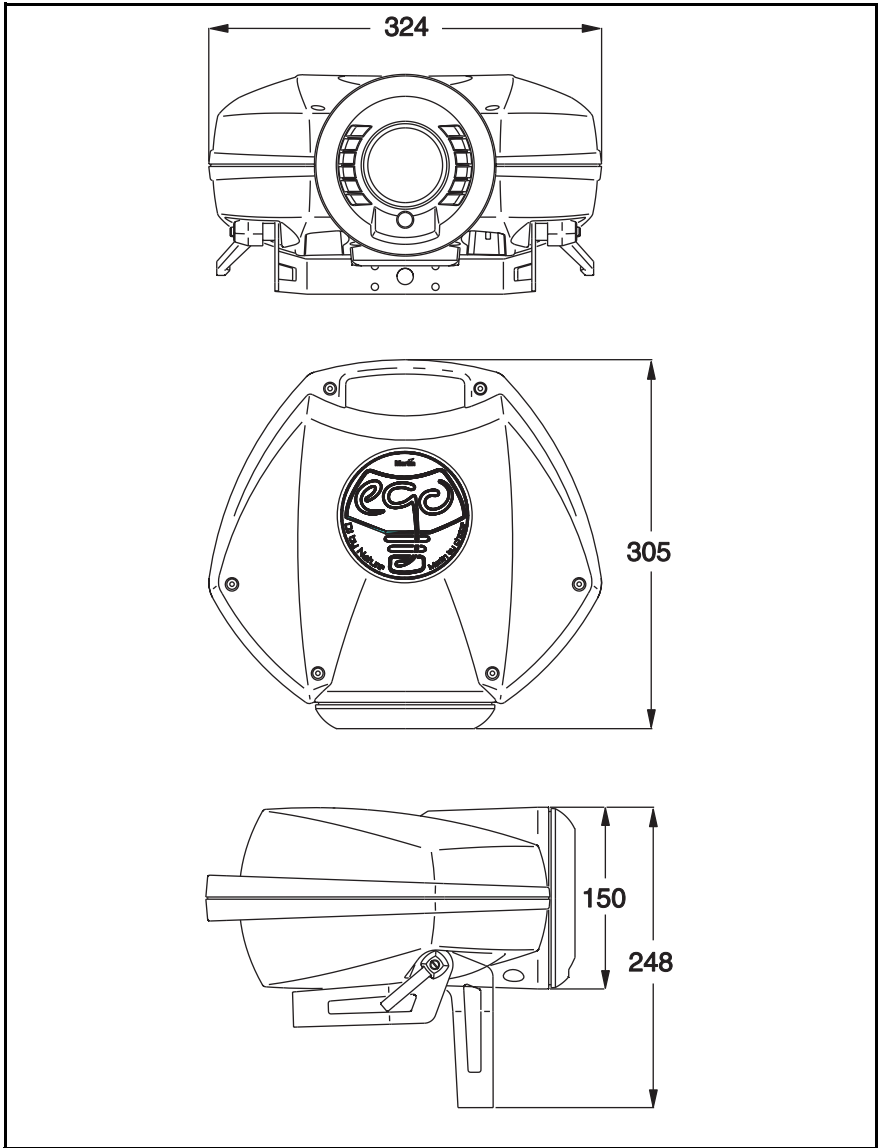


Ego 01
Ego 02
Ego 03
Logo Projector
manuel d'utilisation



Dimensions en millimètres



© 2002 Martin Professional A/S, Denmark.

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 au Danemark.

P/N 35030000, Rev. F

Introduction	4
Ego 01 / Logo Projector	4
Ego 02	4
Ego 03	4
Précaution d'utilisation	5
Contenu de l'emballage	6
Connexion secteur	7
Installer une fiche sur le câble	7
Installation	8
Installation en accroche	8
Utilisation au sol	9
Liaison de plusieurs Ego pour une utilisation synchronisée	9
Utilisation	10
Choix du mode	10
Réglage des effets	10
Mise au net de la projection	11
Mise en place et sélection du gobo (Ego 02)	11
Utilisation de la télécommande	12
Entretien courant	13
Nettoyage	13
Changement de lampe	14
Fusibles	15
Remplacement ou retrait du gobo (EGO 02)	16
Mise à jour du logiciel	17
Problèmes courants	18
Caractéristiques	19

INTRODUCTION

1

Merci d'avoir choisi la gamme Ego de Martin. Cette série de projecteurs propose un effet flower de 250 Watts dont l'optique fournit une projection d'une grande qualité. Il est assemblé dans un boîtier composite moulé. La lampe halogène 250 Watts dispose d'une durée de vie de 500 heures. L'optique au réglage de netteté précis permet des projections d'une grande qualité.

En réglant sa dynamique, Ego propose un comportement variable qui dose l'agressivité de l'effet selon la musique - relax, intermédiaire ou rapide. L'Ego peut fonctionner en mode automatique ou en synchronisation sur la musique.

La poignée ergonomique et la bague de protection de la lentille facilitent le transport et les manipulations des projecteurs Ego. La série dispose également d'une télécommande qui permet le contrôle de plusieurs unités Ego.

EGO 01 / LOGO PROJECTOR

Ego 1 propose un effet flower à base de couleurs et de gobos sur une seule roue d'effets. En plus de la gestion de comportement, la vitesse de la roue et la rotation du miroir sont contrôlables.

Logo Projector repose sur la même base que l'Ego 01 mais il est avant tout conçu pour la projection d'images sur un thème donné.

EGO 02

Ego 2 propose un système de roue de couleurs combinables permettant plus de 200 teintes et une image projetée enclenchée manuellement (gobo verre texturé ou gravé). Un porte gobo permet d'intégrer un gobo sur mesure ou un accessoire. En plus de la gestion de comportement, la vitesse de la roue et la rotation du miroir sont contrôlables.

EGO 03

Ego 03 est un effet kaléidoscope contenant une gamme de couleurs et de gobos sur une seule roue d'effet. Ils sont projetés sur une série de miroirs

tunnels. En plus du réglage comprtemental, la rotation de la roue d'effets et des miroirs tunnel est contrôlable en vitesse.

PRÉCAUTION D'UTILISATION

Attention ! Ce produit est à usage professionnel uniquement. Il n'est pas destiné à un usage domestique. Il présente le risque de blessures sévères voire mortelles par incendie, brûlures, électrocution et chute.

Ce produit présente le risque de blessures graves 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 le projecteur lui-même. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin. Ne modifiez pas le projecteur et n'y installez rien à part des accessoires et kits d'origine Martin.

Pour vous protéger des électrocutions

- Déconnectez TOUJOURS le projecteur 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 projecteur 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.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Reportez-vous à un technicien qualifié pour toute opération non décrite dans ce manuel.
- N'utilisez jamais le projecteur lorsqu'il est incomplet ou endommagé (même partiellement).

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

- N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais électrostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.
- Assurez-vous que l'air circule correctement et que les aérations ne sont pas obstruées.

- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier...) au moins à 10 cm du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.
- N'éclairez pas une surface située à moins de 30 cm du projecteur.
- Maintenez toujours un espace de 10 cm autour de la ventilation et des entrées d'air.
- Remplacez la lampe si elle est défectueuse ou grillée. Pour ce faire, laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot et retirer la lampe. L'appareil peut mettre jusqu'à 15 minutes pour refroidir complètement. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.
- 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 60°C. Laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant de le manipuler.
- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (Ta) supérieure à 40°C.
- Ne regardez pas directement dans le faisceau.
- N'utilisez pas le projecteur s'il manque un capot ou une lentille : une lampe à décharge peut exploser à tout moment. De plus, les lampes à décharge émettent des radiations UV qui peuvent causer des brûlures et endommager les yeux.

Se protéger 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.
- Vérifiez que tous les capots et matériels d'accroche sont sécurisés. Utilisez un système d'accroche secondaire comme une élingue de sécurité par exemple.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation ou la dépose du projecteur

CONTENU DE L'EMBALLAGE

L'emballage est prévu pour protéger au mieux le projecteur durant le transport. Utilisez-le systématiquement lors des expéditions ou laissez le projecteur dans un flight case sur mesure.

Les projecteurs EGO sont livrés avec :

- 1 câble d'alimentation de 1,5 m équipé d'une fiche IEC
- 1 manuel d'utilisation

CONNEXION SECTEUR

2

L'alimentation de l'EGO s'adapte automatiquement au secteur 50 ou 60Hz sur les gammes de tension ci-dessous :

- 90 - 130 Volts
- 200 - 260 Volts


INSTALLER UNE FICHE SUR LE CÂBLE

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 ! *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.*

Important ! *Vérifiez que la fiche et le câble du projecteur sont en bon état avant de les connecter. Vérifiez que le câble d'alimentation supporte la consommation totale de tous les appareils connectés.*

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.

Fil	Broche	Marquage	Vis
Marron	Phase	"L"	Jaune ou cuivre
Bleu	Neutre	"N"	Argent
Vert/Jaune	Terre		Vert

INSTALLATION

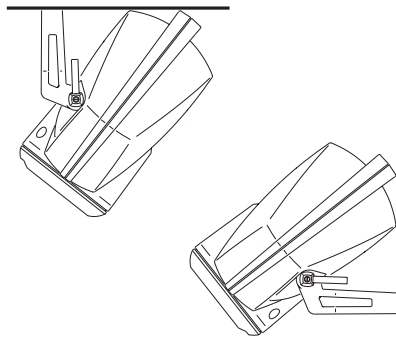
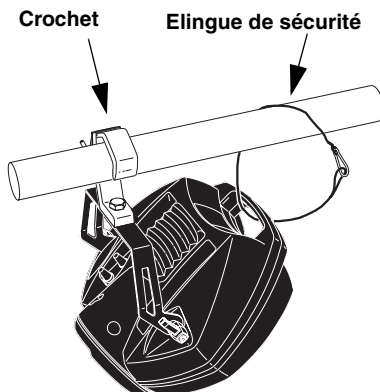
3

Ego peut être installé par sa lyre avec un crochet (non fourni). Il peut également être placé directement au sol ou le long d'un mur verticalement.

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

INSTALLATION EN ACCROCHE

- 1 Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés y compris les câbles, les crochets et les accessoires.
- 2 Si vous utilisez un crochet pour installer l'Ego, vérifiez que celui-ci est en bon état et qu'il supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil. Serrez correctement le crochet sur la lyre avec une vis M12 de grade 8.8 et un papillon - ou selon les indications du fabricant du crochet - avec le trou central de la lyre.
- 3 Si le projecteur est installé en fixe, vérifiez que le matériel d'accroche (non fourni) et que la structure où sera fixée la machine supportent au moins 10 fois le poids de l'appareil. Vous pouvez utiliser les 6 perçages de 6 mm et le perçage central pour cette fixation.

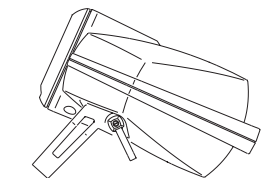


- 4 En travaillant depuis une plate-forme stable, accrochez l'appareil par sa lyre.
- 5 Installez une élingue de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil autour du point d'accroche et dans le trou prévu à cet effet sur l'appareil.
- 6 Relâchez le serrage de la lyre et orientez le projecteur. Resserrez la lyre.
- 7 Vérifiez que le projecteur est au moins à 0,3 mètre de toute surface éclairée et au moins à 10 cm de tout matériau combustible. Vérifiez que la ventilation dispose d'au moins 0,1 mètre d'espace autour de l'appareil.

UTILISATION AU SOL

Utilisation de l'Ego au sol :

- 1 Placez le projecteur sur le sol en appui sur sa lyre. Réglez la lyre et serrez ses poignées. Le projecteur doit être placé de façon à ce que les entrées d'air ne soient pas obstruées.
- 2 Vérifiez que le projecteur est stable et qu'il est au moins à 0,3 mètre de toute surface éclairée et au moins à 10 cm de tout matériau combustible. Vérifiez que la ventilation dispose d'au moins 0,1 mètre d'espace autour de l'appareil.



N'utilisez pas le projecteur posé directement à plat au sol car cela réduit le flux d'air autour des ventilateurs; le projecteur risque de surchauffer et la coupure thermostatique coupera temporairement l'alimentation.



LIAISON DE PLUSIEURS EGO POUR UNE UTILISATION SYNCHRONISÉE

Vous pouvez relier plusieurs Ego avec des câbles haut-parleur équipés de mini jack stéréo.

La télécommande (**non fournie**) doit être connectée dans l'entrée **Remote-In** du premier Ego. Reliez les autres projecteurs en cascade, de sortie (**Remote Out**) à entrée (**Remote In**) jusqu'à ce que tous les Ego soient interconnectés. Il n'est pas nécessaire de terminer la ligne.

Pour obtenir un résultat optimal, il est conseillé d'utiliser des effets de fumée avec les projecteurs Ego.

La lampe s'allume dès la mise sous tension. Les effets s'engagent immédiatement. Leur gestion est contrôlée par un signal de déclenchement généré soit par le son reçu par le microphone intégré (déclenchement par la musique) ou aléatoirement (en mode automatique).

CHOIX DU MODE

Le bouton Idle Speed du panneau de contrôle permet de choisir le mode. Lorsque Idle Speed est

- dans la zone Auto Trig : les signaux de déclenchement sont générés automatiquement. Les effets ne sont pas synchronisés sur la musique
- hors de la zone Auto Trig : Ego est en mode manuel et le microphone génère des signaux de déclenchement en fonction du son capté. Les effets sont alors synchronisés sur la musique diffusée. Si aucun n'est reçu, la vitesse est dépendante des de la position horaire du bouton Idle Speed

RÉGLAGE DES EFFETS

Dynamique

Le réglage de dynamique (Dynamic) du panneau de contrôle permet le contrôle de l'agressivité des effets quel que soit le mode de synchronisation. Lorsque le bouton est tourné à fond dans le sens anti-horaire, le projecteur reste relativement passif. Le niveau d'agressivité augmente au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens horaire.

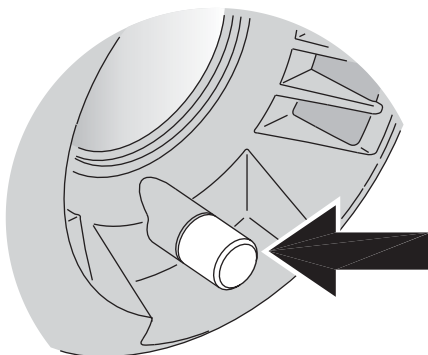
La télécommande optionnelle permet de relier plusieurs projecteurs Ego 1 et Ego 2 et le contrôle commun de leur dynamique. Voir pour plus de détail la section "Utilisation de la télécommande".

Réglage de la vitesse de la roue d'effets

Tant que le bouton Idle Speed n'est pas dans la zone Auto Trig, il règle la vitesse de rotation des effets entre deux signaux de synchronisation.

MISE AU NET DE LA PROJECTION

Réglez le net en tournant la molette située sous la lentille.



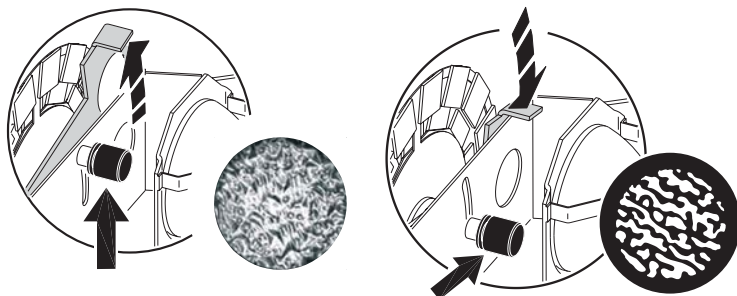
MISE EN PLACE ET SÉLECTION DU GOBO (EGO 02)

Ego 2 dispose de 2 porte-gobo dont un est toujours dans le chemin optique du projecteur. L'un est un morceau de verre texturé. L'autre est livré avec un gobo gravé installé. Ce dernier peut être retiré (voir section suivante).

Pour changer le filtre placé dans le chemin optique :

- 1 Débranchez le câble d'alimentation de l'embase secteur. Le projecteur peut prendre jusqu'à 15 minutes pour refroidir complètement.
- 2 Retirez les 6 vis d'accès du couvercle et retirez-le. Le porte gobo est placé entre la lampe et le réflecteur à miroirs.
- 3 Dévissez la molette de serrage.

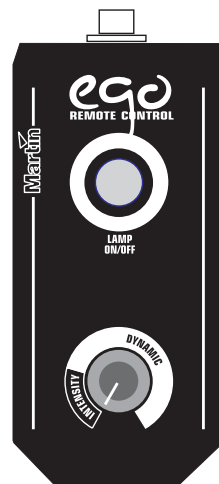
- 4 Tirez l'onglet du porte-gobo pour faire remonter le verre texturé devant la lampe. Poussez-le vers le fond du projecteur pour sélectionner le gobo gravé.



- 5 Serrez la molette.
- 6 Remplacez le couvercle et ses vis de fixation. Attention : ne coinciez pas de câble en refermant la machine.
- 7 Réglez la projection au net (voir section précédente).

UTILISATION DE LA TÉLÉCOMMANDE

La télécommande optionnelle permet de contrôler plusieurs Ego interconnectés (voir section Installation, Liaison de plusieurs Ego). Le bouton LAMP ON/OFF permet d'allumer ou d'éteindre les machines. Le bouton de réglage permet d'ajuster l'intensité de la lumière et l'agressivité des effets quel que soit le mode dans lequel sont les projecteur Ego. Lorsque le bouton est tourné à fond dans le sens anti-horaire, le projecteur reste relativement passif. Le niveau d'agressivité augmente au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens horaire..



ENTRETIEN COURANT

Ce chapitre décrit les opérations de maintenance que vous pouvez effectuer sans intervention d'un service technique Martin :

- Nettoyage
- Remplacement de lampe
- Remplacement de fusible
- Retrait/changement de gobo
- Mise à jour du logiciel

NETTOYAGE

Le nettoyage régulier des éléments optiques ainsi que des aérations et des ventilations est vital pour les performances et la longévité des projecteurs Ego.

Important ! Des excès de poussière et de dépôt de liquide à fumée dégradent les performances et causent la surchauffe du système. Ces conditions de fonctionnement peuvent endommager l'appareil et ne sont pas couvertes par la garantie.

Nettoyage des ventilateurs et des aérations

Pour maintenir un refroidissement suffisant, les ventilations et les aérations doivent être maintenues propres. Nettoyez-les régulièrement en retirant la poussière des aérations et des ventilateurs avec une brosse souple, un aspirateur ou un compresseur d'air.

Nettoyage des composants optiques

Nettoyez les composants optiques régulièrement. La présence d'amas de poussière et de matières huileuses à la surface des éléments optiques réduit les performances optiques et la qualité des effets.

Nettoyez les composants avec précaution dans une zone propre et bien éclairée. Les surfaces traitées sont fragiles et se rayent facilement.

N'utilisez pas de solvant pouvant endommager les matières plastiques ou les surfaces peintes.

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir complètement.
- 2 Retirez le couvercle après avoir dévissé toutes les vis. Vous pouvez retirer la lampe pour la nettoyer (voir rubrique suivante).
- 3 Soufflez la poussière accumulée dans le projecteur avec un compresseur.
- 4 Éliminez tous les résidus accumulés sur les lentilles et les filtres avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné de nettoyant pour vitres ou d'eau distillée. Ne frottez pas les surfaces traitées : décollez les particules par de petites pressions répétées.
- 5 Éliminez les restes de liquide à fumée et autres résidus avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné d'alcool isopropylique. Vous pouvez éventuellement utiliser un nettoyant pour vitre mais tous les résidus doivent être enlevés avec de l'eau distillée. Nettoyez en réalisant un mouvement du centre vers l'extérieur. Séchez avec un chiffon propre, doux et sans peluche ou en soufflant de l'air comprimé avec un compresseur.
- 6 Remplacez le couvercle et toutes ses vis avant de remettre sous tension en prenant garde de ne coincer aucun câble dans le couvercle.

CHANGEMENT DE LAMPE

Ego accepte les lampes suivantes :

- Philips Halogène ELC/5H, 24 V / 250 W, 500 heures (fournie)
- OSRAM Halogène ELC, 24 V / 250 W, 50 heures
- OSRAM Halogène ELC-7/X, 24 V / 250 W, 700 heures
- Philips ELC/8H, 24V - 250 W, 800 heures

Installer tout autre type de lampe peut endommager le projecteur.

Laissez le projecteur refroidir 5 minutes avant de le remballer et de le déplacer. Pour éviter tout risque de casse, retirez la lampe lors des expéditions.

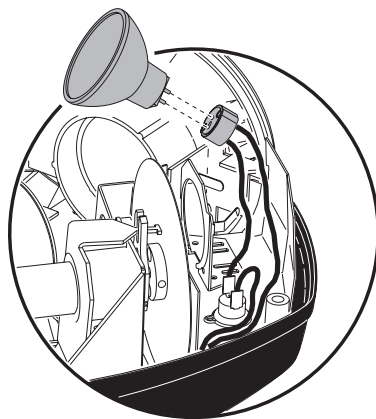
Attention ! Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 5 minutes avant d'intervenir sur la lampe.

Installer une lampe dans l'Ego

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot de lampe. La lampe refroidit plus

vite avec le couvercle en place. Le refroidissement complet peut prendre jusqu'à 15 minutes.

- 2 Retirez le couvercle après l'avoir complètement dévissé.
- 3 Si vous remplacez la lampe, attrapez la vieille lampe par son réflecteur et retirez-la du support. Déconnectez la douille. Ne tirez pas sur les fils.
- 4 Insérez la nouvelle lampe dans la douille.
- 5 Nettoyez délicatement la lampe avec la lingette fournie, en particulier si vous l'avez touchée avec les doigts. Un tissu doux et sans peluche, imbibé d'alcool, fera également l'affaire.
- 6 Glissez délicatement la lampe dans son support jusqu'à ce qu'elle soit correctement maintenue.
- 7 Refermez le projecteur en prenant garde de ne coincer aucun fil avec le capot.



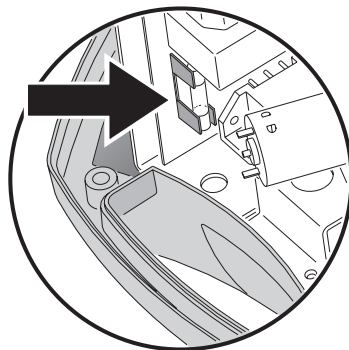
FUSIBLES

Les projecteurs Ego utilisent un fusible retardé pour leur protection contre les surintensités. Lorsque la lampe ne marche plus et que la ventilation ne souffle pas alors que le projecteur est sous tension, vérifiez le fusible.

Si le fusible fond plusieurs fois de suite, le projecteur a probablement un défaut important. Faites-le réviser par un technicien agréé Martin.

Remplacement du fusible principal

- 1 Débranchez le câble d'alimentation de l'embase secteur.
- 2 Retirez les 6 vis du couvercle et ouvrez le projecteur.
- 3 Le fusible est situé sur la carte mère. Aidez-vous du diagramme placé dans le couvercle pour le repérer.
- 4 Retirez le fusible fondu. Remplacez-le par un fusible identique. Le type exact est donné sur l'étiquette de série du projecteur.
- 5 Remplacez le couvercle en vérifiant qu'aucun câble n'est coincé. Remplacez les vis.



REPLACEMENT OU RETRAIT DU GOBO (EGO 02)

Vous pouvez remplacer le gobo gravé de l'EGO 02 par un autre gobo en aluminium aux caractéristiques suivantes :

- Diamètre extérieur de 22,5 mm +/- 0,3 mm
- Diamètre d'image maximal : 17 mm
- Epaisseur maximale : 1,8 mm

Pour remplacer le gobo :

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir complètement.
- 2 Retirez le couvercle après avoir dévissé toutes les vis. Le porte gobo se trouve entre la lampe et le disque à miroirs..
- 3 Retirez la molette qui bloque le porte-gobo. Relevez le porte-gobo pour accéder au gobo gravé.
- 4 Appuyez délicatement sur le gobo pour le dégager du porte-gobo.
- 5 Pour placer un nouveau gobo, aidez-vous d'un tournevis plat pour glisser le gobo dans son logement.
- 6 Remplacez le porte-gobo en position normale.
- 7 Remplacez et serrez la molette.
- 8 Remplacez le couvercle et toutes ses vis avant de remettre sous tension en prenant garde de ne coincer aucun câble sous le couvercle.

MISE À JOUR DU LOGICIEL

La version du logiciel installé est indiquée sur l'étiquette de série du projecteur.

Le logiciel peut être mis à jour avec le système Martin AVR Uploader et un PC. Pour installer le logiciel, préparez le système AVR Uploader comme indiqué dans son manuel d'utilisation. Connectez-le à l'embase AVR Upload du panneau de contrôle et mettez le projecteur sous tension. Consultez le manuel du système AVR Uploader pour plus de détails.

PROBLÈMES COURANTS

6

problème	cause(s) probable(s)	solution suggérée
Pas de lumière	Pas d'alimentation	Vérifiez les connexions
	Fusible fondu	Si la ventilation ne fonctionne pas, vérifiez et remplacez les fusibles si besoin.
	Lampe grillée	Installez une nouvelle lampe
	Projecteur trop chaud	Laissez le projecteur refroidir et améliorez sa ventilation
Pas d'effet	Son trop faible pour déclencher les circuits	Montez le volume Rapprochez les haut-parleurs
	Problèmes électrique	Référez le problème à un technicien agréé
Le fusible fond systématiquement	Problème électrique	Référez le problème à un technicien agréé

CARACTÉRISTIQUES

A

DIMENSIONS

Longueur x largeur x hauteur 305 x 324 x 150 mm
Masse 3,8 Kg

CONSTRUCTION

Corps du projecteur composite
Finition noir

DONNÉES THERMIQUES

Température ambiante maximale (Ta) 40° C (104° F)

INSTALLATION

Distance minimale / matériaux combustibles 0,1 m
Distance minimale / surfaces éclairées 0,3 m
Distance minimale autour du ventilateur et des aérations 0,1 m

CONTRÔLE ET PROGRAMMATION

Modes autonomes automatique ou synchronisé sur la musique

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Embase secteur IEC 3 broches mâle
Alimentation auto-adaptive, 90-130 V / 200-260 V, 50/60 Hz
Fusible principal 3.15 AT (temporisé), P/N 05020013
Courant et puissance (@230 V, 50 Hz) 240 W, 1 A
Courant et puissance (@110 V, 60 Hz). 250 W, 2,2 A

ACCESSOIRES

Télécommande Ego 91611055
Lampe Philips ELC/5H, 24 V / 250 W 500 heures 97010107
Lampe Osram ELC, 24 V / 250 W 50 heures 97010104
Lampe Osram ELC - 7/X, 24 V / 250 W 700 heures 97010108
Crochet à mâchoires 91602005