

Stagebar 2™

RGBAW

mode d'emploi

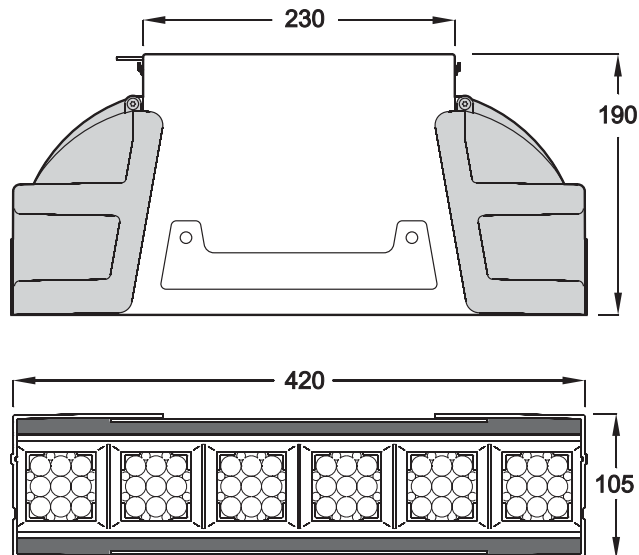


Martin®

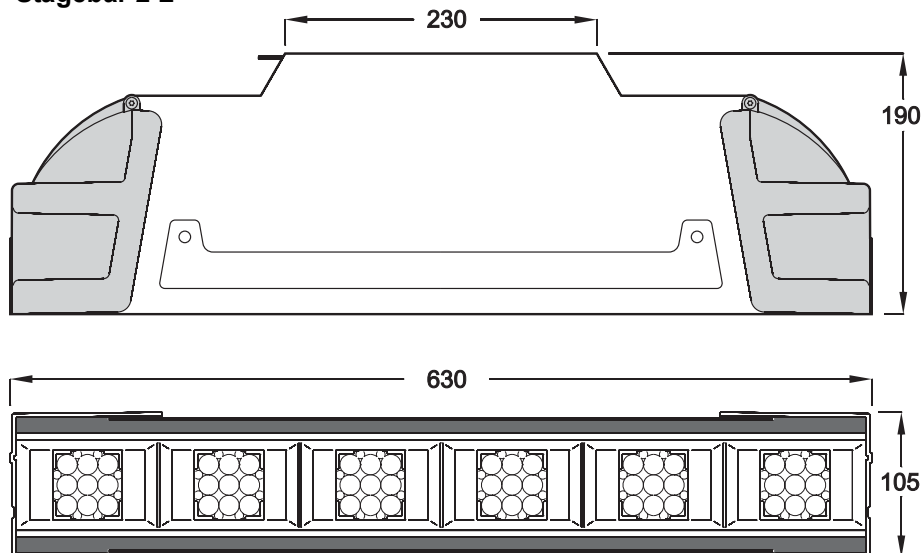
Dimensions

Toutes les dimensions sont en millimètres

Stagebar 2 S



Stagebar 2 L



©2011 Martin Professional A/S, Danemark. Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, par quelque moyen et sous quelque forme que ce soit, sans autorisation écrite de Martin Professional A/S. Contenu sujet à modifications sans préavis. Martin Professional A/S et ses filiales déclinent toute responsabilité en cas de blessure, dommage, direct ou indirect, consécutif ou économique ou de toute autre type occasionné par l'utilisation ou l'impossibilité d'utiliser ou la non fiabilité des informations contenues dans ce manuel. L'utilisation de certains brevets du Stagebar 2™ de Martin™ est sous licence Color Kinetics®, Inc. (voir sur le produit)

Précautions d'emploi



ATTENTION !
Lisez les précautions d'emploi listées ici avant d'installer, mettre sous tension, utiliser ou entretenir ce produit.

Les symboles ci-dessous vous permettront d'identifier rapidement les risques potentiels listés sur le produit et dans ce manuel:



ATTENTION!
Risque important.
Risque de blessure sévère voire mortelle.



ATTENTION !
Lumière à base de DELs.
Risque de blessures oculaires.



ATTENTION!
Reportez-vous au manuel avant d'installer, allumer ou réparer le produit.



ATTENTION!
Attention aux électrisations.
Risque de blessure sévère voire mortelle.



ATTENTION!
Risque d'incendie.



Attention ! DEL de Groupe de Risque 3 selon EN 62471. Ne pas regarder directement dans le faisceau à moins de 40 cm (16 in.) de la face avant du produit. Ne fixez pas le faisceau à courte distance pendant de longues périodes. Ne regardez pas la source du faisceau avec des instruments d'optiques.

Ce produit est réservé à un usage professionnel. Il n'est pas destiné à un usage domestique.



Ce produit présente des risques de blessures sérieuses ou mortelles par le feu, par électrisation ou chute de hauteur.



Lisez ce manuel avant d'installer, mettre sous tension, ou réparer le produit et suivez les mises en garde listées sur l'appareil lui-même et dans ce manuel. Pour toute question sur l'utilisation de ce produit en toute sécurité, contactez votre revendeur Martin™ habituel ou appelez la Hotline Martin 24/7 au +45 70 200 201.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES D'ÉLECTRISATION

- Coupez l'alimentation de toute l'installation au coupe-circuit du bâtiment et consignez clairement la ligne d'alimentation (en enlevant le fusible par exemple) avant d'entreprendre toute installation ou maintenance.
- Déconnectez le projecteur du secteur avant de retirer ou d'installer un capot ou un accessoire - y compris les fusibles - lorsque le projecteur n'est pas utilisé.
- Reliez toujours le projecteur à la terre.
- N'utilisez qu'une source d'alimentation compatible avec les normes locales en vigueur et protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.
- Connectez ce projecteur avec un câble 3 conducteurs résistant à une chaleur d'au moins 90° C (194° F) et donné pour 13 Ampères minimum. En Amérique du Nord, le câble doit avoir une section minimale de 16 AWG et avoir un gainage robuste (type STW ou équivalent). En Europe, le câble doit avoir une section minimale de 1.5 mm² et être homologué HAR ou équivalent.
- Les câbles utilisés pour la propagation de l'alimentation entre deux machines doivent avoir les mêmes caractéristiques que ceux utilisés pour l'alimentation principale.

- La tension et la fréquence de l'alimentation sur l'embase de recopie sont identiques à ceux de l'embase d'entrée. Ne connectez sur ces embases que des appareils à tension et fréquence d'alimentation compatibles.
- Le courant total appelé par l'ensemble des appareils interconnectés par les embases de recopie sur une même ligne d'alimentation ne doit pas excéder 11 Ampères.
- Avant d'utiliser le projecteur, vérifiez que la distribution électrique et les câbles sont en parfait état et qu'ils supportent les courants consommés par tous les appareils.
- N'utilisez pas le projecteur si le câble ou sa fiche sont endommagés, défectueux ou mouillés, ou bien s'ils montrent des signes évidents de surchauffe.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout entretien non décrit ici à un service technique qualifié.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES D'INCENDIE

- N'essayez jamais de contourner l'action de protection thermostatique des fusibles et des disjoncteurs. Remplacez les fusibles défectueux par des fusibles de type et valeur strictement identiques.
- Laissez un espace d'au moins 0,1 m (4 in.) autour des ventilations et des entrées d'air.
- Assurez-vous qu'aucun matériau combustible ne se trouve à moins de 0,5 m (20 in.) du projecteur et qu'aucun matériau inflammable ne se trouve à proximité.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez que des pièces détachées d'origine Martin™.
- N'installez ni filtre, ni masque, ni adhésif directement sur les DEL.
- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (Ta) dépasse 40° C (104° F).



PROTECTION CONTRE LES BLESSURES

- Ne regardez pas les DEL depuis une distance inférieure à 40 cm (16 in.) depuis la surface de l'appareil sans équipement de protection adapté comme des lunettes de soudage de niveau 4-5. En dessous de cette distance, les émissions générées par les DEL peuvent causer des blessures et des irritations. A partir de 40 cm et au delà, la lumière est sans danger pour l'oeil nu à condition que sa réponse d'aversion naturelle ne soit pas entravée.
- Ne regardez pas les DEL avec des instruments optiques tels que loupes, binoculaires, télescopes ou similaires qui pourraient concentrer la lumière.
- Assurez-vous que personne ne peut regarder les DEL à moins de 40 cm (16 in.) lorsque le produit s'allume brusquement. Ceci peut se produire lors de la mise sous tension de l'appareil, lorsque le produit reçoit un signal DMX, lors de l'activation du mode autonome ou lors de la sélection de certaines fonction depuis le panneau de contrôle embarqué.
- Pour minimiser le risque d'irritation ou de blessure de l'oeil, déconnectez le projecteur du secteur dès qu'il n'est plus utilisé et maintenez un bon niveau d'éclairage ambiant lorsque quelqu'un travaille sur le projecteur ou à proximité pour assurer une réduction suffisante du diamètre des pupilles.
- La température de surface du projecteur peut s'élever fortement, jusqu'à 90° C (194° F). Evitez tout contact même accidentel.
- Utilisez une accroche secondaire telle qu'une élingue de sécurité approuvée pour le poids du projecteur par un organisme de contrôle tel que TÜV. Cette accroche doit être conforme avec la norme EN 60598-2-17 Section 17.6.6 et doit être capable de supporter l'appareil si la fixation principale cède.
- N'accrochez pas les projecteurs les uns aux autres. Utilisez un crochet par machine pour les suspendre.
- Lors de l'accroche, vérifiez que la structure et les matériels utilisés supportent au moins 10 fois le poids de tous les appareils accrochés.
- Vérifiez que tous les capots et les accessoires d'accroche sont solidement fixés.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail et travaillez depuis une plateforme stable lors de l'installation, de l'entretien ou du déplacement de l'appareil.



Recyclage du produit

Les produits Martin® sont fournis dans le respect de la Directive 2002/96/EC du Parlement Européen et du Conseil de l'Union Européenne sur le Retraitement des Equipements Electriques et Electroniques (WEEE), amendée par la Directive 2003/108/EC, lorsqu'elle est applicable.

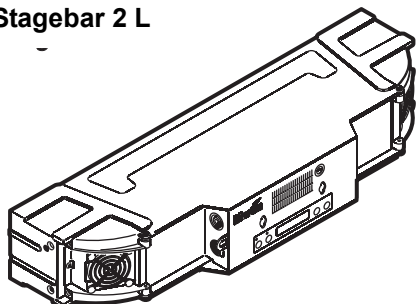
Aidez à la sauvegarde de l'environnement en vous assurant que ce produit sera recyclé! Votre revendeur pourra vous renseigner sur les dispositions locales de recyclage de nos produits.

Table des matières

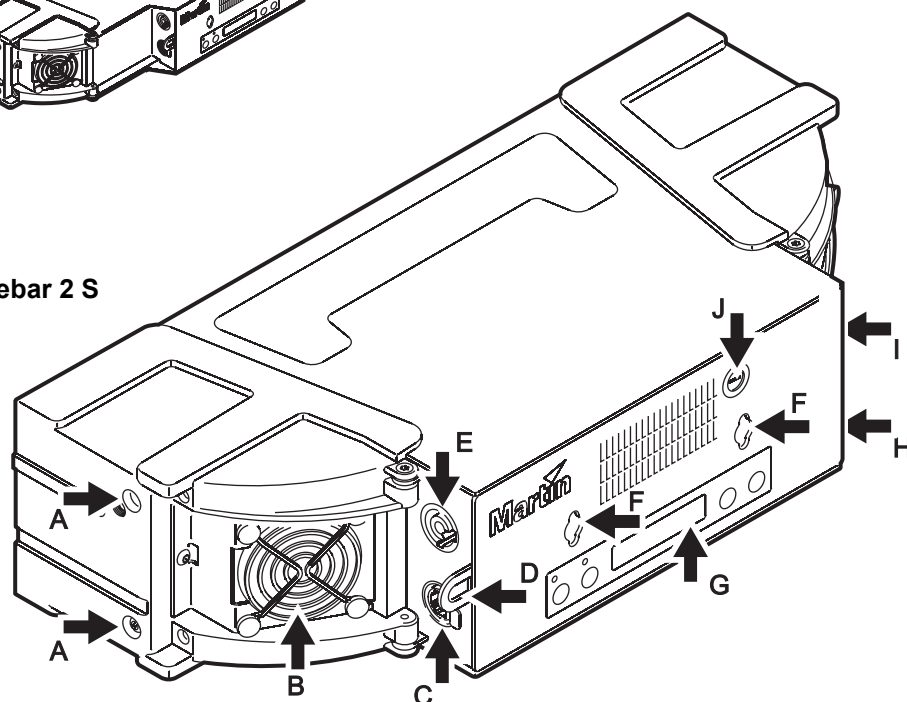
Dimensions	2
Précautions d'emploi	3
Vue d'ensemble	6
Introduction	7
Déballage	7
Première mise en service	7
Installation physique	8
Installation sur pied	8
Accroche sur un pont, une barre ou une structure	8
Alimentation	9
Connexion au secteur	9
Propagation de l'alimentation aux autres machines	10
Télécommande	11
Connexion de la ligne de télécommande	11
Configuration	12
Mode DMX	12
Configuration et canaux DMX	13
Adresses DMX	13
Informations	13
Autres menus de contrôle	14
Utilisation	15
Contrôle de la couleur	15
Mode autonome	15
Entretien et maintenance	16
Lyre / support de sol	16
Nettoyage	16
Démontage et installation des collimateurs de LEDs	17
Installation et démontage du capot opale	18
Installation d'un filtre diffuseur	19
Remplacement des fusibles	19
Pile rechargeable	19
Installation du logiciel	19
Protocoles DMX	21
Contrôle commun de tous les pixels	21
Pixels contrôlés par groupes	22
Menu du panneau de contrôle embarqué	23
Messages de l'afficheur	25
Problèmes courants	26
Stagebar 2 : Spécifications	27

Vue d'ensemble

Stagebar 2 L



Stagebar 2 S



A - Vis des ouvertures latérales

B - Ventilation

C - Connecteur Data d'entrée (XLR 5 Femelle)

Connexion DMX depuis le contrôleur ou depuis la machine précédente.

D - Fixation de l'élingue de sécurité

Seul point homologué pour la pose de la fixation secondaire (i.e. élingue de sécurité).

E - Alimentation - Recopie (PowerCon gris)

Connectez un câble Neutrik® PowerCon® gris pour transmettre l'alimentation à la barre suivante. Le courant total appelé sur une même ligne d'alimentation électrique ne doit pas excéder 15 Ampères en crête / 11 Ampères en nominal.

F - Points de fixation 1/4 de tour

Utilisez ce point de montage pour fixer la lyre/pied de sol fournie ou une embase Omega.

G - Panneau de contrôle / afficheur

H - Connecteur Data de recopie (XLR 5 mâle)

Utilisez cette embase pour transmettre le DMX à la machine suivante.

I - Alimentation - recopie (PowerCon gris)

Connectez ici un câble d'alimentation Neutrik® PowerCon® relié au secteur 100-240 VAC 50/60 Hz (nominal).

J - Porte fusible primaire

Remplacez le fusible par un fusible de type et valeurs strictement identiques.

Figure 1: Panneau de connectique

Introduction

Merci d'avoir choisi le Stagebar 2™, changeur de couleur à LEDs mais aussi module de pixels de Martin™. Ce produit a les caractéristiques suivantes :

- LEDs Cree XP-E haute puissance
- Puissance totale par barre : 150 watts à 25° C (77° F)
- Composition de couleur : RGBAW (rouge, vert, bleu, ambre, blanc), RGB (rouge, vert, bleu), gestion HSIC (teinte, saturation, intensité, temp. de couleur) et HSI (teinte, saturation, intensité)
- 54 LEDs disposées en 6 pixels par barre
- Contrôle des pixels individuel (6 x 1) ou en groupe (1 x 6, 2 x 3 ou 3 x 2)
- Contrôle en DMX 512A
- Connectique DMX sur XLR 5 broches
- Panneau de contrôle et afficheur rétroéclairé sur batterie autonome pour adressage et configuration sans alimentation
- Alimentation auto-adaptative 100 - 240 V, 50/60 Hz
- Alimentation des barres en cascade
- Connecteurs secteur verrouillables Neutrik PowerCon
- Points de montage 1/4 de tour
- Optique frontale serrée fournie de série
- Version courte (Stagebar 2S) et longue (Stagebar 2L). Pour simplifier la mise en oeuvre de configurations hétérogènes, 3 modules courts font la longueur de 2 modules longs.

La barre Martin Stagebar 2 est basée sur la Stagebar 54 lancée en 2007 qui a été intensément revue et corrigée. Outre les nouvelles LEDs plus puissantes et la nouvelle optique plus serrée, le Stagebar 2 dispose d'embases XLR 5 broches à la place des RJ-45 pour la transmission du DMX.

Pour les dernières mises à jour du logiciel système, de la documentation et toute autre information sur ce produit et le reste de la gamme Martin Professional™, consultez le site <http://www.martin.com>

Commentaires et suggestions sur ce manuel utilisateur peuvent être envoyés par e-mail à service@martin.dk ou par courrier postal à : Technical Documentation Martin Professional A/S, Olof Palmes Allé 18, DK-8200 Aarhus, Danemark.

Cet appareil répond à la directive FCC, Part 15, Classe A. Son utilisation est sujette à deux conditions : (1) l'appareil ne doit pas générer d'interférences dangereuses et (2) il doit supporter toute interférence reçue, y compris toute interférence pouvant causer des dysfonctionnements.

This Class A digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations. *Cet appareil numérique de la classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le Matériel Brouilleur du Canada.*

Déballage

Les accessoires ci-après sont fournis avec le Stagebar 2:

- Un connecteur d'alimentation Neutrik PowerCon
- Un capot frontal opale
- Une optique frontale serrée
- Un adaptateur Omega à verrouillage Quart de Tour
- Ce manuel d'utilisation

Première mise en service

Avant de mettre le projecteur sous tension :

- Lisez la section "Précautions d'emploi" en page 3.
- Vérifiez que la tension d'alimentation est dans les gammes données sur l'étiquette de série et dans la section "Alimentation" en page 9.
- Installez le connecteur Neutrik PowerCon fourni sur un câble d'alimentation adapté comme décrit dans la section "Connexion au secteur" en page 9.

Installation physique

Le Stagebar 2 peut être placé sur une surface plane et stable, monté sur le pied/lyre disponible en accessoire (P/N 71606007) ou accroché dans n'importe quelle orientation sur un pont ou toute structure grâce au support de crochet Omega fourni et un crochet. Martin peut vous fournir également des crochets adaptés.



Attention! Lisez la section "Précautions d'emploi" qui débute en page 3 avant d'installer le Stagebar 2.

Si le diffuseur est installé, il n'y a aucun risque oculaire, quelle que soit la distance.

Installation sur pied

Si vous installez les projecteurs sur leur pied :

1. Installez les projecteurs sur une surface stable où ils ne représentent aucun risque de chute ou de trébuchement.
2. Vous pouvez empiler jusqu'à 4 unités verticalement. Sécurisez la pile pour qu'elle ne puisse pas basculer.

Accroche sur un pont, une barre ou une structure

Pour installer une barre sur un pont ou une structure:

1. Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids total de tous les appareils installés et de leurs accessoires, câbles etc.
2. Installez un crochet sur l'embase Oméga fournie puis fixez l'embase Oméga sur le projecteur avec 2 loquets 1/4 de tour sur les points de fixation prévus à cet effet (voir Figure 1 en page 6). Vérifiez que les 1/4 de tour sont bien tournés à 90° et verrouillés (voir Figure 2).
3. Interdisez l'accès sous la zone de travail. Travaillez depuis une plateforme stable, accrochez le projecteur et serrez le crochet sur la structure.
4. Dès le crochet serré, installez une élingue de sécurité homologuée pour sécuriser l'accroche en la passant dans l'anneau prévu (voir repère **D**, Figure 1 en page 6) .

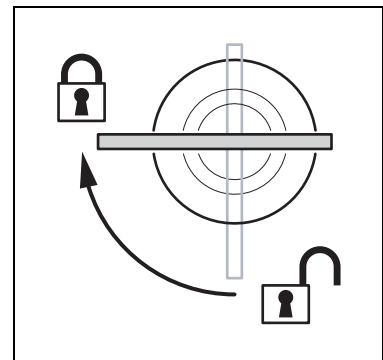


Figure 2: Verrouillage des loquets 1/4 de tour

Alimentation



Attention ! Lisez la section "Précautions d'emploi" qui débute en page 3 avant de raccorder le Stagebar 2 au secteur.



Attention! Pour une protection correcte contre les risques d'électrisation, le Stagebar 2 doit être relié à la terre électrique. Le circuit de distribution électrique doit être équipé d'un fusible ou d'un coupe circuit et d'une protection contre les défauts différentiels.

Attention! Le Stagebar 2 n'a pas d'interrupteur marche/arrêt. Les prises de courant ou les interrupteurs externes utilisés pour alimenter le Stagebar 2 doivent être placés à proximité de l'appareil pour faciliter sa déconnexion du secteur.

Important! Ne pas insérer ou retirer les connecteurs Neutrik PowerCon pour mettre sous tension ou éteindre l'appareil. L'arc électrique qui se produirait sur les bornes pourrait endommager les connecteurs.

Important! N'alimentez pas le projecteur avec un gradateur, l'électronique pourrait en être endommagée et les dégâts ne seront pas couverts par la garantie.

Le Stagebar 2 dispose d'une alimentation auto-adaptative à découpage qui se configure automatiquement sur la gamme 100 - 240 V nominal sous 50 ou 60 Hz. Ne connectez pas le projecteur sur une alimentation en dehors de ces valeurs.

Le projecteur est protégé par un fusible 4 A temporisé au primaire, situé dans un porte fusible sur le panneau arrière (voir Figure 1 en page 6).

Connexion au secteur

L'alimentation de l'appareil est réalisée par une embase Neutrik PowerCon bleue qui accepte une fiche PowerCon® NAC3FCA bleue. L'alimentation peut être propagée vers une autre machine avec l'embase de recopie PowerCon® grise qui accepte une fiche PowerCon® NAC3FCB grise. Notez que les connecteurs bleus et gris ont des designs différents qui empêchent qu'on les interconnecte.

L'utilisateur doit installer la fiche PowerCon fournie avec l'appareil sur un câble compatible avec les spécifications listées dans "Protection contre les risques d'électrisation" en page 3.

Il n'y a pas d'interrupteur marche/arrêt : l'appareil est sous tension dès que la ligne d'alimentation est sous tension.

Si vous installez une fiche sur le câble, celle-ci doit avoir une broche de terre et doit supporter un courant de 13 A minimum. Suivez les instructions du fabricant de la fiche et raccordez les fils aux broches correspondantes. Le Tableau 1 donne les principaux repères d'identification. En cas de doute ou si les broches sont mal identifiées, consultez un électricien qualifié.


Fil (EU)	Fil (US)	Borne	Symbole	Vis (US)
marron	noir	phase	L	jaune ou cuivre
bleu	blanc	neutre	N	argent
jaune/vert	vert	terre		vert

Tableau 1: Code des couleurs et identification des bornes

Propagation de l'alimentation aux autres machines



Attention ! Le courant appelé par l'ensemble des appareils connectés sur la première embase de recopie d'alimentation ne doit pas excéder 11 A.

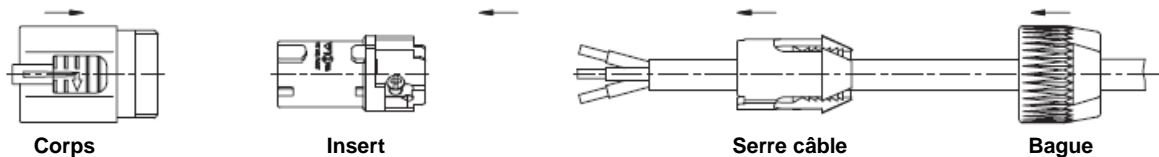


Les alimentations des projecteurs peuvent être reliées en cascade, d'embase de recopie à embase d'alimentation. Les câbles de recopie d'alimentation doivent répondre aux mêmes spécifications que le câble d'alimentation principal (voir ci-dessus). Installez une fiche grise PowerCon NAC3FCB à une extrémité du câble et une fiche bleue PowerCon NAC3FCA à l'autre extrémité (voir "Connexion au secteur" en page 9).

Le courant total consommé *par tous les appareils câblés dans la même chaîne* ne doit pas excéder 11 A en nominal. Voyez ci-dessous les exemples pratiques :

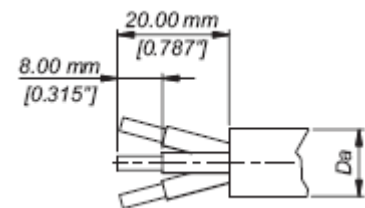
- Sous **100 V AC**, un **maximum de 5 Stagebar 2** peuvent être cascades sur la même chaîne. Comme indiqué dans les spécifications du Stagebar 2 (voir page 27), chaque appareil consomme 2,5 A sous 100V. Le premier projecteur appelle 2,5 A. Les 4 suivants appellent en tout 10A, ce qui est le maximum avant la limite des 11 A nominaux.
- Sous **230 V AC**, un **maximum de 11 Stagebar 2** peuvent être cascades sur la même chaîne. Chaque appareil consomme 1,1 A sous 230V. Le premier projecteur appelle 1,1 A. Les 10 suivants appellent en tout 11A, ce qui est le maximum avant la limite des 11 A nominaux.

Installer un connecteur PowerCon sur le câble d'alimentation

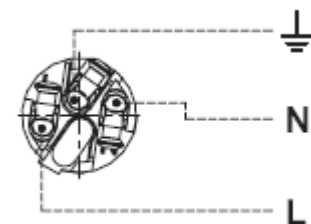


Pour monter le connecteur PowerCon sur le câble:

1. Passez le câble dans la bague.
2. Glissez le serre câble blanc sur le câble si ce dernier a un diamètre (D_a) compris entre 5 et 10 mm (0.2 - 0.4 in.), ou le serre câble noir si le diamètre (D_a) est de 10 à 15 mm (0.4 - 0.6 in.).
3. Préparez le bout du câble en dénudant 20 mm (0.8 in.) de gaine extérieure.
4. Dénudez de 8 mm (1/3 in.) chaque fil.
5. Insérez chaque fil dans la borne appropriée (voir Tableau 1 ci-dessus) et serrez-la fermement avec un petit tournevis plat.
6. Poussez le serre câble et l'insert dans le corps (attention au détrompeur qui assure l'orientation des éléments).
7. Serrez la bague à un couple de 2.5 Nm (1.8 lb-ft).



Préparation du câble



Bornes

Illustrations pour cette page utilisées avec permission de Neutrik AG.

Télécommande

Les Stagebar 2 doivent être raccordés à une ligne de télécommande pour être contrôlés par un pupitre DMX. La mise en place de la ligne DMX doit se faire en respectant les considérations ci-dessous:

- Vous devez utiliser du câble DMX de type adapté et des connecteurs XLR 5 broches. Le câble d'installation est acceptable pour les installations pérennes. Pour les montages éphémères et les tournées, du câble souple à faible mémoire de forme est préférable. Les câbles DMX Martin sont particulièrement recommandés.
- La longueur maximale de câble autorisée sans amplificateur est de 500 m (1640 ft.) avec du câble AWG22, ou 300 m (984 ft.) avec du câble AWG24.
- Les appareils doivent être câblés en 'cascade', c'est à dire qu'ils doivent être connectés les uns à la suite des autres.
- Chaque ligne ne peut connecter plus de 32 machines.
- Vous pouvez utiliser un splitter-amplificateur opto-isolé tel que le Splitter DMX 5.3 de Martin (P/N 90758140) pour:
 - étendre une ligne au delà de la longueur maximale conseillée pour le type de câble utilisé, ou
 - étendre une ligne pour raccorder plus de 32 machines, ou
 - diviser une ligne en sous branches, chacune reliant un maximum de 32 machines. Le splitter DMX 5.3 Martin permet de diviser une ligne en 5 nouvelles branches.
- Chaque branche de la ligne doit être terminée en insérant un bouchon XLR 5 dans la sortie du dernier Stagebar 2 de la branche. Un bouchon permet d'insérer une résistance de 120 Ohms entre le point chaud et le point froid.
- De longues juxtapositions de câbles d'alimentation secteur et de câbles de télécommande peuvent créer des interférences sur la ligne de télécommande.
- Un univers DMX comprend 512 canaux de contrôle. Pour un contrôle individuel, chaque Stagebar 2 doit avoir ses propres canaux de commande dans la limite des 512 canaux disponibles. Au delà de ce point, il faut créer un nouvel univers DMX.
- Le nombre de Stagebar 2 contrôlables avec un seul univers DMX dépend du nombre de canaux qu'ils requièrent, c'est à dire de leur configuration. Par exemple, en mode HSI, les projecteurs requièrent 18 canaux DMX (un canal pour la teinte, un canal pour la saturation et un pour l'intensité, ceci pour chacun des 6 pixels. Dans ce cas, un univers peut contrôler $512/18 = 28$ Stagebar 2. Voyez le Tableau 2 en page 13 pour un aperçu complet des besoins en canaux DMX des Stagebar 2.

Connexion de la ligne de télécommande

Le Stagebar 2 a deux connecteurs XLR 5 broches situés sur le panneau de connexions : un mâle pour l'entrée et un femelle pour la recopie de la télécommande. Ces connecteurs sont câblés conformément à la norme DMX. Pour construire la ligne de télécommande :

1. Eteignez tous les appareils. Si les projecteurs viennent d'être utilisés, laissez-les refroidir au moins 10 minutes.
2. Connectez un câble à la sortie signal du contrôleur DMX et déployez-le jusqu'au premier projecteur.
3. Connectez le câble à l'entrée DMX du premier projecteur de la ligne. Continuez à câbler des projecteurs en cascade, de sortie en entrée.
4. Sur le dernier projecteur de la ligne, insérez un bouchon DMX dans l'embase de sortie XLR 5.
5. Une fois tous les projecteurs raccordés, configurez les machines comme indiqué ci-après avant de les mettre sous tension.

Configuration

Le panneau de contrôle et son afficheur LCD rétroéclairé, situés à l'arrière du Stagebar 2, vous permettent de choisir l'adresse DMX et de modifier la configuration de l'appareil. La pile embarquée du Stagebar 2 assure les fonctions de configuration les plus importantes de la configuration - comme l'adressage DMX - lorsque l'appareil n'est pas relié au secteur.

- Appuyez sur **Menu** pour ouvrir le menu ou remonter d'un niveau dans les menus.
- Appuyez sur **Entrée** pour confirmer une sélection.
- Utilisez les touches **Haut** et **Bas** pour naviguer dans les menus.

Le niveau actuel dans les menus est affiché en lettres majuscules. Les sous menus ou les fonctions sont affichés en minuscules sur l'afficheur LCD. Voyez la section "Menu du panneau de contrôle embarqué" en page 23 pour une vue d'ensemble des menus du panneau de contrôle.

Mode DMX

Contrôle des couleurs

Martin utilise les composants de la meilleure qualité basés sur les technologies les plus avancées. Cependant, malgré une assurance qualité rigoureuse et les tolérances de fabrication les plus strictes, il existe de petites variations de rendu de couleur entre les LEDs. Les Stagebar 2 sont testés et étalonnés en usine pour que leurs pixels soient uniformisés en mode RGB, HSI et HSIC. Les réglages sont mémorisés dans l'EEPROM installée sur la carte mère de l'appareil.

Le menu **DMX MODE** → **control** permet de choisir le mode de contrôle parmi les 4 modes disponibles:

- **RGB** (rouge, vert, bleu)

En mode RGB, toutes les LEDs (y compris Ambres et Blanches) sont actives dans le calcul des couleurs. L'intensité de chaque couleur est contrôlée par un seul canal DMX pour la composition des couleurs RGB en trichromie additive.

- **RGBAW** (rouge, vert, bleu, ambre, blanc)

RGBAW est un mode 'brut' : chaque composante de couleur est contrôlée par un canal DMX. L'intensité des LEDs n'est pas corrigée par le logiciel interne et les réglages d'usine; elle est contrôlée directement par l'utilisateur. Les réglages d'usine sont conçus pour uniformiser le rendu des couleurs sur l'ensemble des appareils. En les contournant, le mode RGBAW permet des couleurs légèrement plus saturées.

- **HSI** (teinte, saturation, intensité)

HSI permet le contrôle des couleurs sur 3 canaux : un canal pour la teinte (Hue), un canal pour la profondeur de la couleur (Saturation) et un canal pour la luminosité (Intensity).

- **HSIC** (teinte, saturation, intensité, température de couleur)

HSIC est identique au mode HSI mais rajoute le contrôle de la température de couleur en quatrième paramètre pour un meilleur contrôle des blancs.

Groupage des pixels

Le menu **DMX MODE** → **pixel grouping** permet également de choisir le regroupement des pixels (un pixel est un des 6 blocs de LEDs du Stagebar 2). Vous pouvez contrôler chaque pixel individuellement, de façon à ce qu'il ait sa propre couleur et soit contrôlé par ses propres canaux DMX. Vous pouvez également réunir les pixels en groupes. Dans un groupe, les pixels sont contrôlés par les mêmes canaux DMX et se comportent de manière identique. Les options disponibles sont:

- **1** (chaque pixel est contrôlé individuellement)
- **2** (les pixels sont contrôlés en paires, soit 3 groupes de 2 pixels)
- **3** (les pixels sont contrôlés en 2 groupes de 3 pixels)
- **All** (tous les pixels sont contrôlés dans un seul groupe de 6)

Inversion Gauche/Droite des pixels

La commande **DMX MODE** → **pixel invert** permet d'inverser l'ordre des pixels (le 1 à la place du 6, le 2 à la place du 5 ...) afin d'obtenir facilement des effets miroir ou pour simplifier le contrôle de l'ensemble si certaines barres sont installées à l'envers.

Configuration et canaux DMX

Selon le mode DMX et le regroupement des canaux, le projecteur utilise un nombre spécifique de canaux DMX comme illustré ci-après.

Par exemple, un projecteur en mode **HSI**, en mode groupe **3** (soit 2 groupes de 3 pixels), requiert 6 canaux DMX. Les 3 premiers canaux contrôlent la teinte, la saturation et l'intensité des 3 premiers pixels et les 3 derniers canaux contrôlent les paramètres HSI du deuxième groupe de 3 pixels.

En mode **RGBAW**, et mode groupe 2 (soit 3 groupes de 2 pixels), 15 canaux DMX sont requis : les 5 premiers canaux contrôlent RGBAW sur le premier groupe, les 5 suivants contrôlent RGBAW sur le deuxième groupe et les 5 derniers contrôlent RGBAW sur le dernier groupe.

Regroupement	mode RGB	mode RGBAW	mode HSI	mode HSIC
1 (contrôle individuel)	18	30	18	24
2 (3 groupes de 2 pixels)	9	15	9	12
3 (2 groupes de 3 pixels)	6	10	6	8
all (1 groupe de 6 pixels)	3	5	3	4

Tableau 2: Canaux DMX requis pour chaque mode de contrôle

Adresses DMX

L'adresse DMX, connue aussi sous le nom de canal de base, est le premier canal DMX utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions du contrôleur. Si deux projecteurs sont à la même adresse DMX et configurés avec le même mode, ils se comporteront de manière identique. Pour un contrôle individuel, chaque projecteur doit avoir ses propres canaux de contrôle. Ainsi, si un projecteur est à l'adresse 1 et requiert 18 canaux, l'adresse libre suivante sera 19, et ainsi de suite.

Réglage de l'adresse DMX

L'adresse DMX peut être réglée manuellement avec le menu **ADDRESS** → **man. address** du panneau de contrôle. Appuyez sur **Entrée**, puis utilisez les touches haut et bas pour choisir l'adresse.

Grâce à la pile embarquée, il n'est pas nécessaire de raccorder le projecteur au secteur pour régler l'adresse.

Informations

Section Fixture info

Donne diverses informations sur la version logicielle installée, le nombre d'heures d'utilisation et la température des cartes de LEDs. Pour chaque carte, le système peut afficher :

- la température actuelle
- la plus forte température enregistrée depuis l'initialisation de l'appareil (à la mise sous tension) ou
- la plus forte température enregistrée depuis la sortie d'usine

Les températures sont données en degrés Celsius ou Fahrenheit.

Section DMX link info

Donne des informations sur les caractéristiques et la qualité du signal DMX reçu.

Autres menus de contrôle

Section Adjustment

Le menu **ADJUSTMENT** donne le contrôle manuel sur les LEDs. Utilisez ce menu pour contrôler les pixels ou pour définir une couleur manuellement sans utiliser de contrôleur DMX.

Section Test sequence

Lance une séquence de test de toutes les LEDs, des ventilateurs, des indicateurs à LEDs et de l'afficheur LCD pour la maintenance.

Section Software upload

Activez le menu **UTILITIES** → **software upload** pour installer un nouveau logiciel dans l'appareil.

Section Factory settings

Utilisez le menu **UTILITIES** → **factory setting** pour rétablir la configuration d'usine.

Changement de mode de ventilation

Le menu **UTILITIES** → **fan mode** permet de configurer la ventilation de l'appareil :

- **regulated** (ventilation contrôlée thermostatiquement, pour l'utilisation la plus silencieuse)
- **full speed** (ventilation à pleine vitesse dès la mise sous tension).

Mode silencieux

Activez l'option **UTILITIES** → **silent mode** pour limiter la luminosité de l'appareil à 50% environ de ses capacités. Cette action a pour effet de limiter la ventilation à un très faible niveau qui rend alors l'appareil quasiment inaudible dans la plupart des situations.

Utilisation

Une fois le Stagebar 2 connecté et configuré comme décrit précédemment dans ce manuel, vous pouvez régler la couleur et l'intensité avec un contrôleur DMX en suivant un des protocoles disponibles (voir page 21).

Contrôle de la couleur

Voir "Contrôle des couleurs" en page 12 pour une description complète des modes RGB, RGBAW, HSI & HSIC.

RGBAW est un mode 'brut', c'est à dire non étalonné. Dans ce mode, il est nécessaire de compenser manuellement avec le contrôleur DMX, pour chaque pixel, les petits écarts de rendu des couleurs des LEDs elles-mêmes. Pour éviter cela, utilisez un des 3 autres modes de contrôle pour appliquer l'étalonnage d'usine et donner le contrôle de colorimétrie au logiciel interne afin de rétablir l'uniformité sur l'ensemble des Stagebar 2.

Les 5 types de LEDs sont toujours actives dans tous les modes.

Mode autonome

En mode autonome, le Stagebar 2 peut suivre deux types de programmes sans être relié à un contrôleur DMX:

- Une couleur statique choisie en réglant l'intensité des pixels RGBAW.
- Une séquence dynamique de couleurs RGB, RGBAW ou pastels défilant à vitesse programmable. Les couleurs s'enchainent en fondu (l'appareil calcule des transitions lissées entre les couleurs) et chaque séquence est répétée en boucle.

Programmation du mode autonome

Le mode autonome est activé et programmé avec le menu **STAND ALONE** → **sa setup**.

Une fois ce mode programmé, le Stagebar 2 démarre la séquence choisie dès la mise sous tension.

Priorité du DMX

Si le Stagebar 2 reçoit un signal DMX pendant l'exécution du mode autonome, il stoppe le mode autonome et obéit aux commandes DMX. Dès que le signal DMX disparaît, le Stagebar 2 revient au mode autonome après un délai d'environ 5 secondes.

Entretien et maintenance



Attention ! Lisez la section "Précautions d'emploi" en page 3 avant de débuter toute opération d'entretien ou de maintenance sur le Stagebar 2. Consignez l'alimentation de tout le système de distribution électrique avant de débuter le nettoyage, l'entretien ou de retirer un capot. Référez toute opération non décrite ici à un service technique qualifié.

Important! Des amas excessifs de poussière, de résidus de fumigène et de particules agglomérées provoquent des surchauffes et peuvent endommager le projecteur. Ces dommages causés par un défaut d'entretien ne sont pas couverts par la garantie.

Important! Comme pour tous les composants électroniques en général, les cartes électroniques du Stagebar 2 sont sensibles aux ESD (décharges électrostatiques). Prenez toutes les précautions nécessaires pour éviter toute décharge électrostatique pendant l'entretien.

Martin Professional Global Service et ses agents agréés peuvent procéder à l'installation, à la maintenance et à la réparation sur site, donnant ainsi aux utilisateurs accès à l'expertise Martin et à sa connaissance des produits dans un partenariat qui assurera les meilleures performances des produits tout au long de leur durée de vie. Contactez votre revendeur Martin pour plus d'information.

Pour maximiser la durée de vie des Stagebar 2 et protéger l'investissement qu'ils représentent, nettoyez régulièrement les projecteurs - notamment les ventilations et leurs grilles - en suivant les instructions de cette section.

Utiliser les meilleurs matériaux et composants pour des performances optimales sur toute la durée de vie des produits a toujours été la politique de Martin. Toutefois, les composants optiques de tous les projecteurs sont sujets à des petites dégradations tout au long de la vie des machines, résultant en des changements de rendu de couleur par exemple. La vitesse de dégradation dépend fortement des conditions d'utilisation, des périodes de maintenance et de l'environnement des machines. Il est donc pratiquement impossible de spécifier précisément la durée de vie des composants optiques. Cependant, vous devrez peut-être remplacer des LEDs si leurs caractéristiques sont affectées après une période significative et si vous souhaitez les utiliser dans un cadre de performances optiques et colorimétriques précises.

Les données d'usure du fabricant des LEDs sont basées sur les mesures faites dans les conditions de test du fabricant. Comme pour toutes les sources LEDs, la réduction progressive de la puissance lumineuse s'accélère avec leur utilisation dans le projecteur où les conditions sont plus sévères que pendant le test constructeur. Pour maximiser la durée de vie des LEDs, gardez la température ambiante la plus basse et n'utilisez pas les LEDs plus longtemps que nécessaire.

Lyre / support de sol

La lyre réglable disponible en accessoire (P/N 71606007) pour le Stagebar 2 est conçue pour s'installer sur les embases 1/4 de tour à l'arrière de l'appareil (voir Figure 1 en page 6). Tournez les verrouillages à fond (90°) une fois la lyre positionnée.

La lyre peut également être repliée sous l'appareil et utilisée comme support de sol mais aussi fixée directement sur une surface ou à un crochet pour l'installation sur une structure. Dans le cas d'une fixation, utilisez au moins deux boulons de grade 8.8.

Nettoyage

Un nettoyage régulier est essentiel pour maintenir les performances et la qualité du projecteur. Les agglomérats de poussière, de crasse, de résidus de fumigènes etc. dégradent les performances optiques et de refroidissement.

Le planning de nettoyage dépend fortement de l'environnement d'utilisation. Il est donc impossible de prédéterminer une fréquence de nettoyage du Stagebar 2. Les ventilations aspirent la poussière et les résidus de fumigène. Le nettoyage peut s'avérer indispensable parfois après quelques heures seulement d'utilisation. Les facteurs suivants sont à considérer pour mettre en place le nettoyage :

- Utilisation de machines à fumée.
- Forts courants d'air (à côté des bouches de VMC par exemple).
- Fumée de cigarette.

- Poussière excessive (produite par les effets de scène, provenant des plafonds ou des décors peu nettoyés ou enfin lors des utilisations en extérieur).

La présence d'un ou plusieurs de ces facteurs est significative. Inspectez les projecteurs dans leurs 25 premières heures d'utilisation pour contrôler l'état d'encrassement puis à intervalles réguliers. Vous pourrez ainsi établir un planning de nettoyage en fonction de chaque utilisation. En cas de doute, consultez votre revendeur Martin.

Nettoyez délicatement les composants optiques et travaillez dans un endroit propre et bien éclairé. Les surfaces traitées sont fragiles et se rayent facilement. N'utilisez pas de solvants, de caustiques ou d'abrasifs qui pourraient endommager les surfaces plastiques et les surfaces peintes.

Nettoyage :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Aspirez ou soufflez délicatement la poussière et les particules agglomérées sur les grilles et les pales des ventilations dans les capots latéraux du projecteur.
3. Nettoyez le couvercle frontal avec un tissu doux humidifié avec une solution d'eau tiède et de détergent.
4. Si les collimateurs des LEDs doivent être nettoyés, démontez-les comme indiqué en page 17 et lavez-les dans une solution d'eau chaude et de détergent avec une brosse souple. Séchez-les complètement avant de les remonter.
5. Voir Figure 3. Si un ventilateur ou sa grille requiert un nettoyage plus approfondi, démontez sa vis de fixation Torx et dégagez le montage du carter en le faisant glisser (voir schéma). Attention aux fils ! Otez la poussière des pales avec une brosse souple tout en aspirant la poussière dégagée.

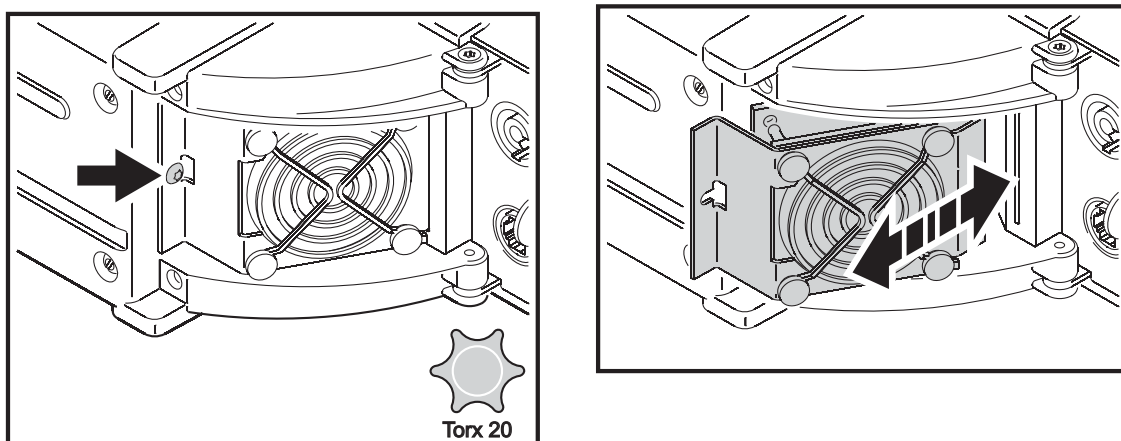


Figure 3: Démontage des ventilations

6. Evitez de coincer les fils en remontant les ventilateurs.

Démontage et installation des collimateurs de LEDs

Les collimateurs des LEDs sont regroupés en modules de 9. Ils concentrent le faisceau des LEDs en faisceaux serrés (1/2 flux). Ces lentilles doivent être démontées pour obtenir un éclairage plus extensif ainsi qu'un lissage correct des couleurs avec le filtre diffuseur.

Pour démonter un groupe de collimateurs:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.

2. Voir Figure 4. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées ci-dessous) sur une extrémité du projecteur et basculez le carter.

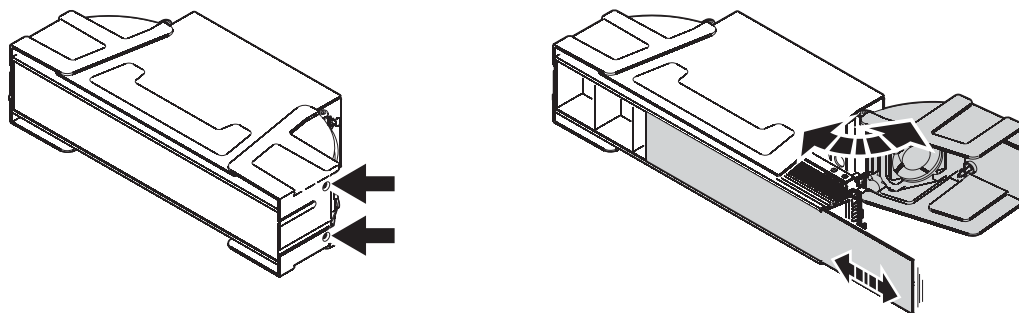


Figure 4: Accès au capot frontal, au réflecteur et aux collimateurs

3. Dégagez le capot frontal par le côté.
4. Retirez le réflecteur de l'appareil.
5. Voir Figure 5. Les collimateurs sont maintenus par un support magnétique. Pour retirer un bloc, appuyez sur un côté de façon à pouvoir attraper le côté opposé. Dégagez le bloc collimateur et réservez-le pour un usage ultérieur. Pour installer un bloc, placez-le en position sur le support magnétique et vérifiez qu'il est correctement maintenu.
6. Remontez les composants dans l'ordre inverse du démontage avant de remettre l'appareil sous tension.

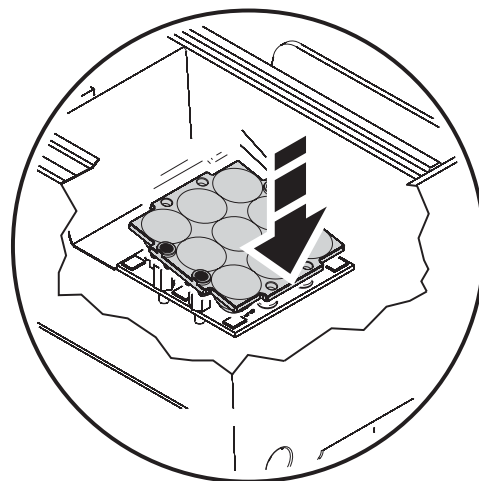


Figure 5: Démontage d'un groupe de collimateurs

Installation et démontage du capot opale

Le filtre frontal opale fourni avec le projecteur empêche la distinction visuelle des LEDs et donne à la face avant une couleur uniforme et un grand angle de diffusion. Avant de l'installer, vous devez démonter les collimateurs des LEDs sous peine de créer des points chauds sur le filtre.

Pour installer le filtre opale :

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Voir Figure 4. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées ci-dessous) sur une extrémité du projecteur et basculez le carter.
3. Un capot translucide est installé en usine. Dégagez-le en le faisant glisser le long de la glissière prévue à cet effet et réservez-le pour un usage futur.
4. Si les LEDs sont équipées de collimateurs, dégagez le réflecteur, démontez les collimateurs comme décrit dans "Démontage et installation des collimateurs de LEDs" en page 17 et remontez le réflecteur.
5. Insérez le filtre opale dans sa glissière.
6. Refermez le carter avant de remettre l'appareil sous tension.

Pour démonter le filtre opale:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Voir Figure 4. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées ci-dessous) sur une extrémité du projecteur et basculez le carter.
3. Dégagez le filtre opale en le faisant glisser le long de la glissière prévue à cet effet et réservez-le pour un usage ultérieur.
4. Pour obtenir un faisceau étroit, remontez les collimateurs des LEDs comme décrit dans "Démontage et installation des collimateurs de LEDs" en page 17 et remontez le réflecteur.
5. Réinstallez le capot translucide dans sa glissière.

6. Refermez le carter et remettez le projecteur sous tension.

Installation d'un filtre diffuseur

Les filtres diffuseurs assurent l'uniformité de la couleur produite sur la barre et permettent d'obtenir un faisceau plus large. Ils sont conçus pour être utilisés avec les collimateurs et le capot frontal. Un filtre diffuseur serré est fourni avec le projecteur. Des ensembles de 4 filtres serrés ou 4 filtres médium sont disponibles comme accessoires pour le Stagebar 2. Les diffuseurs serrés sont repérés par une encoche (ou pas d'encoche sur les premières versions). Les filtres médium sont repérés par deux encoches.

Pour installer un filtre frontal :

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Voir Figure 4. Dévissez les deux vis prisonnières (repérées ci-dessous) sur une extrémité du projecteur et basculez le carter.
3. Dégagez le filtre translucide installé en usine en le faisant glisser le long de la glissière prévue à cet effet.
4. Plaquez le filtre diffuseur contre la face intérieure du capot frontal : la face brillante du diffuseur doit être tournée vers l'extérieur de l'appareil et la face mate doit être tournée vers les LEDs. Glissez l'assemblage capot + filtre dans la glissière en prenant garde de ne pas endommager le diffuseur.
5. Refermez le carter et remettez le projecteur sous tension.

Remplacement des fusibles



Attention ! Déconnectez le projecteur du secteur avant d'ouvrir les capots. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de type et valeur strictement identique.

Fusible primaire



Le Stagebar 2 est protégé par un fusible 4 A temporisé situé dans le porte fusible du panneau arrière (voir Figure 1 en page 6). Si un projecteur semble complètement mort (hormis les fonctions sur pile embarquée), il est probable que le fusible primaire soit fondu.

Pour remplacer le fusible primaire:

1. Isolez le projecteur du secteur. S'il a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Avec un tournevis plat, ouvrez le porte-fusible en le tournant d'un quart de tour dans le sens antihoraire et retirez le fusible.
3. Remplacez le fusible fondu par un fusible de type et valeur strictement identiques. Des fusibles de rechange sont disponibles chez votre revendeur Martin (P/N 05020016).
4. Ré-installez le porte fusible avant de remettre sous tension.

Pile rechargeable

La pile rechargeable embarquée permet l'alimentation du panneau de contrôle et de l'afficheur LCD. Elle se recharge automatiquement dès que le projecteur est raccordé au secteur. Si la pile est restée longtemps déchargée, la première chose à faire est de remettre le projecteur sous tension.

Avec l'âge, la pile perdra sa capacité à charger. Elle finira par atteindre sa durée de vie maximale et devra être remplacée. La pile est placée immédiatement derrière le capot inférieur, fixée sur le châssis. Contactez un technicien agréé Martin pour son remplacement.

Installation du logiciel

Si vous estimez que le logiciel doit être réinstallé ou si une nouvelle version est disponible, vous devrez télécharger le logiciel dans le Stagebar 2. Les mises à jour du logiciel système sont disponibles sur le site web de Martin et peuvent être installées via le lien sériel avec un outil de téléchargement Martin.

Les outils suivants sont nécessaires pour effectuer une mise à jour.

- Le fichier binaire du Stagebar 2 à télécharger, disponible gratuitement sur le site de support technique Martin.
- Le logiciel de téléchargement Martin Software Uploader, version 5.0 ou supérieure disponible gratuitement à la même adresse.

- Une interface DMX Martin USB Duo ou une interface équivalente pour PC et un ordinateur PC sous Windows (si vous disposez d'un boîtier Martin MP-2, vous pouvez également l'utiliser après y avoir installé le fichier de mise à jour binaire du Stagebar 2).

Méthode normale

1. Connectez le système de téléchargement au connecteur d'entrée du Stagebar 2. Le logiciel sera téléchargé à ce projecteur et à tous ceux qui lui sont connectés par le lien DMX et sous tension.
2. Suivez la méthode décrite dans le manuel ou le fichier d'aide du système de téléchargement.
3. Déconnectez le système de téléchargement et reconnectez le projecteur à la ligne DMX.
4. Éteignez puis rallumez le projecteur. Vérifiez qu'il s'initialise correctement. Si un message d'erreur apparaît sur l'afficheur, éteignez puis rallumez à nouveau le projecteur et vérifiez qu'il s'initialise correctement.

Méthode de dernier recours

Le mode Boot ne doit être effectué que par un professionnel qualifié.

Si vous pensez qu'un téléchargement en mode boot est nécessaire (si l'afficheur est complètement mort par exemple) ou si les notes d'accompagnement de la nouvelle version spécifient un téléchargement en mode Boot :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et ouvrez-le pour accéder à la carte mère.
2. Situez les micro-interrupteurs sur la carte et basculez le 6 sur ON.
3. Fermez tous les capots, remettez le projecteur sous tension et effectuez le téléchargement comme décrit ci-dessus.
4. Déconnectez le projecteur du secteur et ouvrez-le pour accéder à la carte mère. Basculez le DIP Switch 6 sur OFF, refermez le projecteur et remettez sous tension.
5. Vérifiez qu'il s'initialise correctement. Si une erreur de somme de contrôle apparaît, éteignez puis rallumez à nouveau le projecteur et vérifiez qu'il s'initialise correctement.

Protocoles DMX

Pour l'ensemble des protocoles DMX du Stagebar 2, le code d'entête est 0.

Contrôle commun de tous les pixels

Les tables ci-après donnent les commandes pour un appareil dont tous les pixels sont contrôlés ensemble en un seul groupe (**DMX MODE** → **Pixel grouping** → **All** sur le panneau de contrôle).

Mode RGB, tous les pixels ensemble

Canal	Valeur	%	Fonction
1	0 - 255	0 - 100%	Rouge Intensité 0 →100%
2	0 - 255	0 - 100%	Vert Intensité 0 →100%
3	0 - 255	0 - 100%	Bleu Intensité 0 →100%

Mode RGBAW, tous les pixels ensemble

Canal	Valeur	%	Fonction
1	0 - 255	0 - 100%	Rouge Intensité 0 →100%
2	0 - 255	0 - 100%	Vert Intensité 0 →100%
3	0 - 255	0 - 100%	Bleu Intensité 0 →100%
4	0 - 255	0 - 100%	Ambre Intensité 0 →100%
5	0 - 255	0 - 100%	Blanc Intensité 0 →100%

Mode HSI, tous les pixels ensemble

Canal	Valeur	%	Fonction
1	0 - 255	0 - 100	Teinte Rouge → Orange → Ambre → Jaune → Vert → Cyan → Bleu → Indigo → Violet → Magenta → Rouge
2	0 - 255	0 - 100	Saturation 0 % (blanc) → Pleine saturation
3	0 - 255	0 - 100%	Intensity Intensité 0 →100%

Mode HSIC, tous les pixels ensemble

Canal	Valeur	%	Fonction
1	0 - 255	0 - 100	Teinte Rouge → Orange → Ambre → Jaune → Vert → Cyan → Bleu → Indigo → Violet → Magenta → Rouge
2	0 - 255	0 - 100	Saturation 0 % (blanc) → Pleine saturation
3	0 - 255	0 - 100%	Intensité Intensité 0 → 100%
4	0 - 255	0 - 100	Température de couleur 2000 - 10 000 K

Pixels contrôlés par groupes

Lorsque les pixels d'un appareil sont répartis en groupes (**DMX MODE** → **Pixel grouping** → **1, 2 ou 3** sur le panneau de contrôle), l'appareil utilise un bloc de canaux DMX par groupe de pixel.

Par exemple, un Stagebar 2 RGBAW configuré comme suit :

- 3 groupes de 2 pixels (**DMX MODE** → **Pixel grouping** → **2**), et
- mode DMX RGB (**DMX MODE** → **Control mode** → **RGB**)

requiert les 9 canaux DMX ci-dessous.

Mode RGB, pixels = 2

Canal	Valeur	%	Fonction
1	0 - 255	0 - 100%	Rouge, groupe 1 Intensité 0 → 100%
2	0 - 255	0 - 100%	Vert, groupe 1 Intensité 0 → 100%
3	0 - 255	0 - 100%	Bleu, groupe 1 Intensité 0 → 100%
4	0 - 255	0 - 100%	Rouge, groupe 2 Intensité 0 → 100%
5	0 - 255	0 - 100%	Vert, groupe 2 Intensité 0 → 100%
6	0 - 255	0 - 100%	Bleu, groupe 2 Intensité 0 → 100%
7	0 - 255	0 - 100%	Rouge, groupe 3 Intensité 0 → 100%
8	0 - 255	0 - 100%	Vert, groupe 3 Intensité 0 → 100%
9	0 - 255	0 - 100%	Bleu, groupe 3 Intensité 0 → 100%

Le Tableau 2 en page 13 donne le nombre de canaux requis pour chaque mode DMX du Stagebar 2.

Menu du panneau de contrôle embarqué

Les réglages par défaut sont donnés en **Gras**. Toutes les températures sont données en °C et °F

Menu	Options		Notes
ADDRESS	1 - X		Choix de l'adresse DMX avec les touches Haut et Bas (X est la dernière adresse utilisable selon le mode de fonctionnement).
DMX MODE	control mode	HSI	Contrôle DMX en mode HSI
		HSIC	Contrôle DMX en mode HSIC
		RGB	Contrôle DMX en mode RGB
		RGBAW	Contrôle DMX en mode RGBAW
	pixel grouping	1	Contrôle individuel des pixels
		2	Contrôle en 3 groupes de 2 pixels
		3	Contrôle en 2 groupes de 3 pixels
		all	Contrôle en seul groupe de 6 pixels (tous les pixels simultanément)
pixel invert	on	Inversion de l'ordre des pixels (le 1 devient le 6, le 2 devient le 5 etc.)	
	off	Pixels dans l'ordre normal	
STAND ALONE	sa setup	stand alone off	Désactive le mode autonome
		static colour	Couleur statique. Configurez l'intensité de chaque couleur de 0 à 255 pour le blanc, l'ambre, le rouge, le vert et le bleu
		sa: rgb fade	Fondu enchainé RGB lent, médium ou rapide
		sa: rgbaw fade	Fondu enchainé RGBAW lent, médium ou rapide
		sa: pastel fade	Fondu enchainé pastel lent, médium ou rapide
ADJUSTMENT	red		Réglage manuel du rouge
	green		Réglage manuel du vert
	blue		Réglage manuel du bleu
	amber		Réglage manuel de l'ambre
	white		Réglage manuel du blanc
PERSONALITY	backlight	intensity	Réglage du rétro éclairage : fort , moyen, faible.
		delay	Durée d'inactivité au delà de laquelle le rétro éclairage s'éteint : 15 s , 30 s ou 2 min.

Menu	Options	Notes	
FIXTURE INFO	softw. version	Affiche la version du logiciel	
	power on hours	resettable hours	Nombre d'heures sous tension depuis la dernière mise à zéro (pour mettre à zéro, afficher le compteur horaire et maintenir la touche Haut enfoncée pendant 5 secondes.)
		total hours	Nombre d'heures sous tension depuis la sortie d'usine. (non initialisable)
	temp. mainboard	current	Température actuelle de la carte mère
		max since reset	Température maximale atteinte par la carte mère depuis le dernier Reset
		max recorded	Température maximale atteinte par la carte mère depuis la sortie d'usine
	temp. driver	current	Température actuelle de la carte de drivers
		max since reset	Température maximale atteinte par la carte de drivers depuis le dernier Reset
		max recorded	Température maximale atteinte par la carte de drivers depuis la sortie d'usine
	temp. pixel	current	Température moyenne des cartes de pixels
		max since reset	Température maximale atteinte par les cartes de pixels depuis le dernier Reset
		max recorded	Température maximale atteinte par les cartes de pixels depuis la sortie d'usine
	DMX LINK INFO	refresh rate	Taux de rafraîchissement du signal DMX reçu
		link quality	Qualité du signal DMX reçu
		start code	Entête du signal DMX reçu
channel		Affichage des canaux DMX reçus	
TEST SEQUENCE	run	Test de tous les composants en séquence	
UTILITIES (Maintenir Entrée enfoncée pendant 5 s pour accéder à ce menu)	software upload	Prépare le projecteur à recevoir un nouveau logiciel par la ligne DMX	
	factory setting	Ramène le projecteur aux réglages d'usine	
	fan mode	regulated	Ventilation régulée par la température
		full speed	Ventilation à pleine puissance
	silent mode	enable	Intensité lumineuse limité à 50% environ.
disable		Intensité lumineuse normale	

Messages de l'afficheur

Message	Apparaît si ...	Que faire ...
MERR	... Erreur de communication avec l'EEPROM	Contactez Martin Service pour assistance technique
F1ER F2ER	... Défaut sur le ventilateur 1 ou 2	Contactez Martin Service pour assistance technique
DTER	... Défaut de capteur de température sur la carte de drivers	Contactez Martin Service pour assistance technique
PTER	... Défaut de capteur de température sur la carte de pixels	Contactez Martin Service pour assistance technique
FTCO	... Le projecteur est en protection thermique	Nettoyez le projecteur (surtout les ventilateurs et les entrées d'air). Vérifiez la bonne circulation de l'air autour du projecteur et la température ambiante. Si cela ne résout pas le problème, contactez Martin pour assistance technique.
D1CO D2CO D3CO D4CO D5CO D6CO	... Défaut de température sur une carte de drivers (1 - 6 identifie la carte, CO = Cutoff)	Contactez Martin Service pour assistance technique
P1CO P2CO P3CO P4CO P5CO P6CO	... Défaut de température sur une carte de pixels (1 - 6 identifie la carte, CO = Cutoff)	Contactez Martin Service pour assistance technique
DPER	... Erreur de programmation de l'afficheur	Contactez Martin Service pour assistance technique
BALO	... Pile embarquée trop faible	Laissez le projecteur sous tension plusieurs heures pour recharger la pile. Si cela ne résout pas le problème, contactez Martin Service pour assistance technique.
DIER	... Défaut sur l'afficheur	Contactez Martin Service pour assistance technique
DCER	... Erreur de communication avec la carte de drivers	Contactez Martin Service pour assistance technique
RUER	... Le numéro d'identification unique de l'appareil (I.D.) est manquant ou illisible	Contactez Martin Service pour assistance technique et obtenir un nouvel I.D.

Problèmes courants

Problème	Cause probable	Solution
Le projecteur est complètement mort.	Pas d'alimentation	Vérifiez le secteur et la connectique.
	Fusible primaire fondu (situé dans le porte fusible sur le panneau arrière).	Isolez le projecteur du secteur. Vérifiez le fusible et remplacez-le si nécessaire.
Le projecteur fonctionne mais les projecteurs câblés sur sa recopie d'alimentation ne fonctionnent pas.	Circuit de recopie secteur défectueux (probablement suite à surcharge).	Contactez Martin pour assistance.
Un ou plusieurs appareils répondent de manière erratique ou ne répondent pas du tout.	Défaut de la ligne DMX.	Inspectez les connecteurs et les câbles. Corrigez les connexions faibles. Réparez ou remplacez les câbles endommagés.
	Adressage incorrect.	Vérifiez que le projecteur est réglé au bon mode DMX. Vérifiez le nombre de canaux requis et vérifiez l'adresse DMX donnée au projecteur.
	Projecteur défectueux.	Faites réviser le projecteur défectueux par un service technique agréé Martin.
	Un autre projecteur sur la ligne DMX est défectueux et perturbe la transmission.	Déconnectez un par un les projecteurs jusqu'à ce que le projecteur défectueux soit identifié. Faites réviser le projecteur défectueux par un service technique agréé Martin.
Un ou plusieurs appareils effectuent leur séquence autonome de manière incorrecte voire pas du tout.	Appareils mal configurés.	Vérifiez les paramètres avec le panneau de contrôle.
	Défaut de la ligne DMX.	Inspectez les connecteurs et les câbles. Corrigez les connexions faibles. Réparez ou remplacez les câbles endommagés.
	Adressage incorrect.	Vérifiez le nombre de canaux requis et vérifiez l'adresse DMX donnée au projecteur.
	Projecteur défectueux.	Faites réviser le projecteur défectueux par un service technique agréé Martin.
Coupure des LEDs intermittente.	Projecteur trop chaud.	Assurez-vous que la circulation d'air autour des entrées est suffisante. Nettoyez les ventilations et les entrées d'air. Vérifiez que la température ambiante n'excède pas la température maximale permise. Contactez Martin pour une révision.
Afficheur LCD éteint et sans réaction lorsque le projecteur est connecté au secteur.	Logiciel corrompu.	Contactez Martin pour une assistance technique sur le téléchargement du logiciel en mode Boot.
Afficheur LCD éteint et sans réaction lorsque le projecteur est déconnecté du secteur.	Batterie embarquée trop faible.	Connectez le projecteur au secteur pour recharger la pile.
	Batterie défectueuse ou en fin de vie.	Contactez Martin pour un changement de pile.

Tableau 3: Problèmes courants

Stagebar 2 : Spécifications

Données physiques

Stagebar 2S

Longueur	420 mm (16.5 in.)
Largeur	190 mm (7.5 in.)
Hauteur	105 mm (4.1 in.)
Poids	5.5 kg (12.1 lbs.) sans lyre

Stagebar 2L

Longueur	630 mm (24.8 in.)
Largeur	190 mm (7.5 in.)
Hauteur	105 mm (4.1 in.)
Poids	7.3 kg (16.1 lbs.) sans lyre

Effets dynamiques

Composition de couleur RGBAW, RGB, HSI, HSIC, 0 - 100% réglables indépendamment

Contrôle et programmation

Options de contrôle	DMX, mode autonome
Canaux DMX	3 - 30
Options de groupage des pixels	6 x 1 (individuels), 3 x 2, 2 x 3, 1 x 6 (tous les pixels simultanément)
Configuration	Panneau de contrôle embarqué avec afficheur LCD
Programmation des modes autonomes et maître/esclave	Panneau de contrôle embarqué
Afficheur	Sur pile rechargeable, rétro-éclairé, 2 x 16 caractères
Calcul sur 16 bits (interne)	RGBAW, RGB, HSI, HSIC
Protocole DMX	USITT DMX512-A
Récepteur	RS-485
Mise à jour logicielle	Téléchargement par lien sériel DMX

Optiques

Source de lumière	Emetteurs Cree XP-E
Puissance DEL par barre	150 W
Pitch uniforme des pixels entre barres	Horizontal/vertical (Stagebar 2 L), horizontal (Stagebar 2S)

Construction

Couleur	Noir
Carters	Aluminium et acier
Finition	Poudrage électrostatique
Indice de protection	IP 20

Installation

Points de montage	Deux embases pour loquets 1/4 de tour,
Orientation	Toutes

Connexions

Alimentation électrique	Embase Neutrik PowerCon NAC3MPA (bleue)
Propagation de l'alimentation	Embase Neutrik PowerCon NAC3MPB (grise)
Entrée/recopie DMX	XLR 5 broches à verrouillage

Electricité

Secteur	100 - 240 V nominal, 50/60 Hz
Alimentation	Intégrée, auto adaptable, multi tensions
Fusible primaire	4 AT temporisé

Puissance et courant typiques

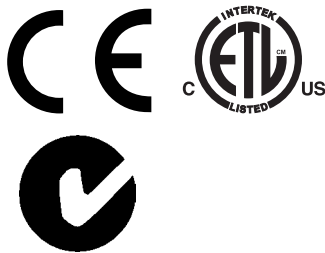
100 V, 50 Hz.	238 W, 2.5 A, PF 0.998
100 V, 60 Hz.	240 W, 2.5 A, PF 0.998
110 V, 60 Hz.	237 W, 2.3 A, PF 0.997
120 V, 60 Hz.	233 W, 2.1 A, PF 0.996
208 V, 60 Hz.	228 W, 1.2 A, PF 0.986
220 V, 50 Hz.	227 W, 1.1 A, PF 0.986
220 V, 60 Hz.	244 W, 1.3 A, PF 0.984
230 V, 50 Hz.	225 W, 1.1 A, PF 0.986
240 V, 50 Hz.	224 W, 1.0 A, PF 0.984

Valeurs identiques pour les modèles S et L; PF = facteur de puissance. Mesures réalisées sous tension nominale, toutes DEL allumées à 100% d'intensité. Considérer un variation des valeurs de +/- 10%.

Données thermiques

Refroidissement.	Air pulsé
Température ambiante maximale (Ta max.)	40° C (104° F)
Température ambiante minimale (Ta min.)	5° C (41° F)
Température de surface maximale, état stable, Ta=40° C	90° C (194° F)
Dissipation de chaleur totale (+/- 10%, calculée).	860 BTU/hr.

Homologations



Sécurité EU.	EN 60598-1, EN 60598-2-17, EN 62471
CEM EU.	EN 55103-1, EN 55103-2, EN 55015, EN 61547
Sécurité US.	UL 1573
CEM US.	FCC Part 15 Class A
Sécurité Canada.	CAN/CSA E598-2-17 (CAN/CSA E60598-1)
CEM Canada.	ICES-003 Class A
Australie / Nouvelle Zélande.	C-TICK N4241

Accessoires fournis

Capot frontal opale	
Filtre diffuseur serré	
Fiche d'alimentation Neutrik PowerCon NAC3FCA.	P/N 05342804
Adaptateur pour crochets Omega avec loquets 1/4 de tour.	P/N 91602001
Manuel d'utilisation.	P/N 350x0250

Accessoires optionnels

Ensemble de 4 filtres diffuseurs serrés, Stagebar 2 S.	P/N 91614035
Ensemble de 4 filtres diffuseurs médium, Stagebar 2 S.	P/N 91614036
Ensemble de 4 filtres diffuseurs serrés, Stagebar 2 L.	P/N 91614037
Ensemble de 4 filtres diffuseurs médium, Stagebar 2 L.	P/N 91614038
Fiche secteur bleue Neutrik® PowerCon® NAC3FCA.	P/N 05342804
Fiche secteur grise Neutrik® PowerCon® NAC3FCB.	P/N 05342805
Lyre réglable / support de sol.	P/N 71606007

Produits connexes

Interface Martin USB Duo™ DMX.	P/N 90703010
-------------------------------------	--------------

Pièces détachées

Diffuseur frontal opale, modèle Stagebar2 S.	P/N 41704080
Diffuseur frontal opale, modèle Stagebar2 L.	P/N 41704060
Collimateur de LEDs avec support magnétique.	P/N 41350049
Fusible primaire de 4 AT.	P/N 05020016

Codes de commande

Modèle court – 420 mm (16.5 in.)

Stagebar 2™ S, RGBAW.	P/N 90352070
----------------------------	--------------

Modèle long – 630 mm (24.8 in.)

Stagebar 2™ L, RGBAW.	P/N 90352090
----------------------------	--------------

Spécifications sujettes à modification sans préavis. Consultez les pages de support technique sur le site web www.martin.com pour les dernières spécifications, les mises à jour du logiciel, la disponibilité des accessoires etc.



www.martin.com • Olof Palmes Allé 18 • 8200 Aarhus N • Denmark
Tel: +45 8740 0000 • Fax +45 8740 0010