

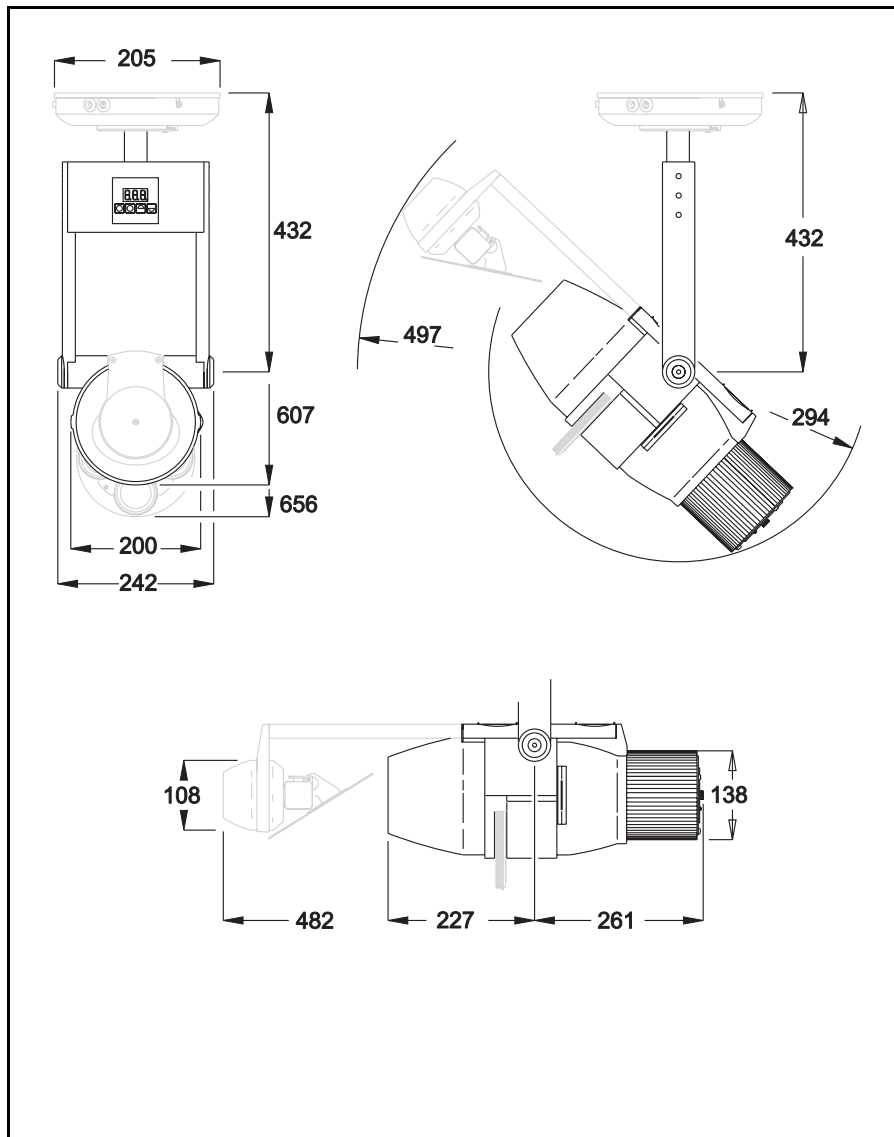


Imager



mode d'emploi

Dimensions en millimètres



© 2003-2004 Martin Professional A/S, Denmark.

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

Imprimé au Danemark.

P/N 35030127, Rev B

SECTION 1. PREMIERS PAS	5
INTRODUCTION	6
Précautions d'emploi	6
Checklist d'installation	8
INSTALLATION	9
Déballage	9
Aperçu de la configuration	9
Prérequis	10
Alimentation	11
Orientation et placement	11
Ligne de télécommande entre plusieurs Imager	15
Remontage du capot de la J-Box	17
Réglage de la projection	17
MISE EN OEUVRE.	18
Contrôle à distance	18
Mode autonome	18
Panneau de contrôle	19
Menus	19
SECTION 2. MODE AUTONOME	25
PRINCIPES GÉNÉRAUX DU MODE AUTONOME	26
Temporisation des scènes	26
Synchronisation de scènes sur plusieurs Imagers	27
Méthode de programmation	27
PROGRAMMATION AVEC LA TÉLÉCOMMANDE INFRAROUGE	29
Avant de commencer	29
Commandes disponibles	31
RESTITUTION EN MODE AUTONOME	33
Démarrage de la restitution	33
Contrôle de la restitution avec la télécommande IR	33
Lancement de mémoires avec le contrôleur MC-X	34
Priorité du mode DMX sur le mode autonome	34
SYNCHRONISATION DES PROJECTEURS EN MODE AUTONOME	35
SECTION 3. CONTROLE EN DMX	37
UTILISATION AVEC UN CONTRÔLEUR DMX	38

Connexion au réseau DMX	38
Choix du mode DMX approprié	38
Réglage de l'adresse DMX	39
Désactivation du mode autonome (si nécessaire)	39
Contrôle de la lampe	40
Les effets	40

SECTION 4. OPTIQUES ET ACCESSOIRES DE PROJECTION43

LES GOBOS	44
Taille d'image projetée	44
Gobos sur mesure	44
Changement de gobo	46
LES FILTRES	49
LES OPTIQUES	50
Changement de lentille	50
LE MIROIR ASSERVI	52

SECTION 5. ENTRETIEN ET PROBLÈMES COURANTS.....55

ENTRETIEN	56
Changement de lampe	56
Nettoyage	57
Mises à jour du logiciel	58
DÉTAIL DE LA CARTE MÈRE	61
PROBLÈMES COURANTS	62
Messages d'erreur	63

SECTION 6. GUIDE DE RÉFÉRENCE.....65

STRUCTURE DES MENUS DE CONTRÔLE	66
PROTOCOLE DMX	70
Imager 04 DMX - Roue de gobos	71
Imager 04 DMX - Roue de gobos et miroir asservi	72
Imager 01 DMX - Gobo simple	75
Imager 01 DMX - Gobo simple avec miroir asservi	77
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	79

SECTION 1. PREMIERS PAS

Introduction

Merci d'avoir choisi l'Imager de Martin. La gamme Imager est une série de projecteurs conçus pour la projection haute résolution d'images, de logos ou de messages. Ces projecteurs sont dédiés aux environnements nécessitant une faible maintenance. La gamme Imager est composée de plusieurs projecteurs et accessoires :

- Imager 04 DMX Gobo Wheel - projecteur à 4 gobos piloté en DMX
- Imager 01 DMX Gobo - projecteur à 1 gobo piloté en DMX
- Imager Base - module d'alimentation
- Miroir mobile pour Imager

Les projecteurs Imager utilisent une lampe à décharge 250W. Trois lentilles optionnelles sont disponibles : longue portée, standard et grand angle. La télécommande en DMX permet le net à distance et le contrôle des effets. Pour les projections en couleur, un porte filtre permet l'installation en toute simplicité d'un filtre de couleur. L'Imager dispose enfin d'un gradateur pour des transitions en douceur.

Le miroir mobile permet des mouvements d'image programmés, il est idéal pour des effets de logos baladeurs ou de messages défilants. Il atteint une amplitude de mouvement de 235° en panoramique par 65° en inclinaison. La configuration de l'appareil est réalisée sur un panneau de contrôle à 3 signes LEDs ou avec une télécommande infrarouge.

Précautions d'emploi

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

Ce produit présente des risques de blessures sévères voire mortelles par incendie, brûlures, électrocution, irradiations aux ultraviolets, explosion de lampe et chute. Lisez attentivement ce manuel avant d'installer ou de mettre sous tension le projecteur et suivez attentivement les mises en garde listées ci-après et sur le projecteur lui-même. Pour toute question sur l'utilisation du projecteur en toute sécurité, contactez votre revendeur Martin ou la hotline Martin 24/24 au +45 70 200 201.

Protection contre les électrocutions

- Déconnectez le projecteur du secteur avant de retirer ou d'installer la lampe, les fusibles ou tout autre composant et lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Reliez toujours le projecteur à la terre.
- N'utilisez que des lignes secteur compatibles avec les normes locales en vigueur et protégez-les contre les surcharges et les défauts différentiels
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout entretien à un service technique agréé Martin.

Protection contre les UV et les explosions de lampe

- N'utilisez pas le projecteur s'il manque des lentilles, des couvercles ou s'ils sont endommagés.
- Pour le changement de la lampe, laissez le projecteur refroidir au moins 30 minutes avant de le manipuler ou de l'ouvrir. Protégez vos main et vos yeux avec des gants et des lunettes de sécurité.
- Ne fixez pas directement le faisceau. Ne regardez jamais une lampe allumée sans protection.
- Changez la lampe si elle devient défectueuse ou si elle grille.
- Remplacez tout élément craquelé par le vieillissement.

Protection contre les brûlures et les incendies

Attention *L'extérieur de l'appareil peut atteindre des températures de l'ordre de 100° C (212° F) pour une température ambiante de 25° C (77° F). Laissez le projecteur refroidir 30 minutes avant de le manipuler.*

- N'essayez jamais de contourner l'action des fusibles ou des protections thermostatiques. Remplacez les fusibles grillés par des fusibles de même type et valeur.
- Maintenez les matériaux combustibles (papier, carton, bois ...) à 1 m (39 in.) au moins de l'appareil.
- N'éclairiez pas de surface située à moins de 50 cm (20 in.) du projecteur.
- Maintenez un espace minimal de 0.1 m (4 in.) autour des ventilations et des entrées d'air.
- Ne placez jamais de filtre ou autre matériau devant les lentilles.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez que des pièces détachées d'origine Martin.
- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (Ta) dépasse 40° C (104° F).

Protection contre les chutes

- Lors de l'accroche, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que tous les capots et accessoires sont correctement fixés
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant la pose et la dépose.

Checklist d'installation

√	Tâche	Voir
	Installation de la base	Manuel Imager Base (P/N 35000128)
	Déballage et vérification des composants	page 9
	Installation des accessoires (gobos, lentilles, miroir ...).	page 43
	Installation de la J-Box et connexion à la Base	page 11
	Choix d'un emplacement et connexion	page 12
	Création d'une ligne de télécommande	page 15
	Réglages de personnalité (avec les menus)	page 19
Avec un pupitre ou un programmeur DMX		
	Connexion du pupitre/programmeur DMX	page 38
	Configuration de l'Imager en mode "d1" ou "d2" et choix de l'adresse	page 19 and page 39
	Programmation ou mode Live avec un pupitre DMX	page 40
En mode autonome (<i>non disponible avec le logiciel en version 1</i>)		
	Avec la télécommande infrarouge	
	<ul style="list-style-type: none"> • Enlevez les bouchons de télécommande 	page 29
	<ul style="list-style-type: none"> • Installation du récepteur sur le premier appareil 	page 30
	<ul style="list-style-type: none"> • Choix de l'adresse Infrarouge 	page 19
	En mode synchrone, choix des options (quel appareil donne les synchronisations de programme ?)	page 27
	Création d'un programme autonome	
	<ul style="list-style-type: none"> • Avec le système Martin MP-2 	page 29
	<ul style="list-style-type: none"> • Avec la télécommande infrarouge 	page 29
	Lancement d'un programme autonome	page 33

Installation

Cette section décrit en terme généraux le montage de l'appareil et le raccordement à l'alimentation et à la télécommande. Ces procédures doivent être réalisées par des professionnels qualifiés.

Note

Ce produit doit être installé en accord avec les normes et les standards usuels par une personne connaissant autant la construction que les manipulations de l'Imager, ainsi que les dangers que cela implique.

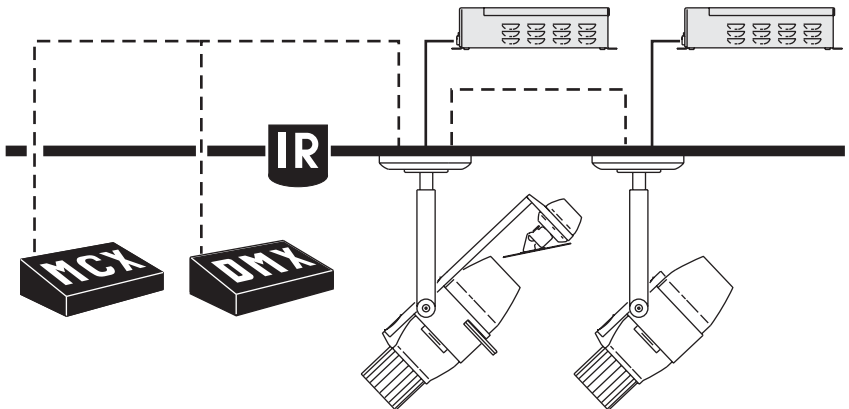
Déballage

L'Imager est livré avec :

- Une lampe OSRAM HSD 250/80 (installée)
- Un mode d'emploi
- Un gobo Beacon (pré-installé)
- Quatre passe-câble
- Un boîtier J-box (avec terminateur pré-installé)
- Une clé Allen de 2.5 mm

Aperçu de la configuration

L'Imager doit être raccordé sur un boîtier J-Box.



La J-Box est connectée au programmateur ou au pupitre et à l'alimentation fournie par un module Imager Base.

L'Imager peut-être contrôlé par un des systèmes ci-dessous:

- Générateur de DMX (pupitre/programmateur/lecteur...) qui envoie des signaux de contrôle en temps-réel
- Télécommande Martin MC-X pour déclencher les mémoires du mode autonome
- Télécommande Infrarouge Martin et récepteur associé (programmation et restitution des modes autonomes)

Avec un simple câble réseau de type CAT5, un Imager en mode autonome pré-programmé peut déclencher des scènes sur un autre Imager (ou Martin Alien 02 et MiniMac Maestro).

Prérequis

Tâches

Les procédures ci-dessous supposent que la Base a été installée et que le câble d'alimentation a été déployé jusqu'au point d'installation de l'Imager. Ceci est recommandé mais pas obligatoire.

Outillage nécessaire

Pour installer l'Imager, vous aurez besoin des outils et accessoires ci-dessous non fournis :

- 4 vis ou accessoires d'accroche de 6 mm compatibles avec la surface de montage et capable de supporter environ 11.6 kg (25.6 lbs) (poids combinés de la J-Box et de l'Imager).
- Outillage nécessaire au montage de ces 4 ancrages
- 1 petit tournevis plat
- 1 clé Allen de 2.5 mm
- 1 cutter ou un couteau
- du câble réseau CAT5 (voir "Création d'une ligne de télécommande" en page 15)

Alimentation

L'alimentation est fournie par le module Imager Base via la J-Box. Ils sont reliés par les câbles ci-dessous (non fournis)

- Alimentation lampe : 5 x 1 mm² (AWG 18)
- Basse tension : 4 x 0,75 mm² (AWG 18)

Ce produit doit être équipé d'une fiche de courant pour faciliter sa dépose. Consultez un électricien qualifié pendant l'installation pour vous assurer que le câblage est correct.

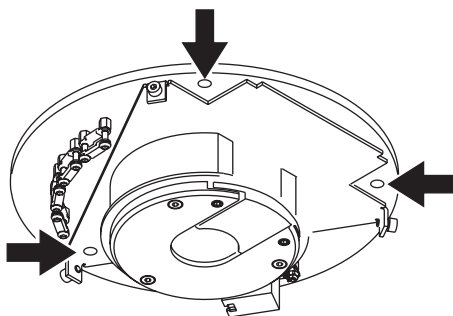
Orientation et placement

N'installez pas l'Imager dans une zone non ventilée. Installez-le dans un zone où il est :

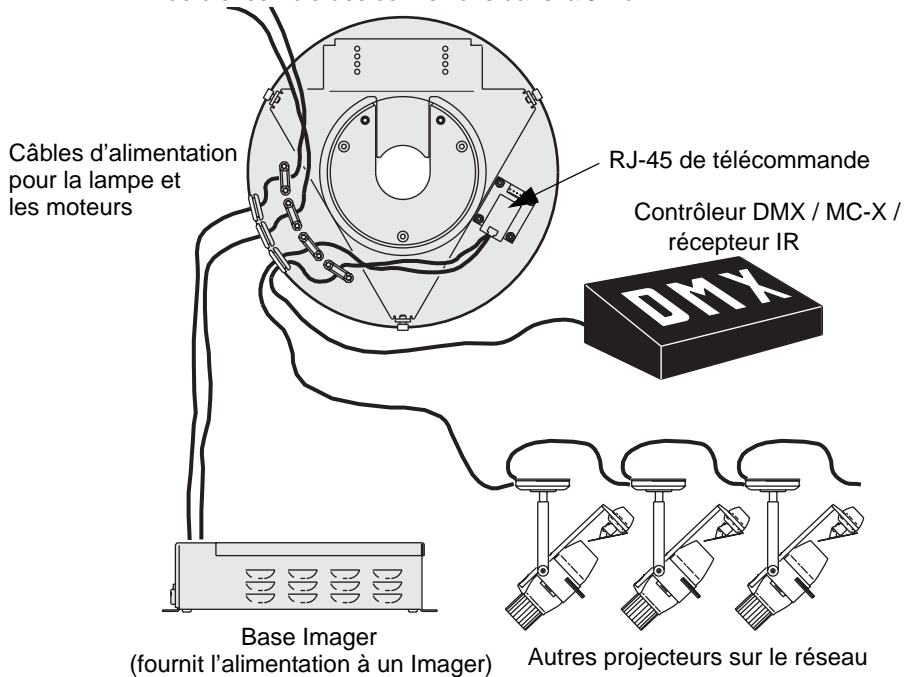
- au moins à 0,5 m (20 in.) de toute surface éclairée,
- au moins à 1 m (40 in.) de tout produit combustible, et
- inaccessible du public même accidentellement.

Installation de la J-Box

Tous les projecteurs Imager sont montés sur une J-Box. Accrochez fermement la J-Box au plafond avec 4 vis ou ancrages de 6 mm (1/4 in.) adaptés à la surface de montage et au poids de la J-Box et du projecteur combinés.



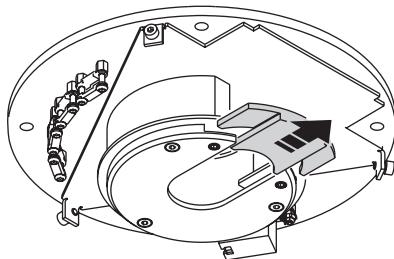
Vue d'ensemble des connexions dans la J-Box :



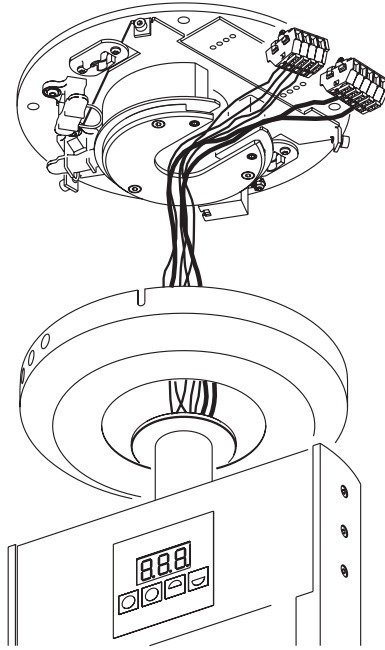
Fixation de l'Imager à la J-Box

Pour fixer l'Imager à la J-Box:

- 1 Retirez le couvercle de la J-Box en desserrant les 3 vis Allen autour du socle avec une clé de 2,5 mm.
- 2 Avec la clé Allen de 2.5 mm, desserrez les deux vis de blocage de la trappe et retirez-la (voir ci-dessous, élément gris).



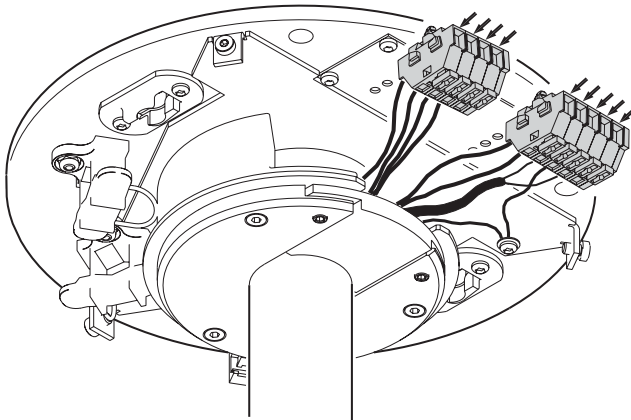
3 Passez les câbles et l'anneau de l'Imager au centre de la J-Box.



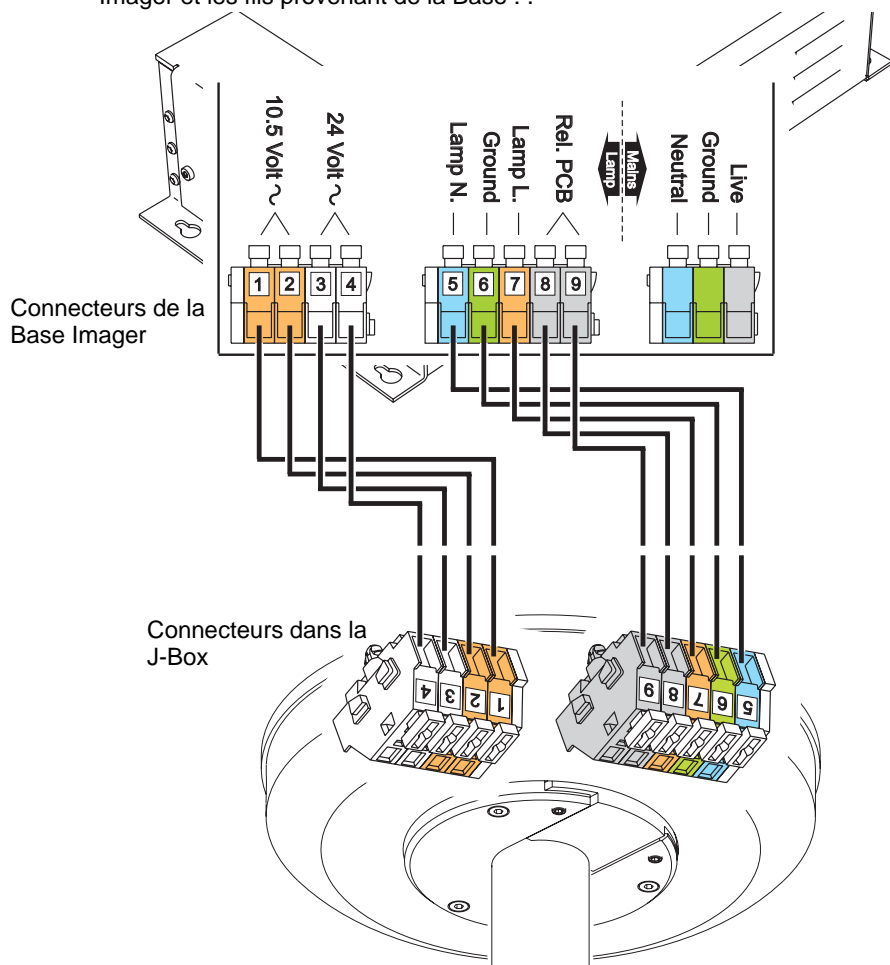
4 Glissez l'anneau de l'Imager dans la trappe de soutien et refermez-la.

5 Placez l'Imager en position et serrez les vis de la trappe avec une clé Allen de 2,5 mm.

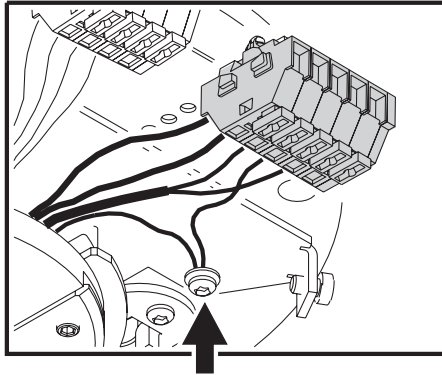
6 Connectez les câbles d'alimentation de la Base dans les connecteurs de l'Imager.



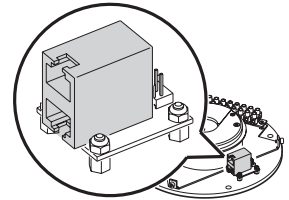
L'illustration ci-dessous donne les correspondances entre les connecteurs Imager et les fils provenant de la Base :



- 7 Connectez le fil de terre provenant du connecteur Vert (position 6) à la J-Box directement avec la vis prévue à cet effet (voir ci-dessous).



- 8 Clipsez les connecteurs dans la J-Box aux endroits prévus à cet effet .
- 9 Branchez le câble de télécommande de l'Imager au connecteur situé derrière la double embase RJ-45.
- 10 Suivez les étapes de la section ci-après pour le branchement du réseau de télécommande : "Ligne de télécommande entre plusieurs Imager".



Ligne de télécommande entre plusieurs Imager

Vous devrez installer une ligne de télécommande si vous voulez :

- Synchroniser plusieurs Imagers
- Contrôler plusieurs appareils en DMX
- Programmer plusieurs projecteurs avec un système infrarouge

Création d'une ligne de télécommande

La vitesse de transmission du DMX 512 (250 kbits/s) requiert un câble qui ne distord pas le signal et ne provoque pas de réflexions parasites. Les câbles conçus pour les systèmes audio (microphone), bien que plus souples et de faible coût, NE CONVIENNENT PAS pour la transmission du DMX 512 à cause de leur forte capacitance et de leur impédance caractéristique incorrecte. Avec un signal de type DMX 512, ces câbles génèrent des distorsions de bits et des réflexions de signal.

Le câble choisi doit permettre une transmission symétrique avec une terminaison d'impédance nominale 120 Ohms et d'impédance caractéristique de 100 à 120 Ohms.

Note: *Mélanger des câbles d'impédances ou autres caractéristiques différentes sans les isoler par des buffers ou systèmes équivalents peut affecter la stabilité du système.*

Utilisez toujours du câble blindé à paires torsadées (STP/FTP), 100 ou 120 Ohms conformes à la norme ISO IEC 11801 catégorie 5 ou supérieure avec des connecteurs RJ-45 câblés comme suit

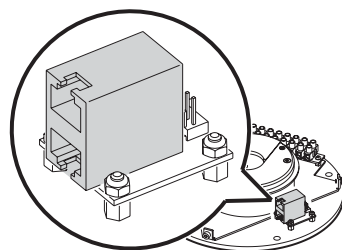
Paire	Fil	Couleur	Fonction	Broche DMX512
Paire 2	1	blanc / orange	data 1 +	Broche 3
	2	orange	data 1 -	Broche 2
Paire 3	3	blanc / vert	data 2 +	Broche 5
	4	vert	data 2 -	Broche 4
Paire 1	5	bleu	non utilisé	
	6	blanc / bleu	non utilisé	
Paire 4	7	blanc / marron	Commun (0 v)	Broche 1
	8	marron	Commun (0 v)	Broche 1
Blindage			drain	

La section minimale des fils doit être de 0,2 mm (26 AWG) pour des longueurs jusqu'à 300 m (1000 ft.) et 0,322 mm (24 AWG) jusqu'à 500 m (1640 ft.). Votre revendeur Martin peut vous fournir des câbles adéquats en différentes longueurs.

Les embases RJ-45 de la J-Box sont câblées comme suit : broches 7 & 8 à la masse, broche 2 : signal - (pt. froid) et broche 1 : signal + (pt chaud).

Construction de la ligne

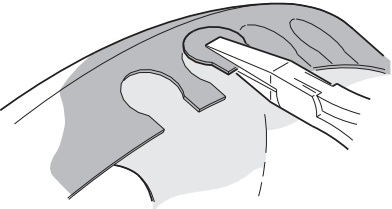
- 1 Connectez une embase RJ-45 de la J-Box à la sortie du contrôleur DMX et l'autre RJ-45 à la J-Box suivante.
- 2 Continuez la connexion en cascade d'entrée en sortie. Vous pouvez connecter ainsi jusqu'à 32 périphériques sur la même ligne. Une fiche de terminaison est pré-installée et devra être retirée pour établir le réseau.



- 3 Si vous n'utilisez pas de télécommande infrarouge, assurez-vous que la dernière J-Box possède bien son bouchon de terminaison (chaque J-Box est livrée avec un bouchon pré-installé).

Attention *Si vous utilisez le mode autonome sur plusieurs machines (voir "Principes généraux du mode autonome" en page 26) et que vous rencontrez des problèmes de contrôle inexplicables, insérez un bouchon de terminaison femelle (P/N 91613018) dans l'embase du dernier projecteur.*

Remontage du capot de la J-Box

- 1 Quatre trous prédécoupés sont prévus pour le passage des câbles dans les parois du capot. Si cela est nécessaire, percez le capot aux endroits prévus avec une paire de pinces pour casser les découpes. Placez les passe-câble fournis dans les trous découpés.
- 2 Avant de fermer le couvercle, vérifiez la connexion des câbles d'alimentation et de télécommande ("Ligne de télécommande entre plusieurs Imager" en page 15).
- 3 Poussez le couvercle en place.
- 4 Avec une clé Allen de 2,5 mm, serrez-le convenablement.

Réglage de la projection

Vous pouvez régler l'orientation du projecteur aux articulations : avec une clé de 6 mm, desserrez les articulations de chaque côté du projecteur. Réglez le projecteur et resserrez.

Mise en oeuvre

Lorsque l'Imager est connecté à sa base, il s'initialise. Après quelques secondes, les messages suivants apparaissent sur l'afficheur :

- 1 IM, puis
- 2 VER, puis
- 3 le numéro de version du logiciel installé, puis
- 4 rst

Lorsque l'initialisation est achevée, l'adresse DMX du projecteur s'affiche.

Contrôle à distance

L'Imager peut être contrôlé à distance avec un signal DMX provenant d'un pupitre, d'un contrôleur ou d'un lecteur de restitution. Ce mode opératoire est décrit dans le chapitre "Section 3. Contrôle en DMX" en page 37.

Mode autonome

La programmation du mode autonome et la mémorisation d'une animation sont réalisables de deux manières différentes :

- Via un boîtier MP-2, ou
- Avec un système de télécommande infrarouge (qui communique avec un récepteur monté sur le premier appareil du réseau). Cette méthode est facile à mettre en oeuvre sur les installations de moins de 10 appareils car l'accès aux fonctions est rapide et parce que plusieurs machines peuvent être sélectionnées simultanément et programmées depuis une seule télécommande infrarouge (cette méthode est appelée Mode Autonome IR). Si vous disposez de MiniMacs Maestro ou d'Aliens 02 sur le même réseau, vous pouvez utiliser cette méthode pour les trois types de projecteurs.

La programmation du mode autonome est décrite dans le chapitre "Section 2. Mode autonome" en page 25.

Panneau de contrôle

Le panneau de contrôle permet de choisir l'adresse DMX et de régler plusieurs paramètres. Il permet également de contrôler l'appareil en mode manuel de manière limitée pour les tests ou pour l'entretien.

Le panneau de contrôle est désactivé et éteint par défaut (réglage de personnalité) au bout de 2 minutes si aucune touche n'est enfoncée. Malgré cela, les messages d'avertissement ou d'erreur sont toutefois affichés (si cela n'a pas été désactivé dans le paramétrage du projecteur). Pour réactiver l'afficheur, appuyez sur une touche pendant 2 secondes puis relâchez-la.

Navigation dans les menus

Le système de menu affiche l'adresse DMX au plus haut de son arborescence. Dans ce mode, il donne également les éventuels messages d'erreur. Pour revenir au sommet de l'arborescence des menus, appuyez sur [menu] plusieurs fois de suite. Depuis le sommet de l'arborescence, appuyez sur [menu] pour afficher le menu principal. Appuyez sur [haut] et [bas] pour naviguer dans les menus. Appuyez sur [enter] pour visualiser les sous-menus. Pour activer une fonction ou un réglage, appuyez sur [enter]. Pour retourner au menu précédent ou annuler un réglage, appuyez sur [menu].



Inversion de l'affichage

Appuyez sur [haut] et [bas] simultanément.

Menus

Le contenu des menus du panneau de contrôle est détaillé dans la section "Structure des menus de contrôle" en page 66. Ils sont brièvement décrits ci-après.

Adressage (Adr)

Selon les réglages du menu Profil (voir "Menu Profil (Pro)" en page 20) l'adresse réglée est :

- une adresse DMX (1-512), lorsque le projecteur est contrôlé par un signal DMX;
- un numéro d'identification IR (0-9), lorsque la télécommande infrarouge est utilisée.

Menu Profil (Pro)

Ce menu permet de spécifier le type de contrôle utilisé:

- le mode infrarouge si le projecteur a un récepteur IR installé (option rCS),
- le mode infrarouge si le projecteur n'a pas le récepteur installé (option rCr),
- autre mode non IR (options d1 et d2). Spécifiez l'un des deux suivants lorsque la télécommande n'est pas utilisée :
 - *DMX mode 1* : 9 canaux de commande DMX, pas de réglage fin des mouvements et des effets.
 - *DMX mode 2* : mode par défaut sur 12 canaux DMX avec réglage fin des mouvements et des effets.

Menu Stand Alone (SA)

Le menu Stand-Alone contrôle la restitution en mode autonome : voir "Programmation avec la télécommande infrarouge" en page 29 pour plus d'information.

Menu de réglage (Adj)

Le menu Adjustments (Adj) permet un contrôle manuel pour l'entretien.

Menu de personnalité (Per)

Ce menu permet de régler quelques caractéristiques telle que :

Coupure de lampe et initialisation

Ces options permettent de désactiver la commande d'extinction de lampe et d'initialisation à distance gérées par le canal DMX 1. Il peut être utile de les désactiver pour éviter toute fausse manipulation lorsque vous contrôlez l'Imager à distance en DMX. Par défaut ces commandes sont activées.

Note : la lampe doit refroidir au moins 6 minutes pour pouvoir se réamorcer. Le logiciel de l'Imager prend en compte ce délai de 6 minutes à compter du moment où la lampe s'éteint. Si vous essayez un amorçage et que la lampe ne démarre pas, l'Imager essaiera à nouveau automatiquement après 6 minutes (un message d'erreur s'affichera sur le panneau de contrôle) à moins que vous n'envoyiez une commande d'extinction. Si l'allumage échoue sur ces deux essais, le logiciel considérera que la lampe est défectueuse et affichera un message 'LE' (Lampe Error).

Amorçage automatique de la lampe

Cette option force l'amorçage de la lampe dans les 90 s après la mise sous tension du projecteur. Cette option est désactivée par défaut.

Afficheur

Extinction automatique de l'afficheur 2 minutes après la dernière utilisation ou allumage permanent. Ce réglage peut être annulé par l'apparition d'un message d'erreur. Cette option est activée par défaut.

Mémorisation de l'état de la télécommande (SRS)

Cette option n'est disponible que lors de l'utilisation de la télécommande infrarouge et du récepteur correspondant. Si SRS est :

- activée (par défaut), et que vous démarrez ou arrêtez le programme autonome avec la télécommande IR, le projecteur mémorisera son état et lancera ou arrêtera le programme à la prochaine mise sous tension.
- désactivée, la télécommande n'a aucun effet sur le démarrage automatique du programme à l'allumage. Dans ce cas, le lancement du programme est géré par le menu SA / Run (voir "Démarrage de la restitution" en page 33).

Gestion de lampe depuis le contrôleur MC-X

Sur le contrôleur MC-X, le bouton numéro 7 peut être programmé pour éteindre la lampe. Cette option est désactivée par défaut.

Note : la lampe doit refroidir au moins 6 minutes pour pouvoir se réamorcer. Le logiciel de l'Imager prend en compte ce délai de 6 minutes à compter du moment où la lampe s'éteint. Si vous essayez un amorçage et que la lampe ne démarre pas, l'Imager essaiera à nouveau automatiquement après 6 minutes (un message d'erreur s'affichera sur le panneau de contrôle) à moins que vous n'envoyiez une commande d'extinction. Si l'allumage échoue sur ces deux essais, le logiciel considèrera que la lampe est défectueuse et affichera un message 'LE' (Lampe Error).

Messages d'erreur et de mise en garde

Les messages d'erreur et d'avertissement peuvent être désactivés, permettant ainsi de continuer à programmer un projecteur dont le problème n'est pas critique. Par défaut, les messages sont activés et sont visibles lorsque l'afficheur est à la racine du système de menus.

Régulation de la température de lampe

La ventilation de la lampe est régulée automatiquement par la température dans le projecteur. Option activée par défaut.

Régulation de la température des gobos

La ventilation des gobos est régulée automatiquement par la température dans le projecteur. Option activée par défaut.

Avertissement sur la température

Message d'avertissement lorsque la température sort des limites acceptables et coupure de lampe.

Avertissement de fin de vie de lampe

Cette fonction permet d'afficher un message d'avertissement d'usure de lampe et de paramétrer la durée de vie théorique de celle-ci. Le compteur peut être affiché et initialisé avec le menu `Inf`. Lorsque le compteur temporaire atteint :

- 100 heures avant la durée théorique programmée, l'afficheur fait clignoter le message 'Lhu'. Il est alors nécessaire de changer la lampe pour éviter tout risque d'explosion.
- la durée programmée, la lampe s'éteint et ne peut être rallumée que lorsque le compteur temporaire est initialisé ou que la durée de vie théorique est reprogrammée.

Cette option est désactivée par défaut. Nous vous recommandons toutefois d'activer cette fonction et de programmer la durée de vie théorique de la lampe. N'oubliez pas de remettre le compteur temporaire à zéro au changement de lampe.

Note : le compteur n'a que 3 chiffres mais la plupart des lampes ont des durées de vie de l'ordre du millier d'heures. Pour pallier ce problème, le compteur affiche le centième de la durée réellement écoulée. Pour une lampe de 3000 heures, la durée théorique programmée sera de 30.

Retour aux réglages d'usine

Le menu de personnalité permet de revenir aux réglages d'usine.

Initialisation de tous les compteurs

Tous les compteurs temporaires peuvent être réinitialisés depuis le menu `Inf`.

Menu d'information (INF)

L'Imager dispose d'affichages permettant de suivre précisément l'utilisation du projecteur, la température, les périodes de maintenance, la durée de vie de la lampe et la version du logiciel. Les valeurs comprises entre 1000 et

9 999 sont automatiquement affichées par défilement et les compteurs reviennent à 0 automatiquement après 9 999.

Afficher et initialiser un compteur temporaire

Ouvrez le menu `I n f` et affichez le nom du compteur à visualiser avec les touches de navigation. Appuyez sur [enter] et naviguez jusqu'à l'option choisie. Appuyez sur [enter] pour afficher le contenu..

Note: les compteurs temporaires (`rES`) du menu `I n f` peuvent être remis à 0 en maintenant la touche [haut] enfoncée pendant 5 s au moins jusqu'à ce que le compteur revienne à 0.

Menu d'utilitaires (Utl)

Ce menu permet de passer le projecteur en mode de mise à jour Boot. Voir "Mises à jour du logiciel" en page 58.

Menu de tests (tSt)

Menu réservé au personnel technique pour le test de la carte mère..

SECTION 2. MODE AUTONOME

Principes généraux du mode autonome

En mode autonome, chaque projecteur Imager peut restituer jusqu'à 20 scènes sans contrôleur externe. La programmation est réalisée sur le panneau de contrôle ou avec la télécommande infrarouge.

L'Imager exécute ses programmes en boucle continue.

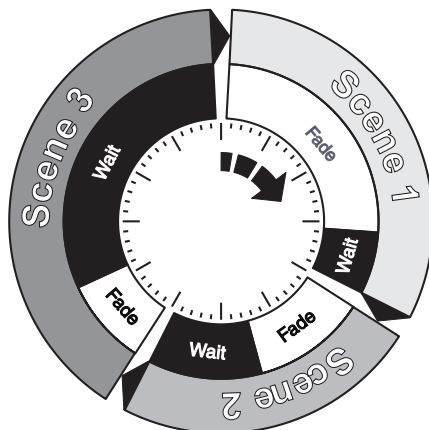
Plusieurs Imagers reliés par un câble de télécommande peuvent synchroniser le défilement de leurs scènes sur un des appareils appelé alors 'Maître'.

Temporisation des scènes

Chaque mémoire ou scène dispose d'une partie dynamique - le transfert ou fade - pendant laquelle les effets passent d'une position programmée à une autre. La partie statique de la scène - l'attente ou wait - correspond à la durée pendant laquelle les effets ne changent pas..

La durée du transfert et de l'attente sont programmables individuellement pour chaque mémoire. Le transfert doit être compris entre 0 et 120 secondes. L'attente doit être comprise entre 0 et 600 secondes. Le temps total d'exécution d'une mémoire est la somme du transfert et de l'attente.

Lors de l'utilisation de plusieurs machines synchronisées, le temps d'attente est déterminé par l'appareil qui dicte le changement de mémoire. Il le fait lorsqu'il arrive à la fin du temps d'attente de la mémoire en cours. Tous les autres appareils déclenchent alors un nouveau transfert selon leur durée programmée et attendent la prochaine commande de changement de mémoire. Lors de la programmation de mémoires synchronisées, essayez



de garder le programme le plus simple possible en suivant les deux règles ci-dessous :

- 1 Chaque appareil a le même nombre de scènes.
- 2 La durée de chaque scène est supérieure à son équivalente sur l'appareil Maître.

Les règles de l'algorithme de synchronisation sont détaillées dans la section "Synchronisation des projecteurs en mode autonome" en page 35.

Synchronisation de scènes sur plusieurs Imagers

Dans les cas où vous reliez plusieurs Imagers par une ligne de télécommande, vous pouvez synchroniser le changement de scène.

Il est important de comprendre que chaque appareil doit avoir sa propre série de mémoires. Seules les commandes de déclenchement transitent par la ligne de télécommande. Aucune information de réglage ne circule sur la ligne dans ce cas.

Réglage des options de synchronisation

- 1 Naviguez jusqu'au menu SA sur le panneau de contrôle et appuyez sur [enter].
- 2 Naviguez jusqu'à l'option SAE et appuyez sur [enter].
- 3 Activez :

Sin	si le projecteur travaille seul sans synchronisation. C'est le réglage par défaut.
Snd	si le projecteur envoie les signaux de synchronisation à d'autres machines sur la ligne.
Syn	si le projecteur doit 'écouter' les signaux de synchronisation émis par une autre machine.
- 4 Appuyez sur [enter].

Méthode de programmation

L'Imager propose deux méthodes de programmation :

- Avec le système MP-2. Consultez le manuel du MP-2 pour plus d'information;

- Avec la télécommande infrarouge et un récepteur. Cette méthode permet de programmer simultanément 10 Imagers sur une seule ligne de télécommande. Cette méthode permet de gagner beaucoup de temps. Voir “Programmation avec la télécommande infrarouge” en page 29.

Programmation avec la télécommande infrarouge

La programmation peut être réalisée avec la télécommande infrarouge et un récepteur compatibles, disponibles chez votre revendeur Martin. Ce système permet une programmation simultanée jusqu'à 10 appareils reliés par la même ligne de télécommande.

La télécommande permet de programmer jusqu'à 20 mémoires pour composer une animation. Notez que :

- chaque machine peut stocker 20 scènes, chacune ayant ses propres temporisations
- les scènes sont numérotées de 0 à 19
- une scène contient une partie dynamique pendant laquelle le projecteur vient aux réglages programmés, suivie d'une partie d'attente pendant laquelle les réglages sont maintenus
- la programmation avec la télécommande est plus simple si le panneau de contrôle de l'Imager est visible

La même ligne peut également piloter des systèmes Alien 02 et MiniMac Maestro. Consultez les manuels d'utilisation respectifs pour plus d'information.

Notez qu'il est toujours possible de programmer le mode autonome avec un boîtier MP-2 (consultez son mode d'emploi pour plus de détails).

Avant de commencer

Si vous pilotez plusieurs machines, vérifiez que :

- vous avez établi une liaison (voir "Ligne de télécommande entre plusieurs Imager" en page 15) et que le récepteur infrarouge est connecté au réseau (vous aurez peut-être besoin d'un adaptateur XLR / RJ-45 pour cela) et qu'il est visible depuis la télécommande;
- vous n'avez pas connecté de bouchon de terminaison dans le dernier appareil.

Désactiver l'exécution du mode autonome

Pour stopper la restitution autonome :

- 1 Appuyez sur [menu] pour revenir au menu principal.
- 2 Naviguez jusqu'à SA avec les touches fléchées et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à r u n et appuyez sur [enter].
- 4 Naviguez jusqu'à O f f et appuyez sur [enter].
- 5 Appuyez sur [menu] pour revenir à l'arborescence des menus.

Activer les communications infrarouge

Suivez les instructions ci-dessous :

- 1 Seule la première machine peut accueillir le récepteur infrarouge. Insérez le module de réception dans son embase d'entrée signal. Réglez le bras du capteur sans le forcer.
- 2 Depuis la racine des menus, naviguez jusqu'à P r o et appuyez sur [enter].
- 3 si le projecteur :
 - ne porte pas le récepteur IR, validez l'option r C r. Appuyez sur [enter].
 - porte le récepteur, validez l'option r C S. Appuyez sur [enter].
- 4 Appuyez sur [menu] pour revenir au début de l'arborescence.
- 5 Choisissez A d r et appuyez sur [enter]. Choisissez une adresse IR pour l'appareil, comprise entre 0 et 9 et validez avec [enter]. Si plusieurs machines doivent reproduire exactement les mêmes scènes, il sera plus intéressant de leur donner la même adresse IR. Cela vous permettra de gagner du temps à la programmation mais ces machines se comporteront de manière strictement identique.
- 6 Appuyez sur [menu] pour revenir au début de l'arborescence.
- 7 Placez-vous à 2 m (6 ft.) du projecteur, pointez la télécommande vers le récepteur et appuyez sur le bouton d'amorçage de lampe. Si vous ne constatez aucune réponse, appuyez sur la touche ID. S'il ne se produit aucune réponse à nouveau, inversez la position du récepteur en tournant son bras de 180°.

Commandes disponibles

Important! *Le projecteur valide la réception des ordres par un bref changement d'intensité.*

Sélection des projecteurs

Chaque projecteur doit recevoir une adresse comprise entre 0 et 9 pour être accessible individuellement avec la télécommande. Les projecteurs portant la même adresse se comportent de manière strictement identique.

Pour appeler une machine, appuyez sur ID et entrez son adresse avec les touches numérotées. Plusieurs projecteurs peuvent être sélectionnés simultanément en tapant plusieurs adresses successivement. Exemple : [ID] [1] [2] [3] appelle les machines 1, 2, et 3.

Amorçage de lampe

Le bouton d'amorçage de lampe permet d'allumer ou de couper la lampe sur les machines sélectionnées. Pour couper la lampe, maintenez le bouton enfoncé au moins 5 secondes. Note : la lampe ne peut pas être coupée pendant l'exécution des scènes et, comme toutes les lampes à décharge, doit refroidir plusieurs minutes avant de réamorcer.

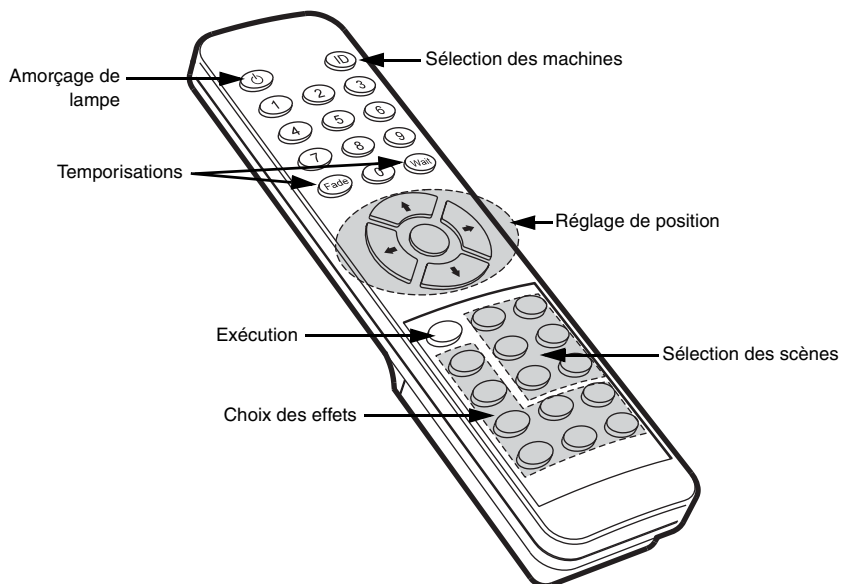
La lampe doit refroidir au moins 6 minutes pour pouvoir se réamorcer. Le logiciel de l'Imager prend en compte ce délai de 6 minutes à compter du moment où la lampe s'éteint. Si vous essayez un amorçage et que la lampe ne démarre pas, l'Imager essaiera à nouveau automatiquement après 6 minutes (un message d'erreur s'affichera sur le panneau de contrôle) à moins que vous n'envoyiez une commande d'extinction. Si l'allumage échoue sur ces deux essais, le logiciel considèrera que la lampe est défectueuse et affichera un message 'LE' (Lampe Error).

Temporisation des scènes

Les temps de transfert et d'attente (fade et wait) sont réglés avec les touches de temporisation suivies de la durée en seconde saisie avec les touches numérotées.

Sélection des scènes

Les scènes sont créées, sélectionnées, enregistrées ou effacées avec les 6 touches de scènes. La scène en cours s'affiche sur l'écran du projecteur après la lettre "I" pendant l'édition et après la lettre "P" ou "S" (slave) pendant l'exécution.



- **Prev** (scène précédente) revient à la scène précédente sur toutes les machines sélectionnées.
- **Next** (scène suivante) passe à la scène suivante sur toutes les machines sélectionnées.
- **Store** (mémorisation) enregistre les effets et les temporisations de la scène courante.
- **Delete** (effacement) efface la scène en cours de la mémoire. Les scènes suivantes sont renumérotées.
- **INS** (insertion) crée et enregistre une nouvelle scène juste avant la scène en cours. Les suivantes sont renumérotées.
- **ADD** (ajout) crée une nouvelle scène à la fin de la séquence avec les réglages en cours au moment de la création.

00 01 02

Store enregistre les réglages dans la scène courante.

00 01 02 03

Add sauve les réglages dans une scène en fin de séquence

00 01 02 03

Insert rajoute une scène juste avant la scène en cours.

Réglage des effets

Pour programmer une scène, appelez d'abord un effet avec les touches de sélection puis réglez-le avec les touches fléchées. Lorsque deux effets sont affectés à la même fonction, les touches haut/bas en contrôlent une partie, les touches droite/gauche l'autre partie. S'il n'y a qu'un effet, les touches haut/bas permettent un réglage rapide et les touches gauche/droite un réglage fin. Le bouton central ramène l'effet à sa position de repos.

Restitution en mode autonome

Démarrage de la restitution

- 1 Depuis la racine des menus, naviguez jusqu'au menu SA et appuyez sur [enter].
- 2 Naviguez jusqu'à run et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à On et appuyez sur [enter].

Lorsque la restitution démarre, l'afficheur donne le numéro de la scène en cours (à moins que l'option PEr/dIS ne soit sur OFF, auquel cas l'afficheur s'éteint 2 minutes après le dernier appui sur une touche).

Important! *L'exécution de la séquence est automatiquement relancée dès l'allumage du projecteur si le mode autonome est activé et la fonction d'amorçage automatique de la lampe (PEr/ALO) est activée également (voir "Amorçage automatique de la lampe" en page 21).*

Contrôle de la restitution avec la télécommande IR

Le bouton Run/Stop de la télécommande IR active ou stoppe l'exécution de la séquence sur les machines sélectionnées (voir "Sélection des projecteurs" en page 31). Les scènes sont jouées dans l'ordre croissant.

Dans ce cas, toutes les fonctions de la télécommande sont désactivées sauf la touche Run/Stop.

Si l'option de mémorisation d'état de télécommande (voir "Mémorisation de l'état de la télécommande (SrS)" en page 21) est activée, le bouton Run/Stop agit également sur le menu SA / run (OFF ou On, pour que l'état de la restitution soit mémorisé pour la prochaine mise sous tension).

Lancement de mémoires avec le contrôleur MC-X

Le MC-X est une télécommande optionnelle disponible chez votre revendeur Martin. Une fois connecté, il donne accès à 7 mémoires directement depuis son clavier.

Pour activer le contrôle par le MC-X:

- 1 Connectez le MC-X au réseau de commande de l'Imager avec un adaptateur XLR / RJ-45. Si plusieurs Imagers sont interconnectés, branchez le contrôleur sur le premier appareil de la ligne.
- 2 Sur chaque appareil, naviguez jusqu'à `SA / run / OFF` et appuyez sur [enter]. Appuyez sur [menu] pour sortir du mode `SA`.
- 3 Sur chaque appareil, naviguez jusqu'à `Pro / dl` et appuyez sur [enter]. Appuyez sur [menu] pour sortir du menu `Pro`.
- 4 Pour activer les scènes 00 à 06, appuyez directement sur les touches numérotées du contrôleur.
- 5 Pour lancer le mode autonome à distance, appuyez sur [Auto].

Avec le menu `PER / nNO`, vous pouvez configurer le bouton 7 du MC-X pour couper la lampe. Voir "Structure des menus de contrôle" en page 66.

Priorité du mode DMX sur le mode autonome

Si un Imager est connecté à un contrôleur DMX et qu'il reçoit un signal pendant la restitution du mode autonome, ce dernier est stoppé et le projecteur répond directement aux ordres du contrôleur. Le DMX a toujours priorité sur le mode autonome.

Synchronisation des projecteurs en mode autonome

Note ***Ce chapitre détaille les règles de synchronisation du mode autonome. Il n'est pas nécessaire de le lire sauf si vous cherchez une aide au diagnostic d'un problème ou une explication détaillée du fonctionnement de l'algorithme de synchronisation.***

Les règles de fonctionnement sont les suivantes :

- 1 Chaque machine peut restituer jusqu'à 20 scènes avec temps de transfert (fade) et temps d'attente (wait).
- 2 Les scènes sont numérotées de 0 à 19.
- 3 Une scène est composée d'une partie dynamique (fade) et d'une partie statique (wait).
- 4 Pendant le mode synchronisé, un Imager sur la ligne de commande émet des ordres de synchronisation de type "aller à la scène xx", où xx est le numéro de la scène exécutée par le projecteur Maître.
- 5 Si un projecteur esclave a moins de scènes que le Maître, il calcule le numéro de la scène à exécuter en divisant le numéro de la scène ordonnée par le nombre total de scènes qu'il possède. Si le Maître demande la scène 5 et que l'esclave n'en a que 4, $5/4 = 1$, reste 1. L'esclave exécutera sa scène 1. Si l'esclave atteint sa dernière scène avant le Maître, un message 'Aller à la scène x' est émis à l'exécution de la première scène exécutée.

- 6 Si un esclave a plus de scènes que le Maître, ses dernières scènes ne seront jamais exécutées, comme dans l'exemple ci-dessous :

F=fade, W=wait		Déroulement >																						
Maître		M0				M1				M2				M3										
		F	W			F	W			F	W			F	W									
Esclave		S0				S1				S2				S3				S4						
		F	W			F	W			F	W			F	W			F	W			F	W	
Résultat		M0				M1				M2				M3										
		F	W			F	W			F	W			F	W			F	W					
		S0				S1				S2				S3										
	F	W			F	W			F	W			--	--			F	W						

- 7 Un esclave ne répond pas aux ordres de synchronisation tant qu'il n'a pas fini la scène en cours. Ceci peut forcer un esclave à sauter une scène si les temps d'exécution sont plus longs que ceux du Maître. Dans l'exemple ci-dessous, l'esclave arrive en fin de séquence avant le Maître parce que les scènes 0 et 2 sont plus longues chez l'esclave que chez le Maître.

M = Maître, S = Esclave

F=fade, W=wait

Déroulement

Programmé		Déroulement																			
Maître		M0				M1				M2											
		F	W			F	W			F	W										
Esclave		S0				S1				S2											
		F	W			F	W			F	W										
Résultat		M0				M1				M2				M0				M1			
		F	W			F	W			F	W			F	W			F	W		
		S0				S2				S1											
	F	W			F	W					F	W					

SECTION 3. CONTROLE EN DMX

Utilisation avec un contrôleur DMX

L'Imager peut être programmé et piloté avec n'importe quel pupitre compatible avec le standard DMX 512 USITT. Cette section décrit ce mode opératoire.

Consultez la section concernant le modèle dont vous disposez pour le détail des valeurs de contrôle :

- “Imager 04 DMX - Roue de gobos” en page 71.
- “Imager 04 DMX - Roue de gobos et miroir asservi” en page 72.
- “Imager 01 DMX - Gobo simple” en page 75.
- “Imager 01 DMX - Gobo simple avec miroir asservi” en page 77.

Connexion au réseau DMX

Connectez un câble de télécommande partant de la J-Box à la sortie du système de contrôle. Si le système de contrôle ne dispose pas d'embases de sortie RJ-45, vous devez construire ou acheter un adaptateur RJ-45 / XLR. Pour les détails de câblage, consultez la section “Création d'une ligne de télécommande” en page 15.

Choix du mode DMX approprié

Il existe deux modes DMX :

- *Mode DMX 1* basé sur 9 canaux qui ne donne pas accès au réglage fin des effets et des mouvements.
- *Mode DMX 2*, activé par défaut, basé sur 12 canaux, qui donne accès aux réglages fins.

Le mode à activer est choisi avec le menu Profile du panneau de contrôle (voir “Structure des menus de contrôle” en page 66).

Réglage de l'adresse DMX

L'Imager requiert 9 ou 12 canaux de commande selon le mode choisi. L'adresse DMX, ou adresse de base, est le premier canal utilisé par le projecteur. C'est une adresse logique à laquelle le contrôleur émet ses instructions. Le contrôleur peut ainsi différencier les machines et leur envoyer les instructions qui les concernent. Exemple : en mode 9 canaux, l'Imager lit ses instructions à partir de l'adresse DMX et sur les 8 canaux suivants. Si l'adresse du projecteur est 100, il lira ses instructions sur les canaux 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107 et 108.

Assurez-vous que les espaces d'adresse alloués aux machines ne se chevauchent pas. Si des canaux de contrôle se superposent entre deux machines, l'une des deux recevra des ordres erronés. Deux Imagers peuvent exploiter la même adresse mais ils se comporteront alors de manière strictement identique et recevront exactement les mêmes instructions.

L'adresse par défaut au départ d'usine est '1'.

Réglage de l'adresse

- 1 Naviguez jusqu'au menu `PRO` à la racine des menus du panneau de contrôle et appuyez sur [enter].
- 2 Choisissez le mode `d1` ou `d2` pour activer le mode voulu. Appuyez sur [enter].
- 3 Appuyez sur [menu] pour revenir à la racine des menus.
- 4 Naviguez jusqu'à `ADR` à la racine des menus. Appuyez sur [enter]. L'adresse courante est affichée.
- 5 Naviguez jusqu'à l'adresse à donner au projecteur. Appuyez sur [enter] pour la valider.

Désactivation du mode autonome (si nécessaire)

La télécommande DMX est toujours prioritaire sur le mode autonome mais si ce dernier est actif et qu'aucun signal DMX n'est reçu, l'Imager essaie de démarrer sa séquence de mémoires. Pour éviter cela:

- 1 Appuyez sur [menu] pour revenir à la racine.

- 2 Naviguez jusqu'à `SA` à la racine des menus du panneau de contrôle et appuyez sur [enter].
- 3 Naviguez jusqu'à `run` et appuyez sur [enter].
- 4 Naviguez jusqu'à `Off` et appuyez sur [enter].

Contrôle de la lampe

Important *Évitez d'amorcer les lampes plusieurs fois de suite !*

La lampe peut être amorcée ou coupée depuis le pupitre avec les commandes Lamp-on et Lamp-off du canal 1. Pour éviter une extinction accidentelle, la commande Lamp-Off peut être partiellement désactivée avec le menu `PER / LOF` du panneau de contrôle. (voir "Structure des menus de contrôle" en page 66). Si cette option est désactivée, la commande Lamp Off du canal 1 ne s'exécute que sur :

- un Imager DMX Gobo Wheel, si la roue de gobo est en position 4 (en mode indexé ou continu) et que le net est en réglage proche (near).
- un Imager DMX Gobo, si le canal DMX 3 est sur la valeur 60-79 ou 140-159, et que le net est en réglage proche (near).

Amorcez les lampes à 5 secondes d'intervalle. Allumer trop de lampe simultanément peut provoquer une chute de tension suffisante pour empêcher l'amorçage, endommager les électroniques et déclencher les coupe circuits. Pour amorcer les lampes automatiquement au démarrage, activez l'option Automatic Lamp-on (voir "Menu de personnalité (Per)" en page 20).

La lampe doit refroidir au moins 6 minutes pour pouvoir se réamorcer. Le logiciel de l'Imager prend en compte ce délai de 6 minutes à compter du moment où la lampe s'éteint. Si vous essayez un amorçage et que la lampe ne démarre pas, l'Imager essaiera à nouveau automatiquement après 6 minutes (un message d'erreur s'affichera sur le panneau de contrôle) à moins que vous n'envoyiez une commande d'extinction. Si l'allumage échoue sur ces deux essais, le logiciel considèrera que la lampe est défectueuse et affichera un message 'LE' (Lampe Error).

Les effets

L'initialisation mécanique renvoie tous les effets à leur position de repos d'ès l'allumage du projecteur. Les effets peuvent aussi être initialisés avec la commande Reset du canal 1. Si l'option DMX Reset du menu de

personnalité est désactivée, la commande d'initialisation ne s'exécute que sur :

- un Imager DMX Gobo Wheel, si la roue de gobo est en position 4 (en mode indexé ou continu) et que le net est en réglage proche (near).
- un Imager DMX Gobo, si le canal DMX 3 est sur la valeur 60-79 ou 140-159, et que le net est en réglage proche (near).

Note : le mode DMX 2 permet le positionnement fin des effets. Voir "Choix du mode DMX approprié" en page 38.

Intensité

Le projecteur dispose d'un gradateur mécanique ultra-fluide, haute résolution sur le canal 2.

Mise au net

Le projecteur fournit un système de mise au net de 2 m à l'infini sur le canal 5 (mode DMX 1) ou 6 (mode DMX 2).

Gobos

La sélection du gobo à projeter (sur l'Imager DMX Gobo Wheel), son indexation et sa rotation sont contrôlés avec les canaux 3 et 4 (mode DMX 1) ou 3 à 5 (mode DMX 2).

Miroir mobile

Pan, tilt, et vitesse de mouvement du miroir optionnel sont disponibles sur les canaux 6 à 8 (mode DMX 1) ou 7 à 11 (mode DMX 2).

La vitesse de déplacement du miroir peut être contrôlée de deux manières différentes : en mode vectoriel ou en mode suiveur. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre mais vous ne pouvez pas utiliser les deux à la fois.

Le mode suiveur est activé en laissant le canal 8 (mode DMX 1) ou 11 (mode DMX 2) entre 0 et 2. Les temps de transfert sont alors dictés par le système de temporisations du pupitre. L'Imager dispose d'un algorithme de filtrage numérique qui calcule une vitesse moyenne sur plusieurs échantillons pour lisser le déplacement.

Le mode vectoriel permet de programmer des temps de transfert sur les pupitres ne disposant pas du système de temporisations nécessaire. Il peut également donner de meilleurs résultats que le mode suiveur sur certains contrôleurs, en particulier sur les mouvements très lents. Une vitesse vectorielle doit être programmée avec le canal 8 (mode DMX 1) ou 11

(mode DMX 2) avec l'intervalle de valeurs 3 (rapide) - 251 (très lent). Avec le mode vectoriel, il ne faut pas utiliser de temps de transfert (Fade = 0).

Noir pendant les changements

Le faisceau peut être coupé automatiquement pendant les changements d'effets ou lors des changements de position à vitesse maximale en réglant le canal 8 (en mode DMX 1) ou 11 (en mode DMX 2) entre 252 et 255.

SECTION 4. OPTIQUES ET ACCESSOIRES DE PROJECTION

Les gobos

- L'Imager DMX Gobo Wheel jusqu'à 4 gobos métal ou verre
- L'Imager DMX Gobo accepte un seul gobo métal ou verre

Les gobos doivent être de taille D, c'est à dire de diamètre extérieur de 53.3 mm (2.10 in.) maximum et de taille d'image maximale de 40 mm (1.57 in.).

Les images peuvent être mises en rotation dans les deux sens ou orientées dans une position choisie.

Un gobo promotionnel Imager est installé en usine.

Taille d'image projetée

Pour calculer la taille d'une image projetée, utilisez la formule ci-dessous :

$$\text{taille projetée} = \frac{\text{taille sur le gobo} \times \text{distance de projection}}{\text{longueur focale}}$$

Pour calculer la taille d'image nécessaire pour une taille projetée donnée, utilisez la formule :

$$\text{taille sur le gobo} = \frac{\text{taille projetée} \times \text{longueur focale}}{\text{distance de projection}}$$

La longueur focale dépend de l'objectif installé :

- 150 mm (5.9 in.) pour l'optique 15°
- 100 mm (3.9 in.) pour l'optique 23°
- 70 mm (2.75 in.) pour l'optique 32°

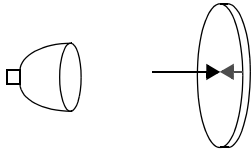
Gobos sur mesure

Pour des performances optimales, les gobos pour Imager doivent être réalisés avec l'image, le texte ou le logo gravés à l'envers sur la face traitée (sauf si le miroir optionnel est installé, car il inverse l'image).

Installation des gobos

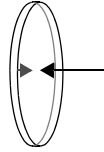
Les illustrations ci-dessous vous aideront à installer correctement les différents types de gobos. En cas de doute, installez toujours la face la plus réfléchissante vers la lampe.

Face traitée vers la lampe



Lorsqu'un objet est placé devant la face non traitée, il y a un espace entre l'objet et sa réflexion. La face arrière du gobo est visible au travers de la face non traitée.

Face non traitée vers la lentille

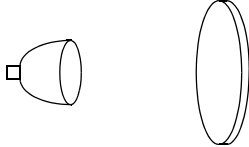


Lorsqu'un objet est placé devant la face traitée, il n'y a pas d'espace entre l'objet et son image. La face arrière du gobo n'est pas visible au travers de la face traitée.

Gobos verre traité

Gobo en verre texturé

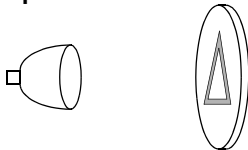
Face lisse vers la lampe



Face texturée vers la lentille



Face réfléchissante vers la lampe



Face noire vers la lentille



Gobo Metal

Image inversée vers la lampe

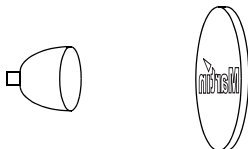


Image lisible vers la lentille

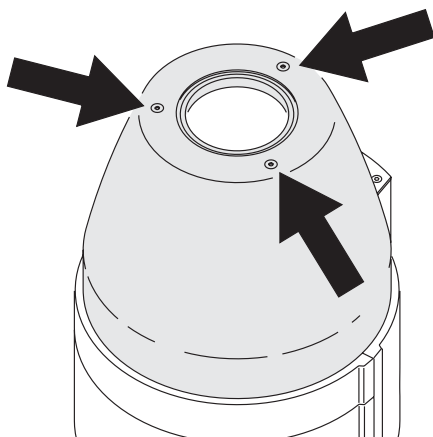


Gobo Image/texte

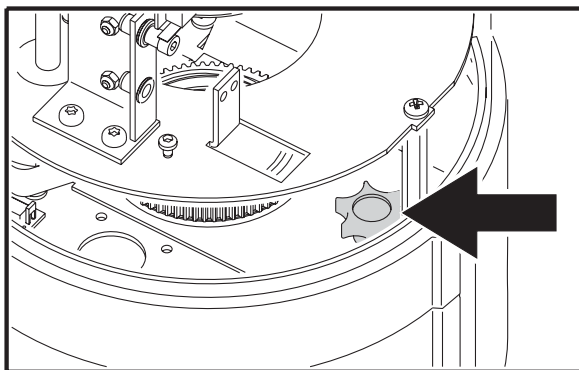
Changement de gobo

Imager 01 DMX Gobo

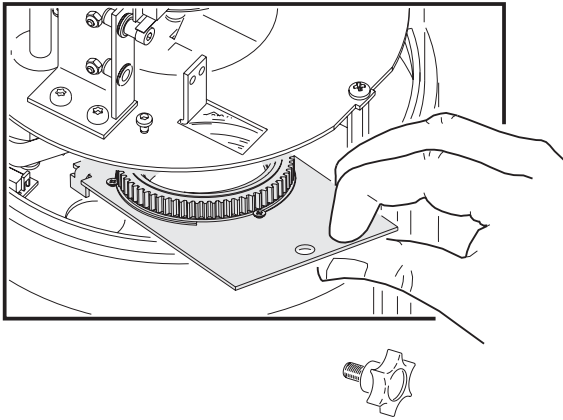
- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 15 minutes.
- 2 Retirez le capot du projecteur avec une clé Allen de 2,5 mm.



- 3 Dévissez la molette qui maintient le porte gobo.



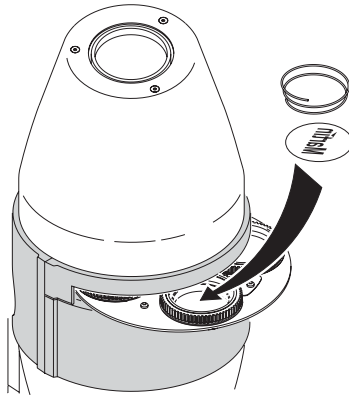
4 Retirez le support de gobo.



- 5 Comprimez les extrémités du ressort de rétention (dans le porte gobo) et retirez-le. Sortez le gobo installé (s'il y a en a un) en le poussant par dessous.
- 6 Orientez le gobo selon les conseils de la section "Gobos sur mesure" en page 44 et placez-le dans le porte-gobo. Sécurisez-le avec le ressort de rétention.
- 7 Remplacez la platine dans le projecteur, revissez la molette et remontez le capot.
- 8 Rallumez le projecteur.

Imager 04 DMX Gobo Wheel

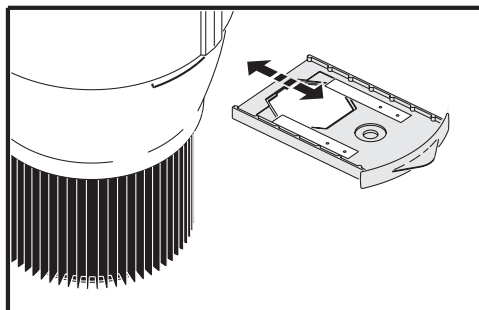
- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 5 minutes.
- 2 Tournez la roue de gobo pour accéder au gobo à changer.



- 3 En vous aidant d'un petit tournevis si nécessaire, comprimez les extrémités du ressort de rétention dans le porte gobo. Retirez le gobo (s'il y en a un) et le ressort ensemble.
- 4 Orientez le gobo selon les conseils de la section "Gobos sur mesure" en page 44 et insérez le gobo dans son logement. Sécurisez le gobo avec le ressort.
- 5 Rallumez le projecteur.

Les filtres

Un kit de projection de diapositive (P/N 91611076), ou un filtre de couleur hexagonal peuvent être installés dans l'Imager. Le porte filtre sort comme une cassette. Il est maintenu en place par un aimant.



Les filtres de couleur suivants sont disponibles au catalogue. Contactez votre revendeur Martin :

Lilas 503	P/N 46402000
Bleu clair102	P/N 46402001
Vert 208 IAD	P/N 46402002
Vert 204	P/N 46402003
Orange 306M	P/N 46402004
Rouge 308	P/N 46402005
Vert 203	P/N 46402006
Bleu 108	P/N 46402007
UV	P/N 46402008
Half Minus Green	P/N 46402009
Filtre anticalorique (livré avec le kit diapositive)	P/N 41102060

Le nombre placé après chaque désignation est la référence OCLI (Optical Coating Laboratory, Inc.).

Les optiques

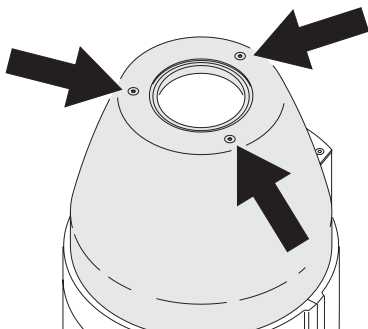
Les optiques ci-après sont disponibles pour l'Imager :

- 23° (montée en standard)
- 15° (avec pas de vis) - P/N 91611074
- 32° (avec pas de vis) - P/N 91611075

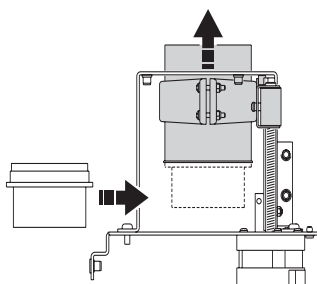
Changement de lentille

Pour modifier l'optique :

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 30 minutes.
- 2 Démontez le couvercle avec une clé Allen de 2,5 mm.

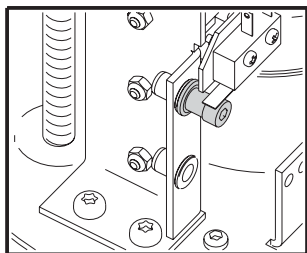


- 3 Tournez la vis sans fin de la mise au net pour éloigner la lentille standard au plus loin de la lampe.

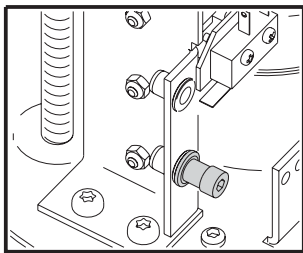


- 4 Glissez la lentille optionnelle sous la lentille standard et vissez-la sous cette dernière.

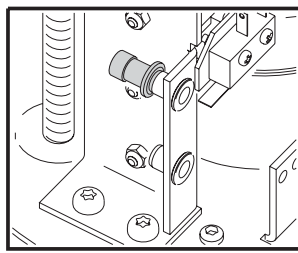
5 Changez la position de la butée mécanique selon les illustrations ci-dessous .



15°



23° standard



32° lens

Notez que pour l'optique à 32°, la butée est retirée et montée sur la face opposée.

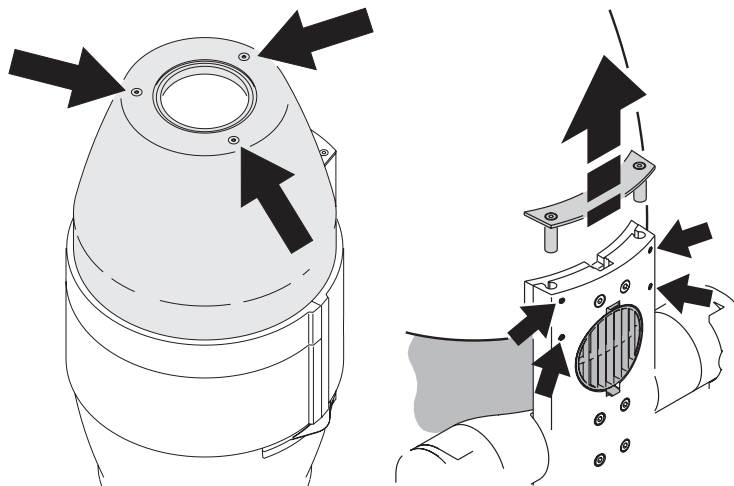
6 Remontez le capot et remettez le projecteur sous tension.

Le miroir asservi

Le miroir optionnel permet de programmer des mouvements de l'image tels que des effets de logos baladeurs ou des messages défilants. Le miroir dispose d'une amplitude de mouvements de 235° en pan par 65° en tilt.

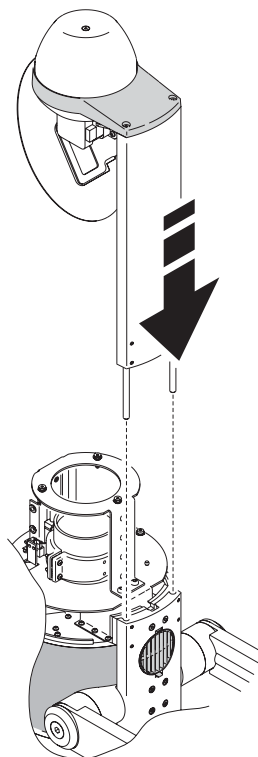
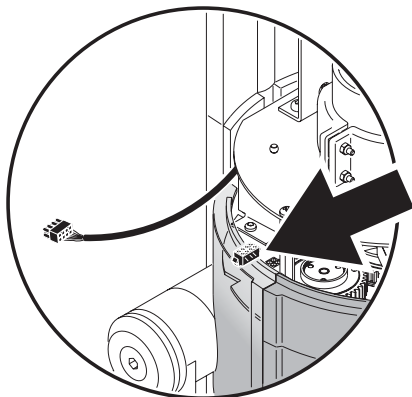
Pour installer le miroir asservi :

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 30 minutes.
- 2 Retirez le nez du projecteur avec une clé Allen de 2,5 mm.

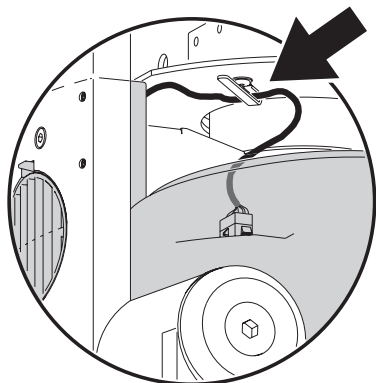


- 3 Utilisez une clé Allen de 2mm pour démonter les 4 vis encastrées sur le châssis du projecteur et retirez la plaque d'obturation.

- 4 Glissez les axes du miroir dans les trous prévus à cet effet.
- 5 Une fois le miroir en place, fixez-le en serrant les 4 vis Allen sur le châssis.
- 6 Branchez le câble du miroir dans l'Imager.



- 7 Placez le câble dans le guide-fil prévu pour qu'il ne reste pas dans le train optique.



- 8 Remontez le couvercle et remettez le projecteur sous tension.

SECTION 5. ENTRETIEN ET PROBLÈMES COURANTS

Entretien

Cette section décrit les procédures d'entretien réalisables par l'utilisateur. Référez toute opération non décrite ici à un service technique Martin qualifié.

CAUTION! RISQUE D'ELECTROCUTION

***Déconnectez le projecteur du secteur avant de l'ouvrir.
Remontez tous les composants avant de remettre en service le système.***

L'extérieur du projecteur peut atteindre des températures de l'ordre de 80° C (176° F) pour une température ambiante de 25° C (77° F). Laissez le projecteur refroidir au moins 30 minutes avant de le manipuler.

Changement de lampe

Pour optimiser la durée de vie de la lampe :

- Coupez la lampe lorsqu'il n'est pas nécessaire qu'elle brûle pour une période assez longue, typiquement plus d'une heure. Le projecteur peut rester sous tension même si la lampe est coupée .
- Laissez la lampe monter à température stable avant de la couper.
- Evitez d'amorcer plusieurs lampes à la fois .

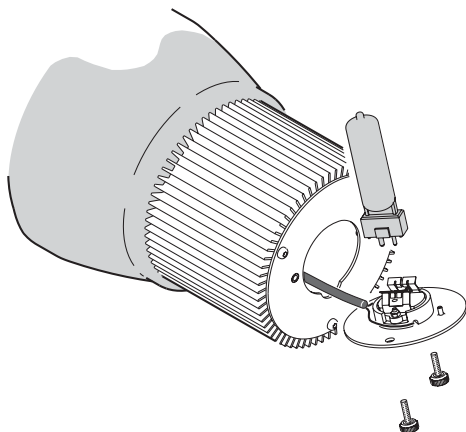
L'Imager accepte les lampes ci-dessous. Tout autre type de lampe peut endommager l'appareil.

Lampe	CRI	Temp. Couleur	Durée de vie
Philips MSD 250	75	6700 K	3000 h
Philips MSD 250/2	65	8500 K	3000 h
Osram HSD 250/78	85	7800 K	3000 h
Osram HSD 250/60	85	6000 K	2000 h
Osram HSD 250/80	75-80	8000 K	3000 h

Pour changer la lampe:

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 30 minutes avant de retirer le capot de la lampe.

2 Démontez les deux vis de fixation du porte lampe à l'arrière du projecteur.



3 Démontez le porte lampe et guidez-le pour le dégager délicatement.

4 Retirez la vieille lampe du support.

5 Maintenez la nouvelle lampe par sa céramique - *ne touchez pas l'ampoule de verre* - et insérez-la fermement dans la douille.

6 Nettoyez l'ampoule avec une lingette imbibée d'alcool ou un tissu sans peluche imbibé d'alcool.

7 Insérez délicatement le tout dans son logement et vissez le capot en place.

8 Nous vous recommandons d'activer la fonction de mise en garde sur le dépassement d'heures de lampe et de programmer la durée de vie théorique de la lampe installée. Utilisez pour cela le menu de personnalité. N'oubliez pas de remettre à zéro le compteur de lampe temporaire depuis le menu d'information *Inf*. Lorsque le compteur atteint :

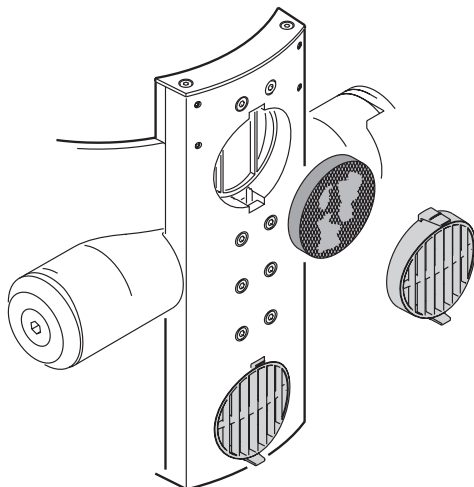
- 100 heures avant la durée théorique programmée, l'afficheur montre le message LHr clignotant. Il est temps de changer la lampe pour éviter tout risque d'explosion.
- la durée de vie programmée, la lampe se coupe et ne peut plus être rallumée tant que le compteur n'a pas été remis à zéro ou que la durée de vie n'a pas été reprogrammée.

Nettoyage

Vous pouvez laver les capots en aluminium avec une brosse douce ou une éponge et un détergent pour voiture non abrasif. Rincez les tôles.

Nettoyage du filtre à air

Le filtre à air est situé sur l'arête dorsale du projecteur et doit être remplacé régulièrement. Vous pouvez commander des filtres de rechange chez votre revendeur Martin (P/N 91611079).



Mises à jour du logiciel

Les mises à jour de logiciel sont publiées dès que de nouvelles fonctionnalités sont disponibles. La dernière version stable du logiciel est disponible dans la rubrique Support du site de Martin Professional <http://www.martin.dk>.

La version installée s'affiche au démarrage de la machine sur le panneau de contrôle et avec le menu InF/Uer.

Pré-requis

Le logiciel doit être installé avec l'un des accessoires ci-après, dénommés par la suite "système de téléchargement" :

- Boîtier de téléchargement Martin MP-2
- PC équipé d'une interface DMX compatible avec le logiciel Software Uploader (Martin LightJockey ou interface DABS 1 interface)

Les composants ci-dessous sont nécessaires pour l'installation des mises à jour :

- Le fichier de mise à jour Imager, disponible en téléchargement dans la rubrique Support du site Martin (<http://www.martin.com>).

- Le programme Software Uploader en version 5.3 ou supérieure - fourni avec le MP-2 et le LightJockey, ou disponible en téléchargement dans les pages de support technique du site web de Martin.

Important *En DMX ou en mode Autonome, la ligne de télécommande doit être terminée par un bouchon.*

En mode IR, appuyez sur ID pendant 5 secondes pour passer le projecteur en mode DMX et autoriser le téléchargement. Retirez le récepteur IR et terminez la ligne. Après le redémarrage, les machines retournent automatiquement en mode IR.

Pour plus d'information sur la préparation du LightJockey, du MP-2 ou du logiciel Software Uploader, reportez-vous à leur documentation respective ou à l'aide en ligne disponible avec ces produits. Suivez pas à pas ces instructions avant de passer à l'étape suivante.

Mise à jour avec un MP-2

- 1 Connectez un MP-2 préparé à l'embase d'entrée signal de l'Imager. Mettez les deux appareils sous tension et laissez l'Imager s'initialiser.
- 2 Choisissez Read Memory Card sur le MP-2.
- 3 Utilisez les boutons de droite pour naviguer jusqu'au fichier de l'Imager. Choisissez le fichier à installer.
- 4 Choisissez Update Software. Validez avec Yes.
- 5 Choisissez Update in DMX mode pour démarrer le téléchargement. Le MP-2 initialise tous les Imagers.
- 6 Après la fin du téléchargement, les projecteurs s'initialisent avec le nouveau logiciel. Si la transmission a été corrompue, les projecteurs ne s'initialisent pas. Réalisez un téléchargement en mode Boot comme le décrit la section ci-après.

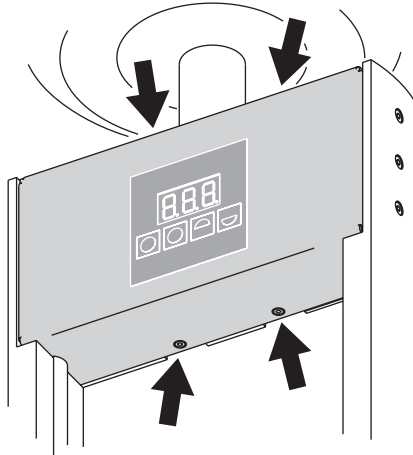
Installation en mode Boot

Si la mise à jour standard ne fonctionne pas ou si les notes d'installation le précisent, vous devez faire une installation en mode Boot (mise à jour du secteur d'amorçage). Ce mode requiert une intervention sur la carte mère du projecteur.

Préparation au mode Boot

- 1 Assurez-vous que l'Imager est isolé du secteur.

- 2 Ouvrez le capot du panneau de contrôle avec une clé Allen de 2 mm.



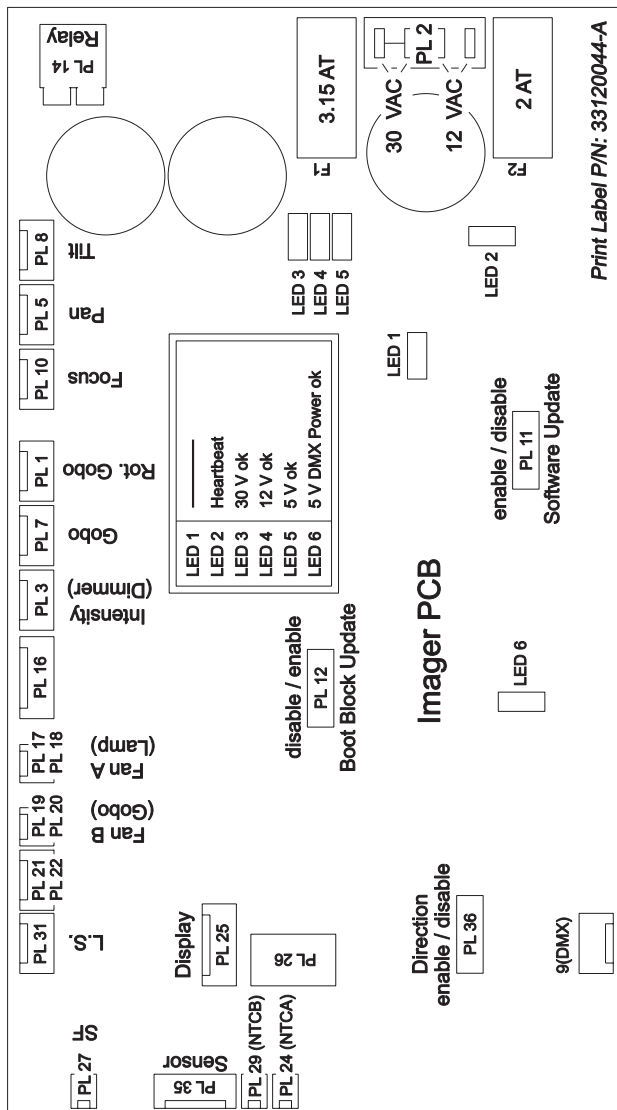
- 3 Reportez-vous à la section “Détail de la carte mère” en page 61, localisez le cavalier PL12. Déplacez-le en position “ENABLE” (les deux broches les plus proches des fusibles sur le circuit imprimé).
- 4 Effectuez un téléchargement en mode boot comme décrit dans le manuel du système de téléchargement.
- 5 Une fois le téléchargement effectué, déconnectez le projecteur du secteur, remplacez le cavalier en position “DISABLE” (les deux broches les plus loin des fusibles).
- 6 Remontez le capot et remettez sous tension.

Mode boot depuis le menu de contrôle

- 1 Ouvrez le menu UtL du panneau de contrôle.
- 2 Choisissez UPL (Upload) et validez avec yES pour configurer le projecteur en mode Boot.
- 3 Effectuez un téléchargement en mode boot comme décrit dans le manuel du système de téléchargement.
- 4 Quand le téléchargement est terminé, désactivez le mode Boot avec le menu du panneau de contrôle.

Détail de la carte mère

La carte mère est située derrière le panneau de contrôle.



Problèmes courants

Problème	Cause(s) probable (s)	Solution
Pas de réponse à la mise sous tension.	Pas d'alimentation.	Vérifiez les câbles d'alimentation.
	Fusible primaire de la base fondu.	Changez le fusible.
Initialisation correcte mais comportement non conforme aux ordres du pupite DMX.	Contrôleur non connecté.	Vérifiez la connexion.
	Adresse incorrecte sur le projecteur.	Vérifiez l'adresse sur le projecteur et le pupitre.
	Connexion de la télécommande défectueuse.	Inspectez les câbles et corrigez les connexions incorrectes ou abîmées.
	Ligne non terminée.	Insérez un bouchon de terminaison dans la sortie du dernier projecteur.
	Projecteur défectueux ou 2 transmetteurs sur la ligne.	Débranchez tour à tour chaque machine pour isoler le problème : rebranchez les 2 fiches l'une sur l'autre pour fermer la ligne à chaque test.
Problème d'initialisation.	Défaut mécanique ou électronique.	Contactez un service technique.
Pas de lumière, coupures intermittentes ou usure prématurée.	Lampe manquante ou grillée.	Déconnectez le projecteur du secteur et changez la lampe.
	Surchauffe du projecteur ou de la lampe.	Laissez le système refroidir. Si le problème persiste, contactez un service technique.
	Réglages d'alimentation incorrects.	Vérifiez le module d'alimentation.

Messages d'erreur

Message	Erreur	Solution
EEE	Défaut d'EPROM	Contactez votre revendeur Martin.
rAE	Défaut de mémoire	Contactez votre revendeur Martin.
FPE	Défaut de composant FPGA	Contactez votre revendeur Martin.
drE	Défaut de driver	Contactez votre revendeur Martin.
LHE	Durée de vie théorique de lampe écoulee. Coupure de lampe par sécurité.	Changez la lampe et initialisez le compteur horaire.
r tE	Défaut sur l'horloge temps réel.	La pile de la carte mère est vide. Il faut la remplacer. Contactez votre revendeur Martin.
LE	Défaut de lampe. Après tentative d'amorçage échoué, l'Imager attend 6 minutes (pour laisser la lampe refroidir) avant de retenter un amorçage. Si ce nouvel essai échoue, le message LE apparaît sur l'afficheur.	Changez la lampe si nécessaire Vérifiez et changez les fusibles si nécessaire Vérifiez que le ventilateur fonctionne correctement et qu'il y a assez d'espace pour la ventilation. Emettez une commande Lamp Off et attendez 6 minutes avant d'essayer d'amorcer la lampe à nouveau manuellement. Contactez votre revendeur Martin.
L tE	Défaut de température (capteur de lampe). La lampe ne peut pas amorcer.	Vérifiez qu'il y a assez d'espace pour la ventilation. Vérifiez que la température ambiante n'excède pas 40° C (104° F). Contactez votre revendeur Martin.
g tE	Défaut de température (capteur des gobos). La lampe ne peut pas amorcer.	Vérifiez qu'il y a assez d'espace pour la ventilation. Vérifiez que la température ambiante n'excède pas 40° C (104° F). Contactez votre revendeur Martin.

Message	Erreur	Solution
FoE	Défaut du système de mise au net	Contactez votre revendeur Martin.
r gE	Défaut du système de rotation de gobos	Contactez votre revendeur Martin.
g oE	Défaut du système de gobos	Contactez votre revendeur Martin.
SHE	Circuit d'allumage en court circuit	La lampe ne peut pas être éteinte. Contactez votre revendeur Martin.
LSE	Défaut du capteur de lumière	Capteur hors service. Contactez votre revendeur Martin.
LFE	Défaut de ventilation de lampe	Défaut de ventilation de lampe (trop faible ou trop haute). Contactez votre revendeur Martin.
gFE	Défaut de ventilation des gobos	Défaut de ventilation des gobos (trop faible ou trop haute). Contactez votre revendeur Martin.
Lhu	Dépassement de durée de lampe	Changez la lampe si nécessaire
Ltu	Elevation anormale de température de lampe (capteur de lampe).	Vérifiez qu'il y a assez d'espace pour la ventilation. Vérifiez que la température ambiante n'excède pas 40° C (104° F). Contactez votre revendeur Martin.
gtu	Elevation anormale de température des gobos (capteur de lampe).	Vérifiez qu'il y a assez d'espace pour la ventilation. Vérifiez que la température ambiante n'excède pas 40° C (104° F). Contactez votre revendeur Martin.
Hot	Lampe trop chaude	La lampe est trop chaude pour un réamorçage. Attendez qu'elle ait refroidi pour essayer un nouvel amorçage.

SECTION 6. GUIDE DE RÉFÉRENCE

Structure des menus de contrôle

Les réglages par défaut sont imprimés en gras.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Effet (réglage par défaut en gras)
Adresse (Adr)	DMX: 1-512 & IR: 0-9		Choix de l'adresse pour les modes DMX et IR
Profil (Pro)	DMX-mode (d1)		Active le mode DMX 1 (8-bit, tracking)
	DMX-mode (d2)		Active le mode DMX 2 (16-bit, tracking)
	IR - "émetteur" (rCS)		Mode Infrarouge émetteur
	IR- "récepteur" (rCr)		Mode infrarouge «récepteur»
Mode autonome (SA)	Active le mode autonome (run)	Off (OFF)	Arrête le mode autonome
		On (On)	Active le mode autonome
	Exécution (SAE)	Appareil isolé (Sin)	Le projecteur est seul sur la ligne
		Maître (Snd)	Le projecteur est Maître de la synchronisation
	Synchronisé (Syn)	Le projecteur se synchronise sur le Maître	
Réglages (AdJ)	Reset (rSt)		Retour des effets à leur position de repos
	Lamp on (LOn)		Amorçage de la lampe
	Lamp off (LOF)		Coupure de la lampe
	Intensité (Int)	Open (OPn)	Intensité à 100%
		Closed (CLO)	Intensité à 0%
	Mise au net (Foc)	Initialisation (rF)	
		Proche (nEA)	
Lointain (FAr)			

	Roue de gobos(gob)	Initialisation (rg)	
		Gobo 1 (g 1)	
		Gobo 4 (g 4)	
	Rotation des gobos (rgo)	Initialisation (rg)	
		Gobo 1 fixe (g 1)	
		Gobo 1 lent (1rS)	
		Gobo 1 rapide (1rF)	
		Gobo 2 fixe (g 2)	
		Gobo 2 lent (2rS)	
		Gobo 2 rapide (2rF)	
		Gobo 3 fixe (g 3)	
		Gobo 3 lent (3rS)	
		Gobo 3 rapide (3rF)	
		Gobo 4 fixe (g 4)	
		Gobo 4 lent (4rS)	
		Gobo 4 rapide (4rF)	
		Pan/tilt (P-t)	Position 1 (P1)
	Position 2 (P2)		
	Position 3 (P3)		
	Position 4 (P4)		
Position 5 (P5)			
Position 6 (P6)			
Position 7 (P7)			
Personnalité (PEr)	DMX lamp off (LOF)	Off (OFF)	Désactive la commande de coupure de lampe sans confirmation
		On (On)	Active la coupure de lampe sans confirmation

Personnalité
(PEr) suite

DMX reset (RES)	Off (OFF)	Désactive la commande d'initialisation sans confirmation
	On (On)	Active la commande reset without confirmation
Auto lamp on (ALO)	Off (OFF)	Amorce la lampe depuis le contrôleur ou le panneau de contrôle
	On (On)	Amorce la lampe automatiquement dans les 90s après la mise sous tension
Display (dIS)	Off (OFF)	Eteint l'afficheur 2 minutes après la dernière utilisation
	On (On)	Maintient l'afficheur allumé
Store remote status (SrS)	Off (OFF)	Pas de mémorisation du dernier état de télécommande.
	On (On)	Mémorise le dernier état de la télécommande.
MC-X lamp off (nnO)	Off (OFF)	Désactive l'extinction de lampe depuis le MC-X
	On (On)	Autorise la coupure de lampe avec le bouton 7 du MC-X
Error messages (Err)	Off (OFF)	Désactive les messages d'avertissement
	On (On)	Active les avertissements
Lamp Fan Temp. regulation (tFL)	Off (OFF)	Régulation de ventilation de la lampe désactivée
	On (On)	Régulation de ventilation de lampe activée
Gobo Fan Temp. regulation (tFg)	Off (OFF)	Régulation de température des gobos désactivée
	On (On)	Régulation de température des gobos activée
Lamp hour warning (LHr)	Off (OFF)	Avertissement sur le dépassement de durée de lampe désactivé
	On (On)	Active le message d'avertissement sur le dépassement de durée de lampe et fixe la valeur à [1.000h]. En cas de dépassement de +10% , l'amorçage est interdit.
Swap pan/tilt (Pt)	Off (OFF)	Affectation des canaux pan/tilt normale
	On (On)	Affectation croisée pour les canaux pan/tilt
Pan invert	Off (OFF)	Sens du pan normal
	On (On)	Inversion de sens du pan

	Tilt invert	Off (OFF)	Sens du tilt normal
		On (On)	Inversion de sens du tilt
	Restore default (FAC)	Yes (yES)	Rétablit les options par défaut
		No (no)	
Reset counters (rEC)	Yes (yES)	Initialise tous les compteurs	
	No (no)		
Info (InF) (afficheur uniquement, pas sur l'écran du MP2)	(UEr)		Version du logiciel installé
	(tLA)	(CUr)	Température de lampe [°C]
		(tOt)	Température de lampe max atteinte depuis la sortie d'usine [°C]
		(rES)	Température de lampe max atteinte depuis la dernière mise à zéro [°C]
	(tgo)	(CUr)	Température des gobos [°C]
		(tOt)	Température des gobos max atteinte depuis la sortie d'usine [°C]
		(rES)	Température des gobos max atteinte depuis la dernière mise à zéro [°C]
	(Hr)	(tOt)	Nombre d'heures sous tension depuis la sortie d'usine
		(rES)	Nombre d'heures sous tension depuis la dernière mise à zéro
	(LHr)	(tOt)	Nombre d'heures de lampe depuis la sortie d'usine
		(rES)	Nombre d'heures de lampe depuis la dernière mise à zéro
		(UAL)	Durée de lampe théorique
	(LSt)	(tOt)	Nombre d'amorçages de lampe depuis la sortie d'usine
		(rES)	Nombre d'amorçages de lampe depuis la dernière mise à zéro
Utilitaires (UtL)	(UPL)	Yes (yES)	Force le passage en mode Boot pour le téléchargement du logiciel
		No (no)	
Test (tSt)	(Pcb)	Yes (yES)	Test de carte mère - pour les services technique uniquement
		No (no)	

Protocole DMX

Chaque version du protocole dispose de 2 modes :

- *Mode DMX 1* sur 9 canaux sans réglage fin des mouvements et de certains effets.
- *Mode DMX 2*, mode par défaut, sur 12 canaux, avec réglage fin des mouvements et de certains effets.

Le mode DMX utilisé est activé avec le menu *Profile* du panneau de contrôle (voir “Structure des menus de contrôle” en page 66).

Choisissez le protocole correspondant à votre version de l'Imager :

- “Imager 04 DMX - Roue de gobos” en page 71.
- “Imager 04 DMX - Roue de gobos et miroir asservi” en page 72.
- “Imager 01 DMX - Gobo simple” en page 75.
- “Imager 01 DMX - Gobo simple avec miroir asservi” en page 77.

Imager 04 DMX - Roue de gobos

En-tête DMX = 0

DMX1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
1		0 - 208 208 - 217 218 - 227 228 - 237 238 - 247 248 - 255	0 - 81 81 - 85 85 - 87 89 - 93 93 - 97 97 - 100	Initialisation, Lamp On/Off Réservé (pas d'effet) Initialisation Réservé (pas d'effet) Amorçage de lampe (Lamp On) Réservé (pas d'effet) Extinction de lampe (Lamp Off) : Maintenir au moins 5 secondes. Si Reset ou Lamp Off sont désactivée dans le menu Pers, ces deux commandes peuvent être forcées si le canal 3 est sur l'image 4 (fixe ou tournante) et si le net est position proche (canal 5 ou 6).
2		0 - 255	0 - 100	Intensité Intensité 0→100%
3		0 - 19 20 - 39 40 - 59 60 - 79 80 - 99 100 -119 120 - 139 140 - 159 160 - 198 199 - 237 238 - 255	0 - 7 7 - 15 15 - 23 23 - 31 31 - 39 39 - 46 47 - 54 55 - 62 63 - 77 78 - 93 93 - 100	Sélection de l'image Image 1, positionnement Image 2, positionnement Image 3, positionnement Image 4, positionnement Image 1, rotation continue Image 2, rotation continue Image 3, rotation continue Image 4, rotation continue Rotation sens horaire, lent→rapide Rotation anti horaire, rapide→lent Réservé (pas d'effet)
4		0 - 255 0 - 2 3 - 127 128 - 252 253 - 255	0 - 100 0 1 - 50 50 - 99 99 - 100	Positionnement de l'image (image en mode position avec le canal 3) Réglage rapide (MSB), Min→Max Vitesse de rotation (image en rotation avec le canal 3) Fixe Rotation sens horaire, lent→rapide Rotation anti horaire, rapide→lent Fixe
	5	0-255	0-100	Positionnement de l'image Réglage fin (LSB), Min→Max

DMX1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
5	6	0-255	0-100	Mise au net Infini→proche
6	7	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
	8	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
7	9	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
	10	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
8	11	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
9	12	0 - 2 3 - 251 252 - 255	0 1 - 96 97 - 100	Vitesse des effets : image et net Mode suiveur Rapide → lent Noir pendant les changements

Imager 04 DMX - Roue de gobos et miroir asservi

DMX 1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
1		0 - 208 208 - 217 218 - 227 228 - 237 238 - 247 248 - 255	0 - 81 81 - 85 85 - 87 89 - 93 93 - 97 97 - 100	Initialisation, Lampe Réservé (pas d'effet) Initialisation (Reset) Réservé (pas d'effet) Amorçage de lampe (Lamp On) Réservé (pas d'effet) Extinction de lampe (Lamp Off) : Maintenir au moins 5 secondes. Si Reset ou Lamp Off sont désactivées dans le menu Pers, ces deux commandes peuvent être forcées si le canal 3 est sur l'image 4 (fixe ou tournante) et si le net est position proche (canal 5 ou 6).
2		0 - 255	0 - 100	Intensité Intensité 0→100%

DMX 1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
3		0 - 19	0 - 7	Sélection de l'image Image 1, positionnement Image 2, positionnement Image 3, positionnement Image 4, positionnement Image 1, rotation continue Image 2, rotation continue Image 3, rotation continue Image 4, rotation continue Rotation sens horaire, lent→rapide Rotation anti horaire, rapide→lent
		20 - 39	7 - 15	
		40 - 59	15 - 23	
		60 - 79	23 - 31	
		80 - 99	31 - 39	
		100 - 119	39 - 46	
		120 - 139	47 - 54	
		140 - 159	55 - 62	
		160 - 198	63 - 78	
		199 - 237	78 - 93	
		238 - 255	93 - 100	Réservé (pas d'effet)
4		0 - 255	0 - 100	Positionnement de l'image (image en mode position avec le canal 3) Réglage rapide (MSB), Min→Max Vitesse de rotation (image en rotation avec le canal 3) Fixe Rotation sens horaire, lent→rapide Rotation anti horaire, rapide→lent Fixe
		0 - 2	0	
		3 - 127	1 - 50	
		128 - 252	50 - 99	
		253 - 255	99 - 100	
	5	0-255	0-100	Positionnement de l'image Réglage fin (LSB), Min→Max
5	6	0-255	0-100	Mise au net Infini→proche
6	7	0-255	0-100	Pan Gauche→droite (128 = centre)
	8	0-255	0-100	Pan, réglage fin (LSB) Gauche→droite
7	9	0-255	0-100	Tilt Haut→bas (128 = centre)
	10	0-255	0-100	Tilt, réglage fin (LSB) Haut→bas
8	11	0 - 2 3 - 251 252 - 255	0 1 - 98 99 - 100	Vitesse Pan/Tilt Mode suiveur Rapide→lent Noir pendant les mouvements

DMX 1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
9	12	0 - 2	0	Vitesse des effets : image et net
		3 - 251	1 - 96	Mode suiveur
		252 - 255	97 - 100	Rapide → lent
				Noir pendant les changements

Imager 01 DMX - Gobo simple

En-tête DMX = 0

DMX1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
1		0 - 208	0 - 81	Initialisation, Lampe
		208 - 217	81 - 85	Réservé (pas d'effet)
		218 - 227	85 - 87	Initialisation (Reset)
		228 - 237	89 - 93	Réservé (pas d'effet)
		238 - 247	93 - 97	Amorçage de lampe (Lamp On)
		248 - 255	97 - 100	Réservé (pas d'effet)
				Extinction de lampe (Lamp Off) : Maintenir au moins 5 secondes. Si Reset ou Lamp Off sont désactivée dans le menu Pers, ces deux commandes peuvent être forcées si le canal 3 est entre 60-79 ou 140-159 et si le net est position proche (canal 5 ou 6).
2		0 - 255	0 - 100	Intensité Intensité 0→100%
3		0 - 79	0 - 31	Sélection de l'image
		80 - 159	31 - 62	Positionnement (indexation)
		160 - 255	63 - 100	Rotation continue Réservé (pas d'effet)
4		0 - 255	0 - 100	Positionnement de l'image (image en mode position avec le canal 3) Réglage rapide (MSB), Min→Max
		0 - 2	0	Vitesse de rotation (image en rotation avec le canal 3) Fixe
		3 - 127	1 - 50	Rotation sens horaire, lent→rapide
		128 - 252	50 - 99	Rotation anti horaire, rapide→lent
		253 - 255	99 - 100	Fixe
	5	0-255	0-100	Positionnement de l'image Réglage fin (LSB), Min→Max
5	6	0-255	0-100	Mise au net Infini→proche
6	7	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
	8	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
7	9	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
	10	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)
8	11	0-255	0-100	Réservé (pas d'effet)

DMX1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
9	12	0 - 2	0	Vitesse des effets : image et net
		3 - 251	1 - 96	Mode suiveur
		252 - 255	97 - 100	Rapide → lent
				Noir pendant les changements

Imager 01 DMX - Gobo simple avec miroir asservi

En-tête DMX = 0

DMX 1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
1		0 - 208 208 - 217 218 - 227 228 - 237 238 - 247 248 - 255	0 - 81 81 - 85 85 - 87 89 - 93 93 - 97 97 - 100	Initialisation, Lampe Réservé (pas d'effet) Initialisation (Reset) Réservé (pas d'effet) Amorçage de lampe (Lamp On) Réservé (pas d'effet) Extinction de lampe (Lamp Off) : Maintenir au moins 5 secondes. Si Reset ou Lamp Off sont désactivées dans le menu Pers, ces deux commandes peuvent être forcées si le canal 3 est entre 60-79 ou 140-159 et si le net est position proche (canal 5 ou 6).
2		0 - 255	0 - 100	Intensité Intensité 0→100%
3		0 - 79 80 - 159 160 - 255	0 - 31 31 - 62 63 - 100	Sélection de l'image Positionnement (indexation) Rotation continue Réservé (pas d'effet)
4		0 - 255 0 - 2 3 - 127 128 - 252 253 - 255	0 - 100 0 1 - 50 50 - 99 99 - 100	Positionnement de l'image (image en mode position avec le canal 3) Réglage rapide (MSB), Min→Max Vitesse de rotation (image en rotation avec le canal 3) Fixe Rotation sens horaire, lent→rapide Rotation anti horaire, rapide→lent Fixe
	5	0-255	0-100	Positionnement de l'image Réglage fin (LSB), Min→Max
5	6	0-255	0-100	Mise au net Infini→proche
6	7	0-255	0-100	Pan Gauche→droite (128 = centre)
	8	0-255	0-100	Pan, réglage fin (LSB) Gauche→droite

DMX 1	DMX 2	Valeur	Pourcent.	Fonction
7	9	0-255	0-100	Tilt Haut→bas (128 = centre)
	10	0-255	0-100	Tilt, réglage fin (LSB) Haut→bas
8	11	0 - 2 3 - 251 252 - 255	0 1 - 98 99 - 100	Vitesse Pan/Tilt Mode suiveur Rapide→lent Noir pendant les mouvements
9	12	0 - 2 3 - 251 252 - 255	0 1 - 96 97 - 100	Vitesse des effets : Image et net Mode suiveur Rapide→lent Noir pendant les changements

Caractéristiques techniques

Données physiques

Longueur	726 mm (28.6 in.)
Largeur	242 mm (9.5 in.)
Poids (Imager 04 DMX - Roue de gobo)	9.9 kg (21.8 lbs)
Poids (Imager 01 DMX - Gobo simple)	9.7 kg (21.4 lbs)

Installation

Embase de montage	Imager J-Box
Orientation	Suspension sous plafond
Distance minimale aux matériaux combustibles	1 m (39 in)
Distance minimale aux surfaces éclairées	0.5 m (20 in)

Construction

Matériaux	Aluminum et matières plastiques
---------------------	---------------------------------

Données thermiques

Température ambiante maximale (Ta)	40° C (104° F)
Température de surface maximale, état stabilisé, Ta=40° C	100° C (212° F)

Source

Lampe	lampe à décharge 250 W
Modèles approuvés	Philips MSD 250
.	Philips MSD 250/2
.	Osram HSD 250/78
.	Osram HSD 250/60
.	Osram HSD 250/80

Alimentation

Source	Imager Base via Imager J-Box
Fusibles de la carte mère3,15 AT & 2 AT

Effets dynamiques

Gradateur
Rotation des gobos : continue ou positionnement (indexation)
Mouvement d'image : horizontal et vertical (avec miroir asservi optionnel)
Mise au net

Gobos

Taille	D
Diamètre extérieur	53.3 mm (2.10 in.)
Diamètre d'image maximal	40 mm (1.57 in.)
Épaisseur maximale	2 mm
Matériau	métal ou verre

Photométrie

Optique standard	23°, longueur focale= 100 mm (3.9 in.)
Optique serrée (option)	15°, longueur focale = 150 mm (5.9 in.)
Optique grand angle (option)	32°, longueur focale = 70 mm (2.75 in.)

Calcul de la taille d'image projetée, connaissant la distance et le gobo :

$$\text{Taille projetée} = \frac{\text{image sur le gobo} \times \text{distance de projection}}{\text{longueur focale}}$$

Calcul de la taille d'un gobo connaissant les contraintes de projection :

$$\text{Image sur le gobo} = \frac{\text{taille projetée} \times \text{longueur focale}}{\text{distance de projection}}$$

Contrôle & Programmation

Options de contrôle	DMX-512, mode autonome isolé ou synchronisé
Récepteur	RS-485
Configuration et adressage	afficheur 3 signes LCD
Mise à jour du logiciel	Téléchargement par lien sériel (.MU3)
Entrée signal	RJ-45
Sortie signal	RJ-45
Canaux DMX	9 ou 12

Codes de commande

Imager, Base	P/N 90721000
Imager 04 DMX Gobo Wheel	P/N 90540000
Imager 01 DMX Gobo	P/N 90540100
Miroir asservi pour Imager	P/N 91611069

Accessoires fournis

- Manuel d'utilisation
- Lampe Osram HSD 250/80
- 1 Gobo Beacon (installé)
- Bouchon de terminaison RJ-45 (installé dans la J-Box)
- Embase J-Box
- 4 passe-câble pour J-Box

Accessoires optionnels

Télécommande infrarouge Martin	P/N 90760010
Récepteur infrarouge Martin	P/N 91611047
Boîtier de maintenance MP-2	P/N 90758420
Contrôleur MC-X, 220-245V/50Hz	P/N 90718200
Contrôleur MC-X, 110-120V/60Hz	P/N 90718300
Optique à 15°	P/N 91611074
Optique à 32°	P/N 91611075
Kit diapositive (avec filtre anticalorique)	P/N 91611076
Kit d'adaptation de télécommande	P/N 91614008
Filtres à air	P/N 91611079
Filtre de couleur - Lilas 503	P/N 46402000
Filtre de couleur - Bleu clair102	P/N 46402001
Filtre de couleur - Vert 208 IAD	P/N 46402002
Filtre de couleur - Vert 204	P/N 46402003
Filtre de couleur - Orange 306M	P/N 46402004
Filtre de couleur - Rouge 308	P/N 46402005
Filtre de couleur - Vert 203	P/N 46402006
Filtre de couleur - Bleu108	P/N 46402007
Filtre de couleur - UV	P/N 46402008
Filtre de couleur -Half Minus Green	P/N 46402009
Filtre anticalorique.	P/N 41102060

Le nombre situé à côté du nom des couleurs est la référence OCLI (Optical Coating Laboratory, Inc.).



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