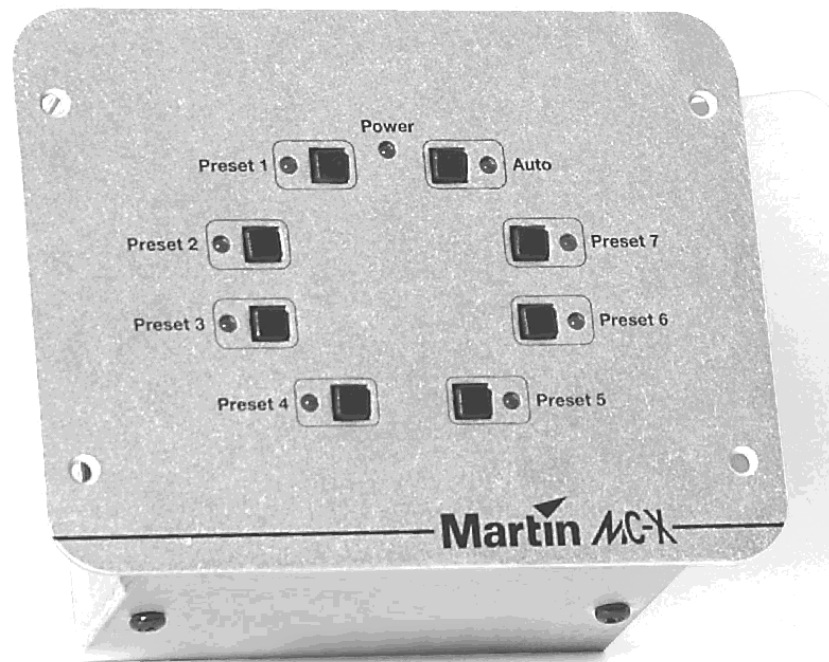


MC-X

Manuel d'utilisation



Martin

© 1999 Martin Professional A/S, Danemark

Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, sous quelque forme ou quelque moyen que ce soit, sans permission écrite de Martin Professional France.

Imprimé en France.

P/N 35000081, Rev B

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le contrôleur MC-X de MARTIN. Ce contrôleur est une télécommande dédiée aux projecteurs Exterior 600 et Exterior 600 Compact. Il permet d'exécuter 7 mémoires, de faire un noir général et d'activer le mode autonome sur toutes les machines connectées.

Les 7 mémoires internes peuvent être programmées à l'aide d'un boîtier de téléchargement comme le MPBB1.

CONSIGNES DE SECURITE

Le MC-X n'est pas destiné à un usage domestique. Pour une utilisation en toute sécurité, lisez attentivement ce manuel avant de vous servir du contrôleur et respectez toutes les mises en garde et les consignes indiquées ci-dessous et sur le contrôleur lui-même. Pour plus de renseignements à ce sujet, veuillez contacter votre distributeur MARTIN.

- **Déconnectez le contrôleur du secteur lorsqu'il n'est pas en service.**
- **Reliez le contrôleur à la terre dans tous les cas.**
- **Pour tout entretien, faites appel à un technicien qualifié.**
- **N'exposez pas le contrôleur à la pluie ou à l'humidité.**
- **N'ouvrez pas le boîtier et ne retirez aucun composant : il n'y a aucun élément réparable par l'utilisateur.**

INSTALLATION

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Le MC-X est livré avec :

- Un câble d'alimentation de 1,5 mètres
- Un câble DMX de 5 m en XLR 3 broches
- Un bouchon de terminaison XLR 3 broches mâle
- Un manuel d'utilisation

CONNEXION AU SECTEUR

Attention ! *Pour vous protéger de tout risque d'électrocution, l'appareil doit être relié à la terre. La prise électrique doit être équipée d'un fusible ou d'un coupe-circuit et protégée par un disjoncteur différentiel.*

Le câble d'alimentation du MC-X doit être équipé d'une fiche mâle correspondant aux normes d'utilisation en vigueur et disposant d'une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute sur l'installation.

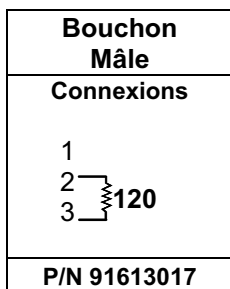
- **En suivant les instructions du fabricant de la fiche, raccordez le fil Jaune/Vert à la broche de terre, le fil Marron à la broche de phase et le fil Bleu à la broche de neutre. Le tableau ci-dessous donne les symboles et couleurs d'identification usuels des contacts d'une fiche de courant.**

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

CONNEXION DU CÂBLE DE TELECOMMANDE

Une connexion fiable commence par le choix du bon câble. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre correctement le signal DMX sur de longues distances. Pour de meilleurs résultats, utilisez du câble conçu pour les applications RS-485. Votre revendeur Martin peut vous fournir du câble de qualité en différentes longueurs.

- 1 **Connectez un câble à la sortie du contrôleur. Déployez le câble jusqu'à l'Exterior 600 le plus proche et connectez-le sur l'embase d'entrée (embase mâle).**
- 2 **Connectez la sortie de ce projecteur à l'entrée de l'Exterior 600 suivant le plus proche. Continuez à connecter les projecteurs en cascade. Vous pouvez relier ainsi jusqu'à 32 projecteurs.**
- 3 **Terminez la ligne en insérant un 'bouchon' de terminaison (P/N 91613017) dans l'embase de sortie du dernier projecteur. Un bouchon est simplement une fiche XLR dans laquelle une résistance 120 Ohms, ¼ Watts, relie les broches 2 et 3.**



CONFIGURATION DES PROJECTEURS

Pour recevoir correctement les commandes du MC-X qui utilise un signal DMX avec un code d'en-tête spécial, *les Exterior 600 doivent être en mode DMX 1 ou 2 ou être en mode Détection Automatique de Protocole*. Ils peuvent être par contre à n'importe quelle adresse DMX.

Activer la détection automatique de protocole

Si les projecteurs ont été pilotés en protocole Martin avec un contrôleur 3032, ils doivent être placés en mode Détection Automatique de Protocole. Si vous ne connaissez pas la configuration, suivez les instructions ci-dessous.

- 1 **Connectez le câble de télécommande (ou l'embase d'entrée) du projecteur à programmer à la sortie DMX/RS 485 d'un boîtier de téléchargement. Allumez le projecteur et le boîtier.**
- 2 **Activez la détection automatique en suivant pas à pas les étapes ci-dessous :**

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Sélection du menu Fixture	FIXT
Enter	1 fois	Activer le mode Fixture	dMX
Bas	1 fois	Activer le mode Martin	MART
Enter	1 fois	Sous-menus	ALL
Enter	1 fois	Sous-menu	PSET
Bas	autant que nécessaire	Sélection du menu Special	SPEC
Enter	1 fois	Activer le menu Special	dLoF
Bas	3 fois	Sélection du mode automatique	AUTO
Enter	1 fois	Activer le mode de sélection automatique	OFF
Haut	1 fois	Activation	ON
Enter	1 fois	Mémorisation du choix	AUTO

- 3 **Eteignez puis rallumez les projecteurs pour les réinitialiser.**

UTILISATION

PROGRAMMATION DES MEMOIRES

A partir des logiciels 1.4 de l'Exterior 600 et 1.0 de l'Exterior 600 Compact, 7 mémoires - combinant couleurs et effets - peuvent être programmées et enregistrées dans l'électronique des projecteurs.

Elles sont programmées à partir d'un boîtier de téléchargement comme le MPBB1. Attention : le boîtier doit disposer du même logiciel que les projecteurs. Reportez-vous au manuel des appareils pour la procédure de mise à jour du logiciel système (les manuels d'utilisation sont disponibles dans la section Service & Support du site web Martin - <http://www.martin.dk>).

Les effets décrits ci-dessous peuvent être programmés :

Paramètre	Menu	Options	Effet
Gradateur (*)	dIM	0-255	Ouvert → Fermé
Filtres de couleur (*)	COL	WHIT	Ouvert / Blanc
		CTC	Correcteur de température de couleur
		REd	Rouge
		GREE	Vert
		BLUE	Bleu
Cyan	CYAN	0-255	Blanc → Cyan
Magenta	MAG	0-255	Blanc → Magenta
Jaune	YEL	0-255	Blanc → Jaune
Frost (*)	FROS	ON	Frost engagé
		OFF	Frost coupé
Zoom (*)	ZOOM	0-255	Large → Serré
Lampe	LAMP	ON	Lampe allumée
		OFF	Lampe éteinte

(*) Exterior 600 uniquement

Programmer les mémoires

- Connectez le câble de télécommande ou l'embase d'entrée du premier projecteur à programmer au boîtier de téléchargement. Allumez le projecteur et le boîtier.
- Pour programmer tous les projecteurs ou pour programmer un appareil dont l'adresse est inconnue, suivez la procédure ci-dessous. *Si vous programmez un appareil seul avec cette méthode, déconnectez tous les autres du secteur et/ou du câble de télécommande.*

Action	Répétition	But	Affichage
Menu	autant que nécessaire	Revenir au menu principal	----
Haut/Bas	autant que nécessaire	Activer le mode Fixture	FIXT
Enter	1 fois	Entrer dans le menu Fixture	dMX
Enter	1 fois	Sous-menus	ALL
Enter	1 fois	Sous-menu	PSET

- Pour programmer un projecteur dont l'adresse DMX est connue, suivez la procédure ci-dessous. Le manuel du boîtier de téléchargement décrit comment sélectionner une adresse.

Action	Répétition	But	Affichage
Menu	autant que nécessaire	Revenir au menu principal	----
Haut/Bas	autant que nécessaire	Activer le mode Fixture	FIXT
Enter	1 fois	Entrer dans le menu Fixture	dMX
Enter	1 fois	Sous-menus	ALL
Bas	1 fois	Choix d'une adresse unique	SING
Enter	1 fois	Saisie de l'adresse à piloter	001
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix de l'adresse	----
Enter	1 fois	Validation de l'adresse choisie	PSET

- Choix de la mémoire à programmer

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Sélection du menu MC-X	MC-X
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	PRE1
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix de la mémoire à programmer	----
Enter	1 fois	Choix des effets	dIM

- Programmation du gradateur (Exterior 600 uniquement)

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu gradateur	dIM
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	0
Haut/Bas	autant que nécessaire	Réglage du niveau	0 - 255
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	dIM

- Programmation de la roue de couleur (Exterior 600 uniquement)

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu roue de couleur	COL
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	WHIT
Haut/Bas	autant que nécessaire	Réglage de la couleur	----
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	COL

- Programmation de la Trichromie

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu Cyan	CYAN
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	0
Haut/Bas	autant que nécessaire	Réglage du niveau de Cyan	0 - 255
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	CYAN

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu Magenta	MAG
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	0
Haut/Bas	autant que nécessaire	Réglage du niveau de Magenta	0 - 255
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	MAG
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu Jaune	YEL
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	0
Haut/Bas	autant que nécessaire	Réglage du niveau de Jaune	0 - 255
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	YEL

- **Programmation du Frost (Exterior 600 uniquement)**

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu Frost	FROS
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	OFF
Haut/Bas	autant que nécessaire	Activation ou suppression	ON/OFF
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	FROS

- **Programmation du Zoom (Exterior 600 uniquement)**

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu Zoom	ZOOM
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	0
Haut/Bas	autant que nécessaire	Réglage du niveau de Zoom	0 - 255
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	ZOOM

- **Programmez éventuellement une commande coupure de lampe dans une des 7 mémoires si vous voulez créer une mémoire de coupure des projecteurs. Dans toutes les autres, laissez la commande Lamp sur On.**

Action	Répétition	But	Affichage
Haut/Bas	autant que nécessaire	Choix du menu Lampe	LAMP
Enter	1 fois	Entrer dans le menu	ON
Haut/Bas	autant que nécessaire	Allumage/extinction	ON/OFF
Enter	1 fois	Mémorisation des réglages	LAMP

- **Répétez ces étapes autant de fois que nécessaire pour programmer les 7 mémoires. Une fois terminé, éteignez et déconnectez le boîtier de téléchargement.**

EXECUTION DES MEMOIRES

Une fois les mémoires programmées, elles peuvent être rappelées avec le MC-X. Toutes les mémoires ont un temps de transfert de 1 seconde.

- 1 Configurez les projecteurs en suivant les instructions de la section précédente.**
- 2 Allumez le MC-X puis les projecteurs. Laissez-les s'initialiser complètement.**
- 3 Pour exécuter les mémoires, appuyez simplement sur les boutons Preset 1 à Preset 7.**

Exécuter une mémoire contenant la commande Lamp On amorcera les lampes concernées si les projecteurs ne sont pas en mode d'allumage automatique (ALON). Une fois les lampes amorcées, LAMP ON n'a plus d'effet.

- 4 Pour couper la lumière de tous les projecteurs, appuyez sur le bouton de la mémoire en cours et relâchez-le.**
- 5 Pour activer le mode autonome, appuyez sur Auto puis relâchez-le.**

Le mode autonome est engagé avec les réglages en cours de l'horloge et du détecteur crépusculaire. Si le projecteur est programmé pour fonctionner de 20h à 23h et que vous appuyez sur Auto à 19h30, le projecteur attendra 30 minutes pour démarrer son mode autonome. Exécutez une mémoire pour annuler le mode autonome.

- 6 Pour couper les lampes depuis le MC-X, exécutez une mémoire contenant la commande LAMP OFF. Note : la lampe doit refroidir au moins 8 minutes avant d'être réamorçable.**

PROBLEMES COURANTS

Problème	Cause probable	Que faire ?
Aucune LED allumée	Problème d'alimentation	Vérifiez le câble d'alimentation et l'interrupteur.
	Disjoncteur interne ouvert	Déconnectez le contrôleur et attendez quelques minutes pour que le disjoncteur se réarme. Consultez un service technique agréé Martin si le problème persiste.
Les projecteurs ne répondent pas au MC-X	Mauvaise connexion DMX	Vérifiez les câbles et les connexions. Réparez ou remplacez les câbles endommagés.
	Câble de télécommande non connecté	Connectez le contrôleur au réseau DMX.
	Pas de bouchon	Insérez un bouchon de terminaison dans l'embase de sortie du dernier projecteur.
	Projecteurs en mode Martin	Activez le mode de détection automatique.
Pas de lumière	Aucune commande Lamp On émise	Programmez une commande Lamp On dans les mémoires.
	Lampe défectueuse	Consultez le manuel d'utilisation des projecteurs.

Si ces procédures ne résolvent pas le problème, contactez votre revendeur Martin.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Dimensions & Données Thermiques

- Longueur x largeur x hauteur 240 x 400 x 170 mm (5.5 x 4.3 x 2.4 in)
- Masse 0,5Kg (1 lbs)

Contrôle

- Connecteur de sortie.....XLR 3 broches femelle
- Brochage 1 : blindage ; 2 : point froid (-) ; 3 : point chaud (+)
- Protocole DMX 512
- Code d'en-tête 223
- Canaux utilisés 1

Alimentation

- Embase secteur IEC 3 broches mâle
- Puissance et courant maximum Voir étiquette de série
- Protection contre les surcharges Disjoncteur interne

Construction

- Boîtier Aluminium
- Face avant Aluminium anodisé
- Indice de protection..... IP 20

