

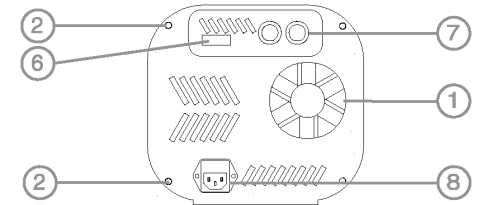
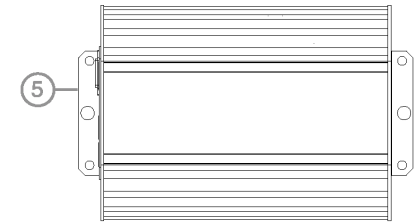
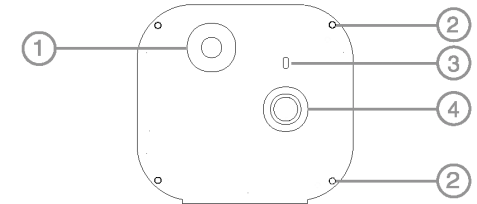
FiberSource QFX 150

Manuel d'utilisation



Martin

- 1 Ventilateur
- 2 Accès à la lampe
- 3 Point de vissage de l'adaptateur
- 4 Réceptacle des fibres
- 5 Embases de montage
- 6 DIP switch
- 7 Entrée / sortie signal
- 8 Embase secteur et fusible principal



© 1999 Martin Professional A/S, Danemark

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

Imprimé en France

P/N 35000079, Rev B

| | |
|---|-----------|
| Introduction | 2 |
| Lampe..... | 3 |
| Connexion au secteur..... | 4 |
| Installation | 5 |
| Faisceau de fibres optiques | 6 |
| Utilisation avec un contrôleur | 6 |
| Mode Autonome | 8 |
| Mode Maître/Esclave | 9 |
| Entretien courant..... | 10 |
| problèmes courants | 11 |
| Protocole DMX..... | 11 |
| Caractéristiques techniques | 12 |

INTRODUCTION

1

Merci d'avoir choisi le FiberSource QFX 150 de Martin. Ce générateur de lumière pour fibres optiques utilise une lampe à décharge de 150 Watts à longue durée de vie et dispose de 4 couleurs + blanc, d'un gradateur intégral et d'un effet de scintillement à vitesse variable. Il est pilotable avec un pupitre DMX 512 et peut fonctionner en mode autonome ou en configuration maître / esclave.

SECURITE D'UTILISATION

Attention ! Ce produit est destiné à un usage professionnel. Il ne convient pas à un usage domestique.

Le FiberSource QFX 150 présente le risque de blessures graves lors de son utilisation. **Lisez attentivement ce manuel avant d'installer et de mettre en route le projecteur.** Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur le projecteur lui-même. Pour éviter tout accident, il est important de bien comprendre les dangers que peut représenter cet appareil, et de porter une attention extrême aux conditions de sécurité ainsi qu'à tous les détails d'utilisation. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin ou le service d'assistance 24/24 de Martin.

Pour vous protéger et protéger le public des électrocutions

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

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

- **N'utilisez jamais le projecteur s'il manque un capot ou une lentille.**
- **Lors du remplacement de la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes avant de l'ouvrir pour accéder à la lampe. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.**
- **Ne regardez pas directement vers la source lumineuse. Ne regardez pas une lampe allumée lorsque les capots sont retirés.**
- **Remplacez la lampe si elle s'affaiblit, si elle grille ou si sa durée de vie dépasse 110% de la durée de vie moyenne donnée par le fabricant.**

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

- **N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais électrostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.**

- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier ...) au moins à 10 cm du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.
- Maintenez toujours un espace de 10 cm autour de la ventilation et des entrées d'air.
- Laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant de le manipuler.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez aucun élément qui ne provienne de Martin.
- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (Ta) supérieure à 40°C.

Pour vous protéger et protéger le public des risques de chute

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que tous les capots et matériels d'accroche sont sécurisés. Utilisez un système d'accroche secondaire comme une élingue de sécurité par exemple.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation ou la dépose du projecteur.

CONTENU DE L'EMBALLAGE

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

Le FiberSource est livré avec :

- 1 lampe Osram HQI-R 150
- 1 câble d'alimentation de 3 m équipé d'une fiche IEC
- 4 filtres dichroïques de couleur
- 1 manuel d'utilisation

LAMPE

2

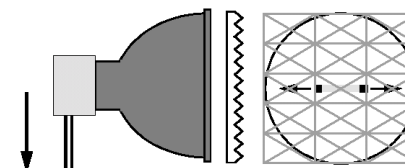
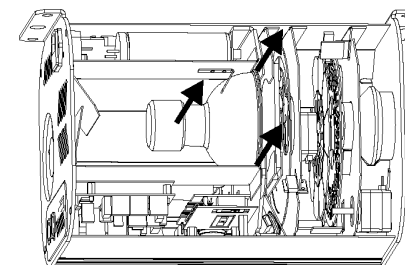
Le FiberSource QFX150 utilise une lampe Osram HQI-R 150W. N'installez aucun autre modèle de lampe.

Attention ! Déconnectez toujours le projecteur du secteur et laissez l'appareil refroidir pendant 5 minutes avant d'installer une nouvelle lampe.

Important ! Tournez la lampe de façon à ce que l'arc soit horizontal.

Installer et régler la lampe

- 1 Dévissez les 4 vis du capot de la lampe et retirez le réflecteur comme indiqué par les flèches sur le schéma ci-contre.
- 2 Pour enlever la lampe, placez une main dessous et dégagez-la de son support. Ne la dégagez pas uniquement par sa base en céramique. Pincez les côtés de la douille et retirez la lampe.
- 3 Pour régler la lampe, tournez-la de façon à ce que les fils sortent par le bas du culot vers le sol dans la position où le projecteur est installé. C'est la meilleure position pour l'arc électrique.
- 4 Pour installer la lampe, connectez la douille et placez le réflecteur dans son support. Appuyez délicatement la lampe sur ses ressorts pour qu'elle se mette en place.
- 5 Retirez le filtre de diffusion et tournez le de 90° si nécessaire, de façon à aligner les facettes avec l'arc.
- 6 Vérifiez le réglage de l'alimentation - voir section suivante - avant de replacer le capot d'accès.



- Placez la lampe de façon à avoir les fils vers le bas et l'arc horizontal.
- Alignez le grand axe du diffuseur avec l'arc.

CONNEXION AU SECTEUR

3

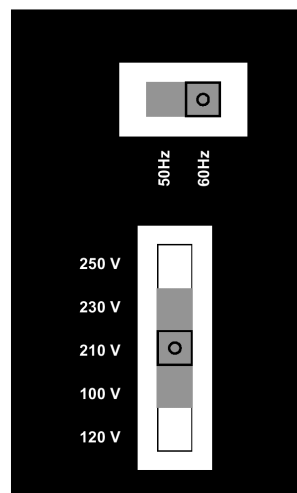
Le FiberSource QFX 150 dispose de 10 réglages d'alimentation commutables. Utilisez toujours le réglage le plus proche de votre alimentation secteur.

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

Important ! Installez un fusible et vérifiez la tension du secteur avant de connecter le projecteur.

Vérifier la tension d'alimentation et modifier le réglage sur le projecteur

- 1 Déconnectez l'appareil du secteur. Retirez le capot d'accès à la lampe.
- 2 Réglez l'interrupteur à 5 positions sur la tension la plus proche du secteur. Utilisez toujours la tension la plus haute si l'alimentation secteur tombe entre deux valeurs de l'interrupteur. Par exemple, utilisez le réglage 230 V plutôt que 210 V si le secteur est à 220 V.
- 3 Placez l'interrupteur de fréquence sur 50 ou 60 Hz selon l'alimentation locale.
- 4 Remplacez le couvercle et modifiez l'inscription sur l'étiquette de série du projecteur.



Installer le fusible principal

Les fusibles sont fournis pour une utilisation sous 110 - 130 V et 200 - 230 V. Utilisez le fusible correspondant à vos réglages d'alimentation.

- 1 Retrouvez dans le sachet contenant les fusibles celui qui correspond à votre alimentation secteur. Insérez le fusible dans le porte-fusible. Le porte-fusible peut être conditionné avec les fusibles.
- 2 Retirez l'adhésif protégeant le logement du porte-fusible.
- 3 Insérez le porte-fusible dans son logement. Voyez également la section "Remplacer le fusible principal".

Installer une fiche secteur sur le câble d'alimentation

Le câble d'alimentation doit être équipé avec une fiche mâle correspondant aux normes d'utilisation en vigueur et doit disposer d'une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

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

En suivant les instructions du fabricant de la fiche, raccordez le fil Jaune/Vert à la broche de terre, le fil Marron à la broche de phase et le fil Bleu à la broche de neutre. Le tableau ci-dessous donne les symboles et couleurs d'identification usuels des contacts d'une fiche de courant.

| Connexions | | Marquages possibles | | |
|------------|--------|---------------------|----------------|-------|
| Fil | Broche | Typique | US | UK |
| Marron | Phase | "L" | Jaune / Cuivre | Rouge |
| Bleu | Neutre | "N" | Argent | Noir |
| Vert/Jaune | Terre | "⏚" | Vert | Vert |

INSTALLATION

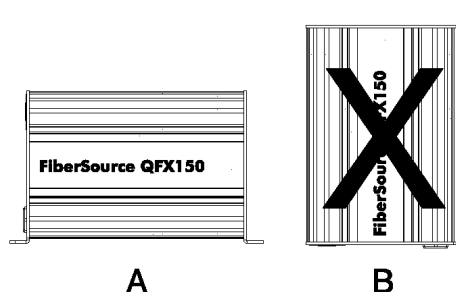
4

Le FiberSource QFX 150 peut être fixé directement grâce aux perçages dans les flancs de montage ou suspendu avec 2 crochets (non fournis) fixés sur les perçages de 13 mm.

CONDITIONS D'INSTALLATION

Pour simplifier les accès d'entretien et améliorer ses performances, fixez le QFX 150 de manière à avoir :

- l'axe le plus long horizontal comme indiqué sur la figure A. Les électrodes de la lampe ont ainsi la meilleure durée de vie. Ne pas installer l'appareil tel qu'indiqué sur la figure B.
- une distance d'au moins 10 cm entre les parois ou les objets environnants et les ventilations. Ne laissez pas la température ambiante autour du projecteur dépasser 40°C.
- un accès facile aux DIP switches et une place suffisante pour insérer le faisceau de fibres.
- un accès simple au capot de lampe et une place suffisante pour le retirer et accéder à la lampe.
- toutes les conditions de sécurité remplies.

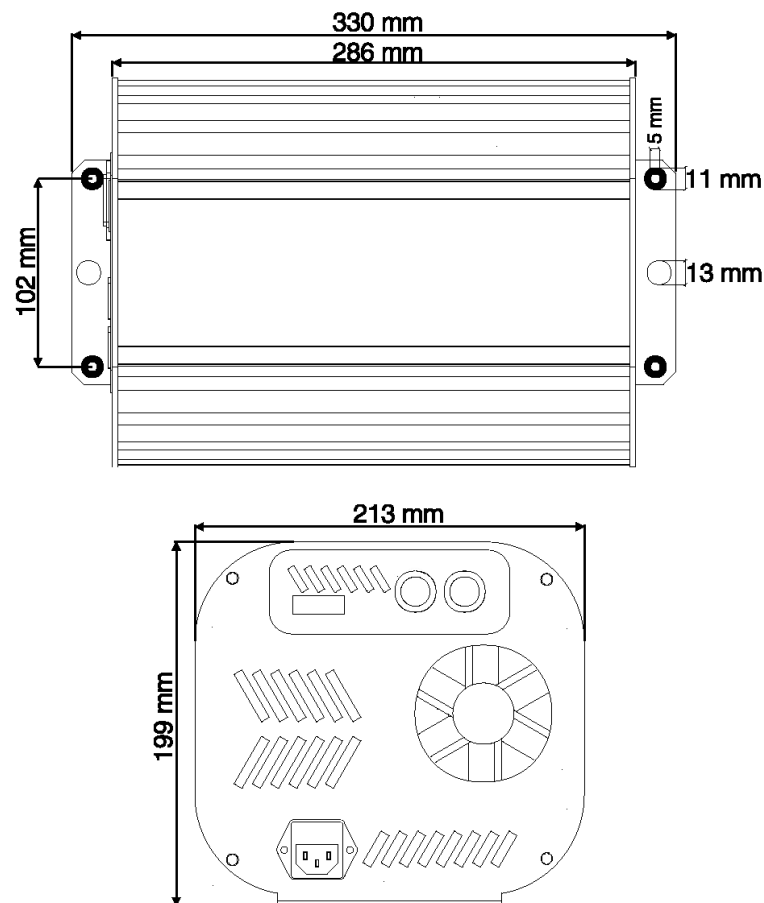


Installer le FiberSource QFX 150

Attention ! Sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec un système d'accroche secondaire.

- 1 Vérifiez que les crochets (non fournis) ou les boulons ne sont pas endommagés et qu'ils supportent au moins 10 fois le poids de l'appareil. Vérifiez que la structure où sera accroché le projecteur supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés : projecteurs, crochets, câbles, appareils auxiliaires...
- 2 Interdisez tout accès sous la zone de travail.
- 3 Si vous fixez le projecteur directement, placez une rondelle de métal sur chaque rondelle de caoutchouc. La rondelle métallique doit être au moins aussi large que celle en caoutchouc pour assurer une fixation en toute sécurité. Fixez l'appareil avec 4 boulons de 4 - 5 mm de diamètre (5/32 - 3/16 in.).
- 4 Dans le cas d'une fixation par crochets, fixez les crochets aux flancs d'accroche par les perçages de 13 mm avec des boulons d'au moins 8.8 M12 et serrez-les en suivant les recommandations de votre fournisseur. Installez une élingue de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids du projecteur. Installez cette élingue autour de la structure et raccordez-la à un des perçages non utilisés. Si nécessaire, enlevez une des rondelles plastiques.

- 5 Vérifiez que le projecteur n'est pas à moins de 10 cm de tout matériau combustible et qu'il y a au moins 10 cm libres autour des ventilations et des aérations. Vérifiez qu'aucun matériau inflammable n'est à proximité.



L'adaptateur pour fibres optiques du FiberSource (P/N 91611016, non fourni) permet d'utiliser un faisceau de 50 à 300 fibres d'un diamètre de 8.3 à 19.3 mm (5/16 - 3/4 in.) de diamètre. Pour les câbles de plus de 8.3 mm de diamètre, l'adaptateur doit être raccourci pour mieux s'adapter au faisceau et améliorer le flux de sortie. Suivez pour cela les instructions fournies avec l'adaptateur.

CONNEXION DU FAISCEAU

Les informations ci-dessous vous permettront d'estimer vos besoins. La transmission de la lumière par une fibre optique dépend de sa qualité et les résultats varieront selon le type de fibre et de câble utilisé.

FIBRE A EMISSION DE SURFACE

Avec un seul générateur, les meilleurs résultats s'obtiennent pour une fibre de 10 m au maximum (33 ft.). La longueur peut être augmentée jusqu'à 15 m (50 ft.) en bouclant le câble de façon à ce que ses deux extrémités reçoivent la lumière du générateur. Avec deux générateurs, un à chaque extrémité, il est possible d'aller jusqu'à 30 m (100 ft.) de fibre.

FIBRE A EMISSION D'EXTREMITE

La quantité de lumière émise par la fibre décroît avec sa longueur : utilisez les câbles les plus courts possible. La longueur maximale recommandée est 25 m. Coupez le bout qui émet la lumière avec un couteau bien affûté pour accroître sa luminosité.

Installer un faisceau de fibres

- 1 Installez le faisceau dans l'adaptateur en suivant les instructions fournies avec l'adaptateur.
- 2 Introduisez complètement l'adaptateur dans son logement.
- 3 Serrez les vis de fixation avec une clé Allen de 2 mm (5/64 in.)

Le FiberSource QFX 150 peut être utilisé avec n'importe quel contrôleur au standard DMX-512.

CONNEXION DES CABLES SIGNAL

Une connexion fiable commence par le choix du bon câble. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre correctement le signal DMX sur de longues distances. Pour de meilleurs résultats, utilisez du câble conçu pour les applications RS-485. Votre revendeur Martin peut vous fournir du câble de qualité en différentes longueurs.

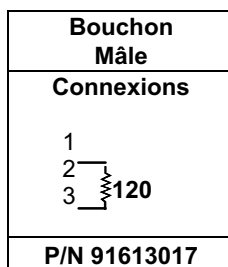
Les embases XLR du FiberSource sont câblées selon la norme standard DMX 512 : broche 1 = blindage, broche 2 = signal (-) ou 'point froid', broche 3 = signal (+) ou 'point chaud'.

Vous aurez probablement besoin des adaptateurs décrits ci-dessous si votre contrôleur DMX utilise une sortie 5 points ou si vous travaillez avec des projecteurs dont le câblage signal est inversé (inversion point chaud / point froid).

| Adaptateur XLR 5 - XLR 3 | Adaptateur XLR 3 – XLR 5 | Inverseur XLR 3 - XLR3 |
|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| Connexions | | |
| Mâle Femelle | Mâle Femelle | Mâle Femelle |
| 1 ————— 1 | 1 ————— 1 | 1 ————— 1 |
| 2 ————— 2 | 2 ————— 2 | 2 ————— 2 |
| 3 ————— 3 | 3 ————— 3 | 3 ————— 3 |
| 4 | 4 | |
| 5 | 5 | |
| P/N 11820005 | P/N 11820004 | P/N 11820006 |

Connexion des câbles

- 1 Connectez un câble à la sortie du contrôleur. Si votre contrôleur utilise une embase 5 broches, utilisez l'adaptateur XLR5/XLR3 (P/N 11820005)
- 2 Déployez le câble jusqu'au projecteur le plus proche et connectez-le sur l'embase d'entrée.
- 3 Connectez la sortie de ce projecteur à l'entrée du projecteur suivant le plus proche. Si ce projecteur utilise une polarité inversée, utilisez l'inverseur illustré ci-dessus (P/N 11820006).
- 4 Continuez à connecter les projecteurs en cascade. Vous pouvez relier ainsi jusqu'à 32 projecteurs.
- 5 Terminez la ligne en insérant un 'bouchon' de terminaison (P/N 91613017) dans l'embase de sortie du dernier projecteur. Un bouchon est simplement une fiche XLR dans laquelle une résistance 120 Ohms, ¼ Watts, relie les broches 2 et 3.



SELECTION D'UNE ADRESSE DMX

Si le FiberSource est utilisé avec un contrôleur DMX, l'adresse de contrôle du projecteur doit être réglée à l'aide des DIP-switch. L'adresse ou 'Adresse de Base' est le premier canal utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions. Le FiberSource utilise 5 canaux pour le contrôle complet en DMX.

Pour disposer d'un contrôle individuel, chaque machine doit avoir sa propre adresse et les canaux des machines ne doivent pas se chevaucher. Deux FiberSource peuvent partager la même adresse : ils font alors exactement la même chose et il est impossible de les dissocier.

Important ! Déconnectez le projecteur du secteur avant de modifier son affectation. Les modifications ne sont effectives qu'une fois que l'appareil s'est réinitialisé.

Réglage de l'adresse DMX

- 1 Sélectionnez une adresse entre 1 et 508 pour le projecteur sur votre contrôleur.
- 2 Consultez le tableau d'adressage donné ci-contre.
- 3 Déconnectez le projecteur du secteur.
- 4 Réglez les interrupteurs 1 à 9 sur ON (1) ou OFF (0) selon le tableau.
- 5 Placez l'interrupteur 10 sur OFF

Utilisation du tableau d'adressage

Retrouvez dans le tableau l'adresse que vous souhaitez affecter au projecteur. Vous pouvez ainsi lire directement les réglages des interrupteurs 1 à 5 sur la colonne de gauche et ceux des interrupteurs 6 à 9 en haut de la colonne. '0' signifie OFF ; '1' signifie ON.

Important ! L'interrupteur 10 doit être sur OFF pour permettre un contrôle en DMX.

| Réglage des DIP switch | | | | | #9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
|------------------------|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|
| 0 : OFF | | | | | #8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 : ON | | | | | #7 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| | | | | | #6 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| #1 | #2 | #3 | #4 | #5 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 32 | 64 | 96 | 128 | 160 | 192 | 224 | 256 | 288 | 320 | 352 | 384 | 416 | 448 | 480 | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 33 | 65 | 97 | 129 | 161 | 193 | 225 | 257 | 289 | 321 | 353 | 385 | 417 | 449 | 481 | |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 3 | 34 | 66 | 98 | 130 | 162 | 194 | 226 | 258 | 290 | 322 | 354 | 386 | 418 | 450 | 482 | |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 4 | 35 | 67 | 99 | 131 | 163 | 195 | 227 | 259 | 291 | 323 | 355 | 387 | 419 | 451 | 483 | |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 5 | 36 | 68 | 100 | 132 | 164 | 196 | 228 | 260 | 292 | 324 | 356 | 388 | 420 | 452 | 484 | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 | 37 | 69 | 101 | 133 | 165 | 197 | 229 | 261 | 293 | 325 | 357 | 389 | 421 | 453 | 485 | |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | 38 | 70 | 102 | 134 | 166 | 198 | 230 | 262 | 294 | 326 | 358 | 390 | 422 | 454 | 486 | |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | 39 | 71 | 103 | 135 | 167 | 199 | 231 | 263 | 295 | 327 | 359 | 391 | 423 | 455 | 487 | |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 9 | 40 | 72 | 104 | 136 | 168 | 200 | 232 | 264 | 296 | 328 | 360 | 392 | 424 | 456 | 488 | |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 10 | 41 | 73 | 105 | 137 | 169 | 201 | 233 | 265 | 297 | 329 | 361 | 393 | 425 | 457 | 489 | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 11 | 42 | 74 | 106 | 138 | 170 | 202 | 234 | 266 | 298 | 330 | 362 | 394 | 426 | 458 | 490 | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 12 | 43 | 75 | 107 | 139 | 171 | 203 | 235 | 267 | 299 | 331 | 363 | 395 | 427 | 459 | 491 | |
| 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 13 | 44 | 76 | 108 | 140 | 172 | 204 | 236 | 268 | 300 | 332 | 364 | 396 | 428 | 460 | 492 | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 14 | 45 | 77 | 109 | 141 | 173 | 205 | 237 | 269 | 301 | 333 | 365 | 397 | 429 | 461 | 493 | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 15 | 46 | 78 | 110 | 142 | 174 | 206 | 238 | 270 | 302 | 334 | 366 | 398 | 430 | 462 | 494 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 16 | 47 | 79 | 111 | 143 | 175 | 207 | 239 | 271 | 303 | 335 | 367 | 399 | 431 | 463 | 495 | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 17 | 48 | 80 | 112 | 144 | 176 | 208 | 240 | 272 | 304 | 336 | 368 | 400 | 432 | 464 | 496 | |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 18 | 49 | 81 | 113 | 145 | 177 | 209 | 241 | 273 | 305 | 337 | 369 | 401 | 433 | 465 | 497 | |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 19 | 50 | 82 | 114 | 146 | 178 | 210 | 242 | 274 | 306 | 338 | 370 | 402 | 434 | 466 | 498 | |
| 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 20 | 51 | 83 | 115 | 147 | 179 | 211 | 243 | 275 | 307 | 339 | 371 | 403 | 435 | 467 | 499 | |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 21 | 52 | 84 | 116 | 148 | 180 | 212 | 244 | 276 | 308 | 340 | 372 | 404 | 436 | 468 | 500 | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 22 | 53 | 85 | 117 | 149 | 181 | 213 | 245 | 277 | 309 | 341 | 373 | 405 | 437 | 469 | 501 | |
| 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 23 | 54 | 86 | 118 | 150 | 182 | 214 | 246 | 278 | 310 | 342 | 374 | 406 | 438 | 470 | 502 | |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 24 | 55 | 87 | 119 | 151 | 183 | 215 | 247 | 279 | 311 | 343 | 375 | 407 | 439 | 471 | 503 | |
| 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 25 | 56 | 88 | 120 | 152 | 184 | 216 | 248 | 280 | 312 | 344 | 376 | 408 | 440 | 472 | 504 | |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 26 | 57 | 89 | 121 | 153 | 185 | 217 | 249 | 281 | 313 | 345 | 377 | 409 | 441 | 473 | 505 | |
| 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 27 | 58 | 90 | 122 | 154 | 186 | 218 | 250 | 282 | 314 | 346 | 378 | 410 | 441 | 474 | 506 | |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 28 | 59 | 91 | 123 | 155 | 187 | 219 | 251 | 283 | 315 | 347 | 379 | 411 | 443 | 475 | 507 | |
| 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 29 | 60 | 92 | 124 | 156 | 188 | 220 | 252 | 284 | 316 | 348 | 380 | 412 | 444 | 476 | 508 | |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 30 | 61 | 93 | 125 | 157 | 189 | 221 | 253 | 285 | 317 | 349 | 381 | 413 | 445 | 477 | 509 | |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 31 | 62 | 94 | 126 | 158 | 190 | 222 | 254 | 286 | 318 | 350 | 382 | 414 | 446 | 478 | 510 | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 32 | 63 | 95 | 127 | 159 | 191 | 223 | 255 | 287 | 319 | 351 | 383 | 415 | 447 | 479 | 511 | |

EFFETS CONTROLABLES

AMORÇAGE DE LA LAMPE ET REINITIALISATION

La commande d'amorçage de la lampe se trouve sur le canal 1, donné directement par l'adresse du générateur. *Lorsque le générateur est sous contrôle DMX, la lampe reste éteinte jusqu'à ce que l'ordre d'amorçage lui soit donné.*

Lors de l'amorçage, le projecteur appelle une quantité de courant très supérieure au courant nominal donné sur les fiches techniques. Amorcer plusieurs lampes simultanément peut causer une chute de tension considérable, suffisante pour empêcher certaines lampes de s'allumer ou pour faire sauter le disjoncteur de protection de l'alimentation. Il est préférable d'amorcer les lampes une par une à 5 secondes d'intervalle - vous pouvez programmer une séquence d'amorçage si nécessaire.

La lampe peut également être éteinte depuis le contrôleur. Après l'extinction, laissez la lampe refroidir quelques minutes avant d'essayer de la réamorcer. Pour éviter toute coupure accidentelle, la commande d'extinction ne fonctionne que lorsque le gradateur est fermé (canal 2 < 3) et lorsque l'effet de scintillement tourne lentement dans le sens anti-horaire (canal 4 > 252). Si une lampe trop chaude ne se réamorcer pas, envoyez une commande d'extinction et tentez un amorçage quelques minutes plus tard.

Tous les effets sont réinitialisés à l'allumage du générateur. Il existe toutefois une commande d'initialisation sur le canal 1. Pour éviter une initialisation accidentelle, la commande doit être maintenue au moins 5 secondes.

GRADATEUR

L'intensité de la lumière peut être graduée avec le canal 2.

COULEURS

La roue de couleurs est contrôlée avec le canal 3. Il est possible de programmer des demies couleurs avec le mode continu, ou de n'utiliser que des couleurs pleines avec le mode incrémentiel. La roue peut aussi tourner en continu. La vitesse de transfert entre deux couleurs est contrôlable avec le canal 5

SCINTILLEMENT

La vitesse et la direction de l'effet de scintillement sont contrôlées avec le canal 4. Lorsque l'effet est arrêté, la roue revient automatiquement à sa position de départ, sur une partie du filtre qui peut être retirée. La lumière peut être rendue plus uniforme si l'effet de scintillement n'est pas utilisé en retirant cette section.

VITESSE DES EFFETS

Le canal 5 contrôle la vitesse de la roue de couleur de façon à obtenir des transitions fluides même avec des contrôleurs ne disposant pas de réglage de temps de fondu. Si votre contrôleur dispose d'un temps de fondu, laissez le canal 5 à Zéro (mode suiveur).

MODE AUTONOME

7

OPTIONS DE CONTROLE

Le FiberSource QFX 150 peut être utilisé sans contrôleur en mode autonome. Ce mode fournit plusieurs combinaisons d'effets de couleur et de scintillement qui peuvent être choisis avec les DIP switches 1 à 7.

L'effet de scintillement peut être désactivé, lent, médium ou rapide grâce aux interrupteurs 1 et 2. Si l'effet n'est pas nécessaire, une partie de la roue d'effet peut être ôtée pour améliorer l'uniformité de la lumière. Reportez-vous à la section "Installer/supprimer l'effet de scintillement", page 10.

La vitesse de transfert entre les couleurs est réglable avec les interrupteurs 3 et 4 : transfert sec, lent, médium, ou rapide. Ce réglage n'a aucun effet si la couleur Blanc (ou le filtre 1) est sélectionné.

La ou les couleurs sont choisies avec les interrupteurs 5, 6 et 7. Il est possible de fixer la roue sur la couleur 1, de choisir un groupe de couleurs ou la rotation continue de la roue de filtres. Si la roue de couleurs est en rotation continue sa vitesse peut être lente, médium ou rapide.

Si un groupe de couleurs est choisi, la roue reste sur la position 1 pendant 1 seconde, passe à la couleur suivante à la vitesse choisie, s'arrête sur le filtre 2 pendant une seconde et ainsi de suite. Sur la dernière position, la roue de couleur repart à l'envers. Les filtres peuvent être réarrangés - reportez-vous à la section "Changer les filtres dichroïques", page 10.

Activer le mode autonome

- 1 Déconnectez le générateur du secteur.**
- 2 Configurez les interrupteurs 1 à 7 selon vos besoins en suivant le tableau donné page suivante.**
- 3 Placez les interrupteurs 8 et 9 sur OFF. Placez le 10 sur ON.**
- 4 Allumez le projecteur.**

Les options prennent effet immédiatement et la lampe s'amorce automatiquement. Notez cependant qu'une lampe chaude doit refroidir plusieurs minutes pour se réamorcer. Si une lampe trop chaude ne se réamorcer pas, déconnectez le générateur du secteur et tentez un amorçage quelques minutes plus tard.

Important ! Le DIP switch 10 doit être sur ON pour activer le mode autonome.

| 0= OFF 1 = ON | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Effet | Réglages | | | | | | | | | |
| Pas de scintillement | 0 | 0 | | | | | | 0 | 0 | 1 |
| Scintillement lent | 1 | 0 | | | | | | 0 | 0 | 1 |
| Scintillement médium | 0 | 1 | | | | | | 0 | 0 | 1 |
| Scintillement rapide | 1 | 1 | | | | | | 0 | 0 | 1 |
| Transfert sec entre couleurs | | | 0 | 0 | | | | 0 | 0 | 1 |
| Transfert lent | | | 1 | 0 | | | | 0 | 0 | 1 |
| Transfert médium | | | 0 | 1 | | | | 0 | 0 | 1 |
| Transfert rapide | | | 1 | 1 | | | | 0 | 0 | 1 |
| Blanc | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Couleur 1 | | | | | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Couleur 1-2 | | | | | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Couleur 1-4 | | | | | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Couleur 1-6 | | | | | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Couleur 1-8 | | | | | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Couleur 1-9 | | | | | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Rotation continue * | | | | | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |

* Rotation continue indisponible en mode transfert sec

MODE MAITRE/ESCLAVE

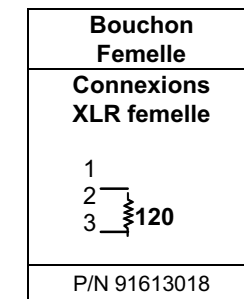
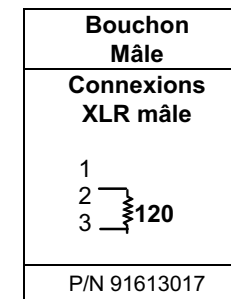
8

Plusieurs FiberSource QFX 150 peuvent être interconnectés pour une utilisation synchrone sans contrôleur. Parmi tous les générateurs connectés, un doit être configuré comme Maître, en mode autonome : il enverra ses instructions aux autres. Il est possible d'utiliser jusqu'à 32 générateurs interconnectés.

Important ! Vérifiez que tous les générateurs esclaves sont configurés correctement. Plusieurs machines peuvent être endommagées si plus d'un appareil (Maître ou contrôleur) envoie des données sur le lien sériel.

Connecter les générateurs et activer le mode Maître / Esclaves

- Déconnectez tous les générateurs du secteur.
- Connectez un câble à la sortie du contrôleur. Déployez le câble jusqu'au projecteur le plus proche et connectez-le sur l'embase d'entrée.
- Connectez la sortie de ce projecteur à l'entrée du projecteur suivant le plus proche. Continuez à connecter les projecteurs en cascade. Vous pouvez relier ainsi jusqu'à 32 projecteurs.
- Terminez la ligne en insérant un 'bouchon' de terminaison mâle (P/N 91613017) dans l'embase de sortie du dernier projecteur et un bouchon de terminaison femelle (P/N 91613018) dans l'embase d'entrée du premier. Un bouchon est simplement une fiche XLR dans laquelle une résistance 120 Ohms, ¼ Watts, relie les broches 2 et 3.
- Sélectionnez le générateur qui sera Maître. Configurez ses options de mode autonome comme décrit dans la section précédente.
- Sur tous les autres générateurs (esclaves), placez l'interrupteur 1 sur ON et tous les autres sur OFF.
- Rallumez tous les générateurs.



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

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

Attention ! *Déconnectez toujours le projecteur avant d'en retirer le capot.*

Important ! *Tout excès de poussière, de graisse et de liquide de machine à fumée nuit fortement aux performances et provoque des surchauffes et des dommages qui ne sont pas couverts par les garanties.*

Changer les filtres de couleur

- 1 Déconnectez le générateur du secteur. Retirez le capot de la lampe.
- 2 Tournez la roue de couleur à la main pour rendre accessible le filtre à changer.
- 3 Avec un tissu doux ou des gants, basculer délicatement le filtre vers la lampe en le manipulant par ses bords jusqu'à ce qu'il se débloque. Retirez le filtre.
- 4 Placez un filtre sur la roue, insérez le porte filtre en plastique contre le clip, la face saillante vers l'avant, jusqu'à ce qu'il s'enclenche.
- 5 Remplacez le capot de la lampe avant de remettre le générateur sous tension.

Démonter et remonter la partie amovible de l'effet de scintillement

La roue de scintillement possède une section amovible pour uniformiser la lumière lorsque l'effet n'est pas utilisé.

- 1 Déconnectez le générateur du secteur. Retirez le capot de la lampe.
- 2 Tournez la roue de scintillement jusqu'à ce que la section amovible soit alignée avec le connecteur de fibres. Tournez la roue de couleur jusqu'à ce que le blanc soit aligné avec le connecteur de fibres.
- 3 Maintenez la roue de scintillement d'une main et débloquez la section amovible en tirant son bord extérieur vers la lampe. Rattrapez la section et retirez-la de la roue.
- 4 Pour replacer la section, tournez la roue jusqu'à la position ouverte. Insérez la section entre la roue et le clip, les têtes des vis étant dirigées vers le connecteur de fibres. Centrez la section; maintenez la roue d'un doigt par l'avant et appuyez sur les têtes de vis pour enclencher la section.
- 5 Remplacez le capot de la lampe et remettez le générateur sous tension.

Nettoyage des parties optiques

Soyez très précautionneux lorsque vous nettoyez les composants optiques. La surface des filtres de couleur est fragile et les rayures sont visibles à l'utilisation.

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes. Retirez le capot de la lampe.
- 2 Soufflez la poussière accumulée dans le projecteur. Éliminez tous les résidus accumulés sur les lentilles et les filtres avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné d'alcool isopropylique. Vous pouvez aussi utiliser un produit de nettoyage pour vitres, mais aucun débris ne doit rester sur les optiques.

- 3 Rincez à l'eau distillée. Vous pouvez aussi mélanger un peu d'agent humidifiant comme le Photoflo de Kodak pour limiter les rayures.
- 4 Séchez avec un chiffon propre, doux et sans peluche ou en soufflant de l'air comprimé avec un compresseur.

Nettoyer les ventilateurs et les aérations

Pour maintenir un refroidissement suffisant, les ventilations et les aérations doivent être maintenues propres.

- 1 Débranchez le projecteur du secteur.
- 2 Nettoyez la poussière accumulée sur les pales du ventilateur et sur les grilles d'aération avec un pinceau, un coton tige ou un compresseur.

Remplacer le fusible principal

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

Remplacement du le fusible principal

- 1 Débranchez le générateur du secteur et ouvrez le capot de la lampe.
- 2 Retirez une vis du bloc de DIP switch et une vis de l'embase d'entrée (IN) signal.
- 3 Retirez la carte de circuits imprimés jusqu'à ce que vous ayez accès au fusible qui est placé derrière l'embase d'entrée signal.
- 4 Retirez le fusible défectueux et remplacez-le par un fusible de même type et de même valeur.
- 5 Remplacez la carte de circuits et revissez-la avant de remettre le générateur sous tension.



| Problème | Cause probable | Que faire ? |
|---|---|---|
| Pas de réponse des projecteurs | Problème d'alimentation. | Vérifiez que le courant parvient à chaque appareil et que les câbles d'alimentation sont bien branchés. |
| | Le fusible primaire a fondu. | Remplacez le fusible. |
| | Le(s) fusible(s) secondaire(s) a fondu (sur la carte mère) | Vérifiez les fusibles et remplacez ceux défectueux. |
| Les projecteurs s'initialisent correctement mais répondent de manière erratique voire pas du tout au contrôleur | Le contrôleur n'est pas connecté | Connectez le contrôleur. |
| | Adressage incorrect des appareils | Vérifiez l'adresse et le mode des projecteurs sur leur menu et sur le contrôleur. |
| | Le brochage de sortie du contrôleur ne correspond pas au brochage du premier projecteur connecté. | Installez un câble inverseur entre le contrôleur et le premier projecteur connecté. |
| | Liaison DMX défectueuse | Vérifiez câbles et connecteurs. Corrigez les connexions en fonction. Remplacez les câbles et les connecteurs défectueux. |
| | Ligne DMX non terminée par un bouchon de 120 Ohms | Insérez un bouchon de terminaison dans le connecteur de sortie du dernier projecteur. |
| | Un ou plusieurs appareils est défectueux sur la ligne DMX. | Isoler tour à tour chaque projecteur jusqu'à ce que le système fonctionne normalement: sur chaque machine, débranchez les deux fiches signal et reliez-les directement entre elles. |
| Un projecteur ne s'initialise pas | Un effet doit être réajusté mécaniquement. | Contactez un technicien Martin pour une révision. |
| Pas de lumière. | Lampe non montée ou lampe morte. | Déconnectez le projecteur et remplacez la lampe. |
| | Lampe trop chaude | Laissez la lampe refroidir. |
| | Le réglage de l'alimentation ne correspond pas aux valeurs de l'alimentation locale. | Déconnectez le projecteur. Vérifiez la configuration de la carte d'alimentation et corrigez si nécessaire. |
| La lampe n'est pas stable ou sa durée de vie est très réduite. | Projecteur trop chaud. | Laissez la machine refroidir. |
| | Le réglage de l'alimentation ne correspond pas aux valeurs de l'alimentation locale. | Déconnectez le projecteur. Vérifiez la configuration de la carte d'alimentation et corrigez si nécessaire. |
| | Ventilation défectueuse. | Contactez un technicien Martin pour une révision. |

| Canal | Valeur DMX | Pourcent. | Description | |
|-------|------------|-----------|---|-------------------------------|
| 1 | 0 - 89 | 0 - 35 | Amorçage et initialisation | |
| | 90 - 119 | 35 - 46 | Pas de fonction | |
| | 120 - 149 | 47 - 58 | Initialisation (maintenir > 5 sec) | |
| | 150 - 199 | 59 - 78 | Pas de fonction | |
| | 200 - 249 | 78 - 98 | Amorçage de la lampe | |
| 2 | 250 - 255 | 98 - 100 | Pas de fonction | |
| | | | Extinction (Canal 2 < 3 et Canal 4 > 252) | |
| 2 | 0 - 255 | 0 - 100 | Gradateur | |
| | | | Fermé → Ouvert | |
| 3 | 0 - 144 | 0 - 56 | Roue de Couleurs | |
| | 0 | 0 | Défilement continu | |
| | 16 | 6 | Ouvert | |
| | 32 | 12 | Couleur 1 (Bleu 108) | |
| | 48 | 18 | Couleur 2 (Vert 206) | |
| | 64 | 25 | Couleur 3 (Jaune 603) | |
| | 80 | 31 | Couleur 4 (Rouge 308) | |
| | 96 | 37 | Couleur 5 (-) | |
| | 112 | 44 | Couleur 6 (-) | |
| | 128 | 50 | Couleur 7 (-) | |
| | 144 | 56 | Couleur 8 (-) | |
| | | | Couleur 9 (-) | |
| | | 145 - 185 | 57 - 72 | Défilement pas par pas |
| | | 145 - 148 | 57 - 58 | Ouvert |
| | | 149 - 152 | 58 - 59 | Couleur 9 (-) |
| | | 153 - 156 | 60 - 61 | Couleur 8 (-) |
| | | 157 - 160 | 61 - 63 | Couleur 7 (-) |
| | | 161 - 164 | 63 - 64 | Couleur 6 (-) |
| | | 165 - 168 | 65 - 66 | Couleur 5 (-) |
| | | 169 - 172 | 66 - 67 | Couleur 4 (Rouge 308) |
| | 173 - 176 | 68 - 69 | Couleur 3 (Jaune 603) | |
| | 177 - 180 | 69 - 70 | Couleur 2 (Vert 206) | |
| | 181 - 185 | 71 - 72 | Couleur 1 (Bleu 108) | |
| | 186 - 220 | 73 - 86 | Rotation continue | |
| | 221 - 255 | 87 - 100 | Sens horaire, Rapide → Lent | |
| 4 | 0 | 0 | Sens anti horaire, Lent → Rapide | |
| | 2 - 125 | 0 - 49 | Stop / ouvert | |
| | 126 - 131 | 49 - 51 | Sens horaire, Lent → Rapide | |
| | 132 - 255 | 52 - 100 | Stop | |
| 5 | 0 - 2 | 0 | Sens anti horaire, Rapide → Lent | |
| | 3 - 5 | 1 | Vitesse des couleurs | |
| | 6 - 255 | 2 - 100 | Mode suiveur (pas de gestion de la vitesse) | |
| | | | Vitesse rapide avec mode raccourci | |
| | | | Rapide → Lent, raccourcis désactivés | |

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

B

Dimensions

- Longueur x largeur x hauteur 330 x 213 x 199 mm (13.0 x 8.4 x 7.8 in)
- Masse 10,4 Kg

Source

- Osram HQI-R 150 (fournie) 150 W, 6000 heures, 4200 K

Contrôle et programmation

- Options DMX 512, mode autonome ou mode maître / esclave
- Nombre de canaux 5
- Brochage des embases DMX XLR 3 points à verrouillage, 1 = blindage, 2 = signal (-), 3 = signal (+)
- Câble recommandé 0,22 mm² min., faible capacitance, 85 -150 Ohms, paire torsadée blindée

Installation

- Orientation horizontal
- Distance minimale / matériaux combustibles 0.1 m (4 in.)
- Distance minimale autour du ventilateur et des aérations 0.1 m (4 in.)

Alimentation

- Options de configuration 100 / 120 / 210 / 230 / 250 V, 50 / 60 Hz (commutables)
- Puissance et courant maximum 205 W, 1,9 A @ 120V; 195 W, 1,0 A @ 230 V

Fusibles

- Fusible primaire 3.15 AT, fort Pt, 250 V, P/N 05020013
- Fusible secondaire 2.0 AT / 250 V, P/N 05020009

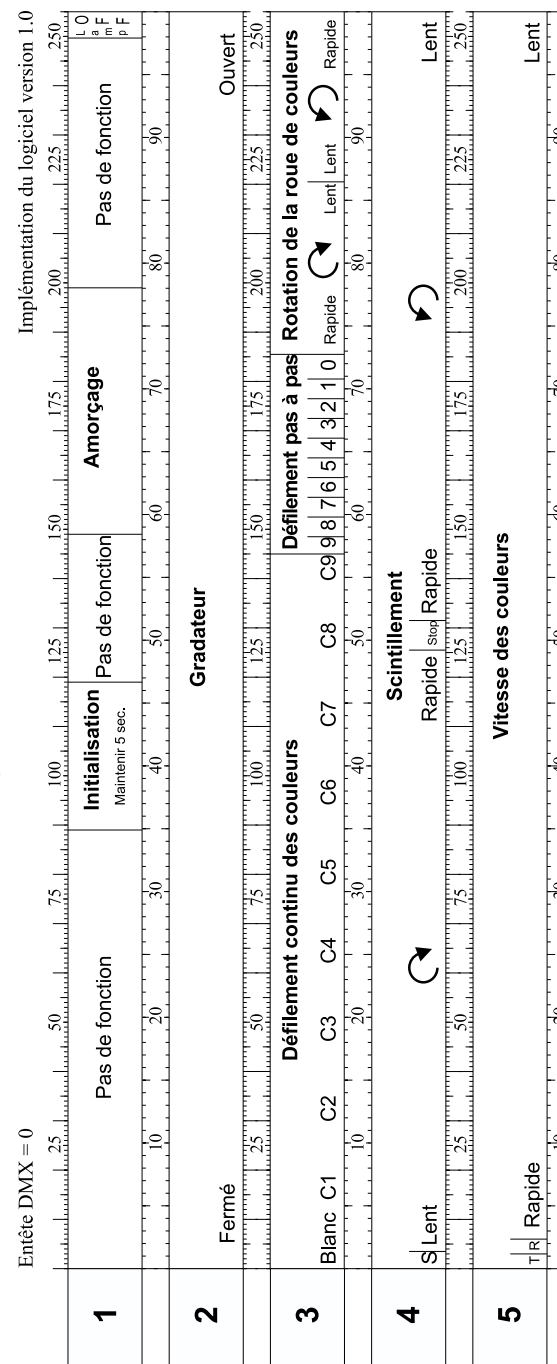
Construction

- Corps Acier et aluminium
- Finition Noire, traitement par poudre électrostatique
- Indice de protection IP 20

Accessoires

- Adaptateur pour 50 à 300 fibres optiques avec kit d'installation 91611016
- Crochet standard 91602003
- Crochet à mâchoires 91602005
- Filtre de couleur optionnel, bleu 111 62327015
- Filtre de couleur optionnel, bleu 101 62327016
- Filtre de couleur optionnel, cyan 401 62327017
- Filtre de couleur optionnel, vert 202 62327018
- Filtre de couleur optionnel, jaune 604 62327019
- Filtre de couleur optionnel, rouge 301 62327021
- Filtre de couleur optionnel, rose 312 62327022
- Filtre de couleur optionnel, magenta 507 62327023
- Filtre de couleur optionnel, mauve 502 62327025
- Filtre de couleur optionnel, vert 204 62327034
- Filtre de couleur optionnel, orange 306 62327035

FiberSource QFX 150 - Protocole DMX



Fermez le gradateur et passez le canal 4 à 100% pour activer l'extinction de lampe

T = mode suiveur

R = mode suiveur avec raccourcis