilisateur de la télécommande peut lire les informations sur le panneau de contrôle LED de la base.

ALIMENTATION ELECTRIQUE

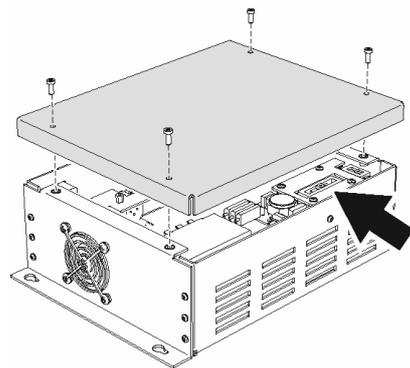
La base d'alimentation 150 W dispose d'un module d'alimentation commutable manuellement pour s'adapter aux valeurs locales de l'alimentation secteur. Le réglage par défaut du module d'alimentation est indiqué sur l'étiquette de série du produit. Utilisez toujours les réglages les plus proches des valeurs du secteur.

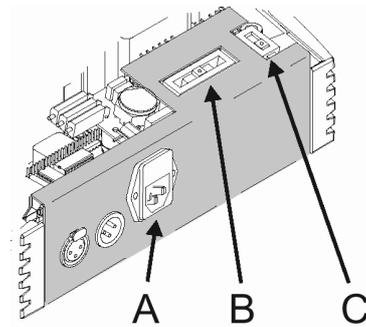
Attention ! Pour une protection efficace contre les risques d'électrocution, l'appareil doit être relié à la terre. Le circuit d'alimentation doit être protégé par une protection magnéto-thermique et différentielle. Vérifiez que les réglages de l'alimentation correspondent aux valeurs locales du secteur avant la mise sous tension.

Modification des réglages de tension

La base d'alimentation 150 W dispose d'un module d'alimentation commutable manuellement pour s'adapter aux valeurs locales de l'alimentation secteur. Le réglage par défaut du module d'alimentation est indiqué sur l'étiquette de série du produit. Utilisez toujours les réglages les plus proches des valeurs du secteur.

- 1 Déconnectez la base du secteur (A)
- 2 Retirez les 4 vis du capot supérieur avec une clé Allen de 2,5 mm
- 3 Réglez le commutateur B sur la valeur la plus proche de la tension secteur. Si celle-ci est entre 2 valeurs, utilisez la plus élevée. Exemple : pour une utilisation en 220V, réglez le module sur 230V et pas sur 210V.
- 4 Réglez le commutateur de fréquence C sur la fréquence du secteur (50 ou 60 Hz).
- 5 Refermez le capot, revissez les 4 vis Allen et changez l'étiquette de série en fonction des nouveaux réglages.





Installation du fusible principal

Les fusibles sont fournis pour les tensions 110-130 V et 200 - 250 V. *Utilisez le fusible correspondant à vos réglages secteur.*

- 1 Retrouvez le sachet contenant le fusible pour votre réglage de tension
- 2 Ouvrez le porte fusible placé dans l'**embase secteur** (A) avec un petit tournevis plat. Le porte-fusible peut également être emballé avec les autres fusibles.
- 3 Insérez le fusible correct dans le porte fusible et glissez le porte fusible dans l'**embase secteur**.

Installation d'une fiche sur le câble d'alimentation

Le câble d'alimentation doit être équipé avec une fiche mâle correspondant aux normes d'utilisation en vigueur et doit disposer d'une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

En suivant les instructions du fabricant de la fiche, raccordez le fil Jaune/Vert à la broche de terre, le fil Marron à la broche de phase et le fil Bleu à la broche de neutre. Le tableau ci-dessous donne les symboles et couleurs d'identification usuels des contacts d'une fiche de courant.

Connexions		Marquages possibles		
Fil	Broche	Typique	US	UK
Marron	Phase	"L"	Jaune ou Cuivre	Rouge
Bleu	Neutre	"N"	Argent	Noir
Vert/Jaune	Terre	"⏏"	Vert	Vert

Tableau 1 : identification des broches d'une fiche secteur

Mise sous tension

Connectez le câble d'alimentation de la base 150 W sur l'**embase secteur** (A) et au réseau électrique local. Ne connectez pas l'appareil sur un gradateur.

Le câble d'alimentation doit être équipé avec une fiche mâle correspondant aux normes d'utilisation en vigueur et doit disposer d'une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

Attention ! Les câbles d'alimentation ne doivent pas être endommagés et doivent correspondre aux caractéristiques de tous les appareils connectés.

Important ! Ne connectez pas l'appareil sur un gradateur. Cela pourrait endommager son électronique.

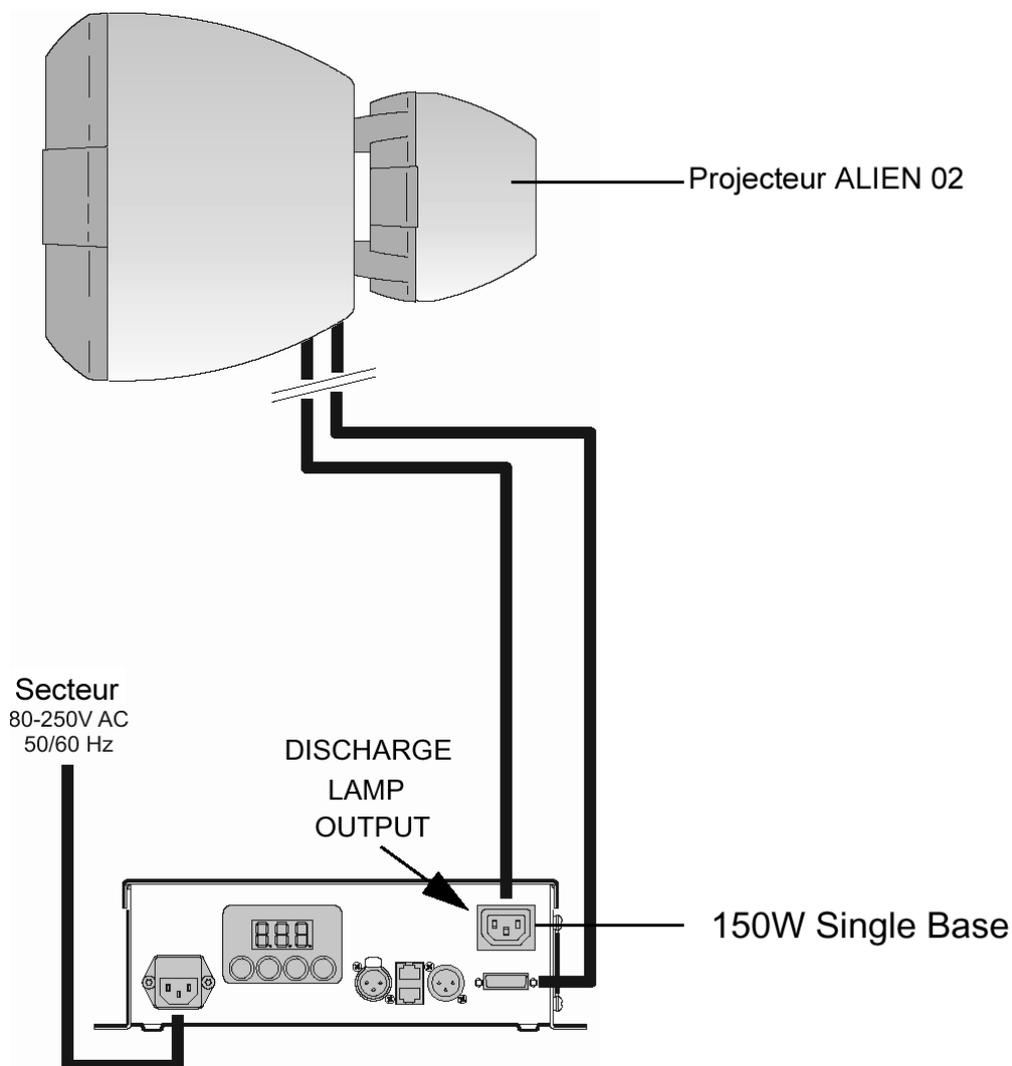
CONNEXION DU PROJECTEUR ALIEN 02

Connectez le câble IEC intégré à l'Alien 02 à l'embase **DISCHARGE LAMP OUTPUT** de la base d'alimentation 150W.

Connectez le câble de télécommande 26 broches sur l'embase **DATA OUT** de la base d'alimentation 150W. Vissez le connecteur.

Attention ! Ne connectez pas l'Alien 02 directement au secteur. Cela endommagerait gravement la lampe et les circuits d'alimentation secteur.

L'Alien 02 reçoit son alimentation électrique de la base d'alimentation par l'embase DISCHARGE LAMP OUTPUT via le câble intégré au projecteur. Si ce dernier est trop court, utilisez un kit d'extension de câbles.



Câbles d'extension

Des kits d'extension de câbles sont disponibles. Ils permettent d'étendre la distance entre l'Alien 02 Spot et sa base d'alimentation jusqu'à 16 mètres. Chaque kit contient un câble d'alimentation et un câble de télécommande 26 broches. Ils sont disponibles en 2, 5 et 10 mètres.

CONNEXION D'UN RESEAU DE TELECOMMANDE

Vous devez installer un réseau de télécommande dans les cas suivants :

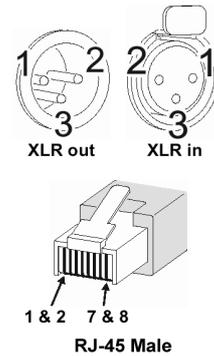
- Vous utilisez plusieurs bases d'alimentation en mode synchronisé
- Vous contrôlez la base et d'autres appareils depuis le même contrôleur DMX
- Vous programmez plusieurs appareils depuis la même télécommande IR

Dans ces cas de configuration, il est nécessaire de construire un réseau de télécommande entre tous les appareils concernés pour qu'ils puissent communiquer. Dans le cas de la base d'alimentation 150W, vous pouvez utiliser des câbles RJ-45 ou XLR (ou un mélange des deux tant que vous n'utilisez qu'une embase d'entrée et une embase de sortie par appareil).

Mise en place du réseau

Une connexion fiable commence par le choix du bon câble. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre correctement les signaux numériques sur de longues distances. Pour de meilleurs résultats, utilisez du câble conçu pour les applications RS-485 à faible capacitance et dont l'impédance de ligne est comprise entre 85 et 150 Ohms. La section minimale des fils est de 0,22 mm² (26 AWG) pour des liaisons inférieures à 300 m et de 0,34 mm² (24 AWG) pour des distances inférieures à 500 m. Votre revendeur Martin peut vous fournir du câble de qualité en différentes longueurs.

- Les embases XLR sont câblées selon la norme DMX. Broche 1 : blindage. Broche 2 : Signal - (Point froid). Broche 3 : Signal + (Point chaud).
- Les embases RJ-45 sont câblées comme suit. Broches 7 & 8 : blindage. Broche 2 : Signal - (Point froid). Broche 1 : Signal + (Point Chaud). Le schéma ci-contre identifie les différentes broches.



Vous aurez probablement besoin des adaptateurs décrits ci-dessous si votre contrôleur DMX utilise une sortie 5 points ou si vous travaillez avec des projecteurs dont le câblage signal est inversé (inversion point chaud / point froid).

Adaptateur XLR 5 - XLR 3		
Connexions		
Mâle		Femelle
1	_____	1
2	_____	2
3	_____	3
4		
5		
P/N 11820005		

Adaptateur XLR 3 – XLR 5		
Connexions		
Mâle		Femelle
1	_____	1
2	_____	2
3	_____	3
		4
		5
P/N 11820004		

Inverseur XLR 3 - XLR3		
Connexions		
Mâle		Femelle
1	_____	1
2	_____	2
3	_____	3
P/N 11820006		

Connexion des câbles

- 1 Connectez un câble entre une des sorties de la base 150 W et l'entrée de l'appareil DMX suivant. Si cet appareil utilise des embases XLR 5 points ou une polarité de signal inversée, utilisez les adaptateurs décrits ci-dessus.
- 2 Continuez à connecter les appareils en cascade, d'entrée en sortie. Vous pouvez relier jusqu'à 32 appareils sur la même ligne DMX. Si vous utilisez le système de télécommande IR, vous ne pouvez connecter que 10 appareils.
- 3 Si vous n'utilisez pas le système IR, terminez la ligne avec un bouchon de terminaison tel que décrit ci-dessous. Il s'agit d'une fiche XLR mâle dans laquelle une résistance de 120 ohms ¼ watt est soudée entre les broches 2 et 3. Vous pouvez aussi terminer la ligne sur l'embase RJ-45 en utilisant un bouchon 100 Ohms RJ-45 ISDN par exemple.

Bouchon Mâle	
Connexions	
1	
2	_____
3	_____
120	
P/N 91613017	

Note : *N'utilisez pas de bouchon sur les deux sorties DMX d'un même appareil en même temps.*

Si vous programmez le mode autonome sur plusieurs appareils reliés par un lien sériel et que vous constatez des aléas de transmission ou de contrôle, insérez un bouchon de terminaison femelle (P/N 01613018) dans l'embase d'entrée du premier appareil.

VUE D'ENSEMBLE DU FONCTIONNEMENT

Lorsque la base 150 W est mise sous tension, elle s'initialise. Le texte **rSt** apparaît sur l'afficheur. Une fois l'initialisation terminée, l'adresse réseau s'affiche sur le panneau de contrôle.

La base peut être commandée par un contrôleur DMX externe ou programmée en mode autonome depuis les menus.

CONTRÔLEUR EXTERNE

La base 150 W est contrôlable en DMX depuis n'importe quel appareil compatible : un lecteur enregistreur DMX ou un pupitre. Cette fonctionnalité est décrite en section 3.

MODE AUTONOME

La programmation en mode autonome est mémorisée dans l'appareil lui-même et s'effectue de deux manières différentes :

- par le panneau de contrôle
- par une télécommande IR (nécessite un récepteur IR optionnel à monter sur l'embase d'entrée du premier appareil à commander). Cette méthode est très populaire sur les installations de moins de 10 appareils parce que l'accès aux fonctions est plus rapide et parce que plusieurs appareils peuvent être programmés simultanément depuis une seule télécommande. Si vous avez installé des MiniMac Maestro sur la même ligne de télécommande, vous pourrez les programmer avec la même télécommande.

La programmation des modes autonomes est décrite en section 2.

PANNEAU DE CONTRÔLE

Le panneau de contrôle permet de choisir l'adresse de l'appareil ainsi que d'autres réglages. Il permet également de créer des programmes autonomes et de mettre le projecteur en fonction pour certaines routines de test.

Navigation dans les menus

La panneau de contrôle affiche avant tout l'adresse de l'appareil. Si un message d'erreur survient, il est également affiché en priorité. Pour revenir au sommet de l'arborescence des menus, appuyez sur [menu] jusqu'à ce que l'adresse de l'appareil ou un message d'erreur apparaisse. Appuyez à nouveau sur [menu] pour entrer dans l'arborescence des menus. Appuyez sur [haut] ou [bas] pour naviguer dans les différentes options. Appuyez sur [enter] pour afficher les options et les sous-menus correspondants. Pour valider un réglage, appuyez sur [enter]. Pour revenir au menu précédent sans valider les modifications, appuyez sur [menu].



Inversion de l'affichage

Appuyez simultanément sur [haut] et [bas].

MENUS

Les menus du panneau de contrôle sont détaillés dans la section 'Structure des menus'. Ils sont décrits plus en détail ci-dessous.

Menu d'adresse (ADD)

Selon les réglages du menu Profile (PRO), l'adresse réglée ici correspond à :

- l'adresse de contrôle DMX (1-512) par laquelle l'appareil est contrôlé par un pupitre ou un lecteur de signal DMX.
- l'adresse IR (0-9) par laquelle l'appareil est programmé avec une télécommande infrarouge.

Menu Profile (PRO)

Ce menu permet de spécifier si :

- l'appareil est contrôlé par une télécommande infrarouge et si le récepteur est installé (**rCS**)
- l'appareil est contrôlé par une télécommande infrarouge mais n'a pas de récepteur installé (**rCr**)
- l'appareil n'utilise pas de commande infrarouge (**d1**). Spécifiez toujours cette option si le système infrarouge n'est pas utilisé.

Menu StandAlone (SA)

Ce menu permet la programmation et la restitution de mémoires internes en mode autonome. Voyez pour cela la section « Programmation depuis le panneau de contrôle ».

Menu Adjustment (ADJ)

Ce menu fournit des options de contrôle manuel pour le réglage mécanique.

Menu Personality (PER)

Ce menu gère des caractéristiques basiques et des options de configuration de l'appareil.

EXTINCTION DE LAMPE ET INITIALISATION A DISTANCE

Ces options permettent de désactiver les commandes d'extinction de lampe et d'initialisation à distance par le canal DMX 1. Cela permet notamment d'éviter toute extinction ou initialisation accidentelle lors du contrôle de l'appareil en DMX.

AMORÇAGE AUTOMATIQUE

Lorsque cette fonction est active, la lampe est amorcée automatiquement dans les 90 secondes qui suivent la mise sous tension de l'appareil. Par défaut, cette commande est désactivée. Si vous utilisez un programme autonome qui doit commencer dès l'allumage de l'appareil (**SA/Run = On**), cette option doit être activée.

AFFICHEUR

Extinction de l'afficheur 2 minutes après le dernier appui sur une touche du clavier. Ce réglage ne concerne pas l'affichage de messages d'erreur ou d'avertissement.

ACTIVATION DE L'EXTINCTION DE LAMPE DEPUIS UN MC-X

Lors de l'utilisation d'un MC-X pour contrôler le système Alien 02, la touche 7 peut être utilisée pour éteindre la lampe.

AFFICHAGE DES MESSAGES D'ERREUR

Cette option permet d'annuler l'affichage des messages d'erreur. Cela permet par exemple de continuer la programmation d'un appareil dont les messages d'erreurs ne sont pas critiques. Par défaut, cette fonction est activée ce qui signifie que les messages sont visibles à la racine du système de menus.

AVERTISSEURS DE TEMPERATURE

Active l'affichage de messages d'avertissement de dépassement de température.

AVERTISSEUR D'USURE DE LAMPE

Ce menu permet d'activer des avertissements d'usure de lampe et de configurer la durée de vie théorique de la lampe utilisée. Le compteur d'usure de lampe peut être affiché depuis le menu d'informations **Inf**. Lorsque le compteur temporaire d'usure de lampe atteint :

- 100 heures de moins que la durée de vie théorique programmée de la lampe, l'afficheur fait clignoter le message **L.Hr**. Ce message signifie qu'il est temps de changer la lampe pour éviter tout risque d'explosion.
- la durée de vie de lampe programmée, la lampe s'éteint et ne peut plus être rallumée tant que le compteur n'a pas été remis à zéro ou que la durée de vie n'a pas été reprogrammée.

MEMORISATION DE L'ETAT DE LA TELECOMMANDE SRS - STORE REMOTE STATUS

Cette option n'est disponible que lorsque l'appareil est contrôlé en infrarouge avec un récepteur installé. Si l'option **SRS** est :

- On et que vous démarrez ou arrêtez le programme depuis la télécommande infrarouge, l'appareil démarrera ou arrêtera le programme à la prochaine mise sous tension.
- Off, la télécommande infrarouge n'a aucun effet sur le démarrage automatique du programme. Le démarrage est alors commandé par l'option **SA/Run**.

RETABLISSEMENT DES REGLAGES D'USINE

Rétablit les réglages d'usine par défaut.

INITIALISATION DE TOUS LES COMPTEURS

Remet à zéro tous les compteurs initialisables (visibles dans le menu d'information **Inf**).

Menu d'information (INF)

La base 150W fournit des compteurs d'information permettant de suivre l'utilisation de l'appareil, l'usure de la lampe, la température dans la base et dans l'Alien 02, les intervalles de maintenance et la version du logiciel. Les compteurs reviennent à 0 une fois la valeur 10000 dépassée.

AFFICHAGE ET MISE A ZERO D'UN COMPTEUR

Naviguez jusqu'au menu **Inf**, appuyez sur [enter] puis retrouvez le compteur à initialiser. Appuyez sur [enter] et naviguez jusqu'au compteur initialisable. Appuyez sur [enter] pour l'afficher.

Pour remettre un compteur à 0 (compteurs **RES** uniquement), affichez-le puis appuyez sur [haut] pendant 5 secondes au moins jusqu'à ce que le compteur affiche 0.

Menu de test (TST)

Menu de test des cartes mères réservé à Martin uniquement.

SECTION 2 - UTILISATION EN MODE AUTONOME

VUE D'ENSEMBLE DE LA PROGRAMMATION DU MODE AUTONOME

En mode autonome, les bases d'alimentation 150W peuvent être programmées pour exécuter un spectacle de 20 mémoires maximum sans contrôleur externe. Cette programmation peut être réalisée depuis le panneau de contrôle ou avec une télécommande infrarouge.

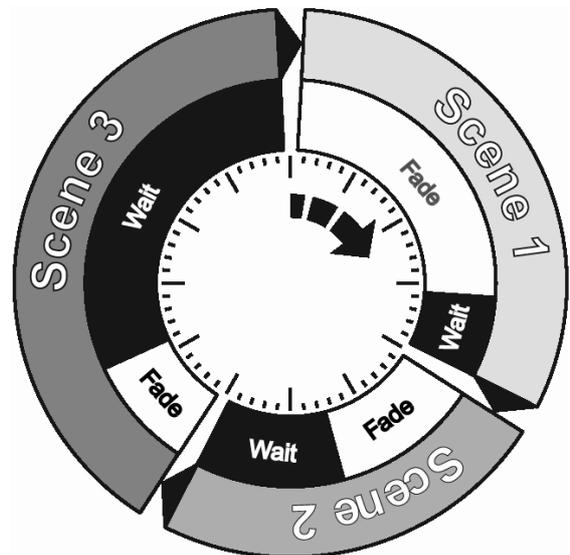
La base d'alimentation exécutera ses mémoires en une seule boucle continue.

Plusieurs bases 150W reliées par un lien sériel doivent être programmées individuellement mais peuvent restituer leurs mémoires en synchronisation commandées par une seule base du réseau.

TEMPORISATION DES MÉMOIRES

Chaque mémoire ou scène dispose d'une partie dynamique - le transfert ou fade - pendant laquelle les effets passent d'une position programmée à une autre. La partie statique de la scène - l'attente ou wait - correspond à la durée pendant laquelle les effets ne changent pas.

La durée du transfert et de l'attente sont programmables individuellement pour chaque mémoire. Le transfert doit être compris entre 0 et 120 secondes. L'attente doit être comprise entre 0 et 600 secondes. Le temps total d'exécution d'une mémoire est la somme du transfert et de l'attente.



Lors de l'utilisation de plusieurs machines synchronisées, le temps d'attente est déterminé par l'appareil qui dicte le changement de mémoire. Il le fait lorsqu'il arrive à la fin du temps d'attente de la mémoire en cours. Tous les autres appareils déclenchent alors un nouveau transfert selon leur durée programmée et attendent la prochaine commande de changement de mémoire. Lors de la programmation de mémoires synchronisées, essayez de garder le programme le plus simple possible en suivant les deux règles ci-dessous :

- 1 chaque appareil doit avoir le même nombre de mémoires que les autres
- 2 tous les temps d'exécution de mémoires de l'appareil qui génère les commandes de synchronisation doivent être légèrement plus longs de quelques secondes.

Les règles utilisées pour l'algorithme sont détaillées dans l'annexe Caractéristiques Techniques.

SYNCHRONISATION DE PLUSIEURS BASES 150W

Lorsque plusieurs bases 150W sont reliées par un lien sériel, il est possible de synchroniser leurs programmes. **Lisez attentivement cette section si vous êtes dans ce cas.**

Il est important de comprendre que chaque appareil doit avoir son propre programme et que les seules commandes transmises sur le lien sont des commandes de changement de mémoire. Aucune donnée de programmation n'est échangée entre les machines.

Réglage des options de synchronisation

- 1 Naviguez jusqu'au menu **SA** et appuyez sur [enter].
- 2 Naviguez jusqu'au menu **SAE** et appuyez sur [enter].

3 Choisissez l'option

Sn si l'appareil est seul ou sans option de synchronisation (réglage par défaut)

Snd si l'appareil émet des commandes de synchronisation vers d'autres bases 150 W

Syn si l'appareil doit attendre des commandes de synchronisation sur le réseau sériel

4 Appuyez sur [enter]

MÉTHODES DE PROGRAMMATION

La base d'alimentation 150 W fournit trois méthodes de programmation du mode autonome :

- depuis le panneau de contrôle. Voyez pour cela la section « Programmation depuis le panneau de contrôle »
- depuis un boîtier MP-2 (reportez-vous à son manuel d'utilisation pour plus de détails)
- avec une télécommande infrarouge et un récepteur infrarouge. Cette méthode permet d'appeler et de programmer jusqu'à 10 appareils simultanément reliés par un lien sériel. Elle permet également de gagner du temps en évitant la programmation individuelle des appareils. Voyez la section « Programmation avec la télécommande infrarouge » pour plus de détail.

Note : il est toujours possible de faire la programmation de l'appareil depuis son panneau de contrôle.

PROGRAMMATION DEPUIS LE PANNEAU DE CONTROLE

Les menus du panneau de contrôle permettent la création de 20 mémoires qui seront rejouées pour faire une animation. Notez que :

- chaque appareil peut utiliser 20 mémoires avec temps de transfert et d'attente individuels
- les mémoires sont numérotées de 0 à 19
- une mémoire ou scène une partie dynamique - le transfert - pendant lequel les effets changent de position et une partie statique - l'attente - pendant lequel les effets restent immobiles.

AVANT DE COMMENCER À PROGRAMMER

Arrêtez le programme autonome en cours d'exécution :

- 1 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu principal.
- 2 Naviguez jusqu'au menu SA et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à l'option run et appuyez sur [enter].
- 4 Naviguez jusqu'à l'option Off et appuyez sur [enter].
- 5 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu principal.

Si vous utilisez plusieurs appareils, assurez-vous que :

- un lien sériel les relie (voir section « Connexion d'un réseau de télécommande »)
- le dernier appareil possède un bouchon de terminaison sur son embase de sortie.

MENU DE PROGRAMMATION AUTONOME (SA/PRG)

Utilisez le menu de programmation pour créer vos scènes et les mémoriser. Les commandes ci-dessous sont accessibles par le menu SA/Prg.

Commandes de gestion des effets

SA/Prg	Int	0-255	Intensité (0 = noir)
	CyA	0-255	Niveau de cyan
	nnA	0-255	Niveau de magenta
	yEL	0-255	Niveau de Jaune
	rAC	OFF	Désactive les couleurs aléatoires
	aLL	SLO	Couleurs aléatoires lentes
		nnE	Couleurs aléatoires médium
		FAS	Couleurs aléatoires rapides
	Cnn	SLO	Couleurs aléatoires bleues lentes
		nnE	Couleurs aléatoires bleues médium
		FAS	Couleurs aléatoires bleues rapides
	nny	SLO	Couleurs aléatoires rouges lentes
		nnE	Couleurs aléatoires rouges médium
		FAS	Couleurs aléatoires rouges rapides
	Cy	SLO	Couleurs aléatoires vertes lentes
		nnE	Couleurs aléatoires vertes médium
		FAS	Couleurs aléatoires vertes rapides

Commandes de temporisations

SA/Prg	Fad	SnA	Temps de transfert = 0
		1 - 120	Temps de transfert en secondes
	uuA	0-600	Temps d'attente en secondes

Commandes de gestion des mémoires

SA/Prg	Add	Ajoute la mémoire en fin de séquence	
	nE	Appelle la mémoire suivante	
	PrE	Appelle la mémoire précédente	
	StO	Enregistre les modifications dans la mémoire en cours	
	InS	Insère une mémoire avant la mémoire en cours	
	dEL	Efface la mémoire courante	
	CLr	nO	Annule la commande
		yES	Efface toutes les mémoires
	UIE		Teste les mémoires programmées dans l'animation
	Gd		Capture les valeurs DMX présente sur l'entrée DMX de l'appareil. Créez une scène sur votre contrôleur, capturez-la avec cette commande puis enregistrez-la avec les commandes de mémorisation.

Note : *Certaines de ces commandes interviennent sur la mémoire de l'appareil. Si l'alimentation est coupée pendant l'exécution de ces commandes, certaines mémoires peuvent être perdues. Un point rouge situé à gauche de l'afficheur clignote lorsque les mémoires sont modifiées. Ne coupez pas l'alimentation tant que ce point reste allumé.*

PROGRAMMATION AVEC LA TELECOMMANDE INFRAROUGE

La programmation peut être réalisée depuis une télécommande infrarouge optionnelle et un récepteur enfiché dans l'embase d'entrée du premier appareil. Contactez votre revendeur Martin pour plus de renseignements sur ces produits. Le système infrarouge permet de programmer jusqu'à 10 appareils reliés par un lien sériel.

La télécommande permet la création de 20 mémoires qui seront rejouées pour faire une animation. Notez que :

- chaque appareil peut utiliser 20 mémoires avec temps de transfert et d'attente individuels
- les mémoires sont numérotées de 0 à 19
- une mémoire ou scène une partie dynamique - le transfert - pendant laquelle les effets changent de position et une partie statique - l'attente - pendant laquelle les effets restent immobiles
- la programmation avec la télécommande infrarouge est simplifiée lorsque les afficheurs des appareils sont visibles.

La télécommande infrarouge permet également de programmer des MiniMAC Maestro reliés par lien sériel à la base d'alimentation 150 W de l'Alien 02.

Notez qu'il est toujours possible de programmer les appareils depuis leur menu de contrôle ou avec un boîtier MP-2 (reportez-vous à son manuel d'utilisation pour plus de détails).

AVANT DE COMMENCER À PROGRAMMER

Si vous utilisez plusieurs appareils, assurez-vous que :

- un lien sériel les relie (voir section « Connexion d'un réseau de télécommande »)
- le dernier appareil **n'a pas de bouchon de terminaison** sur son embase de sortie.

Arrêtez le programme autonome en cours d'exécution

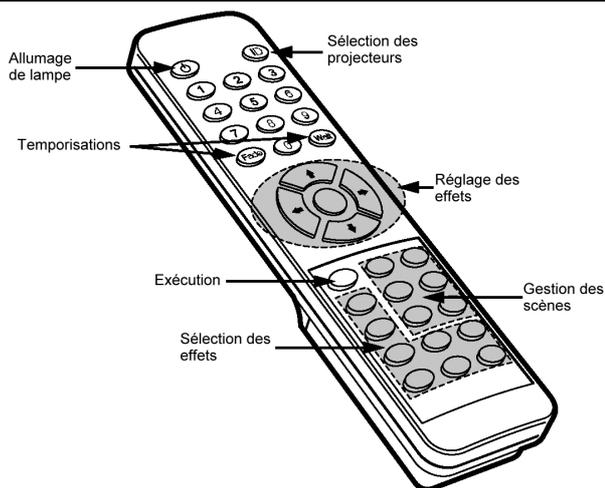
- 1 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu principal.
- 2 Naviguez jusqu'au menu SA et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à l'option run et appuyez sur [enter].
- 4 Naviguez jusqu'à l'option Off et appuyez sur [enter].
- 5 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu principal.

Mise en route des fonctionnalités infrarouge

Réalisez les opérations ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Seul le premier appareil de la chaîne doit être raccordé à un récepteur infrarouge. Connectez le récepteur sur l'embase d'entrée. Positionnez le capteur mobile de façon à être visible de la télécommande. Evitez de le tourner plus que nécessaire.
- 2 Depuis le menu racine, naviguez jusqu'au menu Pro et appuyez sur [enter]
- 3 Si l'appareil
 - n'a pas de récepteur infrarouge, naviguez jusqu'à rCr et appuyez sur [enter]
 - a un récepteur infrarouge installé, naviguez jusqu'à rCS et appuyez sur [enter]
- 4 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu racine.
- 5 Naviguez jusqu'au menu Adr et appuyez sur [enter]. Choisissez une adresse entre 0 et 9 et appuyez sur [enter]. Notez que si plusieurs appareils doivent se comporter de manière identique, ils peuvent partager la même adresse IR. Cette configuration vous fera gagner du temps puisqu'ils seront programmés en même temps.
- 6 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu racine.
- 7 Reculez-vous de 2 mètres environ, pointez la télécommande vers le récepteur et appuyez sur le bouton Lamp Power. Si rien ne se passe, essayez le bouton ID. Si l'appareil ne réagit toujours pas, tournez l'antenne du récepteur de 180° et essayez à nouveau.

COMMANDES



Important ! Les appareils clignotent pour confirmer la réception d'une commande.

Sélection des appareils

Chaque appareil doit recevoir une adresse de 0 à 9 pendant sa configuration pour qu'il soit contrôlable individuellement par la télécommande. Plusieurs appareils peuvent partager la même adresse s'ils doivent se comporter de manière identique. Pour choisir sélectionner un appareil, appuyez sur ID et entrez son adresse avec les touches numériques. Plusieurs appareils peuvent être sélectionnés en entrant une série d'adresses. Ainsi [ID] [1][2][3] sélectionne les appareils 1,2 et 3.

La sélection reste active jusqu'au nouvel appui sur ID.

Amorçage de la lampe

Le bouton Lamp Power amorce ou éteint la lampe des projecteurs sélectionnés. Le bouton doit être maintenu enfoncé pendant 5 secondes pour valider l'extinction. Note : les lampes ne peuvent pas être éteintes pendant l'exécution d'une scène. Une lampe à décharge doit refroidir avant d'être rallumée.

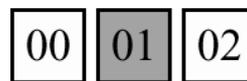
Temporisations

Les temps de transfert et d'attente (Fade et Wait) sont réglés en appuyant le bouton correspondant. La valeur de la temporisation doit être entrée au clavier en secondes.

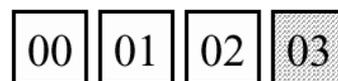
Sélection de scène

Les scènes sont créées, sélectionnées, enregistrées et effacées avec les 6 touches de scènes. La scène en cours est affichée sur l'écran de l'appareil précédée de 'r' pendant la programmation et de 'P' pendant la restitution.

- Prev (Previous) remonte à la scène précédente sur les projecteurs sélectionnés. Le projecteur clignote 3 fois lorsque la première scène est atteinte.
- Next avance à la scène suivante sur les projecteurs sélectionnés. Le projecteur clignote 3 fois lorsque la dernière scène est atteinte.
- Store enregistre les effets et les temporisations de la scène en cours. Le projecteur confirme la commande en clignotant 2 fois.
- Delete efface la scène en cours de la mémoire. Les scènes suivantes sont re-numérotées pour rétablir un ordre cohérent. Les projecteurs clignotent 2 fois pour confirmer.
- INS (Insert) crée une nouvelle scène avant la scène en cours et y enregistre les paramètres actuels. Les scènes suivantes sont re-numérotées. Les projecteurs confirment la commande en clignotant 2 fois. Si un projecteur clignote 3 fois, sa mémoire est pleine.
- ADD crée une nouvelle scène à la fin de la séquence avec les paramètres actuels. Les projecteurs confirment la commande en clignotant 2 fois. Si un projecteur clignote 3 fois, sa mémoire est pleine.



Store enregistre les modifications dans la scène en cours.



Add enregistre les modifications dans une scène en fin de séquence



Insert enregistre les changements dans la scène avant la scène en cours.

Réglage des effets

Une scène est réglée en sélectionnant d'abord un effet avec la touche de sélection correspondante puis en l'ajustant avec les touches de réglage. Quand deux effets sont assignés à la même fonction, les touches haut/bas règlent un effet et les touches gauche/droite règlent l'autre effet. S'il n'y a qu'un seul effet, haut/bas permettent un réglage rapide et gauche/droite un réglage fin. Le bouton du centre ramène l'effet à sa position par défaut.

RESTITUTION D'UNE ANIMATION EN MODE AUTONOME

DÉMARRAGE DE LA RESTITUTION

- 1 Depuis le menu racine, naviguez jusqu'au menu SA et appuyez sur [enter].
- 2 Naviguez jusqu'au menu SA et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à l'option run et appuyez sur [enter].
- 4 Naviguez jusqu'à l'option On et appuyez sur [enter].

Dès que l'animation démarre, le panneau de contrôle affiche le numéro de la mémoire. Si l'option PER/dIS est désactivée, l'afficheur s'éteint 2 minutes après le dernier appui sur une touche.

Important ! L'exécution de la boucle de mémoires est automatiquement lancée à la mise sous tension de l'appareil si le mode autonome est activé et si l'amorçage automatique de la lampe est également activé (PER/ALO = On).

EXÉCUTION DE L'ANIMATION DEPUIS LA TELECOMMANDE IR

La touche Run/Stop de la télécommande lance ou arrête l'exécution sur les appareils sélectionnés (voir sélection des appareils, section précédente). Les mémoires sont exécutées dans l'ordre numérique croissant et en boucle.

Toutes les fonctions de la télécommande sont désactivées à l'exception de Run/stop pendant l'exécution des mémoires.

Si l'option SRS (voir section Vue d'ensemble du mode autonome) est activée, le bouton Run/Stop influe également sur la fonction SA/run du panneau de contrôle. Ainsi, à la mise sous tension suivante, l'appareil démarrera ou pas le mode autonome.

EXÉCUTION DES MÉMOIRES DEPUIS LE CONTRÔLEUR MC-X

Le MC-X est un contrôleur optionnel de la gamme des contrôleurs Martin. Lorsqu'il est connecté, 7 mémoires peuvent être appelées depuis le MC-X.

Pour activer ce mode de contrôle :

- 1 Connectez le MC-X à la base d'alimentation 150W avec un câble DMX. Si plusieurs bases sont interconnectées, branchez le MC-X sur la première base de la série.
- 2 Sur chaque base, placez le menu SA/run sur OFF et appuyez sur [enter]. Appuyez sur [menu] pour revenir à la racine.
- 3 Sur chaque base, placez le menu PRO sur d1 et appuyez sur [enter]. Appuyez sur [menu] pour revenir à la racine.
- 4 Pour lancer les mémoires 00 à 06, utilisez les touches numérotées du MC-X.
- 5 Pour lancer le mode autonome aléatoire, appuyez sur [auto].

Avec le menu Per/ano, la touche 7 peut être configurée pour télécommander l'extinction de lampe (voyez pour cela la structure des menus en annexe).

UTILISATION D'UN CONTRÔLEUR DMX PENDANT LA RESTITUTION AUTONOME

Si la base d'alimentation 150W est connectée à un contrôleur DMX et reçoit un signal DMX pendant la restitution autonome, la restitution s'arrête et le projecteur répond au contrôleur DMX. Le signal DMX a toujours priorité sur le mode autonome.

REGLES DE SYNCHRONISATION DE PLUSIEURS RESTITUTIONS AUTONOMES

Note : Ce chapitre détaille les règles d'algorithme du mode de restitution autonome. La lecture de cette section n'est pas essentielle à moins que vous ne cherchiez à solutionner un problème ou comprendre un diagnostic de dysfonctionnement d'une synchronisation ou que vous souhaitiez comprendre en détail le fonctionnement du mode autonome.

Les règles sont les suivantes :

- 1 Chaque appareil dispose de 20 mémoires embarquées avec transferts et attentes individuels.
- 2 Les mémoires sont numérotées de 0 à 19.
- 3 Chaque mémoire contient un transfert suivi d'un temps d'attente.
- 4 En mode synchronisé, une des bases 150W émet des commandes vers les autres bases sous la forme « Aller à la mémoire xx » ou xx est la prochaine mémoire exécutée par la base Maître.
- 5 Si une base esclave a moins de scènes que la base Maître, elle calcule le numéro de la mémoire à exécuter par une division entière du numéro de mémoire commandé (5 par exemple) par le nombre de mémoires enregistrées (4 par exemple). Ici, 5/4 donne 1 en division entière et reste 1. La base esclave exécutera la mémoire donnée par le reste, ici 1. Généralement, lorsqu'une base esclave atteint sa dernière scène avant la base Maître, l'ordre de synchronisation suivant la renvoie à la mémoire 1.
- 6 Si une base esclave a plus de mémoires que la base Maître, les dernières mémoires de la base esclave ne seront jamais exécutées. C'est le cas de la mémoire S4 ci-dessous.

F = Fade (transfert), W = Wait (attente)

	M0	M1	M2	M3	
Programmation du Maître	F W	F W	F W	F W	
	S0	S1	S2	S3	S4
Programmation de l'esclave	F W	F W	F W	F W	F W
	M0	M1	M2	M3	
Résultat	F W	F W	F W	F W	
	S0	S1	S2	S3	
	F W	F W	F W F W	

- 7 Une base esclave ne tient pas compte d'un ordre de changement de mémoire tant que le transfert en cours n'est pas terminé. Il peut donc se produire un saut de mémoire si l'esclave a des temps de transfert supérieurs au Maître. Dans l'exemple ci-dessous, l'esclave sort de la synchronisation parce que les transferts des mémoires 0 et 2 de l'esclave sont plus longs que ceux du Maître.

F = Fade (transfert), W = Wait (attente), M = Maître, S = esclave

	M0	M1	M2		
Programmation du Maître	F W	F W	F W		
	S0	S1	S2		
Programmation de l'esclave	F W	F W	F W		
	M0	M1	M2	M0	M1
Résultat sur le Maître	F W	F W	F W	F W	F W
	S0	S2	S1		
Résultat sur l'esclave	F W	F W F W	

SECTION 3. CONTROLE EN DMX

UTILISATION AVEC UN CONTROLEUR

La base d'alimentation peut être programmée avec n'importe quel appareil de programmation compatible avec le standard DMX USITT. Cette section décrit comment utiliser l'Alien 02 avec un pupitre DMX. Consultez les annexes pour plus de détail sur le protocole du projecteur.

CONNEXION D'UN CONTRÔLEUR DMX

Connectez un câble DMX sur la sortie du contrôleur. Si celui dispose d'embases en XLR 5 broches, utilisez l'adaptateur XLR 5 mâle / XLR 3 femelle (P/N 11820005). Déployez le câble du contrôleur jusqu'à la première base d'alimentation 150W et branchez-le dans son embase d'entrée.

SÉLECTION DE L'ADRESSE DE CONTRÔLE

La base d'alimentation requiert 7 canaux de contrôle. L'adresse DMX ou adresse de base est le premier canal utilisé. C'est une adresse logique vers laquelle le contrôleur envoie ses instructions. Ainsi, le contrôleur peut envoyer des commandes individuelles aux projecteurs. Avec 7 canaux DMX, la base d'alimentation lit ses instructions sur le canal qui lui est donné en adresse et sur les 6 suivants. Si l'adresse de la base est 100, elle lit ses instructions sur les canaux 100, 101, 102, 103, 104, 105 «et 106.

Vérifiez que vous allouez assez de canaux pour chaque appareil. Si les canaux de deux appareils se chevauchent, l'un des deux recevra des commandes erronées. Deux bases peuvent utiliser la même adresse : elles se comporteront alors de manière strictement identique et un contrôle individuel de l'une ou l'autre sera impossible.

L'adresse par défaut en sortie d'usine est 1.

Configuration de l'adresse sur la base

- 1 Naviguez jusqu'au menu **Pro** et appuyez sur [enter].
- 2 Choisissez l'option **d1** pour activer le mode DMX. Appuyez sur [enter].
- 3 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu racine.
- 4 Naviguez jusqu'au menu **Adr** et appuyez sur [enter]. L'adresse actuelle s'affiche.
Modifiez l'adresse avec les touches [haut] et [bas] pour afficher la nouvelle adresse de la base. Appuyez sur [enter] pour valider.

DÉSACTIVER LE MODE AUTONOME (SI NÉCESSAIRE)

Le mode DMX est toujours prioritaire sur le mode autonome, mais si aucun signal DMX n'est présent et que la base est en mode autonome, son programme interne sera restitué. Pour éviter cela :

- 1 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu racine.
- 2 Naviguez jusqu'au menu **SA** et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à l'option **run** et appuyez sur [enter].
- 4 Naviguez jusqu'à l'option **Off** et appuyez sur [enter].

CONTRÔLE DE LA LAMPE

Important ! Évitez d'amorcer plusieurs lampes simultanément

La lampe peut être amorcée et éteinte à distance depuis le contrôleur avec les commandes du canal 1. Pour éviter toute commande accidentelle, il est possible de désactiver partiellement cette commande avec le menu **Per/LOF** sur le panneau de contrôle. Si cette commande est désactivée, la commande Lamp Off du canal 1 ne s'exécute que si les canaux de Cyan, Magenta et Jaune sont entre 230 et 232.

Amorcez les lampes une par une par intervalle de 5 secondes. Amorcer plusieurs lampes simultanément peut provoquer une forte chute de tension, suffisante pour empêcher les lampes d'amorcer, endommager les électroniques et faire sauter les protections de l'alimentation électrique. Pour activer l'amorçage automatique des lampes, réglez le menu **Per/AIO** sur On.

Laissez la lampe refroidir avant de tenter de la réamorcer. Si une lampe trop chaude ne réamorcer pas, envoyez une commande d'extinction et attendez quelques minutes avant d'essayer de la réamorcer.

EFFETS

Les effets électromécaniques s'initialisent lors de la mise sous tension de la base. Ils peuvent également être initialisés à distance par la commande Reset du canal 1. Si l'initialisation à distance est désactivée par le menu de contrôle, la commande ne s'exécute que si les canaux de Cyan, Magenta et Jaune sont entre 230 et 232.

Intensité

Le projecteur dispose d'un gradateur mécanique continu et de haute résolution sur le canal 2.

Trichromie soustractive Cyan Magenta Jaune

Le système de trichromie soustractive est basé sur un système de filtres cyan, magenta et jaune. Il permet de créer une large palette continue de couleurs en variant la position de chaque filtre de 0 à 100% dans le faisceau avec les canaux 3, 4 et 5. Pour programmer une couleur spécifique, le canal 6 doit être à 0.

Mélanger les 3 filtres en même temps provoque une perte notable de puissance lumineuse. Le faisceau passe au noir lorsque les 3 filtres sont engagés à 100%. Pour conserver un maximum de lumière, limitez vos mélanges à 2 filtres.

Si un Exterior 600 ou un Exterior 200 sont prévus dans la même installation, consultez la section « Entretien ».

Trichromie aléatoire

Le canal 6 permet de créer des mélanges aléatoires sur 3 vitesses : lente, médium et rapide. Les couleurs sont créées à partir de 2 ou 3 filtres soustractifs. Limiter le mélange à une paire de filtres donne les résultats ci-dessous :

Combinaison	Résultat
Cyan et magenta	tons bleus
Cyan et jaune	tons verts
Magenta et jaune	tons rouges

Ces commandes aléatoires sont prioritaires sur les réglages de Cyan, Magenta et Jaune.

Vitesse des effets

Le canal de vitesse contrôle le temps de transfert entre deux positions d'effets selon 2 modes: suiveur ou vectoriel. Vous pouvez basculer d'un mode à l'autre mais vous ne pouvez pas les utiliser en même temps.

Le mode suiveur est activé en laissant le canal 7 entre 0 et 2. Le temps mis pour passer d'un effet à un autre est programmé sur le contrôleur par un temps de transfert. Le contrôleur divise le déplacement des effets en étapes au cours desquelles il envoie au projecteur les valeurs des paramètres, au rythme défini par le transfert. La base d'alimentation reproduit ces changements en les lissant avec un filtre numérique interne pour finaliser la qualité des mouvements.

En mode vectoriel, la vitesse des fondus est donnée par un canal de contrôle du projecteur. Ceci permet de travailler les fondus même sur des contrôleurs qui ne possèdent pas ce type de temporisation. Si le contrôleur génère des données trop lentement, ou irrégulièrement, le mode vectoriel permet de s'assurer du lissé des transitions, surtout lors des mouvements d'effets lents. Un transfert en mode vectoriel est programmé avec le canal 7, lorsqu'il est au delà de 3 (le plus rapide) et inférieur à 245 (le plus lent). Le réglage de vitesse s'applique à l'intensité et aux couleurs. En mode vectoriel, laissez le temps de transfert du contrôleur à 0.

PROTOCOLE DMX

Entête DMX : 0

DMX	Valeur	%	Fonction
1 Note 1 : si l'initialisation en DMX est désactivée, la commande Reset est accessible si les filtres Cyan, Magenta et Jaune sont engagés entre 230 et 232. Si l'extinction de lampe est désactivée, la commande Lamp Off est accessible si les filtres Cyan, Magenta et Jaune sont engagés entre 230 et 232.	0-207	0-81	Lumière, Reset, Lamp On/Off
	208-217	82-85	Réservé (pas d'action)
	218-227	85-89	Initialisation du projecteur - voir note 1
	228-237	89-93	Réservé (pas d'action)
	238-247	93-97	Amorçage de la lampe
	248-255	97-100	Réservé (pas d'action)
			Extinction de la lampe (maintenir la commande plus de 5 secondes)
2	0 - 255	0-100	Intensité Fermé → ouvert
3	0 - 255	0-100	Cyan Blanc → cyan
4	0 - 255	0-100	Magenta Blanc → magenta
5	0 - 255	0-100	Jaune Blanc → jaune
6	0-14	0-5	Couleurs aléatoires Off
	15-34	5-13	CMJ, lent
	35-54	13-21	CMJ, médium
	55-74	21-29	CMJ, rapide
	75-94	29-37	MJ, lent
	95-114	37-44	MJ, médium
	115-134	45-52	MJ, rapide
	135-154	53-60	CM, lent
	155-174	61-68	CM, médium
	175-194	68-76	CM, rapide
	195-214	76-84	CJ, lent
	215-234	84-92	CJ, médium
	235-255	92-255	CJ, rapide
7	0-2	0-1	Vitesse Suiveur
	3-245	1-96	Rapide → lent
	246-251	96-98	Réservé
	252-255	99-100	Rapide

SECTION 4. ENTRETIEN ET PROBLEMES COURANTS

ENTRETIEN

Cette section décrit les procédures d'entretien réalisables par l'utilisateur. Référez toute autre opération à un service qualifié Martin.

NETTOYAGE

Nettoyez la carcasse en aluminium avec une brosse souple ou une éponge et un détergent pour automobile non abrasif. Rincez.

Vous pouvez utiliser un aspirateur à faible succion pour nettoyer les ventilations.

MISE À JOUR DU LOGICIEL

Des mises à jour du logiciel interne sont disponibles dès que de nouvelles fonctions sont mises à disposition. LA dernière version du logiciel est disponible dans la rubrique Support du site web de Martin Professional <http://www.martin.dk>.

Le numéro de la version installée peut être affiché avec le menu **Inf/UEr**.

MATERIEL REQUIS

Les mises à jour peuvent être installées avec les appareils suivants :

- Boîtier de téléchargement MP-2
- Interface DMX du système Martin LightJockey.

Les éléments ci-dessous sont également nécessaires :

- fichier de mise à jour de la Base d'Alimentation Unitaire 150W téléchargé sur le site Web de Martin Professional <http://www.martin.dk>.
- logiciel de téléchargement du Uploader MP-2 version 5.0 ou supérieur, disponible dans la rubrique Support du site web de Martin Professional ou un contrôleur LightJockey.

Reportez-vous à la documentation du LightJockey pour plus de détails sur la procédure de mise à jour avec ce logiciel.

La procédure de préparation du MP-2 est détaillée dans son manuel d'utilisation et dans le fichier d'aide du logiciel Uploader 5.0. Lisez attentivement ces instructions avant de démarrer la section suivante.

Mise à jour avec le boîtier MP-2

- 1 Connectez un boîtier MP-2 préparé à l'entrée DMX de la base d'alimentation avec un câble DMX. Allumez la base et le MP-2. Attendez la fin de l'initialisation de la base.
- 2 Ouvrez l'option **Read Memory Card** du MP-2.
- 3 Avec les touches fléchées, sélectionnez le nouveau logiciel de la base 150W.
- 4 Sélectionnez **Update Software** puis **Yes** pour confirmer.
- 5 Sélectionnez l'option **Update in DMX mode**. Le MP-2 initialise toutes les bases 150W connectées.
- 6 Une fois le téléchargement effectué, les bases s'initialisent avec le nouveau logiciel. Si une erreur de chargement survient, les données sont corrompues et les bases ne s'initialisent pas. Effectuez un téléchargement en mode Boot comme indiqué ci-dessous.

TELECHARGEMENT EN MODE BOOT

Si la procédure standard de téléchargement échoue, ou si les notes de mise à jour demandent une mise à jour du secteur d'amorçage (Boot Sector Update), déplacez, sur la carte mère de la base d'alimentation, le cavalier PL12 sur la position **BOOT ENABLE** avant de mettre le logiciel à jour.

Mise à jour avec le boîtier MP-2

- 1 Isolez la base 150W du secteur.
- 2 Ouvrez le boîtier avec une clé Allen de 2,5 mm.
- 3 Reportez-vous aux annexes décrivant la carte mère pour localiser le cavalier PL12. Déplacez le cavalier en position **ENABLE** (les 2 broches les plus proches des fusibles).

- 4 Effectuez un téléchargement en mode Boot comme indiqué dans le manuel du boîtier de téléchargement.
- 5 Une fois le téléchargement effectué, déconnectez la base du secteur et replacez le cavalier PL12 en position DISABLE (les deux broches les plus éloignées des fusibles).
- 6 Remontez le capot.

REPLACEMENT DU FUSIBLE

Attention ! Ne remplacez jamais un fusible par un modèle ou un type différent.

Le fusible principal est de type 3.15 AT. Il est placé dans l'embase secteur **MAIN INPUT**.

Remplacement du fusible

Le fusible principal doit être extrait avec un petit tournevis plat.

- 1 Ouvrez le porte fusible intégré à l'embase secteur MAINS INPUT avec un petit tournevis plat.
- 2 Insérez un fusible neuf de même type que l'ancien et remettez le porte fusible dans son logement.

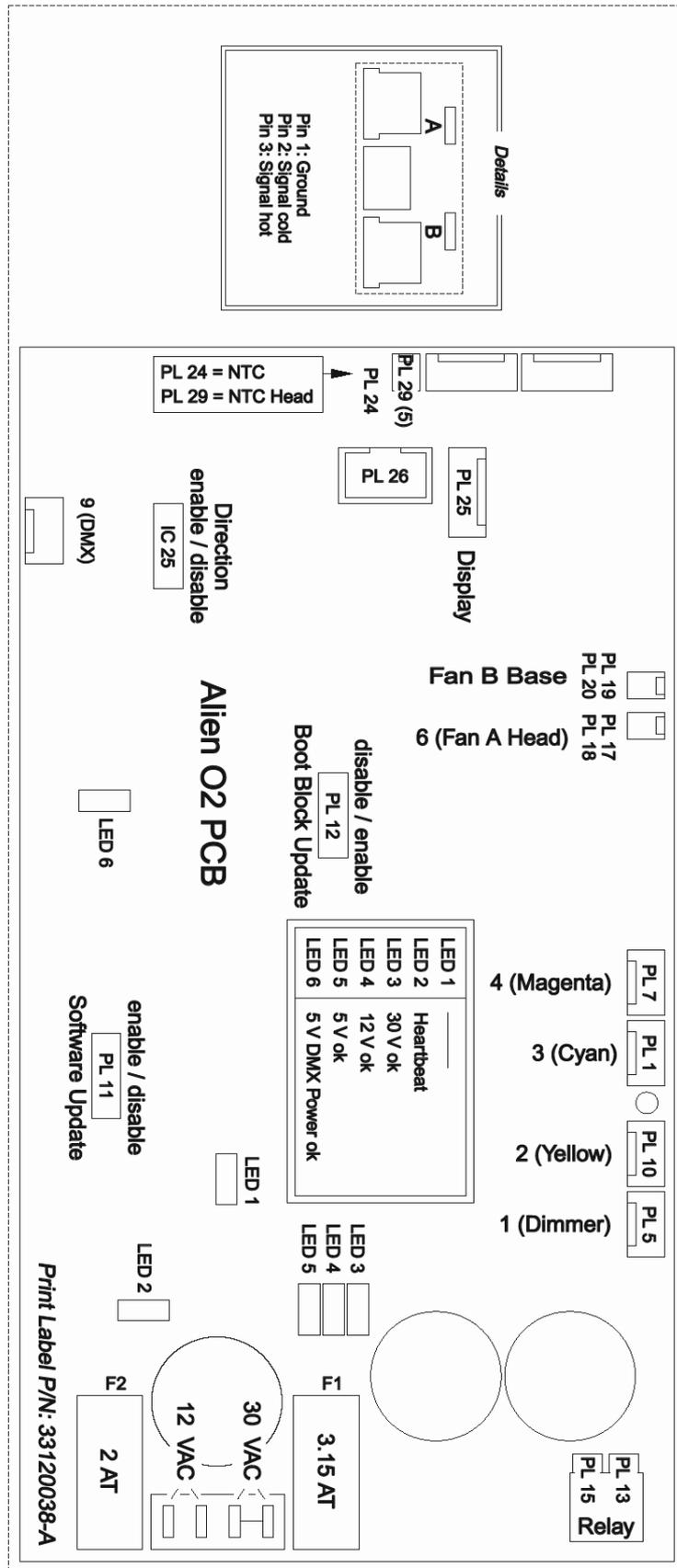
PROBLEMES COURANTS

Problème	Cause probable	Que faire ?
Pas de réaction de l'appareil à la mise sous tension	Problème d'alimentation.	Vérifiez que le courant parvient à chaque appareil et que les câbles d'alimentation sont bien branchés.
	Le fusible primaire a fondu	Déconnectez le projecteur et remplacez le fusible.
	Le(s) fusible(s) secondaire(s) a fondu (sur la carte mère)	Déconnectez le projecteur. Vérifiez les fusibles et remplacez ceux défectueux.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais répondent de manière erratique voire pas du tout au contrôleur (mode DMX)	Le contrôleur n'est pas connecté	Connectez le contrôleur.
	Adressage incorrect des appareils	Vérifiez l'adresse et le protocole des projecteurs sur leur menu et sur le contrôleur.
	Liaison DMX défectueuse	Vérifiez câbles et connecteurs. Corrigez les connexions en fonction. Remplacez les câbles et les connecteurs défectueux.
	Ligne DMX non terminée par un bouchon de 120 Ohms	Insérez un bouchon de terminaison dans le connecteur de sortie du dernier projecteur.
	Conflit entre les modes vectoriels et suiveur.	Réglez le temps de transfert du contrôleur à 0 ou laissez le canal 7 à 0.
	Un ou plusieurs appareils est défectueux sur la ligne DMX ou bien 2 projecteurs transmettent en même temps	Isolez tour à tour chaque projecteur jusqu'à ce que le système fonctionne normalement : sur chaque machine, débranchez les deux fiches signal et reliez-les directement entre elles.
Un projecteur ne s'initialise pas correctement	Défaillance mécanique ou électronique	Référez le problème à un service technique agréé Martin
Pas de lumière, lampe instable ou durée de vie très réduite.	Lampe manquante ou grillée	Déconnectez le projecteur et changez la lampe.
	Projecteur trop chaud.	Laissez la machine refroidir. Si le problème persiste, contactez un technicien.
	Le réglage de l'alimentation ne correspond pas aux valeurs de l'alimentation locale.	Déconnectez le projecteur. Vérifiez la configuration de la carte d'alimentation et corrigez si nécessaire.
	Lampe ou projecteur trop chaud	Laissez le projecteur refroidir. Si le problème persiste, contactez un service technique agréé.

MESSAGES D'ERREUR

Message affiché	Erreur	Solution
EEE	Erreur d'Eprom	Contactez un service technique agréé Martin
rAE	Erreur de mémoire	Contactez un service technique agréé Martin
FPE	Erreur du module FPGA	Contactez un service technique agréé Martin
drE	Erreur de driver	Mettez le logiciel interne à jour
		Si cette solution n'aide pas, contactez un service technique agréé Martin
tAe	Température de l'Alien 02 trop élevée	Contactez un service technique agréé Martin
tbE	Température de la base trop élevée	Vérifiez que les ventilateurs fonctionnent et qu'il y a assez d'espace autour de la base.
		Vérifiez que la température ambiante est inférieure à 40°C.
		Contactez un service technique agréé Martin
LHr	La lampe est à moins de 100 heures de la durée de vie théorique programmée.	Changez la lampe de l'Alien 02.

SCHEMA DE LA CARTE MERE



SECTION 5. REFERENCE

STRUCTURE DU MENU DE CONTROLE

Les valeurs par défaut sont indiquées en gras.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Effet			
Adr	DMX : 1-512 IR : 0-9				Choix de l'adresse de base pour les modes DMX et IR. L'adresse DMX est active lorsque l'option Pro/d1 est validée. L'adresse IR est active lorsque les options Pro/rCR ou Pro/RCS sont validées			
Pro	d1				Mode Infrarouge inactif (DMX ou tout autre type de fonctionnement)			
	rCS				Mode Infrarouge Send : l'appareil porte l'antenne infrarouge et envoie des commandes aux autres appareils présents sur la ligne de télécommande. Un seul appareil sur la ligne peut porter le récepteur IR.			
	rCr				Mode infrarouge Récepteur : l'appareil ne porte pas d'antenne infrarouge et reçoit ses instructions de programmation et de synchronisation par le lien sériel. Tous les appareils qui ne portent pas d'antenne infrarouge doivent être dans ce mode.			
SA	run	OFF			Arrête l'exécution du mode autonome.			
		On			Exécute le programme en mode autonome. Dès que l'appareil est mis sous tension, l'exécution commence.			
	SAE	Sin			Appareil non synchronisé			
		Snd			L'appareil est Maître de la synchronisation			
		Syn			L'appareil est en mode esclave et reçoit des ordres de synchronisation du Maître.			
	Prg	Int	0-255			Réglage d'intensité (0-100%)		
			CyA	0-255			Réglage de Cyan (0-100%)	
				nnA	0-255			Réglage de Magenta (0-100%)
					yEL	0-255		
		rAC	OFF			Pas de couleurs aléatoires		
			aLL	SLO		Couleurs aléatoires lentes		
				nne		Couleurs aléatoires médium		
				FAS		Couleurs aléatoires rapides		
			Cnn	SLO		Couleurs aléatoires tons bleus lentes		
				nne		Couleurs aléatoires tons bleus médium		
				FAS		Couleurs aléatoires tons bleus rapides		
			nny	SLO		Couleurs aléatoires tons rouges lentes		
				nne		Couleurs aléatoires tons rouges médium		
				FAS		Couleurs aléatoires tons rouges rapides		
			Cy	SLO		Couleurs aléatoires tons verts lentes		
				nne		Couleurs aléatoires tons verts médium		
		FAS		Couleurs aléatoires tons verts rapides				
		FAd	SnA			Transfert = 0		
			1 - 120			Temps de transfert en secondes		
		uuA	0 - 600			Temps d'attente en secondes		
		Add	Mémoire la scène en fin de séquence					
		nE	Rappelle la scène suivante					
		PrE	Rappelle la scène précédente					
		StO	Mémoire les changements de la scène en cours					
		InS	Insère la scène avant la mémoire courante					
		dEL	Efface la mémoire en cours					
		CLr	nO			Annule la commande		
	yES			Efface toutes les mémoires				
	UIE	Exécute la séquence						
	Gd	Capture le signal DMX présent sur l'entrée de la base						

Tableau 2 : structure des menus de contrôle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Effet	
Adj	rSt				Initialise les effets	
	LOn				Amorce la lampe	
	LOF				Eteint la lampe	
	ALL		OPn			Ramène tous les effets en position ouverte
			CLO			Amène tous les effets à 100%
	Int		OPn			Intensité à 100%
			CLO			Intensité à 0%
	CyA		OPn			Cyan à 0%
			CLO			Cyan à 100%
	nnA		OPn			Magenta à 0%
			CLO			Magenta à 100%
	yEL		OPn			Jaune à 0%
CLO					Jaune à 100%	
Per	LOF	OFF			Désactive l'extinction de la lampe à distance	
		On			Active l'extinction de lampe à distance	
	rES	OFF			Désactive l'initialisation à distance	
		On			Active l'initialisation à distance	
	ALO	OFF			Amorçage de la lampe depuis un contrôleur ou les menus	
		On			Amorçage automatique de la lampe dans les 90 s après la mise sous tension	
	dIS	OFF			Eteint l'afficheur 2 minutes après le dernier appui sur une touche.	
		On			Garde l'afficheur allumé en permanence	
	SRS	OFF			Le bouton Run/Stop de la télécommande IR ne modifie pas l'option SA/Run. Voir page ...	
		On			Le bouton Run/Stop modifie l'état de l'option SA/Run. Voir page ...	
	nnO	OFF			Désactive la fonction Lamp Off du contrôleur MC-X. Voir section « Exécution de mémoire depuis le MC-X »	
		On			Active la fonction Lamp Off sur le bouton 7 du contrôleur MC-X.	
	Err	OFF			Affichage des messages d'erreur désactivé	
		On			Affichage des messages d'erreur activé	
	tE	OFF			Messages d'avertissement de température désactivés	
		On			Messages d'avertissement de température activés	
	LHr	OFF			Avertisseur d'usure de lampe désactivé	
		On		0.1 - 99.9	Avertisseur d'usure de lampe activé. Réglage de la durée par multiple de 1000 heures	
	FAC	nO			Annule la commande	
		yES			Rétablit les réglages d'usine	
	rEC	nO			Annule la commande	
		yES			Initialise tous les compteurs	

Tableau 2 : structure des menus de contrôle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Effet
INF	UEr				Affiche la version du logiciel interne
	tEL	CUr			Température de la tête Alien 02
		tOt			Température maximale atteinte depuis la mise en service (°C)
		rES			Température maximale atteinte depuis le dernier reset de ce compteur (°C). Maintenir [haut] enfoncée 5 secondes pour remettre à 0.
	tEb	CUr			Température de la base
		tOt			Température maximale atteinte depuis la mise en service (°C)
		rES			Température maximale atteinte depuis le dernier reset de ce compteur (°C). Maintenir [haut] enfoncée 5 secondes pour remettre à 0.
	Hr	tOt			Nombre d'heures d'utilisation de l'appareil depuis la mise en service
		rES			Nombre d'heures d'utilisation de l'appareil depuis le dernier reset de ce compteur. Maintenir [haut] enfoncée 5 secondes pour remettre à 0.
		UAL			Valeur de déclenchement de l'avertisseur
	LHr	tOt			Nombre d'heures d'utilisation de lampe depuis la mise en service
		rES			Nombre d'heures d'utilisation de la lampe depuis le dernier reset de ce compteur. Maintenir [haut] enfoncée 5 secondes pour remettre à 0.
		UAL			Valeur de déclenchement de l'avertisseur
	LSt	tOt			Nombre d'amorçages de lampe depuis la mise en service
rES				Nombre d'amorçages de lampe depuis le dernier reset de ce compteur. Maintenir [haut] enfoncée 5 secondes pour remettre à 0.	
TSt	Pcb			Test de la carte mère. Réservé aux services techniques.	

Tableau 2 : structure des menus de contrôle

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

DIMENSIONS

Longueur	298 mm
Largeur	214 mm
Hauteur	91 mm
Masse	5,7 kg

CONTROLE ET PROGRAMMATION

Option de contrôle	DMX 512
Récepteur	RS-485
Configuration et adressage.....	par panneau de contrôle et afficheur LED 3 signes ou boîtier MP-2
Mise à jour du logiciel interne	téléchargement par lien sériel
Embase d'entrée.....	XLR Mâle 3 broches ou RJ-45
Embase de sortie	XLR Femelle 3 broches ou RJ-45
Brochage XLR	1 : blindage, 2 : point froid (-), 3 : point chaud (+)

INSTALLATION

Distance minimale / produits combustibles.....	1 m
Distance minimale / surface éclairée.....	0,5 m
Orientation	Toutes
Câble standard de liaison avec l'Alien 02	1 m

DONNEES THERMIQUES

Température ambiante maximale	40° C
Température de surface maximale à Ta = 40°C	80° C

ALIMENTATION

Câble.....	3m, fiche mâle IEC 3 broches
Options d'adaptation secteur.....	100/120/210/230/250 V, 50/60 Hz

CONSTRUCTION

Corps.....	Aluminium
------------	-----------

CODES DE COMMANDE

Alien 02 Spot	P/N 90345000
Base d'Alimentation 150 W.....	P/N 90724000
Bras de déport 135mm	P/N 91611048

ACCESSOIRES

Télécommande infrarouge.....	P/N 90760010
Récepteur infrarouge.....	P/N 91611047
Boîtier de téléchargement MP-2	P/N 90758420
Extension de câble de 2 m.....	P/N 91611051
Extension de câble de 5 m.....	P/N 91611060
Extension de câble de 10 m.....	P/N 91611061
Contrôleur MC-X, version 220-245 V/50 Hz.....	P/N 90718200
Contrôleur MC-X, version 110-120 V/60 Hz.....	P/N 90718300

ELEMENTS FOURNIS

Manuel d'utilisation
Câble d'alimentation IEC 3 broches de 3 mètres.
Câble DMX XLR 3 broches de 5 mètres