

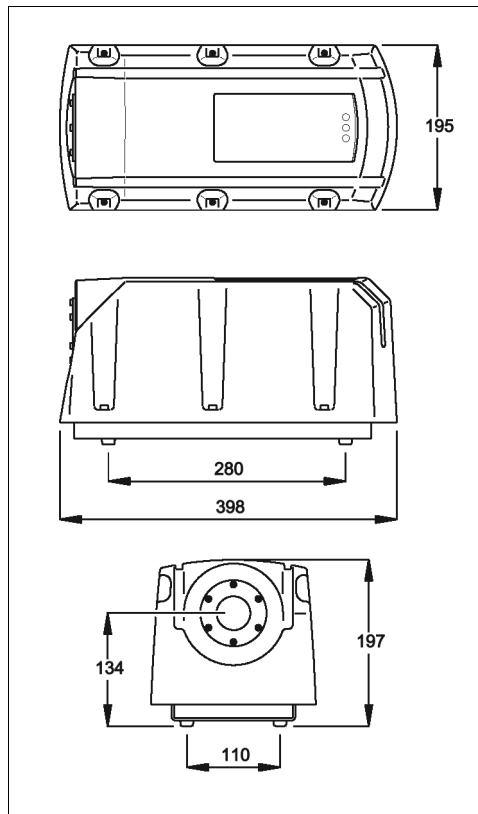
# FiberSource CMY 150

Manuel d'utilisation



**Martin**

Dimensions en millimètres



© 2001 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 35000102 Révision A

<b>Introduction .....</b>	<b>5</b>
CONTENU DE L'EMBALLAGE .....	5
PRÉCAUTIONS D'UTILISATION .....	5
Pour vous protéger et protéger le public des électrocutions .....	5
Pour vous protéger et protéger le public des radiations ultraviolettes et d'une explosion de lampe .....	5
Pour vous protéger et protéger le public des brûlures et risques d'incendie .....	5
Pour vous protéger et protéger le public des risques de chute .....	5
<b>Installation .....</b>	<b>6</b>
ALIMENTATION ÉLECTRIQUE.....	6
Modifier les réglages de l'alimentation.....	6
Changer le câble d'alimentation .....	8
Installer une fiche sur le câble secteur .....	8
FIBRES OPTIQUES .....	8
Types de câbles.....	8
Installation du câble de fibres optiques.....	9
ORIENTATION ET FIXATION DU GÉNÉRATEUR.....	9
Accroche du FiberSource CMY 150 à une structure .....	9
CONNEXION DES CÂBLES DE TELECOMMANDE.....	10
Câble et connectique .....	10
ADAPTATEURS .....	11
Connexion du signal .....	11
<b>Configuration.....</b>	<b>12</b>
MODES.....	12
ADRESSE DE CONTRÔLE.....	12
RÉGLAGES DE PERSONNALITÉ .....	13
HORLOGE INTERNE .....	13
<b>Aperçu du fonctionnement.....</b>	<b>14</b>
RÈGLES GÉNÉRALES .....	14
ÉTAT DES LEDS ET DU PROJECTEUR .....	14
<b>Mode autonome .....</b>	<b>15</b>
PROGRAMMATION .....	15
Premiers pas .....	15
Sélection des générateurs à programmer .....	15
Activer/désactiver le mode autonome .....	16
Options Maître - esclaves et utilisations synchrones.....	16
Déclenchement automatique de la séquence autonome .....	17
Programmation des effets dans les mémoires .....	17
Démarrage automatique à la mise sous tension .....	19
Déconnexion du boîtier MP-2 .....	19
EXÉCUTION DES MÉMOIRES DU MODE AUTONOME AVEC UN CONTRÔLEUR MC-X.....	19
<b>Utilisation avec un contrôleur .....</b>	<b>20</b>
CONTRÔLE DE LA LAMPE .....	20
LES EFFETS .....	20
Gradateur.....	20
Trichromie soustractive Cyan Magenta Jaune .....	20
Composition aléatoire de couleurs .....	20
Vitesse des effets .....	21

<b>Entretien .....</b>	<b>22</b>
CHANGEMENT DE LAMPE .....	22
NETTOYAGE .....	23
Nettoyage des ventilations et entrées d'air .....	23
MISE À JOUR DU LOGICIEL .....	23
Mise en route du mode Boot.....	24
REPLACEMENT DU FUSIBLE .....	24
<b>Problèmes courants.....</b>	<b>25</b>
<b>Protocole DMX .....</b>	<b>26</b>
<b>Menu de contrôle MP-2 .....</b>	<b>27</b>
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>29</b>

## INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le FiberSource CMY 150 de Martin. Le FiberSource est un générateur de lumière automatisé pour fibres optiques, basé sur une lampe de 150 W et un changeur de couleur, pour les installations fixes. Son indice de protection IP 44 permet son installation en extérieur. Il dispose d'une trichromie soustractive Cyan Magenta Jaune et d'un gradateur mécanique continu de 0 à 100%. Il peut être piloté par un pupitre en DMX ou travailler en synchronisation sur plusieurs machines (avec ou sans contrôleur) ou en mode autonome avec une programmation horaire ou crépusculaire.

### CONTENU DE L'EMBALLAGE

---

Le FiberSource CMY 150 est livré avec une lampe Philips MasterColor CDM-SA/R 150 W (installée).

### PRECAUTIONS D'UTILISATION

---

**Attention ! Ce produit est à usage professionnel uniquement. Il n'est pas destiné à un usage domestique.**

Ce produit présente le risque de blessures graves par électrocution, brûlure, incendie, radiations ultraviolettes, explosion de lampe et chute. **Lisez attentivement ce manuel** avant d'installer et de mettre en route l'appareil. Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur l'appareil lui-même. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin ou le service d'assistance 24/24 de Martin au +45 70 200 201.

#### Pour vous protéger et protéger le public des électrocutions

- Déconnectez TOUJOURS le générateur du secteur avant d'installer ou de retirer la lampe, les fusibles ou tout autre composant et lorsque l'appareil n'est pas utilisé.
- Raccordez TOUJOURS le générateur à la terre pour éviter tout risque d'électrocution.
- N'utilisez que l'alimentation secteur normalisée et une ligne protégée par un disjoncteur magnéto thermique et différentiel.
- Reportez-vous à un technicien qualifié pour toute opération non décrite dans ce manuel.

#### Pour vous protéger et protéger le public des radiations ultraviolettes et d'une explosion de lampe

- N'utilisez jamais le projecteur s'il manque un capot, une lentille ou l'adaptateur pour fibres.
- Lors du remplacement de la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins 15 minutes avant de l'ouvrir pour accéder à la lampe. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.
- Ne regardez pas directement vers la source lumineuse. Ne regardez pas une lampe allumée lorsque les capots sont retirés.
- Remplacez la lampe si elle s'affaiblit ou si elle cesse de fonctionner.

#### Pour vous protéger et protéger le public des brûlures et risques d'incendie

- N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais thermostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.
- Laissez au moins 0,2 mètre autour des aérations.
- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier ...) au moins à 0,1 m du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.
- Installez l'appareil en extérieur ou dans une zone bien ventilée.
- Ne placez aucun filtre ou autre matériau devant la lentille de sortie du projecteur pendant son utilisation.
- La température en surface du projecteur peut atteindre 70°C. N'installez pas l'appareil dans une zone où il pourrait être accidentellement touché par le public. Laissez l'appareil refroidir au moins 15 minutes avant de le manipuler.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez aucun élément qui ne provienne de Martin.
- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (Ta) supérieure à 40°C.

#### Pour vous protéger et protéger le public des risques de chute

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation ou la dépose du projecteur.

Cette section détaille toutes les opérations d'installation et de connexion (secteur et télécommande). Ces procédures doivent être réalisées par des techniciens spécialisés.

- 1 Alimentation secteur
- 2 Câble de fibre optique
- 3 Position et orientation de l'appareil
- 4 Câble de télécommande

## ALIMENTATION ELECTRIQUE

Ne connectez pas le FiberSource CMY 150 à un système de gradateur ou de variateur électrique : vous pourriez endommager gravement son électronique.

**Attention ! Déconnectez le générateur du secteur avant d'ouvrir un capot.**

**Important ! Vérifiez la tension et la fréquence du secteur avant de connecter le générateur .**

### Réglages du module d'alimentation

Le module d'alimentation du FiberSource 150 est pré-réglé en usine sur une des configurations indiquées ci-dessous (tableau 1). Le modèle et le réglage correspondant sont imprimés sur l'étiquette de série située sur la base du générateur. Si les valeurs de l'alimentation secteur diffèrent du réglage actuel du module, vous devez le faire recâbler par un technicien agréé.

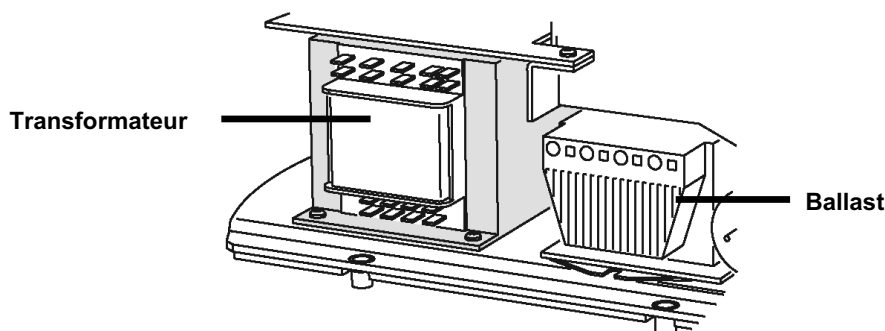
Modèle	Tension	Fréquence
90523000	230 V	50 Hz
90523100	120 V	60 Hz

Tableau 1 : réglages d'usine du module d'alimentation

### Modifier les réglages de l'alimentation

Utilisez le réglage qui se rapproche le plus de la tension et le fréquence locale.

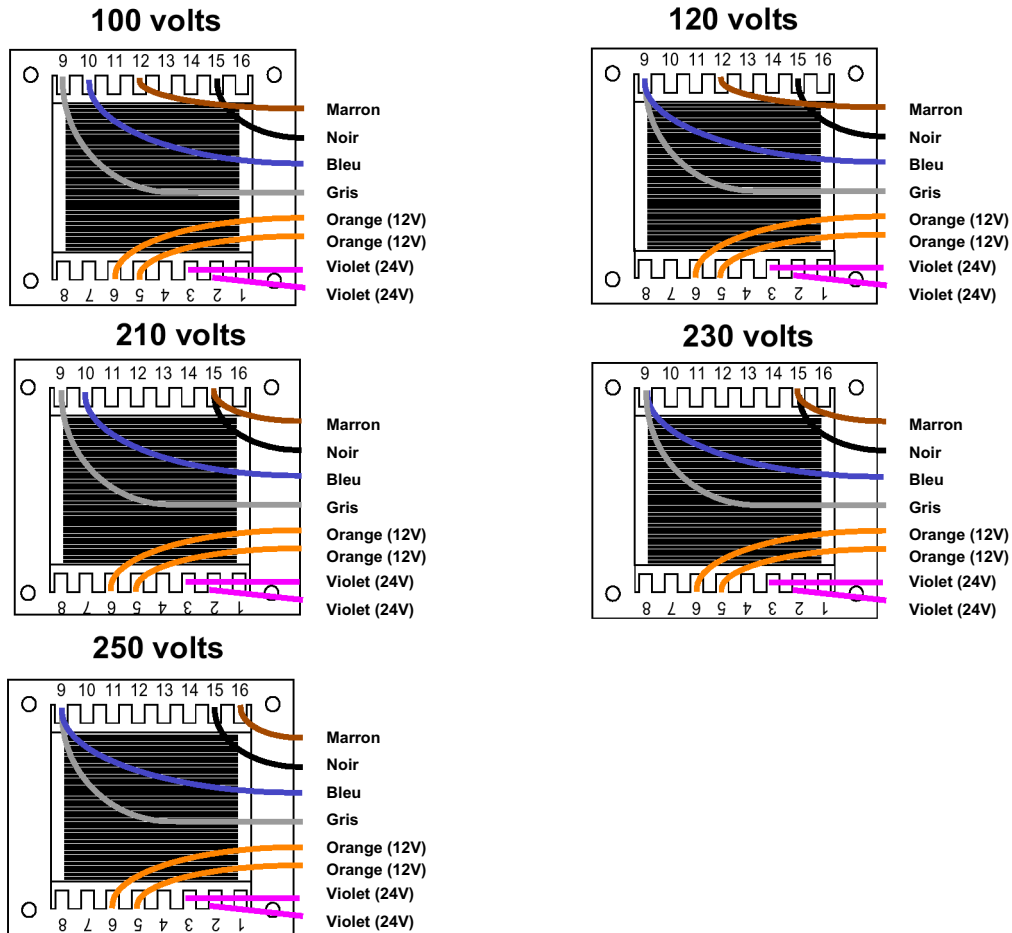
- 1 Vérifiez que le FiberSource CMY 150 est bien isolé du secteur.
- 2 Retirez le couvercle avec une clé Allen de 5 mm.



- 3 Retrouvez le réglage de transformateur correct dans le tableau 2. Déplacez les fils marron et bleu (ceux équipés de cosSES) en fonction de votre alimentation secteur.

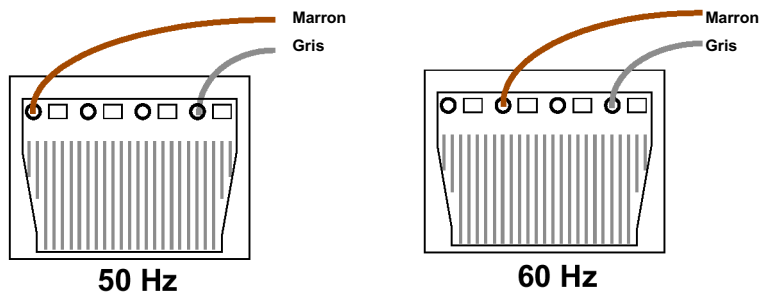
Tensions secteur	Transformateur	Borne / fil marron	Borne / fil bleu
95 - 109 V	100 V	12	10
110 - 130 V	120 V	12	9
200 - 219 V	210 V	15	10
219 - 239 V	230 V	15	9
240 - 260 V	250 V	16	9

Tableau 2 : réglages du primaire du transformateur



4 Réglez la fréquence sur le ballast en déplaçant le fil marron sur la borne 50 ou 60 Hz. Pour libérer le fil, insérez un petit tournevis dans le trou à côté du fil et appuyez sur le ressort.

5 Tirez légèrement sur le fil pour vous assurer qu'il est bien connecté.



6 Remplacez le capot avant de remettre le projecteur sous tension.

## Connexion du secteur

**Attention ! Pour vous protéger des risques d'électrocution, l'appareil doit être relié à la terre. L'alimentation doit être protégée par un fusible ou un disjoncteur magnéto-thermique et un disjoncteur différentiel. Le projecteur doit également être isolable de l'alimentation pour les opérations de maintenance et lorsqu'il n'est pas en fonction.**

Le FiberSource CMY 150 est équipé d'un câble d'alimentation de 1,8 m avec 3 fils de 0,75 mm<sup>2</sup> (18 AWG). D'autres types de câbles peuvent être installés si besoin. Les fils de phase et de neutre se connectent par des cosses ¼" femelles. Le fil de terre est raccordé directement sur le châssis par une cosse ronde. La section ci-dessous décrit le changement de câble.

### Changer le câble d'alimentation

- 1 Vérifiez que le FiberSource est bien isolé du secteur.
- 2 Retirez le capot du générateur.
- 3 Déconnectez le câble d'alimentation principal et retirez-le par le trou du châssis.
- 4 Passez le nouveau câble dans le presse-étoupe et connectez-le. Le fil de phase doit être raccordé sur la borne PL3 et le neutre sur PL1. La terre se raccorde directement au châssis par une vis.
- 5 Evacuez le mou sur les câbles d'alimentation et de télécommande et remplacez le couvercle. Resserrez les presse-étoupe pour protéger l'électronique de l'humidité.

### Installer une fiche sur le câble secteur

Vous pouvez installer une fiche sur le câble d'alimentation pour tester le système, pour faciliter la maintenance ou pour les applications mobiles. 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 3 : repérage des fiches électriques**

## FIBRES OPTIQUES

Le câble de fibres optiques se raccorde au FiberSource CMY 150 avec l'un des kits d'adaptateurs ci-dessous :

- P/N 91611035 pour 75 à 350 fibres de 1 mm de diamètre. Son diamètre est de 30 mm et il est fourni avec un adaptateur pour augmenter son diamètre à 38 mm et l'adapter au FiberSource CMY 150.
- P/N 91611034 pour 350 à 800 fibres de 1 mm de diamètre. Il a un diamètre de 38 mm.

Les adaptateurs sont gradués pour s'adapter à tous types de câbles à fibres optiques. L'adaptateur devra certainement être coupé pour s'adapter au mieux et garantir un flux maximal.

### Types de câbles

Les indications ci-dessous vous permettront d'estimer au mieux vos besoins. La transmission de lumière au travers d'un câble de fibres optiques dépend de sa qualité et les résultats peuvent varier selon le type de câble utilisé.



## **Fibres de surface**

Les meilleurs résultats seront obtenus avec un câble de moins de 10 mètres pour un seul générateur. La longueur peut être augmentée jusqu'à 15 m en bouclant le câble sur le même générateur. En utilisant deux générateurs (un à chaque extrémité), il est possible d'augmenter la longueur du câble jusqu'à 30 m.

## **Fibres d'extrémité**

L'intensité de la lumière décroît avec la longueur du câble : gardez celui-ci aussi court que possible. La longueur maximum recommandée est de 25 m. Coupez les extrémités des fibres avec un couteau bien affûté pour un éclairage maximal.

## **Installation du câble de fibres optiques**

- 1 Installez le câble dans l'adaptateur selon les instructions de son manuel.**
- 2 Insérez l'adaptateur aussi loin que possible dans le FiberSource CMY 150.**
- 3 Serrez les vis de fixation avec une clé Allen de 2mm.**

## **ORIENTATION ET FIXATION DU GENERATEUR**

Le FiberSource CMY 150 peut être installé en intérieur ou en extérieur.

Ne jamais :

- Enfouir le FiberSource ou le placer dans une zone non ventilée.
- Installer le FiberSource sur un mur en position verticale. Il peut être installé à l'horizontale, voir pour cela la section suivante.

Installez le générateur dans un endroit où il est :

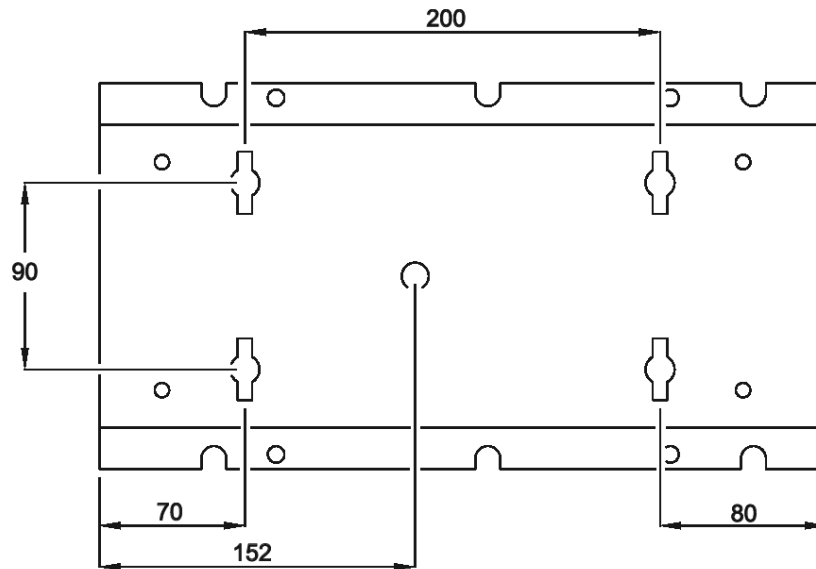
- au moins à 0,5 mètres de toute surface éclairée,
- au moins à 0,1 mètres de tout matériau combustible,
- écarté de tout contact accidentel avec le public.

Le générateur repose normalement sur ses 4 pieds en plastique intégrés à sa base.

## **Accroche du FiberSource CMY 150 à une structure**

Pour accrocher le FiberSource à une structure :

- 1 Retirez le capot du générateur avec une clé Allen de 5 mm.**
- 2 Séparez la base du châssis en retirant les 4 vis hexagonales avec une clé Allen de 5 mm.**
- 3 Retirez les 4 pieds plastiques de la base avec un cutter ou une lame.**
- 4 Assurez-vous que la structure supporte et le matériel d'accroche supportent le poids de l'appareil. Fixez la base à la structure en utilisant un système adapté aux perçages de 13 mm. Si la base est fixée sur une structure verticale (un mur par exemple), elle doit être orientée dans le sens horizontal comme l'indique le schéma ci-dessous.**



**A cause de certaines lampes et du risque de laisser rentrer l'eau dans l'appareil par les filtres d'aération, l'alignement sur l'axe vertical du générateur est peu recommandé.**

- 5 Refixez le châssis sur la base à l'aide des 4 vis et une clé Allen de 5 mm.
- 6 Remplacez le capot du générateur.

### **CONNEXION DES CABLES DE TELECOMMANDE**

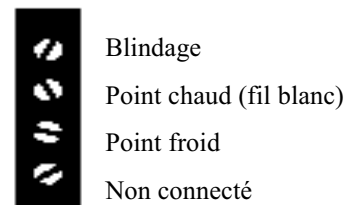
Un câble DMX est nécessaire pour le contrôle du projecteur avec un pupitre mais aussi dans le cas d'applications Maître - esclave avec plusieurs générateurs en mode autonome.

#### **Câble et connectique**

Le FiberSource CMY 150 est livré avec un double câble de 1,8 m de 0,22 mm<sup>2</sup> (24 AWG) équipés de fiches XLR 3 broches à verrouillage mâle et femelle. La fiche mâle est l'embase d'entrée. La fiche femelle est l'embase de sortie. Le brochage est le suivant : broche 1 : blindage, broche 2 : point froid (-), broche 3 : point chaud (+).

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 spécial RS 485 pour applications extérieures à faible effet capacitif dont l'impédance caractéristique se situe entre 85 et 150 ohms. Le câble doit être blindé électriquement et doit avoir au moins 1 paire torsadée. La section minimum doit être de 0,22 mm<sup>2</sup> (24 AWG) pour les lignes inférieures à 300 m et de 0,34mm<sup>2</sup> (22 AWG) pour les lignes de 300 à 500 m.

Les connecteurs XLR doivent être installés dans un boîtier étanche. Les câbles de télécommande peuvent aussi être raccordés directement entre eux dans des boîtiers étanches. Vous pouvez aussi remplacer le câble de télécommande par deux câbles séparés mais vous devrez pour cela installer un nouveau presse-étoupe (voir section 9). La connectique est réalisée comme illustré ci-contre.



## ADAPTATEURS

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	

### Splitters et amplificateurs

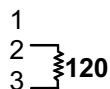
Vous pouvez utiliser un amplificateur / splitter comme le Splitter Martin 4 canaux Opto-Isolé pour diviser le signal ou réaliser des lignes de longueur élevée. N'utilisez pas de 'Y' pour diviser le signal.

### Bouchons

Terminer la ligne de télécommande permet d'éliminer de nombreux risques de mauvaise communication. Pour les installations mobiles, vous pouvez utiliser un bouchon de terminaison XLR (voir ci-dessous) inséré dans la fiche femelle du dernier appareil. Un bouchon est simplement une fiche XLR dans laquelle une résistance 120 Ohms ¼ Watt relie les broches 2 et 3.

Bouchon XLR Mâle
Connexions
1
2
3
P/N 91613017

Dans le cas d'installations fixes, la ligne peut être terminée par une résistance de 120 Ohms branchée entre le point chaud et le point froid sur la carte mère du dernier générateur.



### Connexion du signal

1. Connectez un câble à la sortie du contrôleur. Si votre contrôleur utilise une embase 5 broches, utilisez l'adaptateur XLR5/XLR3 (P/N 11820005). Déployez le câble jusqu'au générateur le plus proche et connectez-le sur l'embase d'entrée.
2. Connectez la sortie de ce générateur à l'entrée du générateur suivant le plus proche. Si celui-ci utilise une polarité inversée, utilisez l'inverseur illustré ci-dessus (P/N 11820006). Continuez à connecter les appareils en cascade. Vous pouvez relier ainsi jusqu'à 32 machines.
3. Terminez la ligne en insérant un 'bouchon' de terminaison (P/N 91613017) comme indiqué ci-dessus.

Cette section décrit le réglage de l'adresse de contrôle, des options de personnalité et de l'horloge. Pour cela, vous devez utiliser un boîtier MP-2 disposant du logiciel de contrôle du FiberSource CMY 150 et connecté à la ligne de télécommande. Reportez-vous au manuel du MP-2 pour sa configuration et sa mise en œuvre.

Note : le générateur ne fournit pas d'information retour au MP-2. Les réglages appliqués ne peuvent être visualisés qu'en observant le comportement du générateur.

## MODES

---

Le boîtier MP-2 fournit deux modes d'accès aux appareils : machine par machine (Single Address) ou toutes les machines simultanément (All Addresses). Dans le premier cas, le MP-2 ne communique qu'avec une seule machine à la fois en fonction d'une adresse donnée. Dans l'autre cas, le MP-2 communique avec toutes les machines de même type.

Le réglage d'adresse et les configurations spécifiques doivent être faits en mode Single Address. S'il n'y a qu'un seul appareil connecté, vous pouvez utiliser le mode All Addresses. Les réglages d'ensemble sont plus simples à réaliser avec le mode All Addresses.

## ADRESSE DE CONTROLE

---

L'adresse ou canal de base est le premier canal utilisé pour recevoir les instructions du contrôleur. Chaque projecteur utilise ses propres canaux. Le FiberSource CMY 150 en requiert 7.

Il lit ses instructions sur le canal de base et sur les 6 canaux suivants. Si l'adresse du projecteur est 100, le générateur utilise les canaux 100, 101, 102, 103, 104, 105 et 106. Le prochain projecteur peut être adressé en 107.

Si les canaux alloués à un projecteur chevauchent ceux d'un autre projecteur, un des deux appareils recevra des commandes erronées. Deux projecteurs de même type peuvent utiliser la même adresse : il répondront de manière identique à tous les ordres du contrôleur. Il sera impossible de les commander individuellement. Ce mode permet de détecter un dysfonctionnement ou de s'assurer d'une parfaite synchronisation entre deux machines.

**Important !** *Lors du réglage de l'adresse, utilisez le mode Single Address ou déconnectez tous les autres projecteurs du réseau.*

- 1 Préparez un boîtier de téléchargement comme indiqué dans son manuel. Si vous connaissez l'adresse actuelle du projecteur, c'est à dire celle que vous voulez changer, connectez le boîtier de téléchargement et utilisez le mode Single Address. Sinon, déconnectez tous les autres appareils du réseau et utilisez le mode All Addresses. Mettez le FiberSource sous tension.**
- 2 En mode Single Address, faites défiler les adresses jusqu'à l'adresse actuelle du projecteur et appuyez sur OK.**
- 3 Choisissez `DMX address` dans le menu du boîtier.**
- 4 Choisissez l'adresse à donner au projecteur et appuyez sur OK.**
- 5 Appuyez à nouveau sur OK pour valider.**

## REGLAGES DE PERSONNALITE

---

Les réglages suivants permettent de modifier le comportement du projecteur.

**DMX Lamp Off** : Ce paramètre active l'extinction de la lampe depuis la console via l'entrée DMX, à l'aide du canal 1 (248 à 255). Si ce paramètre est désactivé, la lampe peut tout de même être coupée avec la même commande si les canaux 3, 4 et 5 sont compris entre 230 et 232.

**DMX Reset** : Ce paramètre active l'initialisation du projecteur depuis la console via l'entrée DMX, à l'aide du canal 1 (208 à 217). Si ce paramètre est désactivé, l'initialisation peut tout de même être réalisée avec la même commande si les canaux 3, 4 et 5 sont compris entre 230 et 232.

**Automatic Lamp On** : Ce paramètre active l'allumage automatique de la lampe dans les 90 secondes après la mise sous tension. Si ce paramètre est désactivé, la lampe doit être allumée depuis la console via l'entrée DMX.

Pour régler un paramètre de personnalité :

- 1 **Préparez un boîtier de téléchargement comme indiqué dans son manuel. Mettez le FiberSource CMY 150 sous tension.**
- 2 **Utilisez le Single Address pour n'intervenir que sur un appareil ou le mode All Addresses pour modifier tous les appareils.**
- 3 **En mode Single Address, entrez l'adresse de l'appareil à modifier.**
- 4 **Choisissez la rubrique Special**
- 5 **Modifiez le paramètre de personnalité voulu (voir section « Contrôle par le MP-2 ») puis appuyez sur OK.**

## HORLOGE INTERNE

---

Le FiberSource CMY 150 dispose d'une horloge sur pile sur laquelle peuvent être programmés les démarrages et les arrêts de programme.

Pour régler l'horloge interne :

- 1 **Préparez un boîtier de téléchargement comme indiqué dans son manuel. Mettez le FiberSource sous tension.**
- 2 **Activez le mode All Addresses pour modifier tous les appareils.**
- 3 **Choisissez la rubrique Time**
- 4 **Choisissez l'option Hour et réglez l'heure.**
- 5 **Appuyez sur OK.**
- 6 **Choisissez l'option Minute et réglez les minutes.**
- 7 **Appuyez sur OK.**
- 8 **Appuyez sur Back pour revenir au menu principal.**

## APERÇU DU FONCTIONNEMENT

### REGLES GENERALES

Pour une durée de vie optimale de la lampe, éteignez-la lorsqu'il n'est pas nécessaire que le générateur éclaire pendant une période de plus d'une heure. Le générateur peut quant à lui rester sous tension pour laisser la ventilation, que la lampe soit allumée ou pas. L'air circule dans l'appareil et évite les effets de condensation.

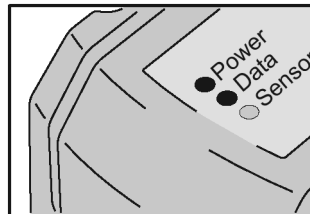
Lorsque les prévisions météo estiment que la température va passer sous 0°, laissez le projecteur sous tension même s'il n'est pas utilisé pour garder l'électronique à température de fonctionnement. La lampe peut être toutefois éteinte.

Laissez toujours la lampe monter à température stable avant de la couper.

Évitez d'allumer plusieurs lampes simultanément.

### ETAT DES LEDS ET DU PROJECTEUR

Deux LEDs à l'arrière du projecteur donnent son état. L'état normal est indiqué par 2 LEDs vertes. Voyez le tableau 4 pour les autres messages.



Les LEDs clignotent à intervalle régulier pour éviter toute fausse lecture lorsque le capteur échantillonne la lumière ambiante.

Lors de l'allumage du générateur :

1. Le système effectue un test général du logiciel - les deux LEDs clignotent en jaune.
2. Si le test est :
  - réussi, les deux LEDs clignotent en vert.
  - mauvais, les LEDs clignotent en rouge et jaune. Effectuez un téléchargement du logiciel et relancez le générateur.
3. Le système affiche la version du logiciel . Le nombre de flashes rouges de la LED "Power" indique le chiffre à gauche du point décimal dans le numéro de version. Le nombre de flashes verts de la LED "Data" indique le nombre à droite du point décimal dans la version du logiciel. Ainsi, pour la version 1.3, la LED "Power" clignote 1 fois en rouge et la LED "Data" clignote 3 fois en vert.
4. Le générateur s'initialise. Les LEDs clignotent en jaune.

Apparence		Message
LED "Power"	LED "Data"	
Vert fixe	-	Effets OK
-	Vert fixe	Signal OK
-	Rouge fixe	Signal incorrect ou absent
Jaune fixe	Jaune fixe	Téléchargement en cours
Rouge clignotant	-	Défaut de mémoire (ou durant l'allumage, chiffre de gauche dans le numéro de version)
-	Vert clignotant	Durant l'allumage, chiffre de droite dans le numéro de version.
Jaune clignotant	Jaune clignotant	Test / reset en cours
-	Eteinte	Signal absent
Clignotement rouge/jaune	Clignotement rouge/jaune	Erreur système. Effectuez une mise à jour du logiciel interne (voir section 7)

**Tableau 4 : signification de l'état des LEDs**

## MODE AUTONOME

Ce chapitre décrit l'utilisation du générateur FiberSource CMY 150 en mode autonome, lorsqu'il exécute des changements de couleur à vitesse et intervalles définis, sur des périodes définies de la journée ou lorsque le niveau de lumière ambiante chute en dessous d'un minimum choisi. Le terme *Autonome* signifie que le générateur n'est connecté à aucun contrôleur mais qu'il est par contre programmé en interne sur une séquence contenant jusqu'à 20 mémoires en boucle. Ce fonctionnement peut être affecté à chaque appareil individuellement ou à plusieurs appareils fonctionnant en synchronisation.

Vous pouvez connecter jusqu'à 32 appareils en mode autonome, synchronisés sur un projecteur dit « maître ». Ce mode opératoire requiert que les générateurs soient reliés par un câble de télécommande.

L'exécution d'un programme autonome peut être activée dès la mise sous tension ou déclenchée par un contrôleur MC-X qui permet en outre la sélection directe de 7 mémoires.

Pour programmer une séquence pour le mode autonome, consultez la section « Contrôle par le MP-2 ».

### PROGRAMMATION

---

La programmation des mémoires et la configuration des modes Maître-esclaves se fait à l'aide d'un boîtier MP-2. Le boîtier n'est nécessaire que pour la programmation des mémoires autonomes d'un projecteur ou d'un réseau de projecteurs connectés. Une fois la programmation terminée, il n'est plus nécessaire. Dès qu'un générateur est mis sous tension, il démarre automatiquement sa séquence en boucle selon les critères de déclenchement spécifiés (heure ou niveau lumineux).

Pour résumer, le MP-2 est nécessaire pour programmer :

- Des générateurs, un par un.
- Le même programme dans plusieurs générateurs interconnectés.
- Des programmes individuels dans plusieurs générateurs interconnectés.

Si vous ne connaissez pas le boîtier de téléchargement MP-2, nous vous conseillons fortement de vous familiariser avec son fonctionnement en lisant son manuel.

#### Premiers pas

- 1 Connectez les générateurs entre eux et reliez l'entrée du premier à l'embase de sortie 3 broches du MP-2 (« DMX RS-485 OUT »).**
- 2 Allumez les générateurs et le MP-2.**
- 3 Choisissez Read Memory Card dans le menu du MP-2.**
- 4 Choisissez le fichier FiberSource CMY 150 le plus récent (Vous pouvez visualiser la version logicielle installée dans les générateurs lors de l'allumage en observant les LEDs d'état. Voyez pour cela la section 4).**
- 5 Choisissez Fixture. A partir de ce point, vous devez utiliser les flèches du boîtier pour naviguer et choisir les menus. Pour plus de détails, consultez les sections suivantes du manuel.**

#### Sélection des générateurs à programmer

Avant de programmer un générateur, vous devez régler son adresse. Si vous ne l'avez pas encore fait, consultez la rubrique « Adresse de contrôle » de la section 3.

Vous pouvez programmer tous les FiberSource CMY 150 connectés en même temps ou chaque machine individuellement. Les réglages spécifiques tels que le réglage d'adresse sont généralement fait en mode Single Address. S'il n'y a qu'un seul appareil connecté, vous pouvez toujours utiliser le mode All Addresses. Ce dernier sera plus pratique pour choisir les réglages généraux, comme l'heure ou les critères de déclenchement, sur tous les appareils d'un seul coup. Le mode Single Address sera par contre plus approprié pour la programmation des mémoires.

Il est important que tous les appareils aient la même version de logiciel. Dans le cas contraire, des résultats inattendus peuvent se produire. Pour plus d'information, consultez la section « Mise à jour du logiciel ».

### Sélection individuelle d'un appareil

Pour programmer un appareil seul :

- 1 **Choisissez Single address du menu Fixture.**
- 2 **Choisissez avec les flèches l'adresse de base du projecteur à programmer.**
- 3 **Appuyez sur OK.**

### Sélection de tous les appareils connectés

Pour programmer tous les appareils connectés, choisissez All Addresses dans le menu Fixture.

### Activer/désactiver le mode autonome

- Pour activer le mode autonome, choisissez Stand Alone puis Enable SA puis On.
- Pour désactiver le mode autonome, choisissez Stand Alone puis Enable SA puis Off.

Le mode autonome peut être désactivé temporairement en

- éteignant l'appareil
- connectant un contrôleur et en envoyant un signal de contrôle.

Le mode autonome est rétabli lors du réallumage de l'appareil si l'option Auto prog. On a été activée (voir la section Démarrage automatique à la mise sous tension).

### Options Maître - esclaves et utilisations synchrones

L'utilisation en mode autonome synchronisé de 32 appareils (maximum) est réalisable en interconnectant les FiberSource CMY 150 et en activant le mode Maître-esclaves. Dans celui-ci, une - *et une seule* - machine transmet des signaux de synchronisation aux autres. Seul des générateurs FiberSource CMY 150 et Exterior 200 peuvent être utilisés ensemble dans ce mode.

Le Maître déclenche le démarrage de la séquence et les changements de mémoire dans les projecteurs esclaves. Chaque appareil stocke ses propres mémoires et les exécute aux ordres et selon le cycle donnés par le Maître.

Chaque appareil exécute son programme en boucle et change de mémoire lorsque le Maître l'ordonne ou jusqu'à ce que le Maître ait fini son propre cycle et commande un nouveau démarrage de séquence.

Si vous utilisez plusieurs projecteurs reliés par un câble signal, vous devez configurer les options Maître ou esclave pour chaque machine.

#### Configuration du Maître

*Un et un seul projecteur peut être Maître.* N'importe quel projecteur du réseau peut être Maître mais il doit être unique.

- 1 **Dans le menu Stand alone, choisissez Master/slave.**
- 2 **Choisissez Master. Cette option désigne le projecteur comme Maître et le force à transmettre ses signaux de synchronisation aux autres projecteurs dès que sa séquence démarre.**

#### Configuration des esclaves

Tous les autres générateurs doivent être configurés en esclave.

- 1 **Dans le menu Stand alone, choisissez Master/slave.**
- 2 **Choisissez Slave. Cette option désigne le générateur comme esclave et le met à l'écoute des synchronisations émises par le Maître.**



## Déclenchement automatique de la séquence autonome

Le déclenchement peut être réalisé une ou deux fois sur une durée de 24 heures ou selon un niveau de lumière ambiante.

### Définition d'un déclenchement sur lumière ambiante

Le déclenchement de la séquence peut être réalisé en fonction du niveau de lumière ambiante grâce au capteur crépusculaire intégré au générateur. Dès que la lumière ambiante passe en dessous du niveau spécifié, la séquence démarre.

Si l'horloge et le capteur sont utilisés simultanément, la séquence démarre dès que la lumière est trop faible ou que l'heure de démarrage est passée.

Pour éviter tout déclenchement accidentel dû à des changements de lumière brutaux - les phares des voitures par exemple - le niveau de lumière ambiante doit rester inférieur ou égal au seuil du capteur pendant au moins 5 minutes.

Pour configurer le capteur crépusculaire :

- 1 Dans le menu Stand alone, choisissez Light level, puis Enable, puis On .**
- 2 Choisissez Level et utilisez les flèches pour choisir un niveau entre 0 (le plus sombre) et 255 (le plus clair). La lumière s'allume puis se coupe lorsque vous passez sur le niveau de lumière ambiante.**
- 3 Validez avec Ok.**

Vous pouvez aussi capturer le niveau de lumière ambiante avec le capteur intégré et l'utiliser comme seuil de déclenchement :

- 1 Dans le menu Stand alone, choisissez Light level, puis Enable, puis On .**
- 2 Choisissez Capture puis Go.**

### Configuration du déclenchement sur l'horloge interne

La synchronisation sur l'horloge interne peut être configurée pour une ou deux périodes sur une durée totale de 24 heures.

Si l'horloge ET le capteur crépusculaire sont configurés, la séquence démarre à chaque horaire programmé et chaque fois que la lumière ambiante descend sous le niveau ambiant programmé. La séquence s'arrête à l'heure fixée sur l'horloge - sous réserve que le niveau de lumière ambiante soit remonté au-dessus du niveau de déclenchement.

La première chose à faire est le réglage de l'horloge interne - Voir la section Horloge.

Vous pouvez programmer deux périodes de travail - une le matin et une le soir par exemple. Pour régler le système sur une période de travail :

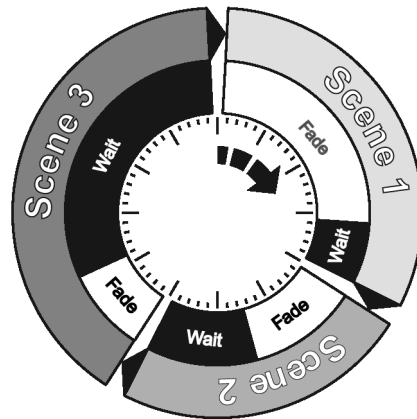
- 1 Dans le menu Stand alone, choisissez Timer, puis Timer1 .**
- 2 Choisissez Start puis Hour : utilisez les flèches pour choisir une heure de début. Validez avec Ok.**
- 3 Choisissez Minute : utilisez les flèches pour régler les minutes. Validez avec Ok.**
- 4 Choisissez Back.**
- 5 Choisissez Stop puis Hour : utilisez les flèches pour choisir une heure d'arrêt. Validez avec Ok.**
- 6 Choisissez Minute : utilisez les flèches pour régler les minutes. Validez avec Ok.**

## Programmation des effets dans les mémoires

Le mode autonome permet la restitution de mémoires. Vous pouvez ainsi créer 20 mémoires dans chaque appareil. Chacune contient un réglage de couleur, une intensité, un temps de transfert et un temps d'attente..

Chaque mémoire possède une partie dynamique : le transfert ou **Fade** - pendant cette période, les effets se mettent en position programmée. La partie statique - l'attente ou **Wait** - est la durée à attendre avant le transfert vers la prochaine mémoire.

Les durées du transfert (Fade) et de l'attente (Wait) sont programmées indépendamment pour chaque mémoire. Le système admet des transferts de 0 à 120 secondes et des attentes de 0 à 600 secondes. La durée totale d'une mémoire correspond à la somme Transfert + Attente.



*Cycle du mode autonome*

La programmation s'effectue avec les options du menu Stand alone décrites ci-dessous :

Dimmer	Niveau du gradateur mécanique
Cyan Magenta Jaune	Couleurs
Random Colors	Changement continu basé sur un mélange aléatoire des 3 couleurs ou de 2 couleurs. La vitesse est réglable en 3 paliers : Lent, Médium, Rapide.
Fade Time	Temps de transfert pour mettre la mémoire en place - de 0 à 120 secondes. C'est le temps mis pour passer d'une couleur à une autre.
Wait Time	Temps d'attente avant l'envoi de la mémoire suivante - de 0 à 600 secondes.

Lors de la programmation de plusieurs appareils en mode Maître - esclaves, le temps d'attente des générateurs esclaves est ignoré et l'envoi d'une mémoire est fait uniquement sur le signal de synchronisation émis par le Maître. Chaque appareil effectue les transferts selon sa programmation puis attend le signal du Maître pour passer à la mémoire suivante ou revenir au début de séquence.

Lors de la programmation du projecteur Maître, n'oubliez pas que la durée totale de sa séquence doit être supérieure ou égale à la somme des temps de transferts de chaque projecteur esclave. Vous obtiendrez des résultats complètement imprévisibles si, par exemple, une mémoire dans le Maître doit attendre 10 secondes alors qu'elle a un transfert de 15 secondes dans tous les autres projecteurs.

### **Gestion des mémoires**

Une fois les effets spécifiés, vous pouvez enregistrer les réglages dans une mémoire avec les options du menu Program décrites ci-dessous

Store scene	Enregistre les réglages dans la mémoire en cours.
Add scene	Enregistre les réglages dans une nouvelle mémoire à la fin de la séquence.
Insert scene	Enregistre les réglages dans une nouvelle mémoire placée juste AVANT la mémoire en cours. <i>Considérez Add et Insert comme des commandes Enregistrer à utiliser après avoir programmé tous les effets.</i>
Delete scene	Efface la mémoire en cours. Les mémoires suivantes sont décalées d'un rang pour combler le trou.
Next scene	Avance à la mémoire suivante.
Previous scene	Reculé à la mémoire précédente.
Clear scenes	Efface toutes les mémoires.
Run program	Lance la séquence de mémoires.

Le comportement de l'appareil est la seule indication vous permettant d'identifier la mémoire en cours.

Lorsque la séquence est en cours, le générateur exécute toutes ses mémoires en boucle, dans l'ordre croissant.

Si un générateur esclave possède :

- moins de mémoires que le Maître, il continue sa séquence jusqu'à ce que le Maître donne le signal de retour au début de séquence.
- plus de mémoires que le Maître, les mémoires supplémentaires ne seront jamais exécutées puisque le programme sera repris du début à chaque fois que le Maître finira sa séquence.

### **Démarrage automatique à la mise sous tension**

Vous pouvez spécifier que la séquence démarre automatiquement à chaque allumage de l'appareil.

- 1 Dans le menu `Stand alone`, choisissez `Auto prog. On`.**
- 2 Choisissez `On`.**

### **Déconnexion du boîtier MP-2**

Une fois tous les réglages enregistrés, déconnectez le câble de télécommande du MP-2.

Reconnectez le câble au réseau de télécommande ou au projecteur suivant si besoin est.

## **EXECUTION DES MEMOIRES DU MODE AUTONOME AVEC UN CONTROLEUR MC-X**

Le mode autonome peut être activé avec un contrôleur MC-X. Il permet également d'exécuter directement n'importe laquelle des 7 premières mémoires de la séquence.

- 1 Connectez le contrôleur MC-X à l'entrée du générateur FiberSource CMY 150. Si plusieurs générateurs sont connectés ensemble, reliez le contrôleur à celui dont l'entrée est libre.**
- 2 Pour lancer les mémoires 00 à 06, utilisez les touches numérotées du contrôleur MC-X.**
- 3 Pour lancer le mode autonome, appuyez sur `[Auto]`**

## UTILISATION AVEC UN CONTROLEUR

Le FiberSource CMY 150 est programmable et utilisable avec n'importe quel pupitre compatible avec la norme DMX 512 USITT. Cette section décrit la mise en œuvre du projecteur. L'Annexe A donne le détail exact du protocole DMX utilisé. La rubrique « Connexion des câbles de télécommande » de la section 2 détaille la mise en place des connexions nécessaires.

### CONTROLE DE LA LAMPE

#### **Important ! Evitez d'amorcer plusieurs lampes à la fois.**

La lampe peut être amorcée et coupée depuis le pupitre avec les commandes Lamp On et Lamp Off du canal 1 (voir Annexe A). Si l'option de personnalité DMX Lamp Off est désactivée, la commande d'extinction peut tout de même être exécutée si les canaux de trichromie (3,4 et 5) sont compris entre 230 et 232.

Amorcez les lampes à 5 secondes d'intervalle. Amorcer plusieurs lampes simultanément peut provoquer une chute de tension suffisante pour empêcher l'amorçage, endommager l'électronique ou déclencher les coupe circuits de protection. Pour amorcer les lampes automatiquement à la mise sous tension, activez l'option de personnalité Automatic Lamp On (voir section 3).

Note : après l'extinction, la lampe doit refroidir au moins 8 minutes avant un nouvel amorçage.

### LES EFFETS

Les effets mécaniques sont réinitialisés à leur position initiale dès la mise sous tension. Ils peuvent aussi être réinitialisés avec la commande Reset du canal 1 (voir Annexe A). Si l'option de personnalité DMX Reset est désactivée, la commande Reset peut tout de même être exécutée si les canaux de trichromie (3, 4 et 5) sont compris entre 230 et 232.

#### **Gradateur**

Le gradateur mécanique permet une atténuation haute résolution, lisse et complète de l'intensité avec le canal 2.

#### **Trichromie soustractive Cyan Magenta Jaune**

Le système de trichromie est basé sur 3 filtres dichroïques cyan, magenta et jaune. Il permet de composer une gamme de couleurs et de nuances continues en variant la quantité de couleurs soustraite avec chaque filtre (de 0 à 100%) via les canaux 3, 4 et 5. Pour réaliser des couleurs spécifiques, le canal 6 - couleurs aléatoires - doit être à 0.

Mélanger les 3 filtres à la fois induit une perte notable d'intensité lumineuse - *la lumière est quasiment nulle lorsque les 3 filtres sont engagés à 100%*. Pour conserver un maximum de lumière, ne mélangez pas plus de 2 filtres à la fois.

#### **Composition aléatoire de couleurs**

Le canal 6 force le générateur à composer des couleurs aléatoirement. Trois vitesses sont disponibles : Lente, Médium et Rapide. Les couleurs sont réalisées à partir des trois filtres du système de trichromie. Choisir un mélange aléatoire sur deux teintes donne les résultats suivants :

Combinaisons	Résultats
Cyan & Magenta	Ton bleus
Cyan et Jaune	Tons verts
Magenta et Jaune	Tons rouges

Ces commandes sont prioritaires sur les valeurs données aux canaux de trichromie 3, 4 et 5.

## Vitesse des effets

La vitesse à laquelle les effets sont engagés - c'est à dire la vitesse de déplacement d'une position à une autre - est contrôlable de deux manières connues sous le nom de mode Suiveur et mode Vectoriel. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre mais vous ne pouvez pas utiliser les deux en même temps.

Le mode Suiveur est activé avec lorsque le canal 7 est réglé sur une valeur inférieure à 2. Dans ce mode, le temps de transfert doit être programmé sur le contrôleur. le FiberSource CMY 150 utilise un algorithme de filtrage pour lisser le déplacement des effets en fonction des valeurs DMX données par le pupitre.

Le mode Vectoriel permet de programmer des temps de transfert avec un pupitre dépourvu de temporisations de transfert. Il permet également d'obtenir des transitions plus lisses et plus fluides qu'en mode Suiveur lorsque les temps de transfert sont particulièrement longs. Le temps de transfert est programmé avec le canal 7 (valeur 3 - rapide - à 255 - lent). Le réglage de vitesse s'applique au gradateur et aux filtres de trichromie. En mode Vectoriel, le temps de transfert du contrôleur - s'il existe - doit être réglé à 0.

Cette section décrit les procédures de maintenance que l'utilisateur peut effectuer. Pour toute opération non décrite ici, référez-vous à un technicien agréé Martin.

**Attention ! Déconnectez le projecteur de l'alimentation avant toute ouverture d'un capot.**

**CHANGEMENT DE LAMPE**

Le FiberSource CMY 150 utilise une des lampes listées ci-dessous.

Lampe	Rendement	Temp. de couleur	Durée de vie
Philips CDM-SA/R 150 W	33 lm/W	4 000 K	6 000 heures
Osram HQI-R 150 W (utilisation horizontale uniquement)	35 lm/W	4200 K	6000 heures

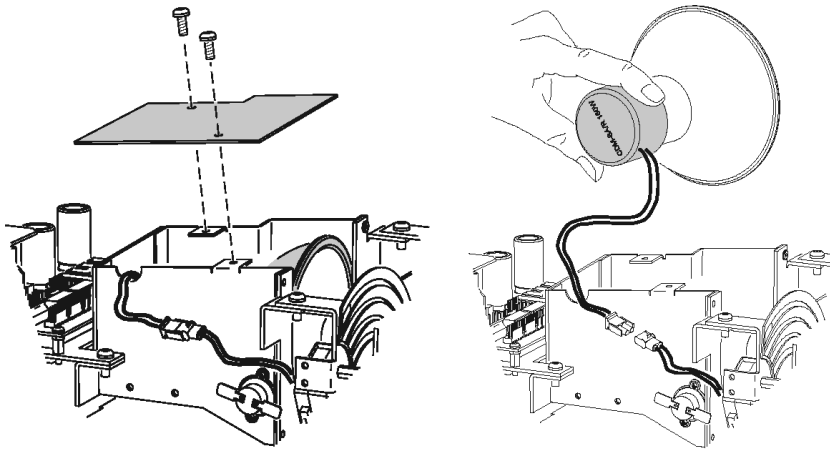
**Tableau 5 : spécifications des lampes compatibles**

*Installer tout autre type de lampe peut endommager l'appareil.*

**Attention ! Laissez la lampe refroidir au moins 15 minutes avant de retirer le couvercle.**

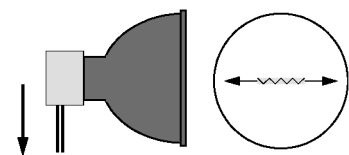
Le changement de lampe requiert une clé Allen de 5 mm et un tournevis Philips.

- 1 Déconnectez le générateur du secteur et laissez le refroidir pendant 15 minutes.**
- 2 Retirez le capot du générateur.**
- 3 Retirez les vis Allen du capot de lampe et dégagez le capot.**



- 4 Retirez délicatement la vieille lampe de son logement.**
- 5 Débranchez-la de son connecteur.**
- 6 Nettoyez l'ampoule et le réflecteur de la nouvelle lampe avec une lingette imbibée d'alcool ou avec un tissu doux et sans peluche imbibé d'alcool.**
- 7 En maintenant la lampe par son culot, raccordez-la fermement par son connecteur.**
- 8 Insérez délicatement le tout dans son logement sans entortiller les fils autour de la lampe.**

Si vous installez une lampe Osram HQI-R, notez que celle-ci ne doit être utilisée dans aucune autre position que l'horizontale. Lorsqu'elle est installée dans le générateur, tournez-la de façon à ce que ses fils pointent toujours vers le sol. Le filament est ainsi dans sa position idéale de travail. Si ce n'est pas fait, la lampe risque de se détériorer très rapidement.



- 9 Connectez les fils de la nouvelle lampe sur le connecteur du FiberSource.
- 10 Remplacez le capot de lampe et remplacez les vis.
- 11 Remplacez le capot du générateur.

## NETTOYAGE

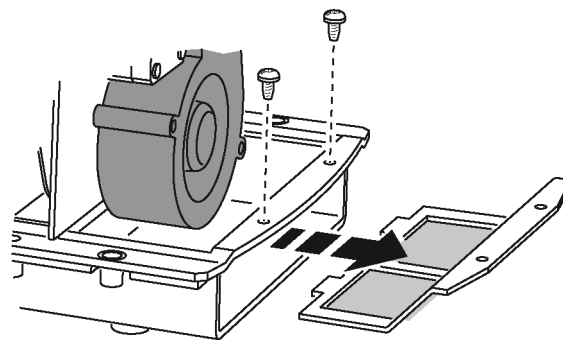
---

Enlevez toute trace de saleté et de poussière avec un linge imbibé. Lavez le capot avec une brosse douce ou une éponge imbibées d'un produit de nettoyage non abrasif pour voiture. Rincez.

### Nettoyage des ventilations et entrées d'air

Pour maintenir un refroidissement correct, la poussière doit être périodiquement retirée du ventilateur et des entrées d'air.

- 1 Déconnectez le générateur du secteur et laissez le refroidir pendant 15 minutes.
- 2 Retirez le capot du générateur avec une clé Allen de 2 mm.
- 3 Pour libérer le filtre à air, retirez les deux vis illustrées ci-dessous :



- 4 Enlevez la poussière et la crasse accumulées sur les pales des ventilateurs à l'aide d'une brosse souple, d'un aspirateur et d'un compresseur.
- 5 Remontez le capot.

Le filtre à air est collé. Il n'est donc pas conseillé de le laver. Nous recommandons l'installation d'un filtre neuf (P/N 62400205) à chaque changement de lampe.

## MISE A JOUR DU LOGICIEL

---

Dès l'ajout de nouvelles fonctions, une mise à jour du logiciel est publiée. La dernière version est disponible dans la rubrique Support du site Web de Martin Professional : <http://www.martin.dk>.

La version du logiciel installé est visualisée sur les LEDs lors de la mise sous tension. Le nombre de flashes sur la LED rouge indique le chiffre à gauche du point décimal. Le nombre de flashes sur la LED verte donne le chiffre à droite du point. Ainsi pour la version 1.3, la LED rouge clignote une fois et la LED verte clignote 3 fois.

Le logiciel peut être installé avec un boîtier de téléchargement Martin de type MP-2 ou une interface ISA DMX 4064 et un système Martin LightJockey. La procédure est détaillée dans le manuel d'utilisation du MP-2 et dans le fichier d'aide en ligne du logiciel Martin Software Uploader.

### Configuration nécessaire

Les éléments suivants sont nécessaires :

- Le fichier de mise à jour du logiciel FiberSource CMY 150, disponible en téléchargement dans la rubrique Support du site Web de Martin : <http://www.martin.dk>
- Le logiciel de téléchargement Martin Software Uploader version 4 ou supérieure disponible également dans la rubrique Support du site Web de Martin : <http://www.martin.dk>
- Un boîtier de téléchargement MP-2 connecté à une station Windows 95/98 ou un système LightJockey disposant d'une carte ISA DMX 4064.

### Mise à jour avec le boîtier MP-2

- 1 Connectez un boîtier de téléchargement MP-2 à l'entrée DMX du premier générateur. Mettez les appareils et le MP-2 sous tension. Attendez la fin de l'initialisation des machines.
- 2 Sélectionnez `Read Memory Card` dans le menu du MP-2.
- 3 Utilisez les boutons de droite pour faire défiler les logiciels en mémoire. Sélectionnez le logiciel `FiberSource` à la bonne version.
- 4 Choisissez `Update Software`. Sélectionnez `Yes` pour valider.
- 5 Sélectionnez `Update in DMX mode` pour démarrer le téléchargement dans les projecteurs. Le MP-2 initialise tous les générateurs `FiberSource CMY 150` connectés qui répondent en allumant les deux LEDs en jaune sur l'afficheur d'état. N'interrompez pas le processus : cela endommagerait le contenu du logiciel.
- 6 Une fois le téléchargement correctement effectué, les projecteurs s'initialisent. Si une erreur s'est produite et que les générateurs ne démarrent pas, les données ont été corrompues : effectuez un téléchargement en mode `Boot` (voir ci-dessous).

### Téléchargement en mode Boot

Si la procédure de téléchargement normale échoue ou si les notes jointes au logiciel indiquent un téléchargement en mode `Boot`, suivez les instructions ci-dessous.

### Mise en route du mode Boot

- 1 Isolez le `FiberSource` du secteur et ouvrez le module puissance.
- 2 Localisez le cavalier `PL2` avec le schéma collé sur le capot et déplacez-le en position « `BOOT` » (broches 1 et 2).
- 3 Téléchargez en mode `Boot` le logiciel tel que décrit dans le manuel du système de téléchargement.
- 4 Une fois le téléchargement terminé, déconnectez le projecteur du secteur et remplacez le cavalier en position « `LOCK` » (broches 2 et 3)
- 5 Remplacez le joint et le couvercle tel que décrit dans la section « `Etanchéité` ».

### REPLACEMENT DU FUSIBLE

---

**Attention !** *Utilisez toujours un fusible de même type et de même valeur.*

Le `FiberSource CMY 150` dispose de 3 fusibles de protection dans le module puissance. Le fusible principal est placé sur la petite carte électronique et les fusibles secondaires sur la carte mère.

Le changement de fusible requiert une clé Allen de 5 mm.

- 1 Isolez le `FiberSource` du secteur.
- 2 Retirez son capot.
- 3 Le fusible principal peut être trouvé en suivant le câble d'alimentation sur le plus petit des circuits imprimés. Il est situé juste à côté du logement de la lampe. Il s'agit d'un fusible `T3,15 A, Fort I2t, 250 Volts`. Remplacez les fusibles défectueux par des fusibles de même type et de même valeur.
- 4 Remplacez le capot avant de remettre sous tension.



Problème	Cause probable	Que faire ?
Pas de réponse des générateurs	Problème d'alimentation.	Vérifiez que le secteur parvient à chaque générateur.
	Le fusible primaire a fondu.	Remplacez le fusible.
	Le(s) fusible(s) secondaire(s) a fondu (sur la carte mère)	Vérifiez les fusibles et remplacez ceux défectueux.
Les générateurs s'initialisent correctement mais répondent de manière erratique voire pas du tout au contrôleur	Le contrôleur n'est pas connecté	Connectez le contrôleur.
	Adressage incorrect des appareils	Vérifiez l'adresse 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 Suiveur et Vectoriel	Annulez les temps de transfert sur chaque mémoire du contrôleur ou réglez le canal 7 à 0.
	Un ou plusieurs appareils est défectueux sur la ligne DMX ou bien 2 projecteurs transmettent en même temps	Isoler 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.
Pas de mélange de couleurs	Les couleurs sont en mode aléatoire.	Vérifiez la valeur du canal 6.
Les générateurs ne s'initialisent pas correctement	Problème électronique ou mécanique.	Contactez un technicien agréé.
Pas de lumière, lampe instable ou durée de vie est 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.
Lumière faible ou peu uniforme.	Adaptateur mal installé.	Reportez-vous au manuel d'installation de l'adaptateur.
	Extrémité des fibres grossière.	Uniformisez l'extrémité des fibres comme c'est décrit dans les notes d'installation de l'adaptateur.
	Filament de la lampe OSRAM mal orienté	Tournez la lampe pour que les fils pointent vers le sol.
Pas de lumière ni de ventilation	Pas d'alimentation sur les générateurs.	Vérifiez les connexions.
	Fusibles fondus.	Remplacez les fusibles.
Ventilation présente mais pas de lumière.	Lampe trop chaude pour amorcer.	Attendez que la lampe soit froide pour l'amorcer.
	Tension incorrecte.	Vérifiez la tension et le réglage de la machine.
	Lampe grillée.	Installez une nouvelle lampe.
	Générateur en surchauffe.	Laissez la machine refroidir, augmentez la ventilation et nettoyez la ventilation.

En-tête DMX = 0

Canal	Valeur DMX	Pourcent.	Description	
1	0 - 207	0 - 81	<b>Initialisation, amorçage et coupure de lampe</b> Réservé (pas d'effet)	
	208 - 217	82 - 85	Initialisation(*)	
	218 - 227	85 - 89	Réservé (pas d'effet)	
	228 - 237	89 - 93	Amorçage de lampe (*)	
	238 - 247	93 - 97	Réservé (pas d'effet)	
	248 - 255	97 - 100	Coupure de lampe (*). Note : maintenir la commande 5 secondes au moins	
			(*) si la commande est désactivée dans les options de personnalité, réglez les canaux 3, 4 et 5 sur entre 230 et 232 pour l'activer.	
2	0 - 255	0 - 100	<b>Gradateur</b> 0 → 100%	
3	0 - 255	0 - 100	<b>Cyan</b> 0 → 100 %	
4	0 - 255	0 - 100	<b>Magenta</b> 0 → 100 %	
5	0 - 255	0 - 100	<b>Jaune</b> 0 → 100 %	
6	0 - 14	0 - 5	<b>Couleurs aléatoires</b> 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 - 100	CJ rapide	
	7	0 - 2	0 - 1	<b>Vitesse</b> Suiveur
		3 - 245	1 - 96	Vectoriel Lent → Rapide
246 - 251		96 - 98	Réservé (pas d'effet)	
252 - 255		99 - 100	Rapide	

# MENU DE CONTROLE MP-2

# B

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Effet
DMX Address	1 - 512				Adresse de contrôle DMX
	Enable SA	Off			Désactive le mode autonome
On			Active le mode autonome		
Light level	Enable	Off			Désactive le déclenchement sur capteur crépusculaire
		On			Active le capteur crépusculaire
	Level	1 - 255			Réglage du niveau de déclenchement. 1 est le plus sombre. 255 le plus lumineux. Lors du réglage, la lumière se coupe puis revient au passage sur la valeur correspondant au niveau ambiant.
		Capture	Go		
Timer	Timer	none			Désactive le déclenchement de l'horloge
		Timer 1			Active le premier chronomètre
		Timer 2			Active le second chronomètre
		Both timer			Active les deux
	Timer 1	Start	Hour	Heure de démarrage du chrono 1	
			Minute	Minutes de démarrage du chrono 1	
		Stop	Hour	Heure d'arrêt du chrono 1	
			Minute	Minutes d'arrêt du chrono 1	
	Timer 2	Start	Hour	Heure de démarrage du chrono 2	
			Minute	Minutes de démarrage du chrono 2	
Stop		Hour	Heure d'arrêt du chrono 2		
		Minute	Minutes d'arrêt du chrono 2		
Auto Prog On	Off				Ne pas démarrer la séquence à l'allumage
	On				Démarrage automatique de la séquence à l'allumage
Stand alone	Master/ Slave	No Master slave			Appareil isolé du reste du réseau - réglage par défaut
		Master			Appareil Maître - émet des synchro sur le réseau
		Slave			Appareil esclave
Program	Dimmer	0 - 255			Gradateur
		Cyan			Niveau de cyan
		Magenta			Niveau de magenta
		Jaune			Niveau de jaune
	Random colors	Random Off			Couleurs aléatoires désactivées
		CMY slow			Couleurs aléatoires en CMJ - lentes
		CMY medium			Couleurs aléatoires en CMJ - médium
		CMY fast			Couleurs aléatoires en CMJ - rapides
		Cyan/Mag slow			Couleurs aléatoires en CM - lentes
		Cyan/Mag medium			Couleurs aléatoires en CM - médium
		Cyan/Mag fast			Couleurs aléatoires en CM - rapides
		Mag/Yel slow			Couleurs aléatoires en MJ - lentes
		Mag/Yel medium			Couleurs aléatoires en MJ - médium
		Mag/Yel fast			Couleurs aléatoires en MJ - rapides
		Cyan/Yel slow			Couleurs aléatoires en CJ - lentes
		Cyan/Yel medium			Couleurs aléatoires en CJ - médium
	Cyan/Yel fast			Couleurs aléatoires en CJ - rapides	
	Fade time	Snap			Transfert instantané
		1 sec - 2 min			Temps de transfert de 1 seconde à 2 minutes
		Wait time			0s - 10 min
Add scene			Go	Enregistre la nouvelle mémoire en fin de séquence	
Next scene			Go	Rappelle la mémoire suivante	
Previous scene			Go	Rappelle la mémoire précédente	
Store scene		Go			Enregistre les changements sur la mémoire suivante

		Insert scene	Go	Enregistre la mémoire avant celle en cours
		Delete scene	Go	Efface la mémoire en cours
		Clr all scenes	No	Annule l'effacement de toutes les mémoires
			Yes	Efface toutes les mémoires
		Run program	Leave	Exécute l'ensemble du programme
Time	Hour	0 - 23		Réglage de l'heure sur 24 heures
	Minute	0 - 59		Réglage des minutes
Adjust	Reset	On		Initialisation de tous les effets
	Lamp On	On		Amorçage de la lampe
	Lamp Off	Off		Extinction de la lampe
	All effects	Open		Ramène tous les effets en position ouverte
		Closed		Engage tous les effets à 100%
	Dimmer	Open		Ouvre le gradateur
		Closed		Ferme le gradateur
	Cyan	Open		Ouvre le cyan
		Closed		Ferme le cyan
	Magenta	Open		Ouvre le magenta
		Closed		Ferme le magenta
	Yellow	Open		Ouvre le jaune
Closed		Ferme le jaune		
Special	DMX Lamp off	Off		Extinction de lampe avec confirmation
		On		Autorise la coupure de lampe depuis la console
	DMX Reset	Off		Initialisation avec confirmation uniquement
		On		Autorise l'initialisation depuis la console
Auto Lamp on	Off		Amorçage de la lampe depuis la console uniquement	
	On		Amorçage automatique de la lampe à l'allumage (90 s)	
Version	Leave		La version installée du logiciel peut être visualisée sur les LEDs lors de l'allumage du projecteur. Le nombre de flashes rouges sur la LED 1 indique le numéro à gauche du point décimal et le nombre de flashes verts sur la LED 2 indique le numéro à droite du point décimal. Ainsi la version 1.3 se visualise sous la forme d'un flash rouge (LED 1) et de 3 flashes verts (LED 2).	

## DIMENSIONS

Longueur .....	398 mm
Largeur .....	195 mm
Hauteur .....	192 mm
Masse .....	8 kg

## SOURCE

Lampe .....	150 W à décharge
Modèles approuvés .....	Philips CDM « Master Color » 150 W fournie et Osram HQI-R 150 W
Contrôle .....	amorçage à distance

## INSTALLATION

Distance minimale / produits combustibles.....	0,1 m
Points de montage.....	5 x 13 mm
Espace minimal autour des aérations et ventilations.....	0,2 m
Orientation en extérieur .....	horizontal
Orientation en intérieur.....	toutes

## CONSTRUCTION

Corps .....	Plastique ABS anti feu
Couleur .....	RAL 7016, gris anthracite
Indice de protection .....	IP 44

## NORMALISATION

Sécurité Canada .....	CSA 22.2 NO 166
Europe CEM .....	50 081-1, 50 082-1
Europe Sécurité.....	EN 60 598-1, EN 60 598-2-17
Sécurité US .....	ANSI/UL 1573

## DONNEES THERMIQUES

Température ambiante maximale .....	40° C
Température de surface maximale.....	70° C
Refroidissement .....	Système de ventilation forcée et filtrée

## ALIMENTATION

Secteur .....	Câble fixe de 1,8 m sans fiche
Options d'alimentation .....	100/120/210/230/250 V, 50/60 Hz
Fusible primaire .....	3,15A Fort I <sup>pt</sup> , 250 V

## EFFETS ELECTROMECHANIQUES

Filtre de cyan .....	0 à 100%
Filtre de magenta.....	0 à 100%
Filtre de jaune .....	0 à 100%
Gradateur .....	0 à 100%

## CONTROLE ET PROGRAMMATION

Options de contrôle.....	DMX 512, Télécommande Martin, Mode autonome et Maître/esclaves
Récepteur .....	RS-485
Configuration et adressage.....	à distance avec télécommande
Mise à jour du logiciel .....	par lien sériel
Options de déclenchement .....	Horloge temps réel intégrée et capteur crépusculaire
Mémoires disponibles .....	20 mémoires
Entrée signal .....	câble fixe de 1,8 m avec XLR 3 broches
Sortie signal .....	câble fixe de 1,8 m avec XLR 3 broches
Brochage .....	1 : blindage, 2 : point froid, 3 : point chaud
Canaux DMX .....	7

## CODES DE COMMANDE

FiberSource CMY 150, 230 V, 50 Hz .....	P/N 90523000
FiberSource CMY 150, 230 V, 50 Hz .....	P/N 90523100

**ACCESSOIRES**

Adaptateur pour fibres optiques, 350 - 800 fibres (par tranches de 50 fibres) de 1 mm de diamètre, Diamètre de 38 mm.....	P/N 91611034
Adaptateur pour fibres optiques, 75 - 350 fibres (par tranches de 50 fibres) de 1 mm de diamètre, Diamètre de 30 mm.....	P/N 91611035
Boîtier de téléchargement et programmation MP-2 .....	P/N 90758420
Contrôleur MC-X, 220 - 245 V / 50 Hz.....	P/N 90718200
Contrôleur MC-X, 110 - 120 V / 60 Hz.....	P/N 90718300
Lampe Philips MasterColor CDM-SA/R 150 W .....	P/N 97010113
Lampe Osram HQI-R 150 W .....	P/N 97010101
Filtre à air.....	P/N 62400205