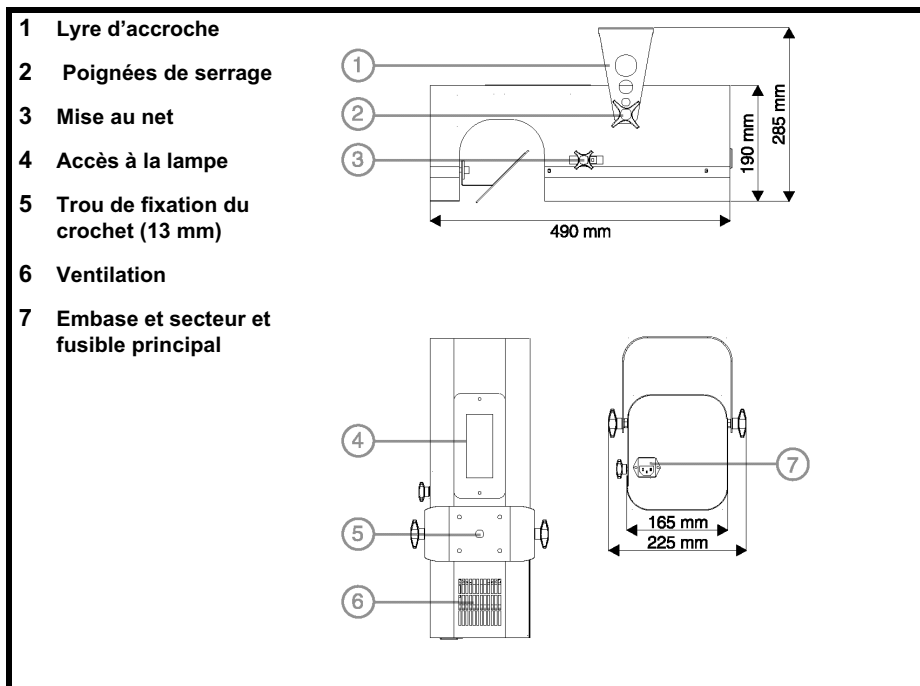


Juggler

Manuel d'utilisation



Martin



INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi Juggler de Martin. Juggler est un effet discothèque basé sur une lampe halogène de 250 W qui propose un miroir mobile automatique, 18 effets de gobos en couleur ou en blanc et un microphone intégré pour créer des effets de projection en synchronisation automatique sur la musique.

DEBALLAGE DU PROJECTEUR

L'emballage du projecteur est conçu pour le protéger au mieux pendant le transport. Utilisez-le toujours lorsque vous expédiez le projecteur ou bien utilisez un flight case sur mesure. Juggler est livré avec :

- 1 lyre d'accroche
- 1 câble d'alimentation de 3 m équipé d'une fiche IEC
- 1 manuel d'utilisation

Attention ! Le support du miroir est sécurisé avec un collier plastique. Retirez-le avant d'utiliser le projecteur.

SECURITE D'UTILISATION

Attention ! Juggler n'est pas destiné à un usage domestique. Il n'est pas utilisable par les enfants et reste réservé aux applications professionnelles. Il présente le risque de blessures par électrocution, brûlure, explosion de lampe, aveuglement, 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 le projecteur 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 le service d'assistance 24/24 de Martin.

- **Pour vous protéger contre les risques électriques, reliez toujours le projecteur à la terre. N'utilisez que des alimentations secteur alternatives respectant les normes en vigueur.**
- **Déconnectez le projecteur du secteur si la lampe grille. Laissez-le refroidir au moins 5 minutes avant d'en installer une nouvelle.**
- **Maintenez tous les matériaux combustibles (carton, papier, bois ...) au moins à 10 cm du projecteur. Maintenez les matériaux inflammables éloignés du projecteur.**
- **Maintenez un espace d'au moins 10 cm autour des grilles et des ventilations du projecteur.**
- **Lorsque vous accrochez l'appareil, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids total de tous les appareils installés et sécurisez le projecteur avec une élingue de sécurité. Bloquez l'accès sous la zone de travail lors de l'accroche et du décrochage.**
- **Ne retirez jamais aucun couvercle hormis celui du compartiment de lampe. Référez-vous à un technicien agréé pour toute opération non décrite dans ce manuel.**
- **N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.**
- **N'illuminez aucune surface à moins de 30 cm du projecteur.**
- **N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante dépasse 40° C.**
- **Ne placez aucun objet ou filtre sur le système optique ou le miroir.**

INSTALLATION

INSTALLATION DE LA LAMPE

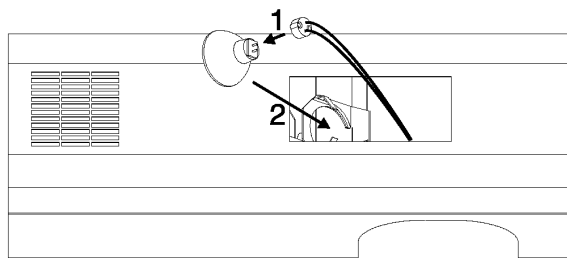
Juggler utilise une lampe halogène 24V, 250 W ELC. Deux modèles sont disponibles : 1 modèle économique d'une durée de vie de 300 h (Philips) et une lampe à haut rendement de 50 heures de vie (Osram). *Installer un autre type de lampe peut endommager l'appareil !*

Laissez la lampe refroidir au moins 5 minutes avant de mettre l'appareil dans son flight case et de le déplacer. Pour éviter tout dommage, retirez la lampe avant le transport.

Attention ! Déconnectez toujours le projecteur du secteur si la lampe est grillée. Laissez l'appareil refroidir pendant 5 minutes avant d'installer une nouvelle lampe.

Installation de la lampe dans le Juggler

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur. Si la lampe est encore chaude, laissez-la refroidir au moins 5 minutes avant de retirer le capot. La lampe refroidit mieux lorsque le capot est en place.
- 2 Retirez les vis du couvercle de la lampe puis retirez le couvercle.
- 3 Pour enlever la lampe, attrapez-la par le réflecteur et sortez-la de son support. Déconnectez la douille en évitant de tirer sur les fils.
- 4 Enfoncez complètement la nouvelle lampe sur la douille.
- 5 Remplacez délicatement la lampe dans son support jusqu'à ce qu'elle s'ajuste.
- 6 Remplacez le capot et replacez les vis.



CONNEXION AU SECTEUR

La tension de travail du Juggler est imprimée sur l'étiquette de série à côté de l'embase secteur. Vérifiez que cette tension correspond à la tension de l'alimentation électrique locale. 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 si vous avez le moindre doute sur ces données.

Attention ! Pour assurer votre protection contre les risques d'électrocution, l'appareil doit être relié à la terre. La prise électrique doit être protégée par un fusible ou un disjoncteur magnéto thermique ainsi que par disjoncteur différentiel.

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'identifications 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

INSTALLATION

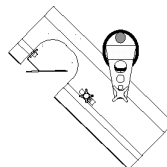
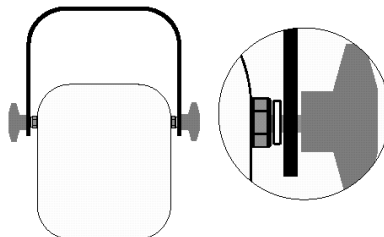
Juggler peut être fixé directement sur une surface ou à un crochet grâce à sa lyre réglable. Il peut être placé directement sur la scène ou au sol en utilisant la lyre comme pied. Pour prolonger au maximum la vie de la lampe, ne placez pas le projecteur à côté d'une enceinte ou de toute autre source de fortes vibrations.

Une fois que Juggler est installé, vous pouvez régler la mise au net en desserrant la vis de fixation de la lentille de net et en déplaçant cette lentille.

Attention ! Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation. Sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec un système d'accroche secondaire.

Accroche du Juggler

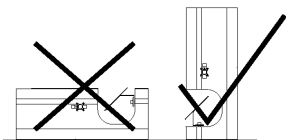
- 1 Installez la lyre sur le projecteur comme indiqué ci-dessous. Placez les rondelles sur la tige filetée entre la lyre et le projecteur.
- 2 Vérifiez que la structure où sera accroché le projecteur supporte au moins 10 fois le poids total de tous les appareils installés : projecteurs, crochets, câbles, appareils auxiliaires...
- 3 Vérifiez que le crochet (non fourni) n'est pas endommagé et qu'il supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil. Fixez le crochet sur la lyre avec un boulon de 8.8 M12 minimum ou selon les recommandations du fabricant, à l'aide du perçage de 13 mm prévu à cet effet sur la lyre.
- 4 Si le projecteur est installé à demeure, vérifiez que le matériel d'accroche et le point de fixation supportent au moins 10 fois le poids du projecteur. Vous pouvez utiliser le perçage de 13 mm ou les 4 perçages de 6,2 mm.
- 5 En travaillant depuis une plate-forme stable, accrochez le projecteur.
- 6 Installez un câble de sécurité entre la structure et le bras du miroir du projecteur. Ce câble doit supporter au moins 10 fois le poids de l'appareil.
- 7 Desserrez les poignées de la lyre et orientez le projecteur. Serrez les poignées.



Attention : le crochet n'est pas représenté sur le schéma !

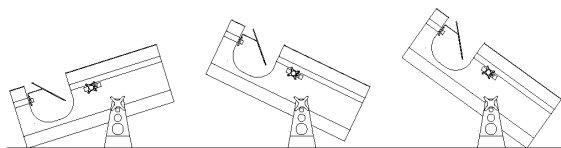
- 8 Assurez-vous que le projecteur est placé au moins à 0,3 mètres de toute surface à éclairer et au moins à 10 cm de tout matériau inflammable. Vérifiez que les ventilations et les entrées d'air sont suffisamment dégagées (10 cm au moins). Vérifiez qu'aucun matériau inflammable ne soit à proximité.

Utilisation de la lyre comme pied



Juggler peut être placé directement au sol en le posant directement sur sa tête ou sur sa lyre. N'utilisez jamais le projecteur en position couchée sur le dos.

- 1 Installez la lyre en suivant les instructions ci-dessus.
- 2 Posez l'appareil à l'envers sur la tête ou dans une des positions décrite ci-dessous. Ajustez l'inclinaison de la lyre et serrez les poignées.
- 3 Vérifiez (1) que la structure est stable, (2) que l'appareil est 0,3 m au moins de toute surface qu'il éclaire et à 0,1m au moins de matériau combustible et (3) assurez-vous qu'une circulation d'air de 0.1 m existe autour de toutes les aérations et ventilations.



UTILISATION

Attention ! Vérifiez que les câbles d'alimentation ne sont pas endommagés et qu'ils supportent le courant nécessaire pour tous les appareils qui lui sont connectés.

Important ! Brancher le Juggler sur gradateur peut gravement endommager ses composants électroniques.

La tension de travail du Juggler est imprimée sur l'étiquette de série à côté de l'embase secteur. Vérifiez que cette tension correspond à la tension de l'alimentation électrique locale. Contactez votre revendeur si la tension secteur est différente de plus de 5 %.

La lampe s'allume dès que l'appareil est mis sous tension. Les effets démarrent dès que le microphone intégré reçoit du son. Le système de contrôle de gain automatique (AGC) ajuste le gain du circuit audio dès que le volume varie.

Note : bien que Juggler ne puisse être gradué, vous pouvez le télécommander en marche/arrêt avec un système de commutation à relais (DMX switch pack par exemple) ou en utilisant les fonction relais statique (On/Off) de vos gradateurs s'ils en disposent. Utilisation en mode Maître/Esclave

ENTRETIEN COURANT

Juggler ne requiert qu'un simple entretien de routine. La fréquence des opérations de maintenance dépend fortement de l'environnement de travail du projecteur : consultez le service technique Martin pour obtenir plus de renseignements.

Toute procédure non décrite ici doit être effectuée par un technicien qualifié.

Remplacement du fusible principal

1. **Débranchez le câble d'alimentation de l'embase secteur. Ouvrez le porte fusible et retirez le fusible fondu.**
2. **Remplacez-le par un fusible identique. Le type exact est donné sur l'étiquette de série du projecteur.**

PROBLEMES COURANTS

Problème	Cause probable	Que faire ?
Pas de lumière	Problème d'alimentation.	Vérifiez vos connexions.
	Le fusible primaire a fondu.	Remplacez le fusible.
	Lampe grillée.	Changez la lampe.
	Surchauffe	Laissez l'appareil refroidir. Augmentez la ventilation autour du projecteur.
Pas d'effets	Son trop faible pour activer le microphone.	Augmentez le volume. Rapprochez les enceintes.
	Problème électrique.	Contactez votre revendeur.
Le fusible fond régulièrement.	Problème électrique.	Contactez votre revendeur.

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

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- Longueur x largeur x hauteur..... 490 x 165 x 190 mm (19.3 x 6.5 x 7.5 in)
- Masse..... 7,5 Kg (16.5 lbs)
- Température ambiante maximale (T_a)..... 40° C (104° F)
- Température maximale en surface 60° C (149 °F)
- Embase secteur IEC 3 broches mâle
- Puissance et courant maximum..... 270 W, 1.2 A @ 230V
- Fusible primaire, version EU 2.5 AT / 250 V, P/N 05020010
- Fusible primaire, version US 5.0 AT / 250 V, P/N 05020018
- Distance minimale / matériaux combustibles..... 0.1 m (4 in.)
- Distance minimale / surfaces éclairées..... 0.3 m (12 in.)
- Distance minimale autour du ventilateur et des aérations..... 0.1 m (4 in.)

Accessoires

- Commande à relais Martin DMX Switch Pack version EU 90758200
- Commande à relais Martin DMX Switch Pack version US 90758300
- Lampe halogène OSRAM 24V/250W ELC (50 heures)..... 97000104
- Lampe halogène PHILIPS 24V/250W ELC (300 heures) 97000106
- Crochet standard..... 91602003
- Crochet à mâchoires 91602005

© 1999 Martin Professional A/S, Danemark

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, Danemark

Imprimé en France

P/N 35000040, Révision A
