

Série Mania EFX

mode d'emploi



EFX500



EFX600



EFX700



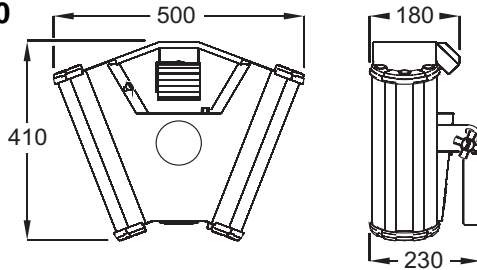
EFX800

Martin

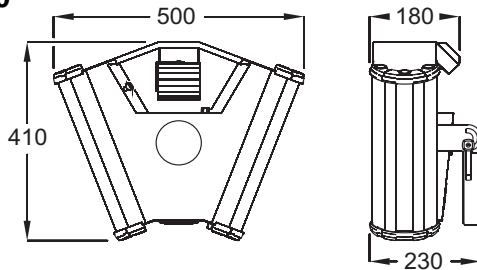
Dimensions

Dimensions exprimées en millimètres

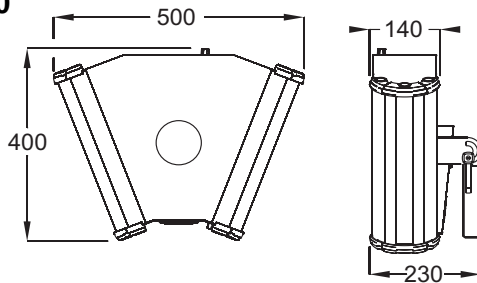
EFX500



EFX600



EFX700 & EFX800



© 2006 Martin Professional A/S, Danmark.

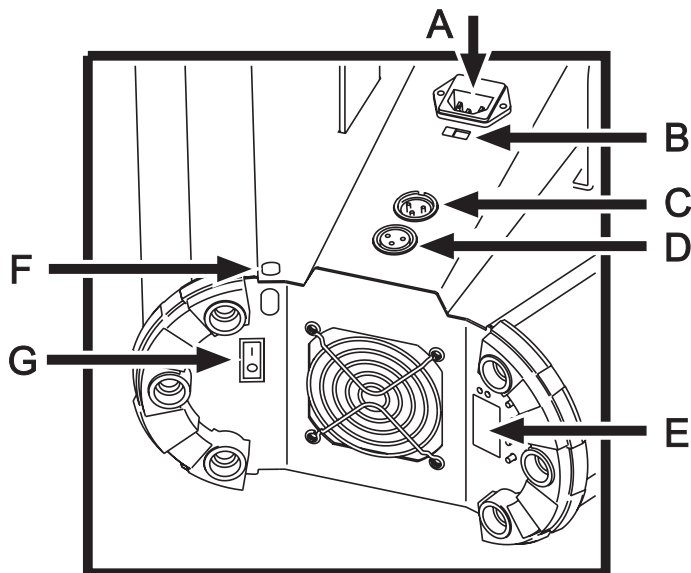
Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans permission écrite de Martin Professional A/S, Danmark. Imprimé en Chine.

P/N 35030178 Rev. C

Table des matières

Vue d'ensemble	4
Introduction	5
Précautions d'emploi	5
Déballage	7
Installation	9
Alimentation	9
Installation physique	10
Ligne de télécommande DMX ou de synchronisation	13
Roue de gobos	14
Utilisation	17
Mise en route	17
Mode musical, automatique, et contrôle en DMX	17
Synchronisation en mode musical ou automatique	18
Fonctionnement en DMX	20
Menu de configuration	23
Inversion des effets de mouvement	24
Messages d'erreur	25
Réamorçage de la lampe à décharge	25
Réglage du net	26
Entretien et maintenance	27
Nettoyage	27
Remplacement et réglage de la lampe	28
Remplacement du fusible principal	31
Logiciel système et mise à jour en mode hard boot	32
Détail des cartes	33
Problèmes courants	36
Menu de contrôle	37
Mania EFX500 : protocole DMX	38
Mania EFX600 : protocole DMX	41
Mania EFX700 : protocole DMX	44
Mania EFX800 : protocole DMX	46
Série Mania EFX : caractéristiques	49

Vue d'ensemble



- A: Embase secteur**
- B: Commutateur de tension (EFX600, EFX700 & EFX800: modèles EU uniquement)**
- C: Entrée DMX**
- D: Recopie DMX**
- E: Afficheur et touches de configuration**
- F: Attache de l'élingue de sécurité**
- G: Interrupteur On/Off**

Introduction

Merci d'avoir choisi le Mania EFX de Martin. La série est composée d'effets DJ équipés d'un miroir parabolique rotatif motorisé et d'une roue de gobos motorisée (les gobos sont des filtres gravés placés dans le faisceau pour reproduire des formes en projection ou dans la fumée). Chaque appareil projette un faisceau de type flower coloré complexe.

Les **EFX500** et **EFX600** sont équipés d'un miroir tambour supplémentaire motorisé en inclinaison et en rotation qui dynamise le faisceau. **L'EFX800** dispose d'une roue à palettes motorisée en rotation qui redynamise le faisceau.

Tous les projecteurs de la série Mania EFX disposent des caractéristiques suivantes :

- Mode automatique ou synchronisé sur la musique, solo ou en maître/esclave
- Contrôle en DMX, deux modes DMX, le mode 2 ajoutant des fonctionnalités supplémentaires sur des canaux additionnels
- Mise au net réglable
- Sensibilité du microphone réglable

Le **Mania EFX500** est équipé d'une lampe de 250 W halogène. **Tous les autres Mania EFX** sont équipés d'une lampe de 150 W à décharge.

Précautions d'emploi

Attention! ***Ce produit n'est pas destiné à un usage domestique. Il présente des risques de blessures sérieuses voire mortelles par incendie et brûlure, électrocution, irradiation aux UV, explosion de lampe et chute.***

Ce produit présente le risque de blessures sévères voire mortelles par brûlure, électrocution, irradiations aux UV, explosion de lampe et chute. **Lisez attentivement ce manuel** avant de mettre sous tension ou d'installer l'appareil; suivez les précautions d'emploi listées ci-après et soyez attentif à toutes les mises en garde imprimées dans ce manuel ou sur l'appareil lui-même. Pour toute question concernant l'utilisation de ce produit, contactez votre distributeur Martin pour une assistance ou appelez la Hotline Martin 24/7.

Protection contre les risques d'électrocution

- Vérifiez que la tension secteur correspond aux réglages de l'alimentation (si disponible) avant d'allumer le projecteur. N'utilisez pas le projecteur si la tension et la fréquence du secteur ne correspondent pas au projecteur.
- Déconnectez le projecteur du secteur avant de l'ouvrir, de retirer ou d'installer une lampe, un fusible ou tout autre composant. Débranchez-le lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Reliez toujours le projecteur à la terre.
- Raccordez-vous uniquement à une source de courant alternatif compatible avec les normes locales en vigueur et protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout service ou entretien non décrit ici à un service technique agréé Martin.
- N'utilisez pas le projecteur s'il manque des capots, s'ils sont ouverts ou s'ils sont endommagés.
- N'utilisez pas le produit si le câble d'alimentation est endommagé. Remplacez-le par un câble d'alimentation d'origine Martin uniquement (contactez votre revendeur).

Protection contre les brûlures et les risques d'incendie

Attention ! Lampe brûlante ! L'extérieur de l'appareil peut devenir très chaud. Laissez-le refroidir au moins 10 minutes avant de la manipuler ou de l'ouvrir.

- Température de surface en conditions normale : 100°C (212°F).
- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (T_a) dépasse 40° C (104° F).
- N'essayez pas de contourner la protection thermostatique ou les fusibles. Remplacez toujours les fusibles défectueux par des fusibles de type et valeurs strictement identiques.
- Consultez l'étiquetage de série pour connaître le type de fusible et de lampe.
- Maintenez tous les matériaux combustibles (papier, bois, carton) à 0,3 m au moins du projecteur. Maintenez les matériaux inflammables éloignés du projecteur.
- N'éclairiez pas de surfaces situées à moins de 1 mètre du projecteur.
- Laissez un espace d'au moins 0,1 m autour des ventilations et des aérations.

- Ne placez pas de filtre ou tout autre matériaux sur la lentille ou le miroir.
- Ne fixez pas directement le faisceau.
- Changez la lampe dès qu'elle est grillée, endommagée ou déformée.
- N'utilisez pas le projecteur s'il manque un quelconque composant optique ou un capot, ou s'ils sont déformés ou endommagés : une lampe à décharge émet des radiations UV nocives pouvant brûler la peau et les yeux.
- Ne modifiez pas l'appareil et n'installez que des pièces d'origine Martin.

Protection contre les risques de chute du projecteur

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que les capots et le système d'accroche sont correctement fixés. Sécurisez l'accroche à l'aide d'une fixation secondaire comme une élingue de sécurité.
- Interdisez l'accès sous la zone de travaux lors de l'installation ou de la dépose du projecteur.

Déballage

Important! Ne portez pas le projecteur par le cache plastique du miroir tambour. Il n'est pas conçu pour cela. Vous pourriez non seulement vous blesser ou blesser quelqu'un mais aussi causer des dégâts non couverts pas la garantie.

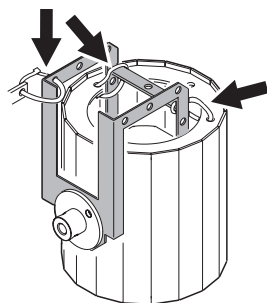
L'emballage du projecteur est conçu pour le protéger au mieux pendant le transport. Utilisez-le systématiquement.

Les Mania EFX sont livré avec :

- 1 câble d'alimentation de 3 m
- 1 câble DMX de 5 m, de type RS-485 XLR
- 1 plaque d'accroche (installée)
- 1 manuel d'utilisation:
- EFX500: lampe halogène Philips ELC 10H, 250 Watts, installée.
- EFX600, EFX700 et EFX 800: lampe à décharge 150 Watts, fournie séparément pour éviter tout dommage pendant le transport. Elle doit être installée avant la mise sous tension, voir "*Installation de la lampe à décharge*" en page 30.

Retrait des protections du miroir

Important! *Le miroir tambour des EFX500 et EFX 600 est sécurisé avec un emballage spécifique et des petits colliers plastiques pour le transport depuis l'usine. Portez des gants pour éviter toute coupure sur les bords du miroir ! Coupez les petits colliers plastiques et dégagez-les. Vérifiez que le miroir s'articule correctement (180° en inclinaison et 360° en rotation) avant de mettre le projecteur sous tension. Si ce n'est pas le cas, vous avez probablement oublié un collier.*



Retirez le film protecteur du miroir avant de mettre l'appareil en service.

Installation

Alimentation

Attention ! *Vérifiez que le projecteur est compatible avec le secteur avant de mettre sous tension.*

Pour une protection efficace contre les risques d'incendie et d'électrocution, le projecteur doit toujours être relié à la terre. L'alimentation doit être protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.

Vérifiez que les câbles ne sont pas endommagés et qu'ils correspondent aux charges qui leurs sont raccordées.

Important! *Ne connectez pas le projecteur à un gradateur. Vous pourriez endommager le système sans aucune couverture par la garantie.*

Alimentation du Mania EFX500

Tous les modèles **Mania EFX500** doivent être configurés en 115V, 60Hz ou 230V, 50Hz AC avec le commutateur de tension rouge à l'arrière du projecteur.

- Réglez le commutateur de façon à ce que 115V soit visible si vous êtes sur un secteur en 110V-120V, 60Hz AC.
- Réglez le commutateur de façon à ce que 230 V soit visible si vous êtes sur un secteur en 220-240V, 50Hz AC.

Alimentation des Mania EFX600, EFX700 & EFX800

- Les modèles **Mania EFX600, EFX700 et EFX800 EU** peuvent être utilisés sous 230 ou 240 V, 50 Hz AC grâce au commutateur situé à l'arrière du projecteur. Utilisez le réglage 230 V si vous êtes sur un secteur 220-230 V et le réglage 240 V pour un secteur 230-240 V.
- Les modèles **Mania EFX600, EFX700 et EFX800 US** n'ont pas de réglage de tension et doivent être utilisés sur un secteur 110-120 V, 60 Hz AC.

Attention ! *N'utilisez pas le projecteur sur des alimentations en dehors des gammes de tension précisées ci-dessus.*

Installer une fiche sur le câble secteur

Vous devez installer une fiche avec broche de terre sur le câble d'alimentation (voir "Accessoires fournis" en page 51). Cette fiche doit correspondre aux normes locales en vigueur. En cas de doute, consultez un électricien professionnel.

Suivez les instructions du fabricant de la fiche pour la raccorder. Connectez convenablement les fils de terre, de neutre et de phase. Le tableau ci-dessous donne les couleurs usuelles des fils :

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

Tableau 1: Repérage des broches d'une fiche de courant

Installation physique

Les projecteurs Mania EFX doivent être :

- soit accrochés à une structure avec leur plaque de montage et un crochet Martin (disponible chez votre revendeur habituel),
- soit fixés sur une surface avec leur plaque de montage et la visserie qui convient.

N'installez pas les projecteurs autrement : cela pourrait provoquer des surchauffes.

Vérifiez que la surface ou la structure de fixation, que tous les systèmes d'accroche et que la visserie supportent au moins 10 fois le poids des éléments qu'ils soutiennent : appareillages, crochets, câbles, équipements auxiliaires ...

Vérifiez que le projecteur est placé :

- au moins à 1 m (3.3 ft.) de toute surface à éclairer,
- au moins à 0,1 m (4 in.) de tous matériaux combustibles (bois, papier, carton, tissus ...),
- suffisamment loin de tous matériaux inflammables.

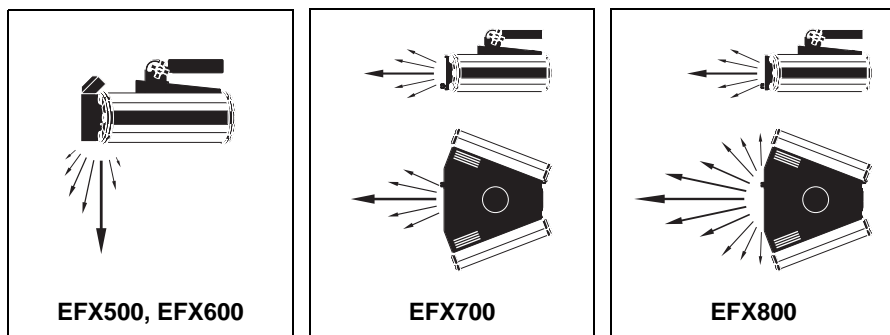
Vérifiez que l'espace autour des ventilations est d'au moins 0,1 m (4 in.) et que le flux d'air n'est pas obstrué.

Attention ! Bloquez l'accès sous la zone de travail pendant l'accroche et travaillez depuis une plateforme stable lors de l'installation et de la maintenance.

Utilisez un système d'accroche secondaire qui supporte au moins 10 fois le poids du projecteur. Fixez cette accroche au point de fixation F de l'illustration "Vue d'ensemble" en page 4. Ne vous contentez pas de fixer l'accroche secondaire à la plaque de montage : elle ne remplirait pas complètement son rôle de sécurisation.

Taille du faisceau et orientation du projecteur

Les projecteurs de la série Mania EFX ont des configurations optiques différentes. L'illustration ci-dessous vous aidera à orienter au mieux le projecteur.



Fixation sur une surface

Pour fixer votre Mania EFX sur une surface, vous aurez besoin de 4 vis à tête hexagonale de type M8, grade 8.8, dont la tête fait moins de 13 mm diamètre (ou tout équivalent) ainsi que d'une vis-oeil pour l'élingue de sécurité.

Montage de la plaque d'accroche séparément

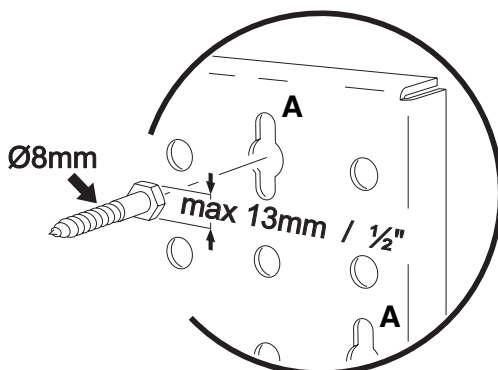
Le montage en surface sera plus simple si vous détachez la plaque de fixation du projecteur pour la fixer au mur d'abord. Si vous choisissez cette méthode, il sera également plus simple de refixer la plaque et de régler le projecteur si vous remplacez les poignées de serrage par deux vis M8 à tête hexagonale (P/N 08132701). Installez la vis-oeil et l'élingue de sécurité une fois le projecteur remonté sous sa plaque.

Installation du projecteur avec plaque prémontée

Si vous ne souhaitez pas séparer la plaque du projecteur, procédez comme suit :

1. En vous guidant de la couverture de ce manuel comme gabarit, percez 3 trous aux points marqués **A**.

2. Vissez 3 vis M8, grade 8.8 (minimum) dont la tête fait moins de 13 mm dans les trous repérés **A**, mais ne les serrez pas complètement. Laissez un espace entre la tête et la paroi pour glisser la plaque (épaisseur 3 mm). Voir schéma ci-après.



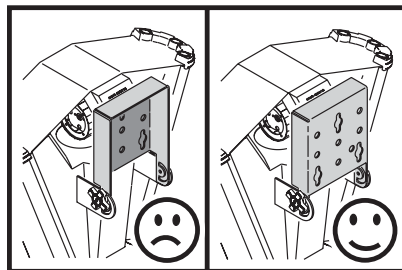
3. Ramenez la plaque de fixation parallèle au dos de l'appareil et serrez les poignées. Pour plus de facilité, vous pouvez remplacer les poignées de serrage par deux vis M8 à tête hexagonale (P/N 08132701).
4. Plaquez le projecteur à la surface de façon à passer les têtes des vis dans les trous de la plaque repérés **A**. Glissez-le tout le long de la surface pour engager les vis dans les encoches.
5. Par l'un des trous restant dans la plaque de montage, repérez un point de perçage pour une quatrième vis pour bloquer le tout en place.
6. Démontez le projecteur de la surface, percez le quatrième trou. Remplacez l'ensemble comme décrit au point 4. Serrez la dernière vis complètement pour verrouiller le montage. Utilisez une rondelle si nécessaire pour adapter la vis au perçage.
7. Installez une vis-oeil et une élingue de sécurité une fois le projecteur monté.

Accroche sur une structure

Pour fixer le Mania EFX à une structure :

1. Si vous utilisez un crochet, vérifiez qu'il est bon état et qu'il supporte au moins 10 fois le poids du projecteur. Fixez le crochet à la plaque de montage avec un écrou M12 de grade 8.8 minimum au travers d'un des perçages de 13 mm (ou suivez les instructions du fabricant s'il y en a). Le crochet doit être placé le plus au centre possible pour distribuer la charge le plus uniformément possible.

2. Depuis une plateforme stable, fixez le crochet à la structure..
3. Installez un câble de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil.
4. Desserrez les poignées de réglage et orientez le projecteur selon les besoins. Resserrez fermement.



Important! Vérifiez que les câbles du miroir tambour des EFX500 et EFX600 ne frottent pas sur la plaque de montage. Si nécessaire, inversez l'orientation de la plaque (voir illustration).

Ligne de télécommande DMX ou de synchronisation

Vous aurez besoin d'un câble DMX si :

- vous voulez piloter un ou plusieurs projecteurs depuis un contrôleur DMX,
- si vous souhaitez synchroniser plusieurs appareils (mode Maître/esclave).

Les projecteurs sur une même ligne doivent être reliés en cascade le long d'une ligne de 500 m max, avec un maximum de 32 machines. Pour dépasser ces limites, ou pour diviser le signal, utilisez un splitter opto-isolé comme le Martin RS-485 Opto-Splitter (P/N 90758060).

Une connexion fiable se construit avec un câble adapté. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre le DMX de manière fiable sur de grandes distances. Pour obtenir les meilleurs résultats, n'utilisez que du câble blindé à paires torsadées spécifiquement conçu pour les transmissions RS-485. Votre revendeur Martin local peut vous fournir du câble de qualité en différentes longueurs.

Connexion de ligne de télécommande

Les embases DMX du Mania EFX sont de type XLR, câblées comme suit : 1 - blindage, 2 - point froid (-), 3 - point chaud (+). C'est le brochage standard des câbles DMX.

Un ou plusieurs adaptateurs peuvent être nécessaires pour connecter le Mania EFX à un contrôleur ou à d'autres projecteurs de type différent. Certains systèmes utilisent des embases XLR 5 broches ou travaillent en

polarité inversée (inversion des points 2 et 3). La polarité des connecteurs est donnée dans le manuel d'utilisation des appareils.

Adaptateur XLR 5 - XLR 3	Adaptateur XLR 3 - XLR 5	Inverseur de polarité	Bouchon de terminaison mâle	Bouchon de terminaison femelle
Mâle Femelle	Mâle Femelle	Mâle Femelle	XLR Mâle	XLR Femelle
1 ——— 1 2 ——— 2 3 ——— 3 4 5	1 ——— 1 2 ——— 2 3 ——— 3 4 5	1 ——— 1 2 ——— 3 3 ——— 2	1 2 3 _{120 Ohm}	1 2 3 _{120 Ohm}
P/N 11820005	P/N 11820004	P/N 11820006	P/N 91613017	P/N 91613018

Adaptateurs de genre et de polarité DMX

Pour raccorder la ligne DMX :

1. Eteignez tous les projecteurs.
2. Si vous souhaitez utiliser un contrôleur, connectez un câble de sa sortie DMX à l'entrée du projecteur. Si le contrôleur dispose d'embases XLR 5, utilisez l'adaptateur XLR5M vers XLR3F ci-dessus (P/N 11820005).
3. Si vous souhaitez réaliser une ligne de synchronisation, insérez un bouchon de terminaison femelle (P/N 91613018) dans l'entrée du premier projecteur.
4. Connectez la sortie du projecteur à l'entrée du projecteur suivant et continuez à câbler ainsi tous les appareils jusqu'à un maximum de 32 machines au total sur la ligne.
5. Terminez la ligne en insérant un bouchon de terminaison mâle (P/N 91613017) dans l'embase de sortie du dernier projecteur. Un bouchon de terminaison est une simple fiche XLR mâle dans laquelle un connecteur 120 Ohms, 0,25 W relie les broches 2 et 3

Roue de gobos

Tous les Mania EFX ont une roue de gobos. Notez que c'est toute la roue qui tourne, et non les gobos individuellement. Les effets d'images tournantes sont réalisés avec le miroir parabolique.

- L'**EFX500** a 11 gobos en couleur + 1 noir.
- L'**EFX600** a 12 gobos en couleur.
- L'**EFX700** a 12 gobos en couleur.
- L'**EFX800** a 12 gobos. C'est la roue à palette qui ajoute les couleurs.

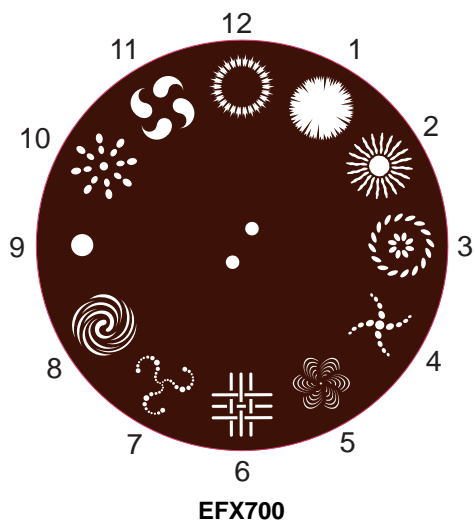
L'**EFX500** dispose des gobos ci-dessous.



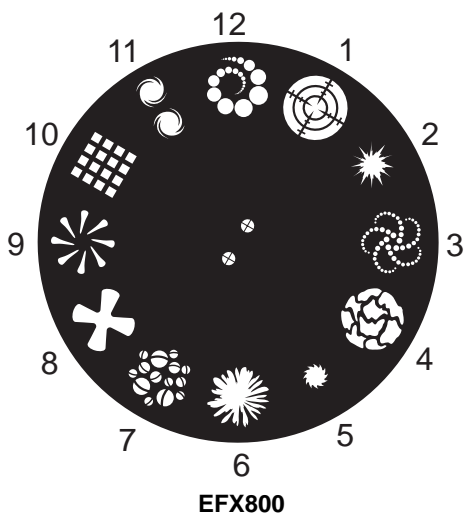
L'**EFX600** dispose des gobos ci-dessous.



L'**EFX700** dispose des gobos ci-dessous.



L'**EFX800** dispose des gobos ci-dessous.



Utilisation

Mise en route

Les projecteurs Mania EFX sont livrés en mode DMX, leur adresse étant réglée à 1. Pour utiliser le projecteur sans contrôleur, consultez la section "*Activation d'un mode de travail*" en page 18 pour le reconfigurer.

Allumage

Une fois le projecteur correctement installé, connecté et sécurisé, allumez-le avec son interrupteur. Le projecteur s'initialise.

Si l'initialisation est correcte, 3 chiffres s'affichent sur l'écran : c'est la version du logiciel. Exemple : dans le cas de la version 1.0, vous devriez lire **100** sur l'afficheur.

Une fois l'initialisation terminée, l'afficheur indique soit une adresse DMX, soit **901** (mode musical) soit **900** (mode automatique).

Tout autre message signale un erreur (voir "*Messages d'erreur*" en page 25). Si cela se produit, éteignez l'appareil, attendez quelques secondes et rallumez-le. Si le message persiste, contactez votre revendeur Martin habituel.

Mode musical, automatique, et contrôle en DMX

Les Mania EFX ont trois modes opératoires principaux :

Mode musical : Dans ce mode, les effets sont déclenchés par le volume de la musique. Plusieurs machines peuvent être synchronisées si une machine est configurée en Maître et les autres en esclave.

Mode automatique : Dans ce mode, le projecteur exécute un programme d'usine qui exploite tous les effets de la machine de manière aléatoire. Plusieurs machines peuvent être synchronisées si l'une d'entre elles est configurée en Maître et les autres en esclave.

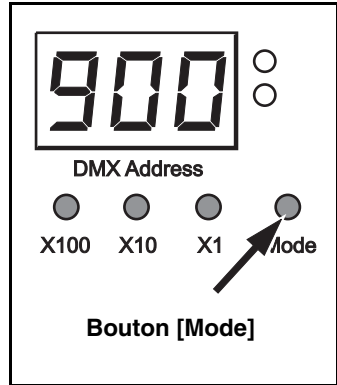
Modes DMX : En mode DMX, les projecteurs obéissent aux instructions émises par un contrôleur DMX.

Activation d'un mode de travail

Les Mania EFX sont livrés en mode DMX à l'adresse 1. Si vous souhaitez utiliser le projecteur sans télécommande DMX, vous devez changer son mode de fonctionnement.

Pour basculer entre les modes DMX, Automatique et Musical :

1. Allumez le projecteur et attendez qu'il s'initialise. Si le projecteur est en mode DMX, il affiche son adresse.
2. Appuyez sur [Mode] une fois. L'écran affiche **900** et le projecteur passe en mode automatique.
3. Appuyez à nouveau sur [Mode] pour passer en mode musical. L'écran affiche cette fois **90 1**.
4. Appuyez à nouveau sur [Mode] pour revenir au mode DMX : l'adresse DMX apparaît sur l'afficheur.



Le projecteur reste dans le mode où il était après extinction et rallumage.

Si vous configurez l'appareil pour le mode musical mais qu'il ne répond pas correctement à la musique, réglez la sensibilité du microphone (voir "Sensibilité du microphone" en page 23).

Synchronisation en mode musical ou automatique

Plusieurs projecteurs peuvent être reliés par une ligne DMX pour synchroniser leurs effets en mode musical ou automatique. Aucun contrôleur n'est nécessaire pour mettre cette synchronisation en route. Le projecteur qui émet les signaux de synchronisation est appelé "Maître", les autres sont appelés "esclaves".

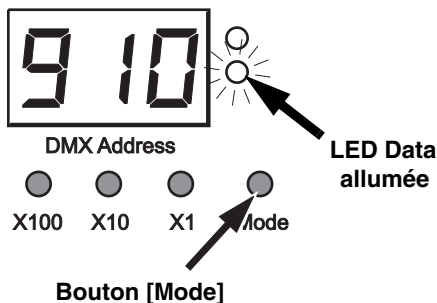
Important ! Une et une seule machine doit être configurée en Maître. Plusieurs Maîtres ou un Maître et un contrôleur simultanément sur la même ligne sont des configurations pouvant endommager les systèmes connectés.

Mise en service

Pour activer la synchronisation :

1. Vérifiez que toutes les machines sur la ligne sont en mode DMX.
2. Choisissez une machine à affecter en Maître et configurez-la en mode musical ou automatique (voir "Activation d'un mode de travail" en page 18).
3. Lorsqu'un esclave reçoit un signal du Maître, il se configure automatiquement en esclave : son afficheur indique **9 10** et la LED verte Data s'allume pour indiquer qu'il reçoit des commandes.

Mode esclave



Au rallumage, les projecteurs reviennent au mode dans lesquels ils étaient avant l'extinction : il n'est pas nécessaire de les reconfigurer à chaque mise en service.

Fonctionnement en DMX

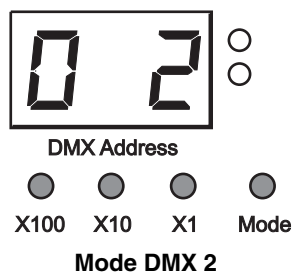
Choix et activation des modes DMX 1 et 2

Deux modes DMX sont disponibles : le mode 1 - normal - et le mode 2 - étendu. Le mode 2 requiert 2 canaux de plus : ils permettent l'accès à des macros préprogrammées et aux réglages de vitesse de transition des effets depuis le contrôleur. Le projecteur est livré en mode 2.

- L'**EFX500** requiert 7 canaux DMX en mode 1 et 9 en mode 2.
- L'**EFX600** requiert 6 canaux DMX en mode 1 et 8 en mode 2.
- L'**EFX700** requiert 4 canaux DMX en mode 1 et 6 en mode 2.
- L'**EFX800** requiert 5 canaux DMX en mode 1 et 7 en mode 2

Pour passer du mode DMX 1 au mode DMX 2:

1. Allumez le projecteur et laissez-le s'initialiser.
2. Maintenez le bouton [Mode] enfoncé pendant 5 secondes pour entrer dans le menu de configuration.
3. Appuyez sur [X100] jusqu'à afficher **0** à gauche de l'afficheur. Appuyez sur [X1] pour basculer entre le mode 1 (signalé par **1** à droite de l'afficheur) et le mode 2 (signalé par **2**).
4. Appuyez sur [Mode] pour valider les réglages.



Réglage de l'adresse DMX

Si vous souhaitez utiliser un contrôleur DMX, vous devez choisir et régler une adresse DMX pour chaque machine à contrôler (l'adresse DMX n'est pas nécessaire pour le mode Maître/esclave). L'adresse DMX, ou canal de base, est le premier canal utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions du contrôleur. Elle se configure avec les trois boutons du panneau de contrôle du Mania EFX.

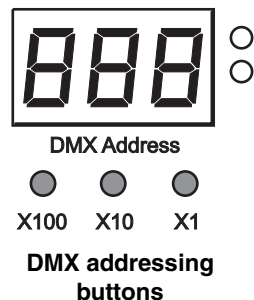
Pour un contrôle individuel, chaque machine doit recevoir sa propre adresse DMX et les canaux de contrôle ne doivent pas se chevaucher. Deux machines placées à la même adresse se comporteront de manière strictement identique.

Exemple : si un Mania EFX500 est réglé sur le mode 2, il utilisera 9 canaux. S'il est adressé en 100, il utilisera les canaux 100, 101, 102, 103,

104, 105, 106, 107 et 108. Le canal 109 est libre pour la machine suivante.

L'adresse par défaut est '1'. Pour régler une adresse DMX sur le projecteur :

1. Allumez les machines raccordées sur la ligne DMX et laissez-les s'initialiser.
2. En fonction des canaux disponibles, choisissez une série d'adresses pour vos Mania EFX.
3. Réglez l'adresse sur chaque Mania EFX avec les 3 touches du panneau de contrôle. X1 agit sur les unités, X10 sur les dizaines et X100 sur les centaines.



Les projecteurs mémorisent leur adresse et la conservent même après extinction.

Contrôle en DMX

Consultez également le protocole DMX détaillé en page 38 pour plus de détails sur les différentes commandes.

En mode **DMX 1 et 2**, les fonctions ci-après sont disponibles sur tous les **modèles** :

Strobe : effet stroboscopique à vitesse réglable.

Auto trig (mode automatique) : le mode automatique peut être activé depuis le contrôleur.

Initialisation: tous les effets sont réinitialisés à leur position de départ avec le canal 1. Cette commande doit être maintenue au moins 5 secondes.

Lorsqu'un projecteur s'initialise via le DMX, l'afficheur indique **800**.

Gradation : le Mania **EFX500** peut être gradué de 0 (noir) à 100% avec le canal 2. Tous les autres Mania EFX peuvent être gradués de 0 à 100% avec le canal 1.

Roue de gobos - sélection, rotation et mode musical : la roue de gobos peut être positionnée sur un gobo pour le projeter. Elle peut également être mise en rotation dans les deux directions ou être contrôlée par le microphone intégré : dans ce cas, les gobos sont pilotés par la musique et les autres effets par le contrôleur.

Miroir parabolique - rotation et mode musical : le miroir peut être mis en rotation dans les deux directions pour dynamiser les effets de

projection. Comme la roue de gobos, il peut être mis sous contrôle du microphone intégré.

En mode DMX 2, les fonction suivantes sont accessibles avec les 2 canaux supplémentaires :

Macros: le premier canal supplémentaire permet d'activer des macros. Les 12 macros disponibles sont des programmes codés en usine qui exploitent tous les effets de la machine.

Vitesse des effets : le second canal supplémentaire permet de choisir la vitesse de transition entre les effets ou de contrôler cette vitesse avec les temps de transfert du contrôleur (mode suiveur). Ce canal se révèle très utile lorsque le contrôleur utilisé n'a pas de gestion des temps de transfert (le temps de transfert est le temps mis par un effet pour passer d'une mémoire à une autre). Si vous choisissez le mode suiveur, les temps de transfert doivent être programmés sur le contrôleur.

Modèles EFX500 et EFX600 uniquement

Pan : le miroir tambour peut être incliné sur 180° environ. Vous pouvez régler une position avec le contrôleur mais aussi mettre le miroir en oscillation plus ou moins large ou reléguer le contrôle du pan au microphone intégré.

Tilt : le miroir tambour tourne sur 360°. Vous pouvez régler une position, le mettre en rotation continue, le mettre en oscillation plus ou moins large ou reléguer son contrôle au microphone intégré.

Modèle EFX800 uniquement

Tilt: La roue de couleurs à palettes tourne sur 180°. Elle peut être programmée en position statique, mise en oscillation légère ou large, mise en rotation continue ou contrôlée par le microphone intégré.

Mode suiveur ou canal de vitesse ?

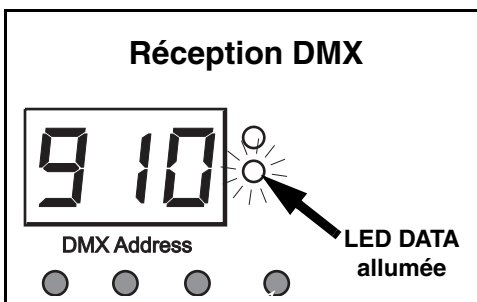
Utilisez le mode suiveur si votre contrôleur dispose de temps de transfert ou de macros. Programmez une vitesse avec le canal de vitesse si vous n'utilisez pas les temps de transfert ou les macros de votre contrôleur.

Cependant, si vous utilisez les temps de transfert avec le projecteur en mode suiveur, mais que vous constatez que les transitions sont saccadées ou irrégulières, laissez les temps de transfert à 0 et programmez les transitions avec le canal de vitesse du projecteur.

Les transitions d'effet sont en mode suiveur par défaut en mode DMX 1

Indicateur de réception DMX

Lorsque le Mania EFX reçoit un signal DMX valide, la LED verte Data s'allume pour confirmer visuellement la réception.



Menu de configuration

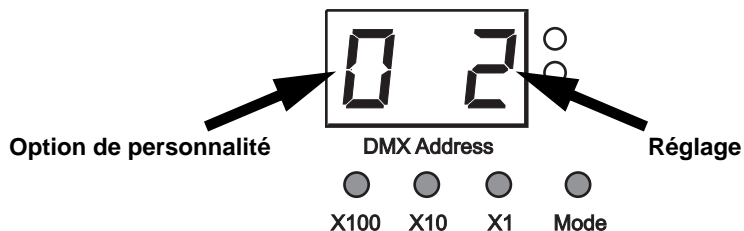
Vous pouvez changer les divers réglages de personnalité du projecteur avec le panneau de contrôle.

- sur **tous les modèles**, vous pouvez régler la sensibilité du microphone
- sur les **EFX500** et **EFX600**, vous pouvez inverser la rotation du miroir tambour
- sur l'**EFX800**, vous pouvez inverser la rotation de la roue à palettes

Pour changer ces réglages de personnalité:

- Maintenez la touche [Mode] enfoncée pendant 5 secondes pour accéder au menu de contrôle.
- Utilisez la touche [X100] pour choisir l'option.

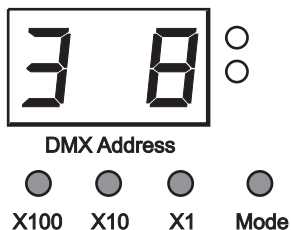
Utilisez la touche [X1] pour changer le réglage correspondant.



Sensibilité du microphone

Pour optimiser la sensibilité de la synchronisation musicale :

1. Allumez le projecteur et mettez-le en mode musical. Jouez un morceau typique de la soirée, au volume que vous utiliserez.
2. Maintenez le bouton [Mode] enfoncé pendant 5 secondes pour entrer dans le menu de configuration.
3. Appuyez sur [X100] jusqu'à afficher **3** à gauche de l'afficheur.
4. Appuyez sur [X1] pour choisir une sensibilité entre **1** (min) et **9** (max). Par défaut, cette option est à **5**.
5. Appuyez sur [Mode] pour valider les réglages.



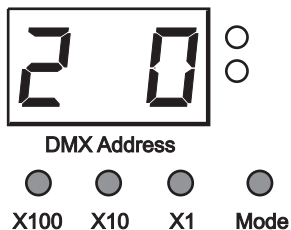
Inversion des effets de mouvement

Vous pouvez générer des mouvements symétriques avec les modèles **EFX500**, **EFX600** et **EFX800** en inversant le mouvement des effets afin qu'ils travaillent symétriquement par rapport à leurs vis-à-vis. Par exemple, lorsqu'une machine part à gauche, son vis-à-vis part à droite.

Inversion du tilt sur les EFX500, EFX600 et EFX800

Pour inverser le tilt (rotation du miroir sur les EFX 500 et 600, rotation de la roue du l'EFX800) :

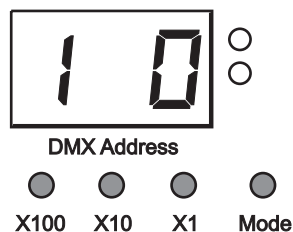
1. Allumez le projecteur.
2. Maintenez le bouton [Mode] enfoncé pendant 5 secondes pour entrer dans le menu de configuration.
3. Appuyez sur [X100] jusqu'à afficher **2** à gauche de l'afficheur.
4. Appuyez sur [X1] pour basculer entre le mode normal (signalé par **0**) et le mode inversé (signalé par **1**).
5. Appuyez sur [Mode] pour valider les réglages.



Inversion du pan sur les EFX500 et EFX600

Pour inverser le pan (inclinaison du miroir) sur les Mania EFX 500 et 600 :

1. Allumez le projecteur.
2. Maintenez le bouton [Mode] enfoncé pendant 5 secondes pour entrer dans le menu de configuration.
3. Appuyez sur [X100] jusqu'à afficher 1 à gauche de l'afficheur.
4. Appuyez sur [X1] pour basculer entre le mode normal (signalé par 0) et le mode inversé (signalé par 1).
5. Appuyez sur [Mode] pour valider les réglages.



Messages d'erreur

Si une erreur se produit, un des messages ci-dessous apparaît :

101 Erreur sur la roue de gobos (**tous modèles**). Problème de positionnement de la roue de gobos .

102 Protection contre le réamorçage à chaud (**EFX600, EFX700 et EFX800**). Vous avez tenté de réamorcer la lampe avant le délai de 8 minutes après coupure.

103 Erreur sur la roue de couleurs (**EFX800**). Problème de positionnement de la roue de couleurs à palettes.

Si un message d'erreur apparaît, éteignez le projecteur, attendez quelques secondes puis rallumez-le. Si le problème persiste, contactez votre revendeur Martin.

Réamorçage de la lampe à décharge

Si la lampe à décharge des **EFX600, EFX700 et EFX800** est coupée via le DMX, vous devez attendre 8 minutes avant qu'elle ne se rallume.

Si vous tentez quand même un amorçage, le message **102** s'affiche pour signaler la tentative

Réglage du net

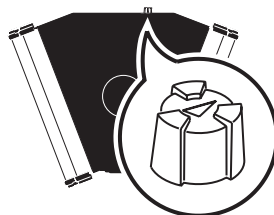
Le net peut être réglé de 2 m (6,6 ft) environ jusqu'à 20 m (66 ft).

Sur les Mania **EFX500** et **EFX600**, le bouton de réglage du net est placé à côté de la lentille, dans le renforcement prévu pour le miroir (voir schéma ci-contre).

Sur les **EFX700** et **EFX800**, le bouton de réglage du net est prêt de la sortie du faisceau, sur la face avant du projecteur.



EFX500, EFX600



EFX700, EFX800

Entretien et maintenance

Les Mania EFX ne requièrent qu'un entretien de routine simple. Le planning d'entretien dépend fortement des conditions et de l'environnement d'utilisation. Consultez un service technique pour plus de conseils.

Référez toute opération d'entretien non décrite ici à un service technique qualifié.

Attention ! *Déconnectez le projecteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes avant d'en retirez un capot.*

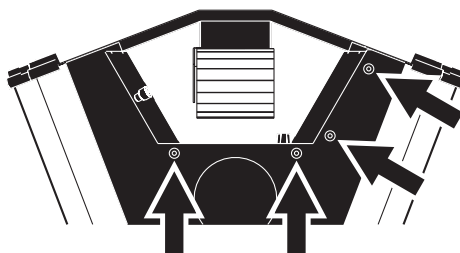
Nettoyage

Important! *Des amas excessifs de graisse, de poussière et de résidus de fumigène dégradent les performances et peuvent provoquer des surchauffes ou endommager l'appareil. Ces dommages ne sont pas couverts par la garantie. Nettoyez convenablement le projecteur très régulièrement.*

Nettoyage des aérations et des ventilations

Pour maintenir un refroidissement adéquat, la poussière doit être retirée régulièrement des entrées d'air et des ventilations.

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Dévissez la fixation du capot de lampe. Dégagez-le en le faisant glisser et laissez-le à pendre, retenu par son élingue.
3. Retirez les 4 vis Torx du capot principal (voir ci-contre) et dégagez le capot du corps de l'appareil. Laissez le capot à pendre, retenu par son élingue de sécurité.

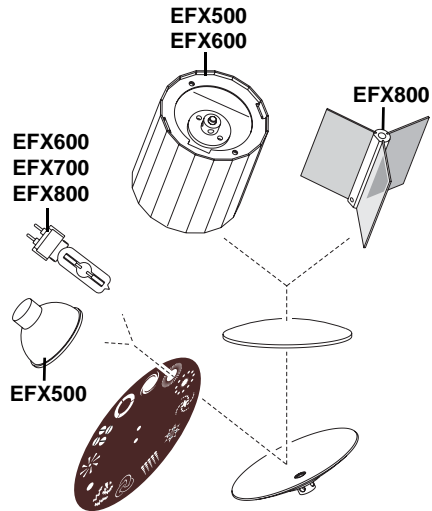


- Retirez la poussière et la crasse des pales des ventilateurs et des grilles avec une brosse souple, des coton tiges, un aspirateur ou de l'air comprimé.
- Remontez le capot principal et le capot de la lampe avant de remettre sous tension.

Nettoyage des composants optiques

Nettoyez les composants optiques avec un maximum de précautions. Les surfaces traitées sont fragiles et la moindre rayure est visible dans le faisceau.

- Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
- Ouvrez le projecteur comme décrit dans la section précédente "Nettoyage des aérations et des ventilations".
- Soufflez ou aspirez la poussière. Retirez tous les résidus sur les lentilles et les filtres avec un tissu doux ou un coton tige imbibé d'alcool isopropylique. Vous pouvez aussi utiliser du nettoyant pour vitre mais aucun résidu ne doit rester.
- Rincez à l'eau distillée. Vous pouvez y mélanger un peu d'agent humidifiant tel que le Photoflo de Kodak pour éviter les traces et les rayures.
- Séchez avec un tissu doux et sans peluche ou avec de l'air comprimé.
- Remontez les capots avant de remettre sous tension.



Composnts optiques

Remplacement et réglage de la lampe

Attention ! Portez des gants et des lunettes de sécurité. Laissez le projecteur refroidir au moins 10 minutes avant d'intervenir sur la lampe.

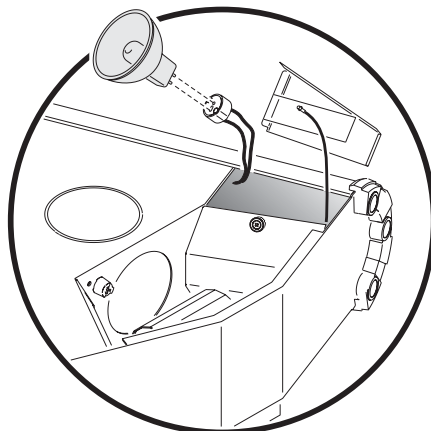
Lampe halogène (Mania EFX500)

Le Mania EFX500 est conçu pour une lampe halogène. Changez-la lorsqu'elle atteint la durée de vie préconisée par le constructeur. Cette lampe halogène dispose de son propre réflecteur et n'a pas besoin de réglage particulier si elle est installée correctement.

Important! *N'utilisez que ce modèle de lampe. Consultez la section "Accessoires" en page 52 pour les lampes compatibles. Tout autre modèle pourrait endommager le projecteur.*

Installation de la lampe halogène

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Desserrez la vis du capot de lampe et dégagez-le en le faisant glisser. Le capot est retenu par une élingue de sécurité.
3. Retirez la vieille lampe et sa douille du porte lampe et prenant garde de ne pas vriller ou endommager les fils. Dégagez délicatement la vieille lampe de sa douille.
4. Attrapez la nouvelle lampe par sa base (ne touchez pas les parties en verre). Insérez délicatement la lampe dans sa douille.
5. Si vous avez touché l'ampoule ou le réflecteur ou tout autre partie optique, nettoyez-les avec une lingette propre et douce, sans peluche, imbibée d'alcool isopropylique. Rincez avec de l'eau distillée et une lingette propre et sans peluche ou de l'air comprimé.
6. Remplacez la lampe et sa douille dans le porte lampe en vérifiant que le réflecteur est bien plaqué contre son support et qu'il est bien maintenu par son clip.
7. Fermez le capot en vous assurant qu'aucun fil n'est coincé. Resserrez la vis.



Lampe à décharge (EFX600, EFX700 & EFX800)

Les Mania **EFX600**, **EFX700** et **EFX800** utilisent une lampe à décharge longue durée de 150 Watts.

Pour optimiser sa durée de vie, laissez toujours une lampe à décharge monter en température au moins 5 minutes avant de la couper.

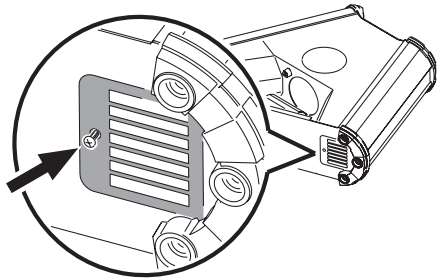
Réamorçage de la lampe

Lorsque la lampe a été éteinte, elle doit refroidir au moins 8 minute avant de tenter tout nouvel amorçage.

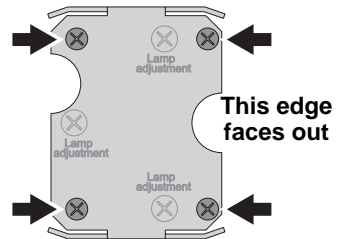
Installation de la lampe à décharge

Attention ! Portez des gants et des lunettes de sécurité pour intervenir sur la lampe. Laissez le projecteur refroidir 10 minutes avant d'intervenir sur la lampe.

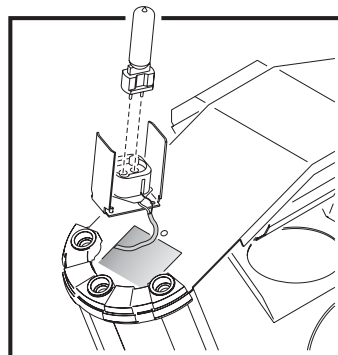
1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
2. Retirez la vis Torx de 3 mm qui maintient le capot de lampe (voir ci-contre sur le Mania EFX600) et ouvrez-le. Le capot est retenu par une élingue de sécurité.



3. Retirez les 4 vis Philips (voir ci-contre) qui tiennent le porte lampe et dégagez délicatement la lampe de son logement. Repérez l'orientation du porte lampe : il faudra le remettre exactement dans la même position.



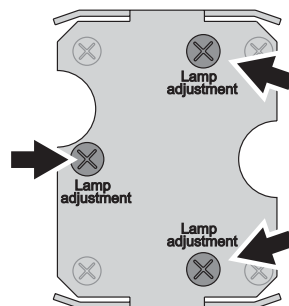
4. Retirez la vieille lampe de sa douille céramique.
5. Maintenez la nouvelle lampe par sa base (ne touchez pas les parties en verre). Insérez fermement la lampe dans sa douille.
6. Si vous avez touché l'ampoule ou toute autre partie optique, nettoyez-les avec une lingette propre et douce, sans peluche, imbibée d'alcool isopropylique. Rincez avec de l'eau distillée et une lingette propre et sans peluche ou de l'air comprimé.



7. Replacez le porte lampe dans son logement en vous assurant de son orientation : la découpe semi-circulaire au centre dirigée vers l'extérieur. Revissez les 4 vis Philips. Fermez le capot de lampe en vous assurant qu'aucun fil n'est coincé. Serrez la vis Torx.
8. Remettez sous tension.

Réglage de la lampe à décharge

Le réglage de lampe permet d'optimiser la qualité du faisceau et le rendement de l'optique. Utilisez pour cela les vis illustrées ci-contre avec précaution. Expérimentez plusieurs réglages jusqu'à ce que le faisceau soit plus brillant au centre de l'image projetée.



Remplacement du fusible principal

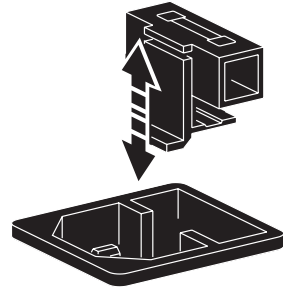
Les Mania EFX sont protégés contre les surintensités par un fusible à fusion lente. Le fusible est probablement grillé si le projecteur est sous tension et qu'aucune lumière n'est produite.

Si le fusible fond à répétition, le projecteur a certainement un défaut. Déconnectez le projecteur du secteur et de la télécommande et contactez un service technique Martin.

Ne contournez jamais l'action protectrice du fusible et ne le remplacez que par un fusible de type strictement identique.

Pour changer le fusible :

1. Déconnectez le câble d'alimentation.
2. Ouvrez le porte fusible (situé sous l'embase secteur sur les modèles EU) avec un tournevis plat puis retirez le fusible.
3. Remplacez le fusible par un fusible identique. Le type de fusible est donné en annexes dans la section "*Electricité*" en page 50 et sur l'étiquette de série.
4. Remontez le porte fusible.



Logiciel système et mise à jour en mode hard boot

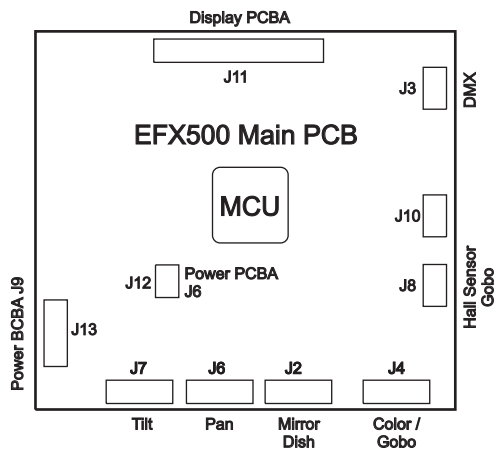
Il est possible de changer le logiciel système du Mania EFX par l'entrée signal avec un boîtier de téléchargement MP-2 ou un PC équipé du système DABS et du logiciel adéquat. La dernière version du logiciel est disponible dans la rubrique de support technique du site <http://www.martin.com>

Si le Mania EFX n'accepte pas les mises à jour normales, il peut être forcé à démarrer une mise à jour en mode "hard boot". Pour engager ce mode, maintenez les boutons [Mode] et [X100] lors de la mise sous tension. Quand il est en mode "hard boot", la LED Data du Mania EFX clignote.

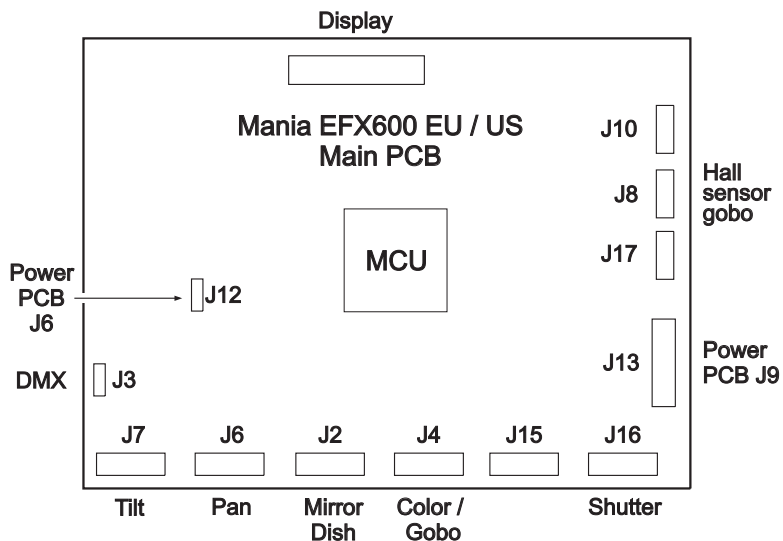
Si vous n'êtes pas sûr de la méthode à employer pour faire une mise à jour, votre revendeur Martin pourra vous conseiller ou réaliser la mise à jour avec vous.

Détail des cartes

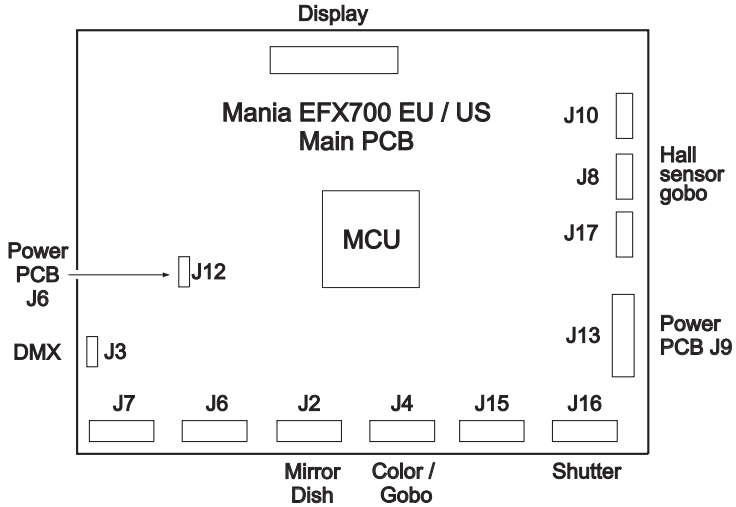
EFX500, carte mère, tous modèles



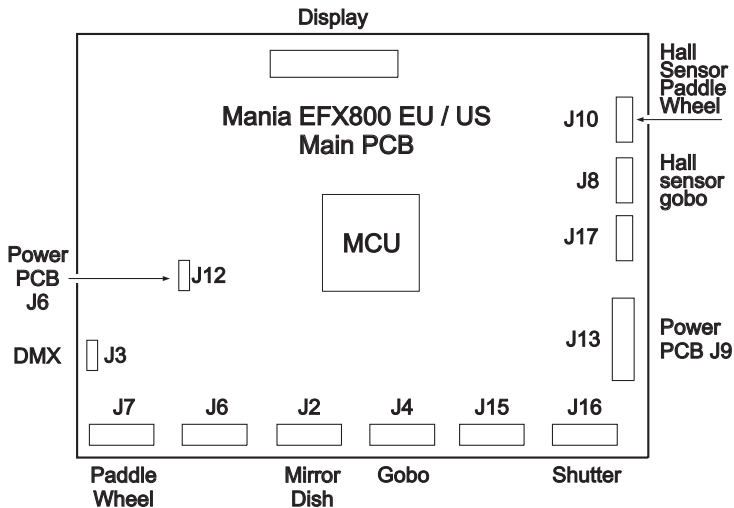
EFX600, carte mère, tous modèles



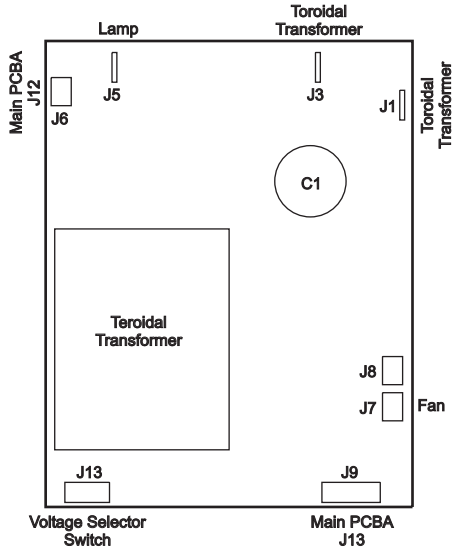
EFX700, carte mère, tous modèles



EFX800, carte mère, tous modèles

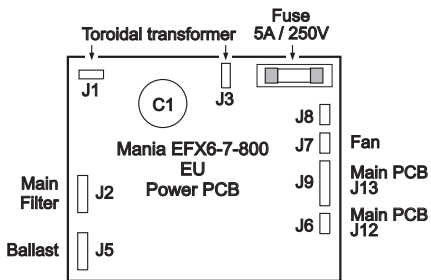


EFX500, carte d'alimentation, tous modèles

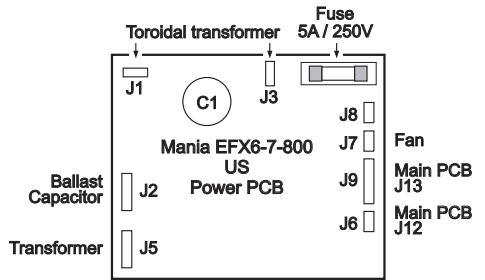


EFX600, EFX700 & EFX800, carte d'alimentation

Modèles EU



Modèles US



Problèmes courants

Problème	Cause(s) probable(s)	Solution suggérée
Pas de lumière	Shutter fermé (EFX600, EFX700 & EFX800 en mode DMX)	Ouvrez le shutter
	Pas d'alimentation	Vérifiez les connexions.
	Fusible grillé	Si le secteur est présent et la lampe enclenchée mais qu'aucune lumière ne se produit, vérifiez et remplacez le fusible.
	Lampe grillée	Installez une lampe neuve.
	Projecteur trop chaud	Laissez-le refroidir. Augmentez la ventilation de la salle.
Pas de réaction en mode musical	Son trop faible pour activer le microphone	Réglez la sensibilité audio du projecteur. Augmentez le volume général. Rapprochez les projecteurs des enceintes.
Aucune réaction en mode musical ou automatique	Problème électrique	Référez le problème à un service technique Martin.
Synchronisation peu satisfaisante	Mauvaise liaison entre les machines	Vérifiez les câbles et les connexions entre les machines.
	Plus d'un seul projecteur est affecté en Maître.	Vérifiez que tous les projecteurs esclaves sont bien en mode DMX.
Peu de mouvement et les machines sont toutes neuves	Tous les colliers de fixation de transport ne sont pas retirés	Retirez tous les colliers de fixation du miroir tambour pour qu'il soit complètement libre.
Le fusible fond à répétition	Problème électrique	Référez le problème à un service technique Martin.
EFX600, 700 et 800 : réamorçage de la lampe impossible après extinction	Protection de lampe activée	Attendez 8 minutes avant de retenter l'amorçage.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais répondent de manière erratique, voire pas du tout, au contrôleur ou en mode synchronisé	Ligne non terminée par un bouchon 120Ω.	Insérez un bouchon de terminaison dans la sortie du dernier projecteur. En mode synchronisé, insérez un bouchon femelle dans l'entrée du premier projecteur.

Menu de contrôle

EFX500 et EFX600

Option de personnalité		Réglages*	
0	Mode DMX	1	Mode 1 (normal)
		2	Mode 2 (étendu)
1	Inversion du Pan (miroir tambour)	0	Pan normal
		1	Pan inversé
2	Inversion du Tilt (rotation du miroir tambour)	0	Tilt normal
		1	Tilt inversé
3	Sensibilité du microphone**	1	Minimum
		↓	↓
		9	Maximum

EFX700

Option de personnalité		Réglages*	
0	Mode DMX	1	Mode 1 (normal)
		2	Mode 2 (étendu)
3	Sensibilité du microphone**	1	Minimum
		↓	↓
		9	Maximum

EFX800

Option de personnalité		Réglages*	
0	Mode DMX	1	Mode 1 (normal)
		2	Mode 2 (étendu)
2	Inversion du Tilt (roue de couleurs à palette)	0	Tilt normal
		1	Tilt inversé
3	Sensibilité du microphone**	1	Minimum
		↓	↓
		9	Maximum

* Réglages par défaut en **gras**.

** Sensibilité par défaut : **5**.

Mania EFX500 : protocole DMX

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1	0 - 4	0 - 1	Strobe, mode automatique, initialisation Pas de fonction
	5 - 68	2 - 26	Strobe (lent → rapide)
	69 - 100	27 - 39	Mode autonome, automatique
	101 - 132	40 - 51	Mode autonome, musical
	133 - 249	52 - 97	Réservé, pas de fonction
	250 - 255	98 - 100	Initialisation (maintenir 5 secondes)
2			Intensité
	0 - 255	0 - 100	0 - 100%
3			Roue de gobos en couleur, rotation de la roue, mode musical
			Position des gobos
	0 - 9	0 - 3	Gobo 1
	10 - 19	4 - 7	Gobo 2
	20 - 29	8 - 11	Gobo 3
	30 - 39	12 - 15	Gobo 4
	40 - 49	16 - 19	Gobo 5
	50 - 59	20 - 23	Gobo 6
	60 - 69	24 - 26	Gobo 7
	70 - 79	27 - 30	Gobo 8
	80 - 89	31 - 35	Gobo 9
	90 - 99	36 - 38	Gobo 10
	100 - 109	39 - 42	Gobo 11
	110 - 119	43 - 46	Gobo 12 (Noir)
	120 - 175	47 - 68	Réservé (Noir, idem gobo 12)
			Rotation continue
176 - 207	69 - 81	Sens horaire (rapide → lent)	
208 - 239	82 - 93	Sens anti horaire (lent → rapide)	
		Mode musical	
240 - 244	94 - 95	Roue de gobos en mode musical, rapide	
245 - 249	96 - 97	Roue de gobos en mode musical, lent	
250 - 255	98 - 100	Roue de gobos en mode musical, dynamique	

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
4	0 - 1	0	Oscillation de la roue (Shake) Pas de fonction
	2 - 128	1 - 50	Oscillations serrées (lent → rapide)
	129 - 255	51 - 100	Oscillations amples (lent → rapide)
	Parabole, rotation, oscillation et mode musical		
5	0 - 1	0	Stop
	2 - 65	1 - 25	Sens anti horaire (rapide → lent)
	66 - 129	26 - 50	Sens horaire (lent → rapide)
	130 - 192	51 - 75	Oscillations (lent → rapide)
	193 - 208	76 - 81	Oscillations aléatoires
	209 - 239	82 - 93	Réservé, stop
	240 - 244	94 - 95	Miroir en mode musical, rapide
	245 - 249	96 - 97	Miroir en mode musical, lent
	250 - 255	98 - 100	Miroir en mode musical, dynamique
6	0	0	Inclinaison du miroir tambour (pan) Gauche
	63	24	Neutre
	127	50	Droite
	128 - 182	51 - 71	Oscillations serrées (lent → rapide)
	183 - 239	72 - 93	Oscillations amples (lent → rapide)
	240 - 244	94 - 95	Pan en mode musical, rapide
	245 - 249	96 - 97	Pan en mode musical, lent
	250 - 255	98 - 100	Pan en mode musical, dynamique
	Rotation du tambour (tilt)		
	7	0 - 1	0
2 - 63		1 - 24	Sens horaire (lent → rapide)
64 - 65		25	Statique
66 - 127		26 - 49	Sens anti horaire (rapide → lent)
128 - 129		50	Statique
130 - 184		51 - 72	Oscillations serrées (lent → rapide)
185 - 239		73 - 93	Oscillations amples (lent → rapide)
240 - 244		94 - 95	Tilt en mode musical, rapide
245 - 249		96 - 97	Tilt en mode musical, lent
250 - 255		98 - 100	Tilt en mode musical, dynamique

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
8*	0 - 15	0 - 5	Macros (Mode DMX 2 uniquement) Pas de macro
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
208 - 255	82 - 100	Réservé. pas de fonction	
9*	0 - 1	0	Vitesse des effets (Mode DMX 2 uniquement) Mode suiveur (défaut)
	2 - 255	1 - 100	Rapide → lent

* Les canaux 8 & 9 ne sont disponibles qu'en mode DMX 2. En mode 1, les effets sont automatiquement en mode suiveur.

Mania EFX600 : protocole DMX

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1			Intensité, mode automatique, initialisation, coupure de lampe
	0 - 4	0 - 1	Noir (Shutter fermé)
	5 - 122	2 - 47	Intensité 0→100%, amorçage de lampe
	123 - 129	48 - 50	Strobe (lent → rapide)
	130 - 189	51 - 74	Shutter fermé
	190 - 199	75 - 78	Strobe aléatoire
	200 - 209	79 - 82	Mode autonome, automatique
	210 - 219	83 - 86	Mode autonome, musical
	220 - 239	87 - 94	Noir (Shutter fermé)
	240 - 249	95 - 98	Initialisation (maintenir 5 secondes)
	250 - 255	99 - 100	Extinction de lampe - à <i>maintenir 5 secondes avec les canaux 2 et 3 à plus de 252 / 99%</i> . Note : la lampe ne peut pas être réamorcée dans les 8 minutes qui suivent.
2			Roue de gobos en couleur, rotation de la roue, mode musical
			Position des gobos
	0 - 9	0 - 3	Gobo 1
	10 - 19	4 - 7	Gobo 2
	20 - 29	8 - 11	Gobo 3
	30 - 39	12 - 15	Gobo 4
	40 - 49	16 - 19	Gobo 5
	50 - 59	20 - 23	Gobo 6
	60 - 69	24 - 26	Gobo 7
	70 - 79	27 - 30	Gobo 8
	80 - 89	31 - 35	Gobo 9
	90 - 99	36 - 38	Gobo 10
	100 - 109	39 - 42	Gobo 11
	110 - 119	43 - 46	Gobo 12 (Noir)
	120 - 175	47 - 68	Réservé (Noir, idem gobo 12)
			Rotation continue
	176 - 207	69 - 81	Sens horaire (rapide → lent)
	208 - 239	82 - 93	Sens anti horaire (lent → rapide)
			Mode musical
	240 - 244	94 - 95	Roue de gobos en mode musical, rapide
245 - 249	96 - 97	Roue de gobos en mode musical, lent	
250 - 255	98 - 100	Roue de gobos en mode musical, dynamique	

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
3	0 - 1	0	Oscillation de la roue (Shake) Pas de fonction
	2 - 128	1 - 50	Oscillations serrées (lent → rapide)
	129 - 255	51 - 100	Oscillations amples (lent → rapide)
4	0 - 1	0	Parabole, rotation, oscillation et mode musical Stop
	2 - 65	1 - 25	Sens anti horaire (rapide → lent)
	66 - 129	26 - 50	Sens horaire (lent → rapide)
	130 - 192	51 - 75	Oscillations (lent → rapide)
	193 - 208	76 - 81	Oscillations aléatoires
	209 - 239	82 - 93	Réservé, stop
	240 - 244	94 - 95	Miroir en mode musical, rapide
	245 - 249	96 - 97	Miroir en mode musical, lent
	250 - 255	98 - 100	Miroir en mode musical, dynamique
5	0	0	Inclinaison du miroir tambour (pan) Gauche
	63	24	Neutre
	127	50	Droite
	128 - 182	51 - 71	Oscillations serrées (lent → rapide)
	183 - 239	72 - 93	Oscillations amples (lent → rapide)
	240 - 244	94 - 95	Pan en mode musical, rapide
	245 - 249	96 - 97	Pan en mode musical, lent
	250 - 255	98 - 100	Pan en mode musical, dynamique
	6	0 - 1	0
2 - 63		1 - 24	Sens horaire (lent → rapide)
64 - 65		25	Statique
66 - 127		26 - 49	Sens anti horaire (rapide → lent)
128 - 129		50	Statique
130 - 184		51 - 72	Oscillations serrées (lent → rapide)
185 - 239		73 - 93	Oscillations amples (lent → rapide)
240 - 244		94 - 95	Tilt en mode musical, rapide
245 - 249		96 - 97	Tilt en mode musical, lent
250 - 255		98 - 100	Tilt en mode musical, dynamique

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
7*	0 - 15	0 - 5	Macros (Mode DMX 2 uniquement) Pas de macro
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
208 - 255	82 - 100	Réservé. pas de fonction	
8*	0 - 1	0	Vitesse des effets (Mode DMX 2 uniquement) Mode suiveur (défaut)
	2 - 255	1 - 100	Rapide → lent

* Les canaux 7 & 8 ne sont disponibles qu'en mode DMX 2. En mode 1, les effets sont automatiquement en mode suiveur.

Mania EFX700 : protocole DMX

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1			Intensité, mode automatique, initialisation, coupure de lampe
	0 - 4	0 - 1	Noir (Shutter fermé)
	5 - 122	2 - 47	Intensité 0→100%, amorçage de lampe
	123 - 129	48 - 50	Strobe (lent → rapide)
	130 - 189	51 - 74	Shutter fermé
	190 - 199	75 - 78	Strobe aléatoire
	200 - 209	79 - 82	Mode autonome, automatique
	210 - 219	83 - 86	Mode autonome, musical
	220 - 239	87 - 94	Noir (Shutter fermé)
	240 - 249	95 - 98	Initialisation (maintenir 5 secondes)
	250 - 255	99 - 100	Extinction de lampe - à <i>maintenir 5 secondes avec les canaux 2 et 3 à plus de 252 / 99%</i> . Note : la lampe ne peut pas être réamorcée dans les 8 minutes qui suivent.
2			Roue de gobos en couleur, rotation de la roue, mode musical
			Position des gobos
	0 - 9	0 - 3	Gobo 1
	10 - 19	4 - 7	Gobo 2
	20 - 29	8 - 11	Gobo 3
	30 - 39	12 - 15	Gobo 4
	40 - 49	16 - 19	Gobo 5
	50 - 59	20 - 23	Gobo 6
	60 - 69	24 - 26	Gobo 7
	70 - 79	27 - 30	Gobo 8
	80 - 89	31 - 35	Gobo 9
	90 - 99	36 - 38	Gobo 10
	100 - 109	39 - 42	Gobo 11
	110 - 119	43 - 46	Gobo 12 (Noir)
	120 - 175	47 - 68	Réservé (Noir, idem gobo 12)
			Rotation continue
	176 - 207	69 - 81	Sens horaire (rapide → lent)
	208 - 239	82 - 93	Sens anti horaire (lent → rapide)
			Mode musical
240 - 244	94 - 95	Roue de gobos en mode musical, rapide	
245 - 249	96 - 97	Roue de gobos en mode musical, lent	
250 - 255	98 - 100	Roue de gobos en mode musical, dynamique	

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
3	0 - 1	0	Oscillation de la roue (Shake) Pas de fonction
	2 - 128	1 - 50	Oscillations serrées (lent → rapide)
	129 - 255	51 - 100	Oscillations amples (lent → rapide)
4	0 - 1	0	Parabole, rotation, oscillation et mode musical Stop
	2 - 65	1 - 25	Sens anti horaire (rapide → lent)
	66 - 129	26 - 50	Sens horaire (lent → rapide)
	130 - 192	51 - 75	Oscillations (lent → rapide)
	193 - 208	76 - 81	Oscillations aléatoire
	209 - 239	82 - 93	Réservé, stop
	240 - 244	94 - 95	Miroir en mode musical, rapide
	245 - 249	96 - 97	Miroir en mode musical, lent
	250 - 255	98 - 100	Miroir en mode musical, dynamique
5*	0 - 15	0 - 5	Macros (Mode DMX 2 uniquement) Pas de macro
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
208 - 255	82 - 100	Réservé. pas de fonction	
6*	0 - 1	0	Vitesse des effets (Mode DMX 2 uniquement) Mode suiveur (défaut)
	2 - 255	1 - 100	Rapide → lent

* Les canaux 5 & 6 ne sont disponibles qu'en mode DMX 2. En mode 1, les effets sont automatiquement en mode suiveur.

Mania EFX800 : protocole DMX

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
1			Intensité, mode automatique, initialisation, coupure de lampe
	0 - 4	0 - 1	Noir (Shutter fermé)
	5 - 122	2 - 47	Intensité 0→100%, amorçage de lampe
	123 - 129	48 - 50	Strobe (lent → rapide)
	130 - 189	51 - 74	Shutter fermé
	190 - 199	75 - 78	Strobe aléatoire
	200 - 209	79 - 82	Mode autonome, automatique
	210 - 219	83 - 86	Mode autonome, musical
	220 - 239	87 - 94	Noir (Shutter fermé)
	240 - 249	95 - 98	Initialisation (maintenir 5 secondes)
	250 - 255	99 - 100	Extinction de lampe - à <i>maintenir 5 secondes avec les canaux 2 et 3 à plus de 252 / 99%</i> . Note : la lampe ne peut pas être réamorcée dans les 8 minutes qui suivent.
2			Roue de gobos en couleur, rotation de la roue, mode musical
			Position des gobos
	0 - 9	0 - 3	Gobo 1
	10 - 19	4 - 7	Gobo 2
	20 - 29	8 - 11	Gobo 3
	30 - 39	12 - 15	Gobo 4
	40 - 49	16 - 19	Gobo 5
	50 - 59	20 - 23	Gobo 6
	60 - 69	24 - 26	Gobo 7
	70 - 79	27 - 30	Gobo 8
	80 - 89	31 - 35	Gobo 9
	90 - 99	36 - 38	Gobo 10
	100 - 109	39 - 42	Gobo 11
	110 - 119	43 - 46	Gobo 12 (Noir)
	120 - 175	47 - 68	Réservé (Noir, idem gobo 12)
			Rotation continue
	176 - 207	69 - 81	Sens horaire (rapide → lent)
	208 - 239	82 - 93	Sens anti horaire (lent → rapide)
			Mode musical
240 - 244	94 - 95	Roue de gobos en mode musical, rapide	
245 - 249	96 - 97	Roue de gobos en mode musical, lent	
250 - 255	98 - 100	Roue de gobos en mode musical, dynamique	

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
3	0 - 1	0	Oscillation de la roue (Shake) Pas de fonction
	2 - 128	1 - 50	Oscillations serrées (lent → rapide)
	129 - 255	51 - 100	Oscillations amples (lent → rapide)
	Parabole, rotation, oscillation et mode musical		
4	0 - 1	0	Stop
	2 - 65	1 - 25	Sens anti horaire (rapide → lent)
	66 - 129	26 - 50	Sens horaire (lent → rapide)
	130 - 192	51 - 75	Oscillations (lent → rapide)
	193 - 208	76 - 81	Oscillations aléatoire
	209 - 239	82 - 93	Réservé, stop
	240 - 244	94 - 95	Miroir en mode musical, rapide
	245 - 249	96 - 97	Miroir en mode musical, lent
	250 - 255	98 - 100	Miroir en mode musical, dynamique
	5	0 - 3	0-1
4 - 103		2 - 40	Position fixe 0-360°
104 - 105		40-41	Statique
106 - 155		42 - 59	Rotation sens horaire (lent → rapide)
156 - 157		60-61	Statique
158 - 207		62 - 80	Rotation sens anti horaire (rapide → lent)
208 - 209		81 - 82	Statique
210 - 224		83 - 87	Oscillations serrées (lent → rapide)
225 - 239		88 - 93	Oscillations larges (lent → rapide)
240 - 244		94 - 95	Roue en mode musical, rapide
245 - 249		96 - 97	Roue en mode musical, lent
250 - 255		98 - 100	Roue en mode musical, dynamique

Canal	Valeur	Pourcent	Fonction
6*	0 - 15	0 - 5	Macros (Mode DMX 2 uniquement) Pas de macro
	16 - 31	6 - 11	Macro 1
	32 - 47	12 - 18	Macro 2
	48 - 63	19 - 24	Macro 3
	64 - 79	25 - 30	Macro 4
	80 - 95	31 - 37	Macro 5
	96 - 111	38 - 43	Macro 6
	112 - 127	44 - 49	Macro 7
	128 - 143	50 - 55	Macro 8
	144 - 159	56 - 62	Macro 9
	160 - 175	63 - 68	Macro 10
	176 - 191	69 - 74	Macro 11
	192 - 207	75 - 81	Macro 12
208 - 255	82 - 100	Réservé. pas de fonction	
7*	0 - 1	0	Vitesse des effets (Mode DMX 2 uniquement) Mode suiveur (défaut)
	2 - 255	1 - 100	Rapide → lent

* Les canaux 6 & 7 ne sont disponibles qu'en mode DMX 2. En mode 1, les effets sont automatiquement en mode suiveur.

Série Mania EFX : caractéristiques

Données physiques

Dimensions EFX500 & EFX600 (Lxlxh) . . .	410 x 500 x 230mm (16.2 x 19.7 x 9.1 in.)
Dimensions EFX700 & EFX800 (Lxlxh) . . .	400 x 500 x 230mm (15.8 x 19.7 x 9.1 in.)
EFX500, poids	12.5 kg (27.6 lb.)
EFX600, modèle EU, poids	14 kg (31 lb.)
EFX600, modèle US, poids	16.5 kg (36.5 lb.)
EFX700, modèle EU, poids	14.1 kg (31.1 lb.)
EFX700, modèle US, poids	16.6 kg (36.6 lb.)
EFX800, modèle EU, poids	14.7 kg (32.4 lb.)
EFX800, modèle US, poids	17.2 kg (38 lb.)

Toutes les dimensions et poids comprennent la plaque de fixation

Installation

Orientation	toutes
Distance minimale aux matériaux combustibles	0.1 m (4 in.)
Distance minimale aux surfaces éclairées	0.3 m (12 in.)
Distance minimale autour des aérations	0.1 m (4in)
Homologué pour la fixation sur matériaux combustibles (bois etc ...) avec la platine de fixation d'origine et en respectant les distances minimales spécifiées.	

Construction

Carters acier et aluminium, protections caoutchoucs aux angles

Lampes

EFX500, tous modèles

Type 24 V, 250 W, halogène avec réflecteur intégral
Douille GX5.3

EFX600, EFX700 & EFX800, tous modèles

Type lampe à décharge 150 W
Douille G12

Contrôle et programmation and programming

Options de contrôle DMX, mode automatique ou musical, maître/esclave
Tous les effets peuvent être mis en mode musical individuellement par le DMX
EFX500: canaux DMX 7 (mode 1) ou 9 (mode 2)
EFX600: canaux DMX 6 (mode 1) ou 8 (mode 2)
EFX700: canaux DMX 4 (mode 1) ou 6 (mode 2)
EFX800: canaux DMX 5 (mode 1) ou 7 (mode 2)
Protocole USITT DMX-512 (1990)

Effets dynamiques

EFX500, tous modèles

Miroir parabolique tournant motorisé
Roue de gobos motorisée, 11 gobos en couleur + noir
Miroir tambour motorisé, 180° en pan (inclinaison) et 360 en tilt (rotation)
Gradateur 0-100%
Effet stroboscopique

EFX600, tous modèles

Miroir parabolique tournant motorisé
Roue de gobos motorisée, 12 gobos en couleur
Miroir tambour motorisé, 180° en pan (inclinaison) et 360 en tilt (rotation)
Gradateur mécanique 0-100%
Effet stroboscopique

EFX700, tous modèles

Miroir parabolique tournant motorisé
Roue de gobos motorisée, 12 gobos en couleur
Gradateur mécanique 0-100%
Effet stroboscopique

EFX800, tous modèles

Miroir parabolique tournant motorisé
Roue de gobos motorisée, 12 gobos en couleur
Roue de couleurs à palettes, rotation sur 260° (tilt)
Gradateur mécanique 0-100%
Effet stroboscopique

Electricité

EFX500, tous modèles

Alimentation commutable, 110-120 VAC, 60 Hz / 220-240 VAC, 50 Hz nominal
Fusible principal 3.15 AT
Puissance et courants typiques*
 @ 110 V, 60 Hz 229 W, 2.1 A, FP = 0.997
 @ 115 V, 60 Hz 248 W, 2.2 A, FP = 0.997
 @ 120 V, 60 Hz 264 W, 2.2 A, FP = 0.997
 @ 220 V, 50 Hz 229 W, 1.1 A, FP = 0.995
 @ 230 V, 50 Hz 247 W, 1.1 A, FP = 0.995
 @ 240 V, 50 Hz 265 W, 1.2 A, FP = 0.994

EFX600, EFX700 & EFX800, modèles EU

Alimentation commutable, 220-230/240 VAC, 50 Hz nominal
Fusible principal 2 AT
Puissance et courants typiques*
 @ 220 V, 50 Hz 181 W, 0.9 A, FP = 0.950
 @ 230 V, 50 Hz 197 W, 1.0 A, FP = 0.926
 @ 240 V, 50 Hz 204 W, 1.0 A, FP = 0.923

EFX600, EFX700 & EFX800, modèles US

Alimentation.....	110-120 VAC, 60 Hz nominal
Fusible principal	3.15 AT
Puissance etcourants typiques*	
@ 110 V, 60 Hz.....	189 W, 1.8 A, PF = 0.963
@ 115 V, 60 Hz.....	207 W, 1.9 A, PF = 0.964
@ 120 V, 60 Hz	226 W, 2.0 A, PF = 0.957

* V = Volts, Hz = Hertz, W = Watts, A = Ampères, FP= facteur de puissance

Considérer une variation de +/- 10% par rapport aux valeurs typiques listées ci-dessus. Mesures sous tension nominale. Les caractéristiques du secteur peuvent varier de +/-10%.

Connexions

Alimentation.....	embase IEC 3 broches mâle
Signal	XLR 3 broches à verrouillage

Données thermiques

Temps de refroidissement avant manipulation	minimum 10 minutes
Température ambiante maximale (T _a)	40° C (104° F)

EFX500, tous modèles

Température de surface maximale, état stable, T _a = 40° C.....	100°C (212°F)
---	---------------

EFX600, EFX700 & EFX800, all models

Température de surface maximale, état stable, T _a = 40° C.....	80°C (176°F)
---	--------------

Homologations



CEM EU	EN 55015, EN 61547, EN 61000-3-3, EN 61000-3-2
Sécurité EU.....	EN 60598-1, EN 60598-2-17
Sécurité US.....	UL 1573
Sécurité Canada	CSA C22.2 NO 166

Accessoires fournis

EFX500, tous modèles

Lampe halogène 250 W	
Câble 3x1,0 mm ² 3 m (9.8 ft) EU avec fiche Schuko mâle	
Câble 3x1,0 mm ² 3 m (9.8 ft) EU sans fiche mâle	
Câble 18 AWG 2 m (6.5 ft) US avec fiche US mâle (homologué UL)	
Câble DMX RS-485 5 m (16.4 ft.) XLR.....	P/N 11820008
Manuel d'utilisation	P/N 35000168

EFX600, EFX700 & EFX800, modèles EU

Lampe à décharge 150 W	
Câble 3x1,0 mm ² 3 m (9.8 ft) EU avec fiche Schuko mâle	
Câble 3x1,0 mm ² 3 m (9.8 ft) EU sans fiche mâle	
Câble DMX RS-485 5 m (16.4 ft.) XLR.....	P/N 11820008
Manuel d'utilisation	P/N 35000168

EFX600, EFX700 & EFX800, modèles US

Lampe à décharge 150 W

Câble 18 AWG 2 m (6.5 ft) US avec fiche US mâle (homologué UL)

Câble DMX RS-485 5 m (16.4 ft.) XLR P/N 11820008

Manuel d'utilisation P/N 35000168

Accessoires

Bouchon de terminaison DMX, XLR mâle. P/N 91613017

Bouchon de terminaison, XLR femelle, début de ligne maître/esclave P/N 91613018

Crochet G P/N 91602003

Crochet à mâchoires P/N 91602005

Adaptateur XL 5 broche mâle - XLR 3 broches femelle P/N 11820005

Câble DMX RS-485 5 m (16.4 ft.) XLR P/N 11820008

EFX500, tous modèles

Lampe halogène Philips ELC 10H 250 W. P/N 97000109

Fusible principaux, 3.15 AT P/N 05020043

EFX600, EFX700 & EFX 800, modèles EU

Lampe à décharge Philips CDM SA-T 150 W P/N 97010111

Lampe à décharge Osram HSD 150/70 150 W P/N 97010117

Fusible principal , 2 AT P/N 05020009

EFX600, EFX700 & EFX 800, modèles US

Lampe à décharge Philips CDM SA-T 150 W P/N 97010111

Lampe à décharge Osram HSD 150/70 150 W P/N 97010117

Fusible principal, 3.15 AT P/N 05020043

Codes de commande

Mania EFX500, 115/230 V, 50/60 Hz P/N 90430050

Mania EFX600 modèle EU, 220-240 V, 50 Hz P/N 90430052

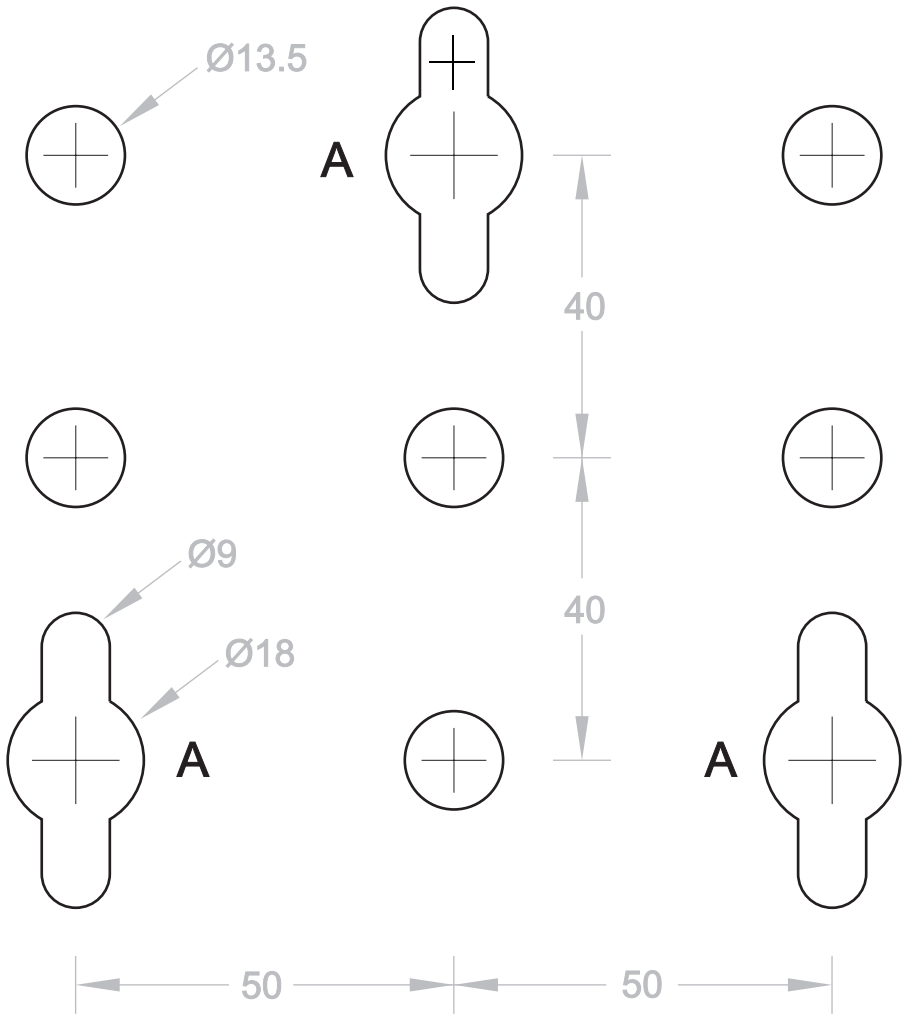
Mania EFX600 modèle US, 110-120 V, 60 Hz P/N 90430053

Mania EFX700 modèle EU, 220-240 V, 50 Hz P/N 90430054

Mania EFX700 modèle US, 110-120 V, 60 Hz P/N 90430055

Mania EFX800 modèle EU, 220-240 V, 50 Hz P/N 90430056

Mania EFX800 modèle US, 110-120 V, 60 Hz P/N 90430057



Martin

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