

Télécommande Infrarouge

Manuel d'utilisation



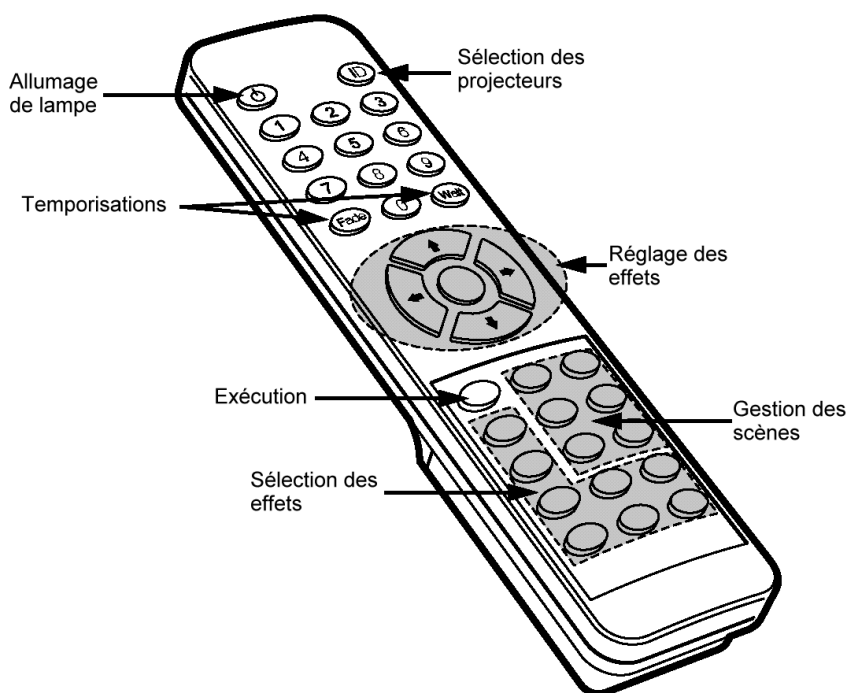
Martin

La télécommande infrarouge Martin permet la programmation du mode autonome des projecteurs Martin compatibles. La portée d'utilisation est de l'ordre de 15 à 20 mètres.

En plus de la télécommande, un récepteur infrarouge Martin (P/N 91611027) est nécessaire. Le récepteur se branche dans l'embase d'entrée sérielle du projecteur.

Les procédures de programmation sont décrites dans le manuel d'utilisation des projecteurs compatibles. La mise à jour de ces manuels est disponible dans la section Support du site web Martin : <http://www.martin.dk>.

COMMANDES



Important ! Les appareils clignotent pour confirmer la réception d'une commande.

Sélection des appareils

Chaque appareil doit recevoir une adresse de 0 à 9 pendant sa configuration pour qu'il soit contrôlable individuellement par la télécommande. Pour choisir sélectionner un appareil, appuyez sur ID et entrez son adresse avec les touches numériques. Plusieurs appareils peuvent être sélectionnés en entrant une série d'adresses. Ainsi [ID] [1][2][3] sélectionne les appareils 1,2 et 3.

La sélection reste active jusqu'au nouvel appui sur ID.

Amorçage de la lampe

Le bouton Lamp Power amorce ou éteint la lampe des projecteurs sélectionnés. Le bouton doit être maintenu enfoncé pendant 5 secondes pour valider l'extinction. Note : les lampes ne peuvent pas être éteintes pendant l'exécution d'une scène. Une lampe à décharge doit refroidir avant d'être rallumée.

Temporisations

Les temps de transfert et d'attente (Fade et Wait) sont réglés en appuyant le bouton correspondant. La valeur de la temporisation doit être entrée au clavier en secondes.

Sélection de scène

Les scènes sont créées, sélectionnées, enregistrées et effacées avec les 6 touches de scènes. La scène en cours est affichée sur l'écran de l'appareil précédée de 'r' pendant la programmation et de 'P' pendant la restitution.

- Prev (Previous) remonte à la scène précédente sur les projecteurs sélectionnés. Le projecteur clignote 3 fois lorsque la première scène est atteinte.
- Next avance à la scène suivante sur les projecteurs sélectionnés. Le projecteur clignote 3 fois lorsque la dernière scène est atteinte.
- Store enregistre les effets et les temporisations de la scène en cours. Le projecteur confirme la commande en clignotant 2 fois.
- Delete efface la scène en cours de la mémoire. Les scènes suivantes sont re-numérotées pour rétablir un ordre cohérent. Les projecteurs clignotent 2 fois pour confirmer.
- INS (Insert) crée une nouvelle scène avant la scène en cours et y enregistre les paramètres actuels. Les scènes suivantes sont re-numérotées. Les projecteurs confirment la commande en clignotant 2 fois. Si un projecteur clignote 3 fois, sa mémoire est pleine.
- ADD crée une nouvelle scène à la fin de la séquence avec les paramètres actuels. Les projecteurs confirment la commande en clignotant 2 fois. Si un projecteur clignote 3 fois, sa mémoire est pleine.

Réglage des effets

Un scène est réglée en sélectionnant d'abord un effet avec la touche de sélection correspondante puis en l'ajustant avec les touches de réglage. Quand deux effets - le pan et le tilt par exemple - sont assignés à la même fonction, les touches haut/bas règlent un effet et les touches gauche/droite règlent l'autre effet. S'il n'y a qu'un seul effet, haut/bas permettent un réglage rapide et gauche/droite un réglage fin. Le bouton du centre ramène l'effet à sa position par défaut.

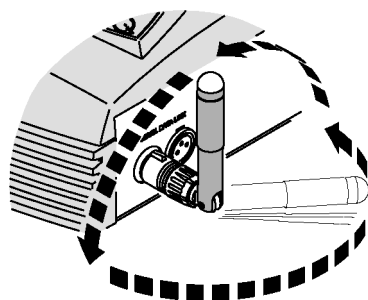
Exécution

Le bouton Run/Stop lance ou arrête l'exécution de la séquence sur les projecteurs sélectionnés. Tous les contrôles, sauf Run/Stop, sont désactivés pendant la restitution.

CONFIGURATION

Le récepteur de la télécommande infra-rouge doit être branché dans l'embase d'entrée du projecteur à piloter. Si plusieurs projecteurs sont connectés, insérez le récepteur dans le premier de la chaîne. Configurez ce projecteur en mode Remote Control Send (RCS) et les autres en mode Remote Control Receive (RCR). Donnez à chaque projecteur une adresse unique une fois le mode choisi.

S'il n'y a aucune réponse à la télécommande, vérifiez le mode et l'adresse ainsi que la pile. Si le problème n'est pas résolu, le capteur du récepteur pointe probablement dans une mauvaise direction. Changez son orientation en tournant le capteur dans l'autre sens comme indiqué ci-contre.



CHANGEMENT DE PILES

Les piles sont livrées avec la télécommande. Une fois épuisées, remplacez-les comme suit :

- 1 Faites glisser le capot du compartiment de piles pour l'ouvrir. Retirez les anciennes piles.
- 2 Insérez deux piles neuves LR6 1,5 V (AA) comme indiqué dans le compartiment. Refermez le couvercle.