

WIZARD

Manuel d'utilisation



Martin

1 Embase signal

2 LEDs alimentation et signal

3 Embase secteur et fusible

4 Micro interrupteurs (DIP switch)

5 Accroche de l'élingue de sécurité

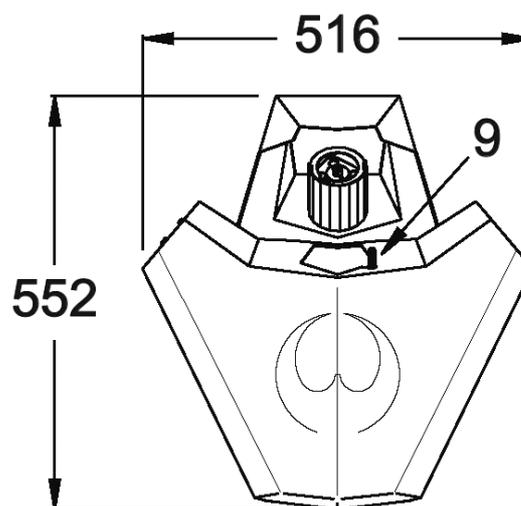
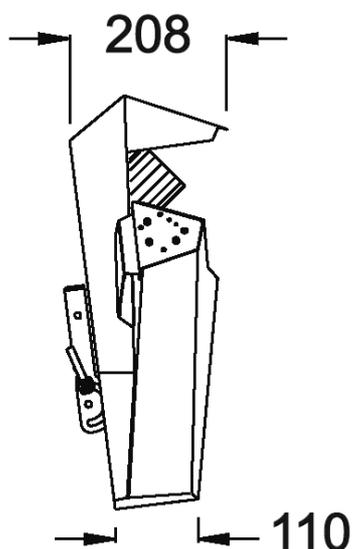
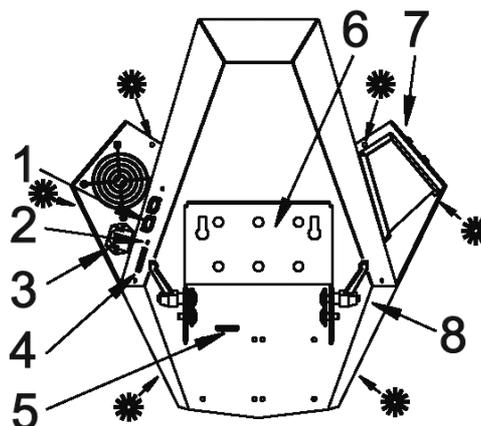
6 Lyre

7 Capot d'accès à la lampe

8 Poignées de serrage

9 Mise au net

* Vis de fixation du capot



Dimensions en millimètres

© 2001 Martin Professional A/S, Danmark

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

Imprimé en France

P/N 35000098, Rev A

Introduction	4
PRECAUTIONS D'UTILISATION.....	4
CONTENU DE L'EMBALLAGE	5
Connexion au secteur.....	6
INSTALLER UNE FICHE SUR LE CABLE D'ALIMENTATION.....	6
REGLAGE DE LA CARTE D'ALIMENTATION	6
Installation	8
ACCROCHE CONTRE UN MUR	8
ACCROCHE EN SUSPENSION	8
UTILISATION AU SOL.....	9
Connexion des câbles de télécommande	10
CABLE RECOMMANDE	10
CONNEXION	10
Utilisation en mode autonome	11
UN SEUL APPAREIL.....	11
MODE MAITRE / ESCLAVE	11
CONFIGURATION DES OPTIONS	12
Utilisation avec le contrôleur MC-1.....	13
CONFIGURATION POUR LE MC-1	13
Contrôle en DMX	14
MODES DMX.....	14
SELECTION D'UNE ADRESSE DMX.....	15
Entretien courant	17
NETTOYAGE.....	17
LA LAMPE	18
REPLACEMENT DES FUSIBLES	19
MODE 6 OU 8 CANAUX DMX	20
Problèmes courants.....	21
Protocole DMX.....	22
Caractéristiques techniques	24

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le Wizard de Martin. Le Wizard est un projecteur asservi qui dispose des fonctions suivantes :

- Stroboscope
- 7 filtres de couleur, 2 positions blanches et 8 demies couleurs
- 13 gobos + position « blanc »
- Réflecteur parabolique rotatif
- Miroir tambour rotatif à inclinaison variable
- Mise au net réglable
- Shutter mécanique
- Options de contrôle permettant d'obtenir de nombreux effets

La combinaison du réflecteur parabolique et du miroir tambour permet d'obtenir jusqu'à 84 faisceaux individuels.

PRECAUTIONS D'UTILISATION

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

Ce produit présente le risque de blessures graves par électrocution, brûlure, incendie et chute. **Lisez attentivement ce manuel** avant d'installer et de mettre en route le projecteur. Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur le projecteur lui-même. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin ou le service d'assistance 24/24 de Martin au +45 70 200 201.

Pour vous protéger et protéger le public des électrocutions

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

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

- N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais électrostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.
- Assurez-vous que l'air circule correctement et que les aérations ne sont pas obstruées.
- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier ...) au moins à 30 cm du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.
- N'éclairez pas une surface située à moins de 10 cm du projecteur.
- Maintenez toujours un espace de 10 cm autour de la ventilation et des entrées d'air.
- Remplacez la lampe si elle est défectueuse ou grillée. Pour ce faire, laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot et retirer la lampe. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.
- Ne placez aucun filtre ou autre matériau devant la lentille de sortie du projecteur pendant son utilisation.
- La température en surface du projecteur peut atteindre 60°C. Laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant de le manipuler.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez aucun élément qui ne provienne de Martin.

- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (T_a) supérieure à 40°C.
- Ne regardez pas directement dans le faisceau.
- N'utilisez pas le projecteur s'il manque un capot ou une lentille : une lampe à décharge peut exploser à tout moment. De plus, les lampes à décharge émettent des radiations UV qui peuvent causer des brûlures et endommager les yeux.

Pour vous protéger et protéger le public des risques de chute

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

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Le Wizard est livré avec :

- 1 câble d'alimentation de 3 m équipé d'une fiche IEC
- 1 manuel d'utilisation

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

CONNEXION AU SECTEUR

L'alimentation du Wizard doit être adaptée à la tension et à la fréquence du secteur. Le réglage d'usine est indiqué sur l'étiquette de série à l'arrière de l'appareil. Le réglage du module d'alimentation doit correspondre à 5% près aux caractéristiques du secteur.

Important ! Vérifiez la tension du secteur avant de connecter le projecteur. Ne connectez pas le Wizard à un gradateur : vous risquez d'endommager sérieusement son électronique.

INSTALLER UNE FICHE SUR LE CÂBLE D'ALIMENTATION

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

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

Attention ! Vérifiez que la fiche et le câble du projecteur sont en bon état avant de le connecter. Vérifiez que le câble d'alimentation supporte la consommation totale de tous les appareils connectés.

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

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

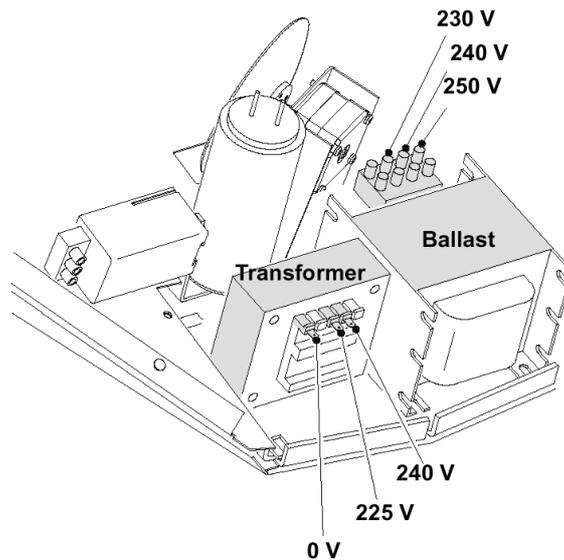
Tableau 1 : câblage d'une fiche de courant

REGLAGE DE LA CARTE D'ALIMENTATION

Modèle EU

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur. Si le projecteur est chaud, laissez le refroidir 5 minutes. Portez des gants et des lunettes de sécurité.
- 2 Retirez les 6 vis du couvercle et ouvrez le projecteur.
- 3 Repérez le transformateur. Déplacez le fil Marron selon les réglages décrits ci-dessous. La valeur des broches est indiquée sur le transformateur.
- 4 Repérez le ballast. Déplacez le fil Marron selon les réglages décrits ci-dessous. La valeur des broches est indiquée sur le ballast.
- 5 Remplacez le couvercle et les vis.

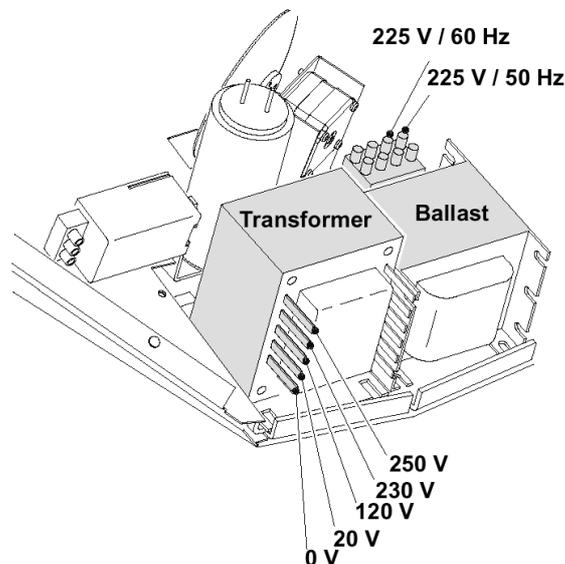
Secteur		Transformateur		Ballast
Fréquence	Tension	Réglage	Broche	Broche/réglage
50 Hz	220 - 235 V	225 V	3	230 V
50 Hz	235 - 245 V	240 V	4	240 V
50 Hz	245 - 260 V	240 V	4	250 V



Modèle US

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur. Si le projecteur est chaud, laissez le refroidir 5 minutes et portez des gants et des lunettes de sécurité.
- 2 Retirez les 6 vis du couvercle et ouvrez le projecteur.
- 3 Repérez le transformateur. Déplacez les fils Marron et Bleu selon les réglages décrits ci-dessous. La valeur des broches est indiquée sur le transformateur.
- 4 Repérez le ballast. Déplacez le fil Marron sur 225 V / 50 Hz ou sur 225 V / 60 Hz selon la fréquence du courant local.
- 5 Remplacez le couvercle et les vis.

Tension secteur locale	Broche du transformateur
95 - 110 V	Bleu : 20V - Marron : 120 V
110 - 130 V	Bleu : 0 V - Marron : 120 V
200 - 220 V	Bleu : 20 V - Marron : 230 V
220 - 240 V	Bleu : 0 V - Marron : 230 V
240 - 260 V	Bleu : 0 V - Marron : 250 V



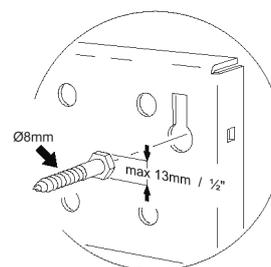
INSTALLATION

Le Wizard peut être fixé directement sur une surface ou à un crochet grâce à sa lyre réglable. Il peut être placé directement sur la scène ou au sol en utilisant le pied optionnel.

Attention ! Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation et sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec un système d'accroche secondaire.

ACCROCHE CONTRE UN MUR

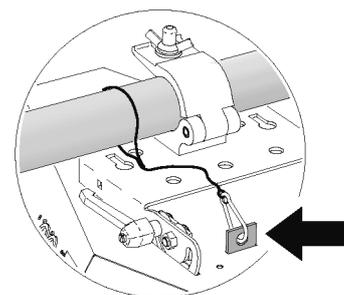
- 1 Vérifiez que la surface supporte le poids de l'appareil.
- 2 Installez deux vis à tête hexagonale dans le mur, espacées (entre axe) de 155 mm.
- 3 Installez une vis œil dans le mur pour le câble de sécurité.
- 4 Repliez la lyre de façon à ce qu'elle repose à plat contre l'arrière du projecteur et serrez les poignées. Nous vous conseillons de remplacer, pour ce montage, les poignées par des écrous indesserrables. Placez les poignées de manière à ce qu'elles soient parallèles au corps du projecteur.



- 5 Accrochez le projecteur contre le mur en glissant les deux vis dans les encoches prévues.
- 6 Installez un câble de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids du projecteur entre la vis fixée pour cela dans le mur et l'anneau prévu sur le corps du projecteur.
- 7 Vérifiez que le projecteur est au moins à 10 cm de toute surface à éclairer et à 30 cm au moins de matériau combustible. Vérifiez que les aérations disposent d'au moins 10 cm d'espace libre.

ACCROCHE EN SUSPENSION

- 1 Vérifiez que la structure où sera accroché le projecteur supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés : projecteurs, crochets, câbles, appareils auxiliaires...
- 2 Vérifiez que le crochet (non fourni) n'est pas endommagé et qu'il supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil. Fixez le crochet sur la lyre avec un boulon de 8.8 M12 minimum ou selon les recommandations du fabricant, à l'aide du perçage prévu à cet effet sur la lyre.
- 3 Si le projecteur est installé à demeure, vérifiez que le matériel d'accroche et le point de fixation supportent au moins 10 fois le poids du projecteur. Vous pouvez utiliser tous les perçages de la lyre mais assurez-vous que l'effort est uniformément réparti.
- 4 Vérifiez que la structure où sera accroché le projecteur supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés : projecteurs, crochets, câbles, appareils auxiliaires...
- 4 En travaillant depuis une plate-forme stable, accrochez le projecteur.
- 5 Installez un câble de sécurité entre la structure et le projecteur. Ce câble doit supporter au moins 10 fois le poids de l'appareil.
- 6 Desserrez les poignées de la lyre et orientez le projecteur. Serrez la lyre à nouveau.

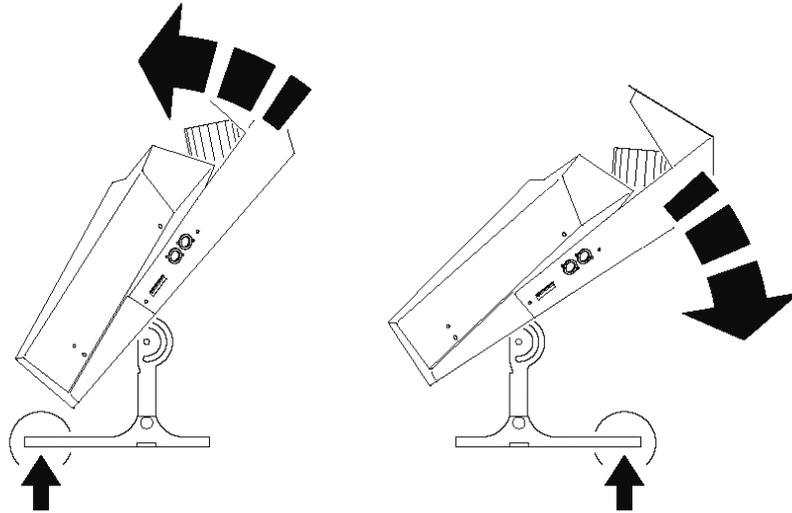


- 7 Assurez-vous que le projecteur est placé au moins à 10 cm de toute surface à éclairer et au moins à 30 cm de tout matériau combustible. Vérifiez que les ventilations et les entrées d'air sont suffisamment dégagées (10 cm au moins). Vérifiez qu'aucun matériau inflammable ne soit à proximité.

UTILISATION AU SOL

Pour placer le Wizard au sol, vous devez utiliser le pied optionnel (P/N 91606008).

- 1 Fixez le projecteur au pied par la lyre. La base du pied est asymétrique : placez la partie du socle la plus longue du côté où se trouve la charge la plus importante. Le sens dépend de l'orientation du Wizard.



- 2 Placez l'ensemble Wizard/pied au sol et orientez le projecteur. Serrez la lyre.
- 3 Assurez-vous que l'ensemble est stable et que le projecteur est placé au moins à 10 cm de toute surface à éclairer et au moins à 30 cm de tout matériau combustible. Vérifiez que les ventilations et les entrées d'air sont suffisamment dégagées (10 cm au moins). Vérifiez qu'aucun matériau inflammable ne soit à proximité.

Le pied est conçu pour une surface plane. Il ne convient pas pour d'autre type de surfaces.

CONNEXION DES CABLES DE TELECOMMANDE

CABLE RECOMMANDE

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

CONNEXION

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

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

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

Connexion des câbles

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

Bouchon Mâle	Bouchon Femelle
Connexions	Connexions
1 2  120 3  120	1 2  120 3  120
P/N 91613017	P/N 91613018

UTILISATION EN MODE AUTONOME

Le Wizard peut être utilisé en mode autonome aléatoire sans contrôleur. Ce mode peut être activé sur une machine seule ou en synchronisant plusieurs appareils en mode Maître / esclaves.

De nombreuses options permettent de configurer très précisément le comportement du projecteur. Ces options sont activées avec les interrupteurs d'adressage décrits ci-dessous.

Important ! Le Wizard transmet un signal sur les embases XLR lorsque les interrupteurs 2 et 10 sont sur ON. Pour éviter tout risque de dommages, ne connectez jamais plus d'un projecteur en mode transmetteur.

UN SEUL APPAREIL

Le projecteur passe en mode autonome avec synchronisation sur la musique dès la mise sous tension si aucun signal de télécommande n'est reçu pendant 5 secondes. Pour cela, allumez le projecteur et débranchez le câble signal.

Les options de déclenchement et de vitesse sont choisies comme indiqué dans la rubrique « Réglages » ci-après. Pour activer le mode autonome automatique, placez les interrupteurs 2 et 10 sur ON, les 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9 et 11 sur OFF. 4 et 12 peuvent être sur ON ou sur OFF.

MODE MAITRE / ESCLAVE

Plusieurs Wizard peuvent être connectés en mode autonome pour être synchronisés : c'est le mode Maître/esclave dans lequel les 'esclaves' imitent exactement le projecteur 'Maître' qui peut être n'importe lequel des projecteurs connectés.

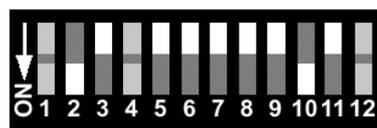
Connecter plusieurs appareils en mode Maître/Esclave

- 1 Connectez la sortie du premier Wizard à l'entrée d'un autre Wizard
- 2 Connectez à la suite de la même manière tous les Wizard. Vous pouvez connecter jusqu'à 32 machines.
- 3 Terminez la mise en cascade aux deux extrémités en insérant un bouchon mâle et un bouchon femelle à chaque fin de la chaîne de télécommande. Voyez la section précédente pour un descriptif des bouchons XLR (P/N 91613017 et P/N 91613018). Le bouchon femelle n'est pas nécessaire si le premier projecteur est le projecteur Maître.

Affectation du Maître

Important ! Ne configurez qu'un seul projecteur en mode Maître (DIP 2 et 10 ON) : configurer plus d'un projecteur en Maître peut provoquer des erreurs et des dégâts sur les appareils.

- 1 Placez les DIP 2 et 10 sur ON.
- 2 Placez les DIP 3, 5, 6, 7, 8, 9 et 11 sur OFF.
- 3 Placez les DIP 1 et 4 sur ON ou OFF selon les options spéciales que vous souhaitez utiliser (voir section Configurations spéciales).



Nota : Switches symbolisés par un carré blanc sur le dessin ci-contre

Affectation des Esclaves

- 1 Placez le DIP 10 sur ON.
- 2 Placez les DIP 1, 2, 3, 4, 5 et 11 sur OFF.
- 3 Utilisez les DIP 6, 7, 8 et 9 pour les options. Si aucune option n'est activée, les esclaves reproduisent exactement le comportement du maître.

CONFIGURATION DES OPTIONS

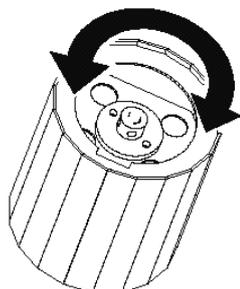
Les DIP 1 à 9 n'activent les options du mode autonome que si le DIP 10 est sur ON. Dans le cas contraire, ils contrôlent l'adresse DMX du projecteur. **Le DIP 11 doit être sur OFF pour le mode autonome.**

Le DIP 10 n'est actif qu'après extinction et rallumage du projecteur.

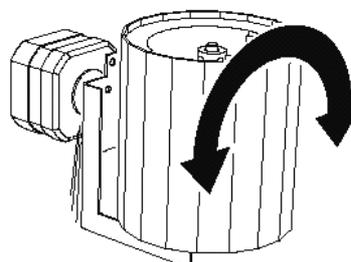
Contrôle	Option	Réglage (0 = OFF, 1 = ON)										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Seul ou Maître	Automatique	0	1	0					0			
	Synchronisation sur la musique	1	1	0					0			
	Changements lents		1	0	1				0			
Esclave	Couleur différente du maître			0			1				1	0
	Gobo différent du maître			0				1				
	Rotation du miroir inversé			0					1			
	Pivot du miroir inversée			0						1		

Note : Si l'option « Changements lents » n'est pas activée, tous les mouvements seront fait à vitesse maximale.

Rotation du miroir



Pivot du miroir



Le Wizard est compatible avec le contrôleur MC-1. Consultez le manuel d'utilisation du MC-1 pour plus de détails sur son utilisation. Ce chapitre décrit uniquement la configuration du Wizard.

CONFIGURATION POUR LE MC-1

Le DIP 10 doit être sur OFF pour activer le mode 1 canal compatible avec le MC-1. Les modifications prennent effet une fois que le projecteur a été éteint puis rallumé.

Les DIP 6, 7, 8 et 9 contrôlent les options. Les autres n'ont aucun effet. Ces options permettent d'obtenir une grande variété d'effet et évitent l'impression que toutes les machines font exactement la même chose.

Contrôle	Option	Réglage (0 = OFF, 1 = ON)										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Mode MC-1	Couleur différente						1				0	1
	Gobo différent							1			0	1
	Rotation du miroir inversée								1		0	1
	Pivot du miroir inversée									1	0	1

Le Wizard peut être contrôlé depuis un pupitre DMX. Pour cela, vous devez :

- 1 **Choisir et activer un des 3 modes DMX décrits dans la rubrique suivante**
- 2 **Choisir et configurer une adresse DMX. Cette procédure est décrite par la suite.**

MODES DMX

Le Wizard dispose de 3 modes DMX :

- le mode '1 canal DMX' qui permet de contrôler les fonctions du mode autonome en particulier avec le contrôleur MC-1
- le mode '6 canaux DMX' qui permet un contrôle total de toutes les fonctions (réglage d'usine par défaut)
- le mode '8 canaux DMX' qui permet un contrôle total de toutes les fonctions ainsi que de la vitesse de pivot du miroir et de la vitesse de la roue d'effets.

Mode 1 canal DMX

Les fonctions développées ci-dessous sont disponibles en mode 1 canal DMX. Lorsqu'un mode autonome est activé, le projecteur utilise un programme basé sur le microphone intégré pour se synchroniser sur la musique. Il n'est pas possible de synchroniser plusieurs machines avec ce mode.

Valeur DMX	Pourcentage	Fonction
0-10	0-4	Noir (pas de lumière)
11-20	5-7	Lumière
21-80	8-31	Strobe
81-115	32-45	Mode aléatoire, synchronisation lente sur la musique
116-140	46-55	Mode aléatoire, synchronisation normale sur la musique
141-175	56-68	Mode aléatoire, synchronisation rapide sur la musique
176-210	69-82	Mode aléatoire, synchronisation aléatoire sur la musique
211-255	83-100	Zone de fondu manuel : point de changement à 240 (DMX) ou 94%

Mode 6 canaux DMX

Consultez également le protocole DMX en annexe A.

Canal 1 : contrôle l'amorçage de la lampe, la gradateur et la vitesse du stroboscope. Il permet également d'activer un mode autonome automatique ou synchronisé sur la musique avec changement de couleur et de gobo aléatoire.

Toutes les roues d'effets sont initialisées à leur position de repos à l'allumage du projecteur. Elles peuvent également être initialisées à distance depuis le contrôleur avec la commande Reset du canal 1.

Canal 2 : contrôle la rotation du réflecteur parabolique. Ce canal n'a pas d'effet si le projecteur est en mode autonome.

Canal 3 : contrôle la roue de couleur et permet la sélection des couleurs et des demies couleurs, de l'effet de scintillement et de la rotation continue de la roue de couleurs. En mode autonome, ce canal contrôle la roue de couleur tant qu'il reste inférieur à 250 (98%).

Canal 4 : contrôle la roue de gobos. En mode autonome, ce canal contrôle la roue de gobos tant qu'il reste inférieur à 250 (98%).

Canal 5 : contrôle l'orientation en inclinaison du miroir-tambour. Ce canal n'a aucun effet en mode autonome.

Canal 6 : contrôle la vitesse et la direction de rotation du miroir-tambour. Ce canal n'a aucun effet en mode autonome.

Mode 8 canaux DMX

Canal 7 : contrôle la vitesse de déplacement lors du pivot du miroir tambour permettant ainsi de faire varier sa vitesse de déplacement avec les contrôleurs ne disposant pas de temps de transfert. Si votre contrôleur dispose de temps de transfert programmables, laissez ce canal à 0. Ce canal n'a aucun effet en mode autonome.

Canal 8 : contrôle la vitesse des roues de gobos et de couleur permettant ainsi de faire varier leur vitesse de déplacement avec les contrôleurs ne disposant pas de temps de transfert. Si votre contrôleur dispose de temps de transfert programmables, laissez ce canal à 0. Ce canal n'a aucun effet en mode autonome.

Choix du mode DMX

- 1 **Déconnectez le projecteur du secteur et placez le DIP 10 sur OFF.**
- 2 **Pour activer le mode '1 canal DMX', placez le DIP 11 sur ON.**
- 3 **Pour activer le mode 6 canaux, placez le DIP 11 sur OFF.**
- 4 **Pour activer le mode 8 canaux, laissez le DIP 11 sur OFF et suivez la procédure décrite dans la rubrique « Mode 8 canaux DMX » de la section « Entretien ».**

SELECTION D'UNE ADRESSE DMX

L'adresse DMX, ou adresse de base, est le premier canal utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions d'un contrôleur. Chaque projecteur doit avoir sa propre adresse et utilise ce canal ainsi que les suivants pour recevoir ses instructions. Le Wizard utilise 1, 6 ou 8 canaux selon le mode DMX activé.

Si le Wizard est en mode 6 canaux DMX, il lit ses instructions sur le canal de base et sur les 5 canaux suivants. Si l'adresse choisie est 100, le projecteur utilise les canaux 100, 101, 102, 103, 104, et 105. Le canal 106 est l'adresse libre la plus proche.

Pour s'assurer d'un contrôle individuel, chaque projecteur doit avoir une adresse unique sur l'ensemble de l'installation et les canaux qu'il utilise ne doivent pas être employés par d'autres machines. Si deux projecteurs ont la même adresse, ils recevront les mêmes instructions et se comporteront de manière identique. Ce mode d'adressage est une technique intéressante pour détecter les pannes éventuelles ou pour synchroniser exactement plusieurs machines.

Réglage de l'adresse DMX

- 1 **Sélectionnez une adresse pour le projecteur sur votre contrôleur. Pour calculer les adresses pour une série de machines, vous pouvez utiliser le programme Martin Address Calculator disponible à l'adresse suivante : <http://www.martin.dk/service/utilities/AddrCalc/Index.asp>**
- 2 **Consultez le réglage de DIP Switches proposés par le programme ci-dessus (ou testez également le programme <http://www.martin.dk/service/dipswitchpopup.htm>) ou bien consultez le tableau donné ci-après pour trouver le réglage des DIP switches.**
- 3 **Déconnectez le projecteur du secteur.**
- 4 **Réglez les interrupteurs 1 à 9 sur ON (1) ou OFF (0) selon le tableau.**

Utilisation du tableau d'adressage

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

Important ! Les interrupteurs 10 et 11 doivent être sur OFF pour le mode 6/8 canaux. L'interrupteur 10 doit être sur OFF et le 11 sur ON pour le mode 1 canal DMX.

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

ENTRETIEN COURANT

Ce chapitre décrit les procédures suivantes :

- Nettoyage
- Installation et remplacement de la lampe
- Changement des fusibles

NETTOYAGE

Le nettoyage régulier des éléments optiques ainsi que des aérations et des ventilations est vital pour les performances et la longévité du Wizard.

Important ! Des excès de poussière et de dépôt de liquide à fumée dégradent les performances et causent la surchauffe du système. Ces conditions de fonctionnement peuvent endommager l'appareil et ne sont pas couvertes par la garantie.

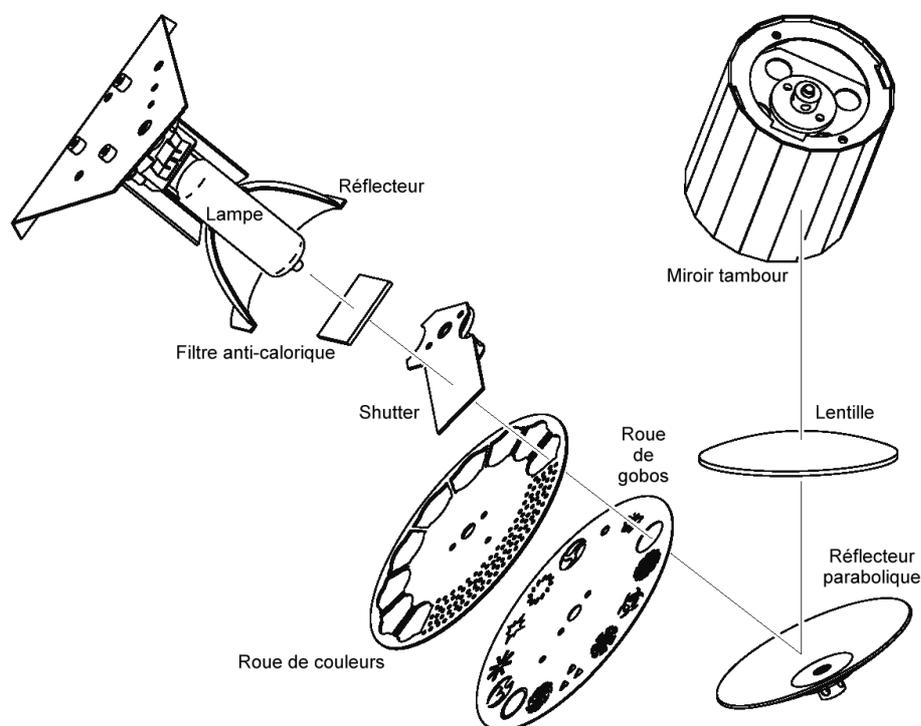
Nettoyage des ventilateurs et des aérations

Pour maintenir un refroidissement suffisant, les ventilations et les aérations doivent être maintenues propres. Nettoyez-les régulièrement en retirant la poussière des aérations et des ventilateurs avec une brosse souple, un aspirateur ou un compresseur d'air.

Nettoyage des composants optiques

Nettoyez les composants optiques régulièrement. La présence d'amas de poussière et de matières huileuses à la surface des éléments optiques réduit les performances optiques et la qualité des effets.

Le schéma ci-dessous montre les éléments à nettoyer impérativement



Nettoyez les composants avec précaution dans une zone propre et bien éclairée. Les surfaces traitées sont fragiles et se rayent facilement. N'utilisez pas de solvant pouvant endommager les matières plastiques ou les surfaces peintes.

- 1 **Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes.**
- 2 **Retirez le couvercle après avoir dévissé toutes les vis. Vous pouvez retirer la lampe pour la nettoyer (voir rubrique suivante).**
- 3 **Soufflez la poussière accumulée dans le projecteur avec un compresseur.**
- 4 **Éliminez tous les résidus accumulés sur les lentilles et les filtres avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné de nettoyant pour vitres ou d'eau distillée. Ne frottez pas les surfaces traitées : décollez les particules par de petites pressions répétées.**
- 5 **Éliminez les restes de liquide à fumée et autres résidus avec un chiffon doux ou un coton tige imprégné d'alcool isopropylique. Vous pouvez éventuellement utiliser un nettoyant pour vitre mais tous les résidus doivent être enlevés avec de l'eau distillée. Nettoyez en réalisant un mouvement du centre vers l'extérieur. Séchez avec un chiffon propre, doux et sans peluche ou en soufflant de l'air comprimé avec un compresseur.**
- 6 **Remplacez le couvercle et toutes ses vis avant de remettre sous tension.**

LA LAMPE

Le Wizard accepte les lampes ci-dessous :

- OSRAM HSD 250
- Philips MSD 250/2
- Philips MSD 200

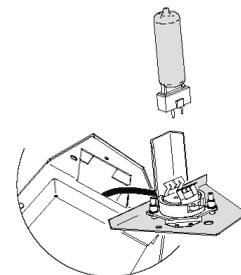
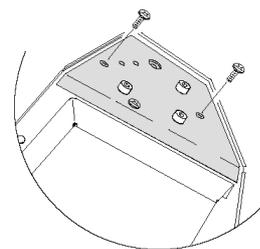
Tout autre type de lampe peut endommager l'appareil !

Laissez le projecteur refroidir 5 minutes avant de remballer le projecteur et de le déplacer. Pour éviter tout risque de casse, retirez la lampe lors des expéditions.

Attention ! Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 5 minutes avant d'intervenir sur la lampe.

Installer une lampe dans le Wizard

- 1 **Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot de lampe. La lampe refroidit plus vite avec le couvercle en place. Le refroidissement complet peut prendre jusqu'à 15 minutes.**
- 2 **Retirez les 2 vis qui fixent le couvercle et retirez-le.**
- 3 **Si vous remplacez la lampe, retirez l'ancienne en maintenant le porte lampe par le réflecteur. Ne tirez pas sur les fils.**
- 4 **Insérez complètement la nouvelle lampe dans la douille**
- 5 **Nettoyez la lampe avec le chiffon imbibé fourni en particulier si vous avez touché le verre. Vous pouvez aussi utiliser un tissu doux sans peluche et imbibé d'alcool.**



6 Remplacez l'assemblage lampe / porte-lampe et revissez.

Réglage de la lampe

Le porte lampe du Wizard est réglé en usine. Certaines lampes demandent toutefois un réglage supplémentaire qui peut améliorer sensiblement les performances.

1 Si vous utilisez le Wizard :

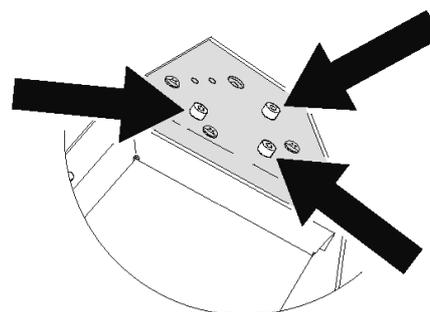
- avec un contrôleur : allumez le Wizard et ouvrez le faisceau en blanc sans gobo.
- seul : éteignez le Wizard, placez les DIP switch 3 et 10 sur On. Laissez tous les autres sur Off. Allumez le Wizard : après son initialisation, le projecteur génère un faisceau blanc sans gobo pour le réglage.

2 Laissez la lampe venir à sa température de fonctionnement.

3 Pour réduire le nombre d'images, détournez le faisceau avant qu'il ne frappe le tambour avec un petit miroir. Le réglage sera plus facile si vous projetez sur une surface plane et blanche.

4 Réglez la lampe avec les 3 vis prévues à cet effet :

- s'il y a un point chaud décentré, c'est que la lampe n'est pas dans l'axe du réflecteur. Recentrez le point chaud à l'aide des 3 vis de réglage.
- si la lumière est plus forte au centre des images, la lampe est trop avancée dans le réflecteur. Reculez-la en tournant chaque vis d'un quart de tour à la fois dans le sens horaire jusqu'à ce que la lumière soit plus uniforme.
- si la lumière est plus forte à l'extérieur des images, la lampe est trop reculée. Avancez-la en tournant chaque vis d'un quart de tour à la fois dans le sens anti-horaire jusqu'à ce que la lumière soit uniforme.



REPLACEMENT DES FUSIBLES

Le Wizard est protégé contre les surintensités par des fusibles temporisés. Si la LED Power ne s'allume pas lorsque le Wizard est mis sous tension, il est possible que le fusible soit fondu. Si ce problème se reproduit régulièrement, le projecteur a un défaut et doit être examiné par un technicien agréé Martin.

Attention ! Ne remplacez jamais un fusible par un fusible de type différent

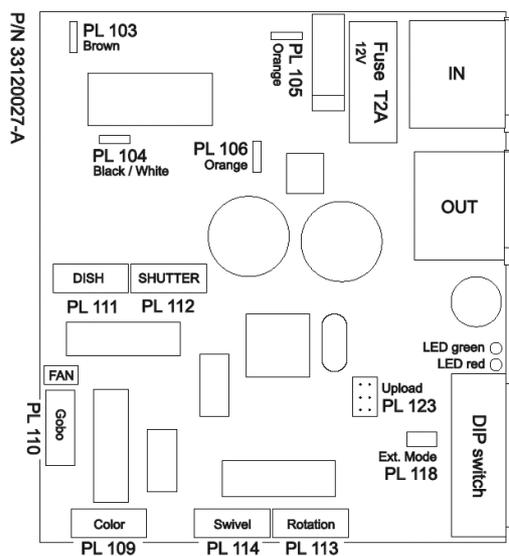
Remplacement du fusible principal

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

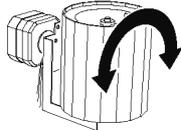
MODE 6 OU 8 CANAUX DMX

Le Wizard est livré en mode 6 canaux DMX. Pour activer le mode 8 canaux, quelques réglages sont nécessaires.

- 1 Déconnectez le projecteur du secteur.
- 2 Retirez le capot.
- 3 Localisez le connecteur PL118. Il est situé à côté des DIP Switchs.
- 4 Avec une paire de pinces de précision, placez le cavalier sur les deux broches pour activer le mode 8 canaux. Pour rétablir le mode 6 canaux, laissez le cavalier sur une seule des deux broches ou retirez-le complètement.
- 5 Remontez le couvercle avant de remettre sous tension.



Problème	Cause probable	Que faire ?
Un ou plusieurs appareils semblent complètement hors d'usage	Problème d'alimentation.	Vérifiez que le courant parvient à chaque appareil et que les câbles d'alimentation sont bien branchés.
	Le fusible primaire a fondu.	Remplacez le fusible.
	Le fusible secondaire a fondu (sur la carte mère)	Contactez un technicien agréé Martin.
Le projecteur s'initialise correctement mais ne répond pas au contrôleur	Le signal DMX est mal transmis.	Connectez le contrôleur. Inspectez les câbles et les fiches. Réparez les connexions douteuses et remplacez les câbles endommagés.
	Le brochage de sortie du contrôleur ne correspond pas au brochage du premier projecteur connecté.	Installez un câble inverseur entre le contrôleur et le premier projecteur connecté.
	Adressage incorrect.	Vérifiez l'adresse sur les DIP Switches.
Clignotement aléatoire du faisceau ou comportement étrange	Ligne DMX non terminée par un bouchon de 120 Ohms.	Insérez un bouchon de terminaison dans le connecteur de sortie du dernier projecteur.
	Un des projecteurs transmet des données (Maître) ou est défectueux et brouille la ligne de données.	Isolez tour à tour chaque projecteur jusqu'à ce que le système fonctionne normalement : sur chaque machine, débranchez les deux fiches signal et reliez-les directement entre elles. Faites réviser le projecteur défectueux par un technicien qualifié.
Un effet ne s'initialise pas correctement.	L'effet doit être réajusté mécaniquement.	Contactez un technicien Martin pour une révision.
Pas de lumière.	Lampe non montée ou lampe morte.	Déconnectez le projecteur et remplacez la lampe.
La lampe n'est pas stable ou sa durée de vie est très réduite.	Le réglage du transformateur ne correspond pas aux valeurs de l'alimentation locale.	Déconnectez le projecteur. Vérifiez la configuration de la carte d'alimentation et corrigez si nécessaire.
	Ventilations obstruées	Dégagez plus d'espace autour du projecteur.
	Amas de poussière trop important dans le projecteur.	Contactez un technicien Martin pour un nettoyage complet.
	Ventilation en panne. Dès que le projecteur surchauffe, le coupe circuit thermostatique coupe la lampe. Lorsque la température redevient raisonnable, la lampe amorce à nouveau, ce qui fait chauffer le projecteur et ainsi de suite ...	Contactez un technicien Martin pour une révision.

Canal	Valeur DMX	Pourcent.	Description
4	0 - 10	0 - 3	Roue de gobos 0 Ouvert
	11 - 22	4 - 8	1 Gridball
	23 - 34	9 - 13	2 Virus
	35 - 46	14 - 17	3 Tunnel
	47 - 58	18 - 22	4 Triple dot
	59 - 70	23 - 26	5 Whirl
	71 - 82	27 - 31	6 Cone
	83 - 94	32 - 36	7 Wizard
	95 - 106	37 - 41	8 Spokes
	107 - 118	42 - 46	9 Splat
	119 - 130	47 - 50	10 Ellipse Halo
	131 - 142	51 - 55	11 Ying Yang Yung
	143 - 154	56 - 60	12 Dot
	155 - 169	61 - 66	13 Butterfly
170 - 239	67 - 94	Rotation, Lent → Rapide	
240 - 249	95 - 97	Fixe	
250 - 255	98 - 100	Mode aléatoire autonome avec ou sans synchronisation sur la musique	
5	0 - 255	0 - 100	Pivot du miroir tambour Gauche → Droite
			
6	0 - 1	0	Rotation du miroir tambour Fixe
	2 - 122	1 - 48	Sens horaire, rapide → lent
	123 - 132	49 - 52	Fixe
	133 - 253	53 - 99	Sens antihoraire, lent → rapide
	254 - 255	100	Fixe
7 *	0 - 255	0 - 100	Vitesse du pivot Rapide → Lent
			
8 *	0 - 255	0 - 100	Vitesse des roues de couleurs / gobos Rapide → Lent

** disponible uniquement en mode 8 canaux DMX*

Dimensions

- Longueur x largeur x hauteur..... 552 x 516 x 208 mm (21.7 x 20.3 x 8.2in)
- Masse..... 14.5 Kg (32 lbs)

Construction

- Corps du projecteur aluminium et acier
- Finition traitement par poudre électrostatique

Données thermiques

- Température ambiante maximale (T_a)..... 40° C (104° F)
- Température maximale en surface 60° C (140 °F)

Installation

- Distance minimale / matériaux combustibles..... 0.3 m (12 in.)
- Distance minimale / surfaces éclairées..... 0.1 m (4 in.)
- Distance minimale autour du ventilateur et des aérations..... 0.1 m (4 in.)

Contrôle et programmation

- Embases DMX XLR 3 points, 1 = blindage, 2 = signal (-), 3 = signal (+)
- Protocole..... DMX 512 USITT (1990)
- Standard électrique RS 485
- Modes commandés 1, 6 ou 8 canaux
- Modes autonomes automatique ou synchronisé sur la musique
- Contrôle pupitre DMX, autonome ou mode maître / esclave

Alimentation électrique - modèle EU

- Embase secteur IEC 3 broches mâle
- Alimentation 230/240/250 V, 50 Hz
- Fusible principal 3.15 AT (temporisé), P/N 05020013
- Fusible secondaire 2 AT (temporisé), P/N 05020009
- Courant et puissance @ 230 V, 50 Hz..... 320 W, 1.5 A
- Courant et puissance @ 240 V, 50 Hz..... 320 W, 1.6 A
- Courant et puissance @ 250 V, 50 Hz..... 310 W, 1.4 A

Alimentation électrique - modèle US

- Embase secteur IEC 3 broches mâle
- Alimentation 100/120/230/250 V, 50/60 Hz
- Fusible principal 6.3 AT (temporisé), P/N 05020020
- Fusible secondaire 2 AT (temporisé), P/N 05020009
- Courant et puissance @ 100 V, 50 Hz..... 320 W, 3.8 A
- Courant et puissance @ 100 V, 60 Hz..... 310 W, 3.4 A
- Courant et puissance @ 120 V, 50 Hz..... 320 W, 2.9 A
- Courant et puissance @ 120 V, 60 Hz..... 310 W, 2.7 A
- Courant et puissance @ 230 V, 50 Hz..... 320 W, 1.5 A
- Courant et puissance @ 230 V, 60 Hz..... 320 W, 1.5 A
- Courant et puissance @ 250 V, 50 Hz..... 310 W, 1.4 A
- Courant et puissance @ 250 V, 60 Hz..... 320 W, 1.3 A

Lampe Osram HSD 250

- Puissance250 Watts
- Durée de vie moyenne 2000 heures
- Température de couleur6000 K
- Référence Martin P/N 97010103

Lampe Philips MSD 250/2

- Puissance250 Watts
- Durée de vie moyenne 2000 heures
- Température de couleur 8500 K
- Référence Martin P/N 97010100

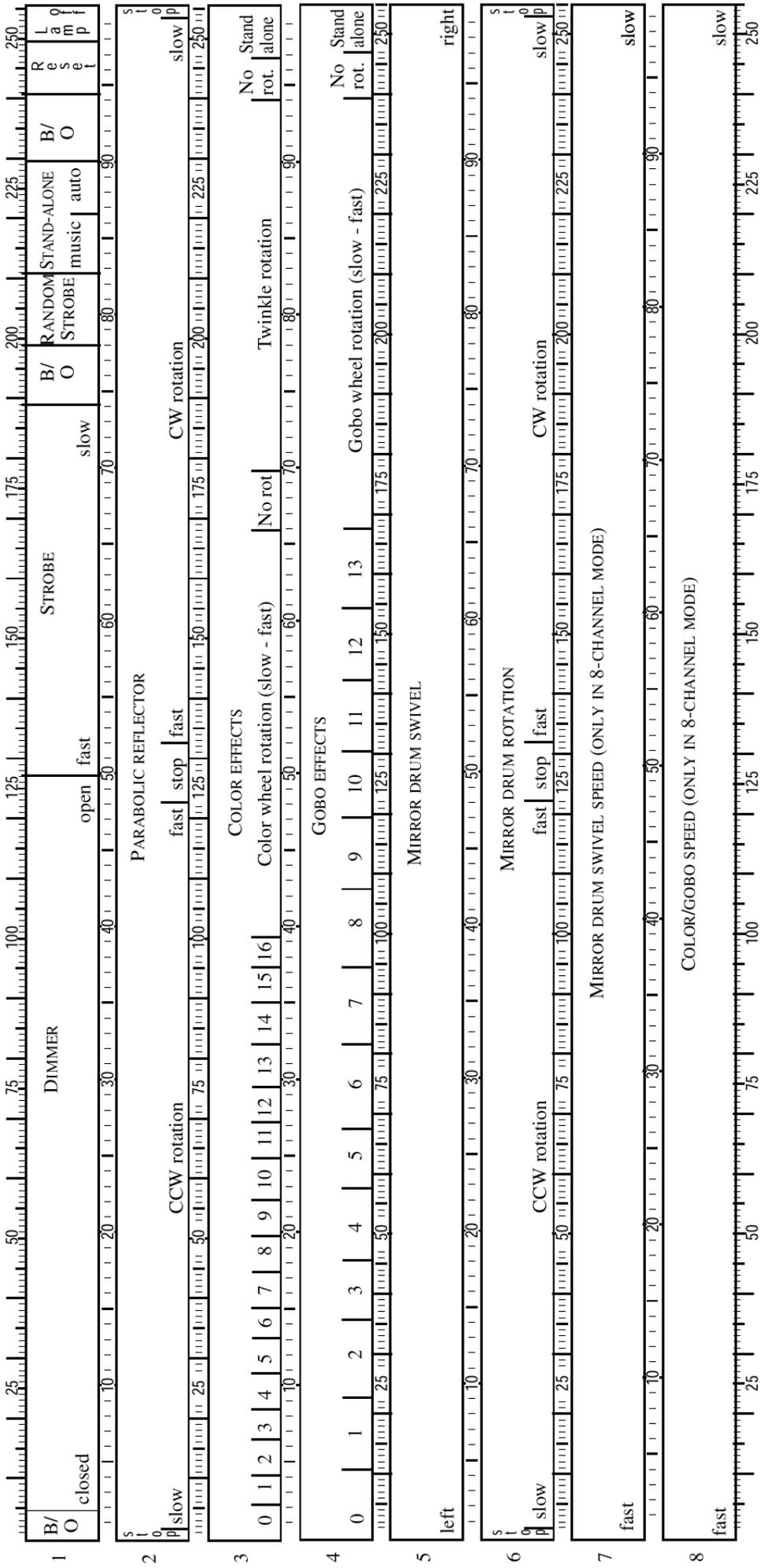
Lampe Philips MSD 200

- Puissance200 Watts
- Durée de vie moyenne 2000 heures
- Température de couleur6000 K
- Référence Martin P/N 97010106

Accessoires

- Contrôleur MC-1, version EU90718000
- Contrôleur MC-1, version US.....90718100
- Lampe Osram 250 HSD, 2000 heures97010103
- Lampe Philips MSD 250/2, 2000 heures97010100
- Lampe Philips MSD 200, 2000 heures97000106
- Crochet standard91602003
- Crochet à mâchoires.....91602005
- Multi-coupler (accroche de plusieurs machines)91606010
- Pied de sol91606008

Wizard - Protocole DMX, modes 6 et 8 canaux



Wizard - Protocole DMX, mode 1 canal

