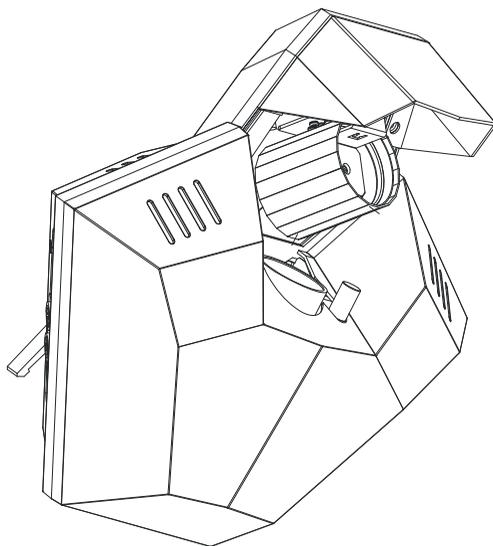


Wizard



Mode d'emploi



Professional Entertainment Technology

© 2013-2014 Martin Professional ApS. Contenu sujet à modifications sans préavis. Martin Professional et ses filiales déclinent toute responsabilité en cas de blessure, dommage, direct ou indirect, consécutif ou économique ou de toute autre type occasionné par l'utilisation ou l'impossibilité d'utiliser ou la fiabilité des informations contenues dans ce manuel. Le logo Martin, le logo RUSH by Martin, la marque RUSH by Martin, la marque Martin et toutes les autres marques contenues dans ce document concernant des services ou des produits de Martin Professional, du groupe ou de ses filiales sont des marques déposées ou sous licence de Martin Professional, du groupe ou de ses filiales.

Martin Professional • Olof Palmes Allé 18 • 8200 Aarhus N • Denmark • www.martin.com

Manuel: Révision C

Table des matières

Précautions d'emploi	4
Introduction	10
Avant d'utiliser le produit pour la première fois	10
Installation physique	11
Fixation à une surface plane	11
Fixation à une structure scénique	12
Sécurisation de l'accroche	13
Alimentation électrique	14
Alimentation des appareils en cascade	15
Vue d'ensemble	16
Ligne de télécommande DMX	18
Conseils pour une transmission fiable	18
Connexion de la ligne de télécommande DMX	19
Configuration de l'appareil	20
Mise au net	20
Panneau de contrôle	20
Fonctions DMX	20
Mode autonome	21
Fonctionnement sans DMX	23
Configuration du système	24
Test de l'appareil	24
Gestion de la lampe	25
Section Fixture information	26
Effets	28
Gradation	28
Shutter	28
Roue d'animation et couleur	28
Réflecteur, pan et tilt	28
Gobos	28
Mouvements	29
Effets préprogrammés et mode musical	30
Configurations activées par le DMX	30
Maintenance	31
Nettoyage	31
Remplacement de la lampe	32
Remplacement du fusible primaire	35
Protocole DMX	36
Menus du panneau de contrôle	41
Problèmes courants	43
Spécifications	45

Précautions d'emploi



ATTENTION!

Lisez les précautions d'emploi contenues dans ce manuel avant d'installer, d'utiliser ce produit ou d'en faire la maintenance

Les symboles suivants sont utilisés pour identifier les informations importantes de sécurité sur le produit comme au long du manuel:



Attention!

**Risque important.
Risque de blessure sévère voire mortelle.**



Attention!

**Source de lumière puissante.
Risque de lésions oculaires.**



Attention!

Reportez-vous au manuel avant d'installer, allumer ou réparer le produit.



Attention!

**Tensions dangereuses.
Risque de blessure sévère voire mortelle par électrisation.**



Attention!

Surfaces brûlantes et risque d'incendie.



Attention! Produit de groupe de risque 1 selon EN 62471. Evitez de fixer directement dans la source du faisceau et n'observez pas la source du faisceau avec un instrument optique ou tout appareil qui concentrerait la lumière.



Ce produit est réservé à un usage professionnel uniquement. Il n'est pas destiné à un usage domestique. Ce produit doit être installé par un professionnel. Il présente des risques de blessures sérieuses voire mortelles par brûlures, incendie, électrisation et chute de hauteur si les précautions d'emploi ci-après ne sont pas respectées.

Pour toute question sur l'utilisation de ce produit en toute sécurité, contactez votre revendeur RUSH by Martin™ ou appelez la hotline 24/24 de Martin™ au +45 8740 0000, ou, pour les USA, 1-888-tech-180.

Respectez toutes les normes et réglementations locales en vigueur lors de l'installation, de l'utilisation et de la maintenance de cet appareil.

Référez tout entretien ou maintenance non décrite dans ce manuel à un service technique agréé par Martin™. Ne tentez pas d'intervenir vous-mêmes sous peine de créer un risque pour votre sécurité ou votre santé mais aussi des dommages ou dysfonctionnements et d'annuler la garantie du produit..



N'installez, n'utilisez et ne réparez les produits RUSH by Martin™ qu'en appliquant les consignes du manuel d'utilisation. Tout manquement peut créer un risque de sécurité et provoquer des dégâts qui ne seraient pas couverts par la garantie du produit.

Suivez les mises en garde listées ci-dessous et respectez tous les avertissements imprimés dans ce manuel et sur l'appareil lui-même. Conservez ce manuel pour un usage ultérieur.

Pour les dernières mises à jour de la documentation et toute information relative à ce produit comme au reste de la gamme Martin™, visitez le site web de Martin : <http://www.martin.com>



Protection contre les électrisations

N'exposez pas l'appareil à la pluie ou à l'humidité.

Déconnectez l'alimentation électrique du système avant de procéder à l'installation ou la maintenance, et lorsque le système n'est pas utilisé.

Assurez-vous que l'appareil est correctement raccordé à la terre électrique.

N'utilisez qu'une source de courant alternatif conforme aux normes électriques en vigueur et protégée contre les surintensités et les défauts différentiels.

La prise de courant ou la coupure de courant externe qui alimentent le projecteur doivent être situés à proximité et aisément accessibles afin de déconnecter l'appareil du secteur.

Remplacez les fusibles défectueux par des fusibles de type et valeurs préconisés uniquement.

Isolez immédiatement le projecteur du secteur si la fiche secteur, un joint, un capot, un câble ou tout autre composant est visiblement endommagé, défectueux, déformé, humide ou semble avoir surchauffé. Ne remettez pas le système sous tension tant que toutes les réparations n'ont pas été effectuées.

Avant d'utiliser l'appareil, vérifiez que les équipements et câbles de distribution électrique sont en parfaite condition et homologués pour les besoins électriques des appareils connectés.

N'utilisez que des connecteurs Neutrik PowerCon pour raccorder le projecteur.

Ne connectez pas les appareils en cascade si la chaîne dépasse le courant homologué des câbles et connecteurs utilisés.

Le câble d'alimentation fourni est homologué pour 6 A et ne peut alimenter qu'un seul appareil en sécurité. Ne connectez aucun appareil en cascade (sur la sortie MAIN OUT) si vous utilisez le câble fourni. Si vous devez remplacer ce câble dans le but d'alimenter un seul appareil, le nouveau câble doit être homologué pour 6 A minimum, doit avoir 3 conducteurs de 0,75 mm² (18 AWG) minimum, doit être de diamètre 6 à 15 mm (0.2 - 0.6 in.) et être adapté aux températures d'utilisation. Aux USA et au Canada, le câble doit répondre à la norme UL, de type SJT ou équivalent. En Europe, le câble doit être de type H05VV-F ou équivalent.

Pour connecter plusieurs appareils en cascade sur les sorties MAIN OUT, utilisez du câble à conducteurs de 1,5 mm² (14 AWG) homologué pour 16 A et adapté à la température ambiante. Aux USA et au Canada, ce câble doit être homologué UL, de type SJT ou équivalent. En Europe, le câble doit être de type H05VV-F ou équivalent. Des câbles adaptés avec connecteurs Neutrik PowerCon sont disponibles en accessoires chez Martin™ (voir 'Accessoires' en page 47). Avec ces câbles, vous pourrez connecter en cascade les alimentations des appareils d'embase MAINS OUT à embases MAINS IN, mais respectez les règles ci-dessous.

Ne connectez pas en cascade plus de :

- Six (6) RUSH Wizard au maximum sous 100-120 V, ou
- Douze (12) RUSH Wizard au maximum sous 200-240 V.

La tension et la fréquence sur la sortie MAINS OUT sont les mêmes que ceux utilisés pour l'alimentation principale. Ne connectez sur l'embase de sortie MAINS OUT que des appareils acceptant ces valeurs typiques.



Protection contre les brûlures et les incendies

N'utilisez pas l'appareil si la température ambiante (T_a) dépasse 40° C (104° F).

La surface de l'appareil peut atteindre 75° C (167 F) pendant l'utilisation. Évitez tout contact avec des personnes et des matériaux. Laissez l'appareil refroidir au moins 30 minutes avant de le manipuler.

Maintenez les matériaux inflammables très éloignés de l'appareil. Gardez les matériaux combustibles (tissus, papiers, bois) à 100 mm (4 in.) au moins de la tête de l'appareil.

Maintenez un espace de circulation d'air non encombré autour de l'appareil. Gardez un espace de minimum de 100 mm (4 in.) autour des ventilateurs et des grilles.

N'éclairiez pas de surfaces situées à moins de 200 mm (7.9 in.) de l'appareil

Ne contournez pas l'action des protections thermiques et des fusibles.

Ne collez pas de filtre, de masque ou tout autre matériau sur les composants optiques.



Précautions concernant la lampe

N'installez qu'une lampe homologuée pour ce produit.

Une exposition prolongée devant une lampe à décharge non protégée peut causer des brûlures à la peau et des dommages oculaires.

Ne regardez pas une lampe à découvert si elle est allumée.

N'utilisez pas le produit s'il manque des lentilles, des protections, des filtres anti UV, des capots ou tout autre composant, ou s'ils sont endommagés.

Une lampe à décharge chaude est soumise à la pression des gaz qu'elle contient et peut exploser subitement. Laissez le produit refroidir au moins 30 minutes avant de le manipuler. Protégez-vous avec des lunettes et des gants de sécurité avant de manipuler la lampe.

Remplacez la lampe immédiatement si elle paraît déformée,



endommagée ou présente n'importe quel type de défaut visible.

Surveillez l'usure de la lampe. Remplacez la lampe lorsqu'elle atteint sa limite d'usure comme spécifié dans ce manuel ou par le fabricant de la lampe.

Si l'enveloppe de quartz d'une lampe à décharge est brisée, elle libère une faible quantité de mercure et d'autres gaz toxiques. Lorsque l'explosion se produit dans une zone confinée, évacuez les lieux et ventilez la zone. Portez des gants nitrile pour manipuler les débris. Recyclez les lampes usées et les débris comme des déchets dangereux et envoyez-les à un spécialiste pour leur traitement.



Protection contre les lésions oculaires

L'appareil émet des rayonnements UV et Infrarouges qui ne sont pas visibles normalement mais qui peuvent blesser la peau et les yeux. Ne fixez pas une lampe allumée. Limitez l'exposition de la peau et des yeux. Utilisez une protection oculaire appropriée.

Ne regardez pas directement dans le faisceau.

Assurez-vous que les personnes ne peuvent pas regarder directement vers le nez de l'appareil lorsque les sources s'allument subitement. Ceci peut se produire à la mise sous tension, lorsque le système reçoit un signal DMX ou lorsque certains éléments des menus sont activés.

Ne regardez pas dans le faisceau avec un instrument optique qui pourrait concentrer la lumière comme une loupe, une binoculaire, un télescope ou un microscope.

Pour minimiser le risque d'irritation ou de lésion des yeux, déconnectez l'appareil du secteur lorsqu'il n'est plus utilisé et ménagez un éclairage suffisant pendant les périodes de travail afin que les pupilles des yeux se réduisent naturellement pour toutes les personnes travaillant à proximité.

N'utilisez pas l'appareil s'il manque des capots, des protections ou un composant optique ou bien s'ils sont endommagés. Si les protections contre les UV, les lentilles ou les capots sont visuellement endommagés au point que leur action est compromise, des fissures ou d'importantes rayures par exemple ; renvoyez l'appareil chez un agent technique agréé Martin™ pour leur remplacement.



Protection contre les blessures

Fixez fermement l'appareil à une structure ou sur une surface lorsqu'il est en service. L'appareil n'est pas déplaçable pendant l'utilisation.

Assurez-vous que la structure et sa fixation acceptent 10 fois le poids de tous les appareils qu'ils supportent.

En cas de suspension sous une structure, utilisez un crochet conforme. N'utilisez pas les élingues de sécurité comme système de fixation primaire.

Si l'appareil est installé dans un endroit où il pourrait blesser des personnes ou causer des dommages en cas de chute, installez, comme indiqué dans ce manuel, une fixation secondaire qui prendra le relai si la fixation primaire cède, comme une élingue de sécurité homologuée par un bureau officiel comme le TÜV pour le poids qu'elle sécurise. Cette fixation doit être conforme à la norme EN 60598-2-17 Section 17.6.6 et être capable de soutenir en effort statique 10 fois le poids de l'appareil et de tous ses accessoires.

Vérifiez que tous les capots externes et les éléments de fixation sont solidement attachés.

Interdisez l'accès sous la zone de travail et utilisez une plateforme stable lorsque vous installez, entretenez ou déplacez l'appareil.

En cas de problème de fonctionnement, arrêtez immédiatement l'appareil et déconnectez-le du secteur. N'essayez pas de mettre en service un appareil visiblement endommagé.

Ne modifiez pas l'appareil et n'installez que des pièces détachées d'origine de la marque RUSH by Martin™.

Référez tout entretien non décrit dans ce manuel à un technicien qualifié.

Introduction

Le RUSH Wizard™ est un effet projetant de multiples faisceaux serrés de longue portée composés de d'images et de couleurs. Il dispose également d'un gradateur électronique et d'un stroboscope. Le Wizard dispose d'un mode automatique à macros préprogrammées qui permet une mise en place rapide et l'exploitation de tous les effets. Il dispose également d'un contrôle par DMX et d'un mode autonome synchronisé sur la musique ambiante ou en mode maître/esclave.

Il est fourni avec une lampe à décharge (installée), un câble d'alimentation de 1,5 m (5 ft., fiche secteur non fournie) et une lyre repliable pour l'accroche sur une surface ou la suspension sous une structure.

Avant d'utiliser le produit pour la première fois

1. Lisez attentivement la section 'Précautions d'emploi' en page 4 avant l'installation, la mise sous tension, l'utilisation ou la maintenance de l'appareil.
2. Déballez l'appareil et vérifiez qu'aucun incident de transport ne l'a endommagé. N'essayez jamais de mettre en service un appareil endommagé.
3. Si l'appareil ne doit pas être raccordé en permanence à son alimentation, installez une fiche (non fournie) au bout du câble d'alimentation.
4. Avant la mise en service, assurez-vous que la tension et la fréquence secteur correspondent aux besoins de l'appareil.
5. Consultez les pages de support technique RUSH sur le site web de Martin Professional™ www.martin.com pour les dernières mises à jour de la documentation technique et du mode d'emploi. Les révisions des manuels RUSH by Martin™ sont identifiables grâce à l'indice de révision au bas de la deuxième page de couverture.

Notez que dès la mise sous tension, l'appareil s'initialise et remet à zéro toutes ses fonctions et ses effets. Ce processus prend environ 20 secondes.

Installation physique



Lisez la section 'Précautions d'emploi' en page 4 avant d'installer l'appareil.

Ce produit est destiné à un usage intérieur uniquement et doit être utilisé dans un endroit sec avec une ventilation adéquate. Vérifiez qu'aucune entrée d'air n'est obstruée.

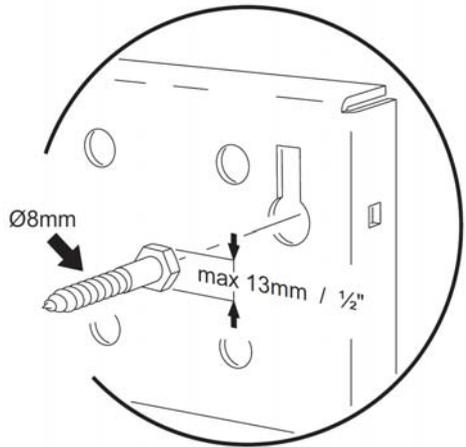
Fixez fermement l'appareil. Ne vous limitez pas à le poser ou le laisser dans un endroit où il pourrait être déplacé ou bien d'où il pourrait tomber. Si vous installez l'appareil dans une position d'où il pourrait provoquer des blessures ou des dommages par chute, sécurisez la fixation comme indiqué dans ce manuel avec une élingue de sécurité qui retiendra l'appareil si la fixation primaire cède.

Martin™ peut vous fournir des élingues de sécurité et des crochets de suspension adaptés à l'utilisation de cet appareil (voir 'Accessoires' en page 47).

Fixation à une surface plane

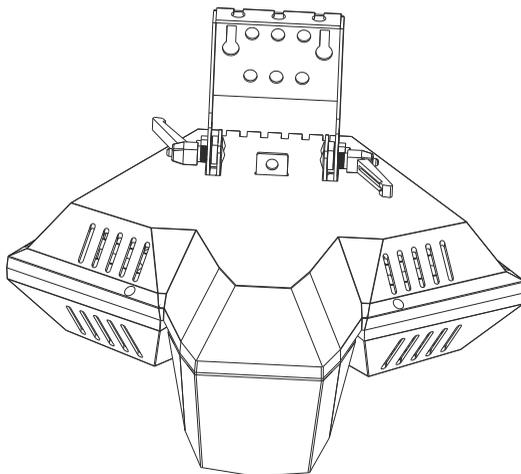
Pour fixer l'appareil sur une surface verticale ou un mur :

1. Vérifiez que la surface supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés et de leurs accessoires.
2. Utilisez deux vis de diamètre 8 mm à tête hexagonale dont la taille ne dépasse pas 13 mm. Installez-les à 90 mm (centre à centre) l'une de l'autre sur la surface d'appui.
3. Installez une vis œil sur la surface de montage afin de ménager une accroche secondaire pour l'élingue de sécurité.
4. Repliez la lyre contre le dos de l'appareil et verrouillez-la en serrant les molettes prévues à cet effet. Tirez sur les poignées pour les libérer de leur axe et positionnez-les contre l'appareil pour qu'elles ne gênent pas



l'accroche. Vous pouvez aussi serrer la lyre avec un tournevis en serrant les vis au centre des poignées après avoir suspendu l'appareil.

5. Suspendez l'appareil contre le mur en glissant les têtes hexagonales des vis dans les encoches prévues à cet effet dans la lyre de façon à maintenir fermement l'appareil contre la surface et éviter toute chute.
6. Installez une élingue de sécurité comme indiqué dans la section 'Sécurisation de l'accroche' en page 13.



Fixation à une structure scénique

L'appareil peut être suspendu à une structure de scène ou une structure équivalente, dans n'importe quelle orientation en utilisant un ou plusieurs colliers comme illustré ci-contre. Ceux-ci doivent enserrer complètement le tube porteur (voir ci-contre).



Lors de la suspension:

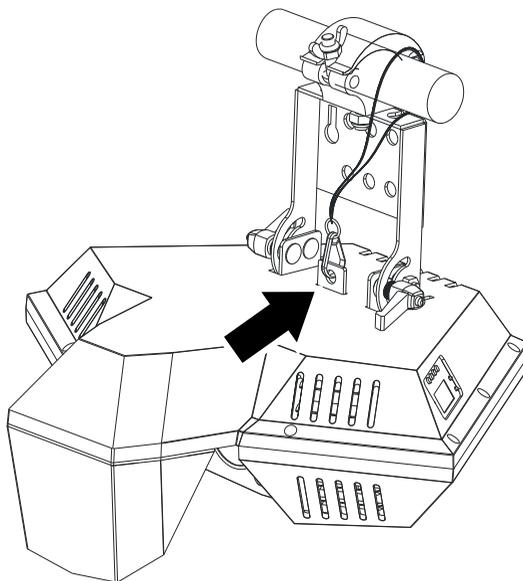
1. Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils et accessoires qu'elle supporte.
2. Interdisez l'accès sous la zone de travail.

Vérifiez que les crochets sont en bon état et homologués pour le poids de l'appareil. Fixez les crochets fermement en utilisant des vis M12 en acier de grade 8.8 au moins et des écrous autobloquants (ou selon les recommandations du fabricant) au travers des perçages prévus dans la lyre de l'appareil. Vous pouvez utiliser n'importe quel trou mais veillez à bien répartir les charges.

Voir illustration ci-dessous. En travaillant depuis une plateforme stable, suspendez l'appareil à la structure. Serrez fermement les crochets.

Installez une fixation secondaire comme une élingue de sécurité comme indiqué ci-après.

Desserrez les poignées de la lyre et orientez l'appareil puis resserrez les poignées.



Sécurisation de l'accroche

Sécurisez la fixation de l'appareil avec une élingue de sécurité (ou toute autre fixation secondaire) approuvée pour le poids de l'appareil afin qu'elle relaye l'accroche primaire si celle-ci cède.

Bouclez l'élingue sur l'ancrage prévu à cet effet dans la base de l'appareil (voir zone fléchée ci-dessus) puis autour d'une fixation sûre (une vis œil dans un mur ou le tube porteur d'une structure par exemple).

Alimentation électrique



Lisez la section ‘Précautions d’emploi’ en page 4 avant de connecter le projecteur au secteur.



Attention ! Le câble d’alimentation fourni avec l’appareil est homologué pour 6A seulement. Il ne peut alimenter qu’un seul appareil à la fois. Ne connectez pas de projecteurs en cascade par l’embase de recopie MAINS OUT si vous utilisez le câble d’origine. Pour utiliser la recopie d’alimentation MAINS OUT, consultez la section ‘Alimentation des appareils en cascade’ en page 15.

Pour vous protéger des électrisations, l’appareil doit être relié à la terre électrique. Le circuit d’alimentation doit être équipé d’un fusible ou d’un disjoncteur magnétothermique et d’une protection contre les défauts différentiels.

Les prises de courant ou les interrupteurs qui alimentent l’appareil doivent être situés à proximité et doivent être aisément accessibles afin de déconnecter rapidement l’appareil du secteur.

N’insérez pas et ne retirez pas la fiche Neutrik PowerCon pour mettre sous tension ou déconnecter l’appareil : les bornes du connecteur pourraient arquer et endommager les connecteurs.

N’utilisez pas un gradateur externe pour alimenter l’appareil sous peine d’endommager l’électronique de l’appareil, ce qui ne serait pas couvert par les clauses de garantie.

L’appareil peut être raccordé de façon permanente dans le bâtiment où il est installé. Vous pouvez également installer sur le câble une fiche de courant aux normes locales en vigueur.

Si vous installez une fiche sur le câble d’alimentation, suivez les instructions du fabricant de la fiche et connectez les fils aux bornes comme indiqué ci-dessous:

	Terre, Masse ou ⊕	Neutre ou N	Phase ou L
Système US	Vert	Blanc	Noir
Système EU	Jaune/Vert	Bleu	Marron

Le module d’alimentation de l’appareil est auto adaptatif et accepte des tensions alternatives de 100-120 V ou 200-240 V sous 50/60 Hz. Ne mettez

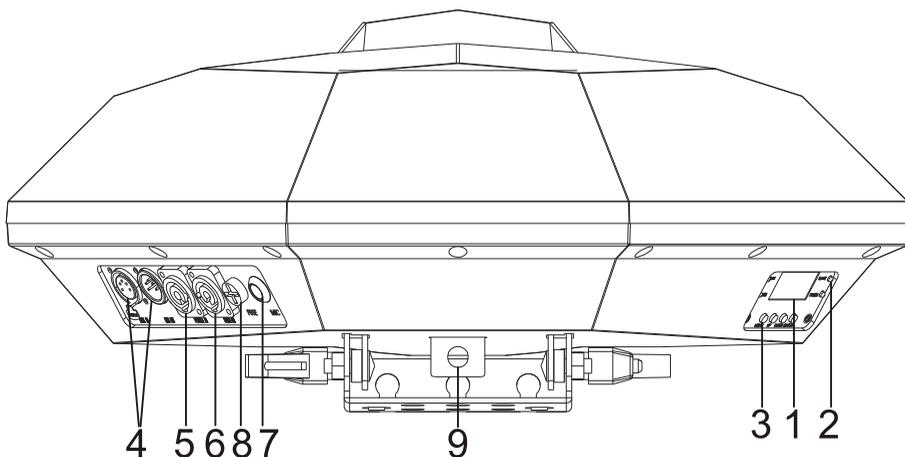
pas en service l'appareil si le secteur n'est pas dans ces gammes de tension et de fréquence.

Alimentation des appareils en cascade

Avec les câbles d'alimentation de section 1,5mm² (14 AWG) proposés par Martin™ (voir 'Accessoires' en page 47) pour l'alimentation principale et pour la recopie, il est possible d'alimenter en cascade plusieurs appareils en raccordant l'embase de recopie MAINS OUT à l'embase d'alimentation MAINS IN d'un appareil voisin. Dans ces conditions, vous pouvez établir une cascade d'un maximum de :

- Six (6) RUSH Wizard au total sous 100-120 V, ou
- Douze (12) RUSH Wizard au total sous 200-240 V.

Vue d'ensemble



1 - Afficheur

2 - LEDs

L'appareil dispose de 4 LEDs sur le panneau de contrôle :

DMX	Allumée	Signal DMX présent
MASTER	Allumée	Mode Maître
SLAVE	Allumée	Mode Esclave
SOUND	Clignotant	Synchro audio (mode musical)

3 - Clavier

MENU	<ul style="list-style-type: none">• Active les menus de configuration ou• Remonte d'un niveau dans la structure des menus ou• Sort des menus lorsque maintenu enfoncé
BAS	Descend d'un niveau dans les menus
HAUT	Remonte d'un niveau dans les menus
ENTER	Confirmer l'action réalisée

4 - Embases XLR entrée/recopie

XLR 5 broches pour le raccordement du DMX en entrée et en recopie

5 - Embase d'alimentation secteur

L'embase Neutrik PowerCon bleue permet d'alimenter l'appareil

6 - Embase de recopie d'alimentation

L'embase Neutrik PowerCon grise permet de propager l'alimentation aux appareils voisins (voir section 'Précautions d'emploi' en page 4) si les conditions de sécurité sont respectées.

7 - Microphone

Microphone intégré pour l'activation des changements de programme des animations intégrées (mode musical).

8 - Fusible

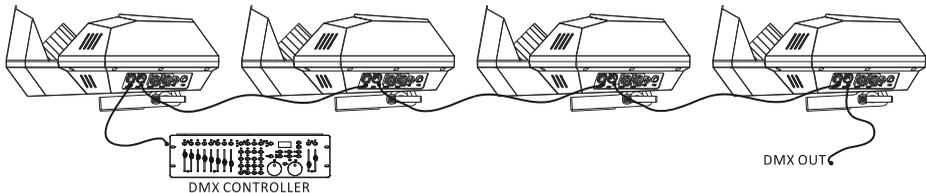
Le fusible T 6.3A F1 est situé dans un porte fusible à proximité des embases d'alimentation.

9 - Ancrage de l'élingue de sécurité

Utilisez cet ancrage pour installer une fixation secondaire comme une élingue de sécurité homologuée pour le poids de l'appareil.

Ligne de télécommande DMX

Une ligne de télécommande DMX 512 est nécessaire pour contrôler le projecteur en DMX. Les embases du socle de l'appareil peuvent recevoir et transmettre le signal au format 5 broches.



Le nombre d'appareils câblés en cascade est limité par le nombre de canaux DMX disponibles sur une ligne (512) et le nombre de canaux nécessaires pour chaque appareil câblé. Si un contrôle individuel des appareils est nécessaire, chacun doit avoir ses propres canaux sur la trame du signal. Les appareils de même type devant se comporter de manière identique peuvent partager leurs canaux et avoir la même adresse. Pour étendre le nombre de machines contrôlées lorsque cette limite est atteinte, vous devez utiliser un autre univers DMX sur une autre ligne de télécommande.

Conseils pour une transmission fiable

Utilisez du câble à paires torsadées conçu pour les applications RS-485 : le câble microphone classique ne peut pas transmettre les données correctement sur une grande distance. Une section de 0,22 mm² (24 AWG) permet une transmission jusqu'à 300 m (1000 ft). Pour des distances supérieures, utilisez une section plus importante et/ou des splitters. Le brochage de tous les connecteurs est identique : 1 = masse, 2 = point froid (-), 3 = point chaud (+). Les broches 4 et 5 des XLR 5 ne sont pas utilisées dans l'appareil mais sont toutefois câblées pour des signaux comme ceux requis par le DMX 512-A. Dans ce cas, le brochage est : 4 = point froid (-) et 5 = point chaud (+).

Pour diviser le signal en plusieurs branches, utilisez un splitter tel que les Martin DMX 5.3 Splitter™ ou Martin RDM 5.5 Splitter™. Terminez chaque branche avec un bouchon de terminaison DMX installé dans l'embase de recopie de la dernière machine. Un bouchon de terminaison est une fiche XLR mâle dans laquelle une résistance de 120 Ohms, ¼ de Watt est soudée

entre les broches 2 et 3. Elle « absorbe » le signal en fin de ligne pour éviter toute réflexion parasite pouvant causer des interférences.

Connexion de la ligne de télécommande DMX

Pour raccorder les appareils au signal:

1. Connectez la sortie DMX du contrôleur à une des embases DMX mâles du socle du premier appareil.
2. Connectez la recopie DMX de cet appareil à l'entrée DMX de l'appareil suivant et continuez ainsi en cascade d'entrée en sortie. Terminez la ligne en insérant un bouchon DMX dans la dernière embase de recopie DMX.

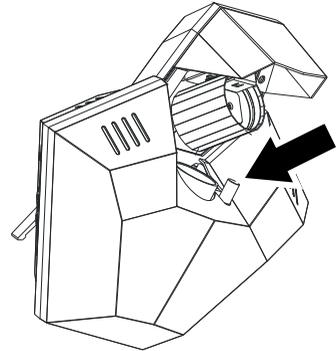
Configuration de l'appareil

Cette section détaille la mise au net des faisceaux et les paramètres du projecteur qui peuvent être configurés. Ces derniers sont accessibles sur le panneau de contrôle et sont conservés même après extinction de l'appareil.

L'arborescence complète des menus et des compléments d'information sont donnés dans la section 'Menus du panneau de contrôle' en page 41.

Mise au net

Voir ci-contre. Vous pouvez régler la netteté des projections en tournant la molette repérée sur le croquis.



Panneau de contrôle

Pour accéder aux menus, appuyez sur MENU. Naviguez dans la structure des options avec les touches ENTER, HAUT et BAS. Naviguez dans les options disponibles avec les touches HAUT et BAS. Activez l'option à configurer en appuyant sur ENTER. Pour remonter d'un niveau dans l'arborescence sans faire de changement, appuyez sur MENU.

Pour sortir des menus, gardez MENU enfoncée quelques secondes.

Fonctions DMX

Cette section inclut l'adressage pour le protocole DMX.

Adressage DMX

L'adresse DMX, ou canal de base, est le premier canal utilisé par l'appareil pour recevoir ses commandes du contrôleur DMX. Chaque machine à contrôler doit avoir une adresse DMX. Si une machine est configurée à l'adresse 1, elle utilisera les canaux 1 à 10 inclus. La prochaine machine aura l'adresse 11, la suivante 21 et ainsi de suite jusqu'à ce que les 512 canaux de la ligne DMX soient exploités.

Pour un contrôle individuel de chaque appareil, chacun doit avoir sa propre adresse DMX. Deux appareils partageant la même adresse auront un comportement strictement identique. Ceci peut être utile à des fins de

diagnostic ou pour réaliser facilement des figures symétriques, notamment en combinant les options d'inversions du pan et du tilt.

Pour régler l'adresse DMX:

1. Naviguez jusqu'à DMX ADDRESS et appuyez sur ENTER.
2. Utilisez les boutons Haut et Bas pour atteindre le menu DMX ADDRESS et appuyez sur ENTER pour confirmer. L'adresse actuelle clignote sur l'écran.
3. Utilisez les touches Haut et Bas pour régler une nouvelle adresse (1 à 512).
4. Une fois l'adresse réglée, appuyez sur ENTER pour la mémoriser. Pour sortir du menu sans enregistrer la nouvelle adresse, appuyez sur MENU.

Mode autonome

Le projecteur passe en mode autonome et démarre ses programmes embarqués s'il ne reçoit pas de signal DMX. Six programmes embarqués sont disponibles pour le fonctionnement automatique ou en mode musical.

Section Show Mode

Pour choisir l'animation à exécuter en mode autonome :

1. Choisissez SHOW MODE et validez avec ENTER.
2. Avec les touches Haut et Bas, choisissez une animation : SHOW 1 .. SHOW 6.
3. Une fois l'animation choisie, validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Utilisation en Maître/esclave

Les appareils en mode autonome peuvent être reliés entre eux pour exploiter le mode maître/esclave dans lequel un appareil maître en mode autonome contrôle le comportement des appareils esclaves.

Vous devez configurer tous les appareils en mode esclave sauf un. Activer le mode maître sur plus d'un appareil peut causer des dommages qui ne sont pas couverts par les conditions de garantie.

Pour utiliser le mode maître/esclave :

1. Reliez les appareils entre eux avec du câble DMX en interconnectant leurs embases DMX Out et DMX In.

2. Activez le mode maître/esclave lorsqu'ils ne reçoivent pas de DMX avec le menu DMX STATE sur chaque appareil (voir 'Maître/esclave' en page **Erreur ! Signet non défini.**).
3. Activez le mode autonome du premier appareil de la ligne avec le menu 'Show Mode' décrit ci-dessus. Cet appareil se comporte maintenant en maître.
4. Sur tous les autres appareils de la ligne, naviguez jusqu'au menu SLAVE MODE et appuyez sur ENTER. Avec les touches fléchées Haut et Bas, choisissez le mode SLAVE 1 (où tous les appareils copient exactement le maître) ou SLAVE 2 (chaque esclave copie le maître mais avec de petites variations). Appuyez sur ENTER pour valider (ou MENU pour sortir dans modification).
5. Assurez-vous qu'aucun signal DMX ne parvient aux appareils.

Une fois les projecteurs correctement configurés pour le mode maître/esclave, la LED Master du projecteur Maître et la LED Slave des esclaves s'allument.

Demi couleurs

L'appareil peut limiter sa roue de couleurs à des couleurs pleines seulement ou autoriser les positions en demi couleurs. Pour modifier ce réglage :

1. Naviguez jusqu'à SPLIT COLOR et appuyez sur ENTER. Le réglage actuel clignote sur l'afficheur.
2. Avec les touches Haut et Bas, choisissez YES (pour active les demi couleurs) ou NO (couleurs pleines seulement).
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur MENU pour quitter sans modification et revenir au niveau supérieur des menus).

Mode musical (music trig)

L'appareil est équipé d'un microphone intégré avec lequel il peut synchroniser son comportement et ses changements d'état lumineux (music trig) sur les pulsations de la musique lorsqu'il joue ses programmes embarqués.

Quand le mode musical est actif, la LED d'état du microphone sur le panneau de contrôle clignote en fonction des pulsations détectées.

Pour activer le microphone embarqué:

1. Choisissez SOUND MODE et validez avec ENTER. Le mode actuel clignote sur l'écran.

2. Avec les touches Haut et Bas, choisissez ON pour activer le microphone ou OFF pour l'arrêter.
3. Validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Sensibilité du microphone

Pour régler la sensibilité du microphone au volume de la musique ambiante :

1. Choisissez SOUND SENSE et validez avec ENTER. La sensibilité actuellement programmée clignote sur l'écran.
2. Avec les touches Haut et Bas, réglez la sensibilité de 0 (faible) à 100 (forte).
3. Une fois la sensibilité réglée, validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Fonctionnement sans DMX

Le menu DMX State vous permet de définir le comportement de l'appareil lorsqu'il ne détecte pas de signal DMX à l'allumage. Trois possibilités :

- Activation du mode maître/esclave en mode autonome
- Noir général, ou
- Restauration de son dernier état.

Maître/esclave

Pour activer le mode automatique et le fonctionnement en maître/esclave décrits en début de section (page **Erreur ! Signet non défini.**) :

1. Naviguez jusqu'à DMX STATE et appuyez sur ENTER.
2. Avec les touches fléchées Haut et Bas, naviguez jusqu'à MASTER/SLAVE et appuyez sur ENTER pour confirmer.
3. Avec les touches fléchées Haut et Bas, choisissez YES ou NO.
4. Validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Noir général

Pour forcer le passage au noir de l'appareil si le DMX n'est pas présent :

1. Naviguez jusqu'à DMX STATE et appuyez sur ENTER.

2. Avez les touches fléchées Haut et Bas, naviguez jusqu'à BLACKOUT.
3. Validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Restauration du dernier état

Pour forcer l'appareil à réactiver son dernier état avant perte du DMX:

4. Naviguez jusqu'à DMX STATE et appuyez sur ENTER.
5. Avez les touches fléchées Haut et Bas, naviguez jusqu'à LAST STATE.
6. Validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Désactivation automatique du rétro éclairage

Par défaut, l'afficheur s'allume à la mise sous tension. Il peut être configuré pour s'éteindre automatiquement si le clavier n'est pas utilisé pendant une certaine période:

1. Choisissez BACK LIGHT et validez avec ENTER.
2. Avec les touches Haut et Bas, choisissez OFF pour l'auto extinction ou ON pour maintenir l'afficheur allumé en permanence.
3. Validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Configuration du système

Inversion du Panoramique

Pour régler le sens de travail du panoramique :

1. Choisissez PAN REVERSE et validez avec ENTER.
2. Avec les touches Haut et Bas, choisissez YES pour inverser le sens de travail ou NO pour le sens traditionnel
3. Validez avec ENTER (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider les changements).

Test de l'appareil

Des tests automatiques de toutes les fonctions sont disponibles dans les rubriques du panneau de contrôle.

Auto test

Pour réaliser un test automatique :

1. Choisissez AUTO TEST et validez avec ENTER. L'appareil effectue une routine de test de tous effets
2. Appuyez sur MENU pour stopper le test et sortir de la rubrique.

Gestion de la lampe

Amorçage / extinction de lampe

Pour allumer ou éteindre la lampe depuis le panneau de contrôle:

1. Naviguez jusqu'à LAMP ON/OFF et appuyez sur ENTER pour confirmer.
2. Avec les touches HAUT et BAS, choisissez ON ou OFF et appuyez sur ENTER pour confirmer.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur MENU pour quitter sans modification et revenir au niveau supérieur des menus).

Amorçage automatique

Pour choisir si l'appareil doit allumer automatiquement sa lampe à la mise sous tension:

1. Choisissez LAMP POWER ON et appuyez sur ENTER pour confirmer.
2. Avec les touches HAUT et BAS, choisissez ON ou OFF et appuyez sur ENTER pour confirmer.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur MENU pour quitter sans modification).

Contrôle de la lampe en DMX

La lampe peut être contrôlée à distance par le DMX. Les options suivantes sont disponibles:

- LAMP OFF VIA DMX permet l'extinction à distance de la lampe par le DMX.
- LAMP ON VIA DMX allume automatiquement la lampe dès la réception d'un signal DMX valide.
- LAMP OFF IF DMX OFF éteint automatiquement la lampe si le signal DMX disparaît.

Délai d'amorçage

Un délai d'amorçage de 0 à 255s peut être imposé pour éviter d'amorcer la lampe immédiatement lors de la mise sous tension.

1. Choisissez LAMP ON DELAY et appuyez sur ENTER pour confirmer.
2. Avec les touches HAUT et BAS, saisissez une valeur en secondes.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur MENU pour quitter sans modification).

Section Fixture information

Compteur horaire d'utilisation

Pour consulter le nombre d'heures d'utilisation de l'appareil :

1. Choisissez FIXTURE HOURS et appuyez sur ENTER pour afficher le compteur d'usure de l'appareil.
2. Appuyer sur MENU pour remonter d'un niveau dans les menus.

Compteur horaire d'usure de la lampe

Le compteur d'usure de lampe vous permet de suivre l'utilisation et l'usure de la lampe afin de prévoir son remplacement. Ce compteur peut être remis à zéro au changement de lampe. Vérifiez fréquemment ce compteur. Ne dépassez pas la durée d'utilisation préconisée pour lampe : celle-ci pourrait exploser et les dommages ne seraient pas couverts par la garantie.

Pour consulter le compteur d'usure de la lampe :

1. Choisissez LAMP ON HOURS et validez avec ENTER. Le compteur d'usure de la lampe s'affiche immédiatement. Il donne le nombre d'heures pendant lequel la lampe est restée allumée depuis la dernière mise à zéro.
2. Appuyez sur MENU pour sortir de la rubrique.

Pour remettre à zéro le compteur:

1. Choisissez LAMP ON HOURS et validez avec ENTER. Le compteur d'usure de la lampe s'affiche immédiatement. Appuyez à nouveau sur ENTER puis avec les touches fléchées, naviguez jusqu'à RESET TIME.
2. Appuyez sur ENTER pour remettre le compteur à zéro (ou sur MENU pour sortir sans changement).
3. Appuyez sur MENU pour sortir de la rubrique.

Version du logiciel (Firmware)

Pour consulter la version du logiciel installé dans l'appareil:

1. Choisissez FIRMWARE VERSION et validez avec ENTER. La version s'affiche immédiatement.
2. Appuyez sur MENU pour sortir de la rubrique.

Paramètres par défaut

Pour revenir aux paramètres par défaut fixés en usine :

1. Choisissez DEFAULTS et appuyez sur ENTER pour valider.
2. Avec les touches fléchées Haut et Bas, choisissez YES pour revenir aux réglages d'usine ou NO.
3. Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur MENU pour quitter sans modification).

Initialisation des fonctions et des effets

Les effets sont initialisés à chaque mise sous tension mais vous pouvez forcer l'initialisation à tout moment :

3. Choisissez RESET.
4. Appuyez sur ENTER pour confirmer (ou appuyez directement sur MENU pour sortir de ce menu sans valider l'action).

Effets

Cette section décrit les effets contrôlables en DMX (voir 'Protocole DMX' en page 36).

Alternativement, si l'appareil est en mode autonome, vous pouvez choisir une animation préprogrammée qui combine les effets de l'appareil (voir 'Mode autonome' en page 21).

Gradation

Un gradateur intégral équipe le projecteur.

Shutter

L'appareil dispose d'un plein feu et d'un noir secs ainsi que d'un effet stroboscopique et de pulsations à vitesse réglable.

Roue d'animation et couleur

La roue de couleur/animation comporte 7 couleurs différentes et un effet de scintillement.

Vous pouvez choisir des couleurs statiques ou faire défiler la roue à vitesse variable. Le panneau de contrôle permet de restreindre la roue à des couleurs pleines ou d'autoriser les demi couleurs. Un mode de sélection aléatoire est également disponible.

Vous pouvez également activer un effet de scintillement statique ou dynamique à vitesse réglable.

Réflecteur, pan et tilt

Le réflecteur bol interne (rotation continue) et le miroir tambour (180° en pan et rotation continue en tilt) permettent de faire varier la direction et la façon dont les effets sont projetés.

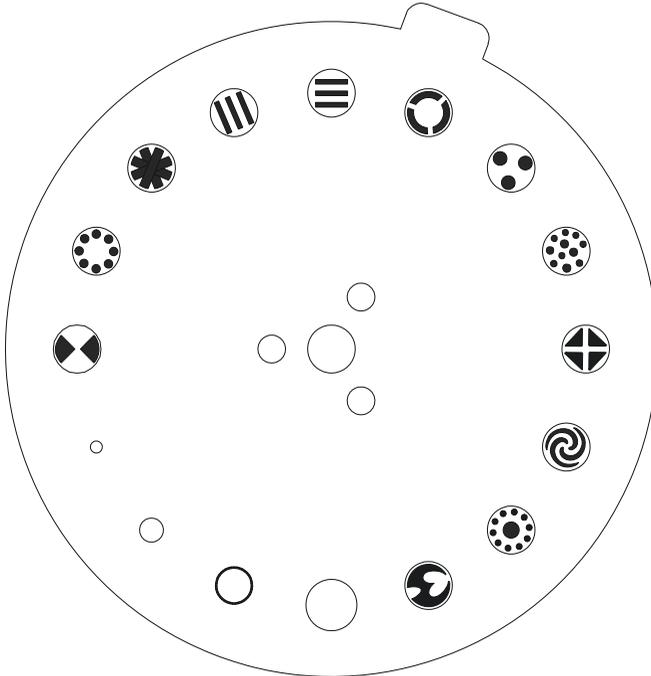
Gobos

Voir schéma ci-dessous. L'appareil dispose d'une roue de 15 gobos fixes plus une position ouverte.

Chaque gobo peut être projeté de manière statique et la roue peut être mise en rotation continue dans le sens horaire ou anti horaire, avec une vitesse réglable. Une fonction de sélection aléatoire est également disponible. Vous

pouvez forcer la coupure du faisceau au changement de gobos avec le panneau de contrôle.

Roue de gobos



Mouvements

Trois types de mouvements peuvent être combinés pour donner des projections complexes :

- Le miroir interne peut être mis en rotation continue ou en oscillation pour donner une matrice dynamique de faisceaux.
- Le tambour miroir peut être mis en rotation continue ou en oscillation : la

matrice de faisceaux prend un mouvement giratoire dans flot continu.

- Le tambour miroir peut être orienté en panoramique ou mis en oscillation pour orienter la multitude de faisceaux dynamiques de part et d'autre.

Effets préprogrammés et mode musical

Le canal DMX 9 permet d'activer une des 20 programmations embarquées qui combinent l'ensemble des effets mais également d'activer des effets aléatoires. Les effets d'oscillation des couleurs et des gobos peuvent être actives individuellement ou en combinaison.

Le canal DMX 9 donne également accès aux différents modes musicaux (activation par le microphone) dans lesquels l'appareil réagit aux pulsations détectées par le microphone embarqué.

La vitesse de l'effet choisi avec le canal 9 est réglable avec le canal 10.

Configurations activées par le DMX

Certains réglages du panneau de configuration sont accessibles avec le canal DMX 8 :

- Initialisation de l'appareil.
- Amorçage ou extinction de la lampe.
- Activation ou désactivation du passage au noir sur changement d'effets (Auto blackout) dans lequel l'appareil éteint son faisceau lors des changements de panoramique, de gobo ou de couleur.
- Allumage ou extinction du panneau de contrôle.

Maintenance



Lisez les Précautions d'emploi en page 4 avant toute opération d'entretien.

Référez toute opération d'entretien non décrite ici dans ce manuel à un technicien de maintenance agréé Martin™.

Débranchez l'appareil et laissez le refroidir complètement avant toute opération de maintenance ou de nettoyage.

Organisez la zone de maintenance afin d'éloigner tout risque de blessure par chute de pièces, d'outils et autres matériaux.

L'utilisateur peut réaliser les opérations de maintenance décrites dans ce manuel. Toute autre intervention doit être réalisée par un service de maintenance agréé RUSH by Martin. N'essayez pas de réparer l'appareil vous-même sous peine de créer un risque pour la sécurité ou des dommages qui ne seraient pas couverts par la garantie.

L'installation, l'entretien sur site et la maintenance peuvent être assurés dans le monde entier par Martin Professional Global Service et ses agents agréés, donnant ainsi aux utilisateurs accès à l'expertise et à la connaissance des produits de Martin dans un partenariat qui assure le niveau optimal de performance sur toute la durée de vie des produits. Contactez votre revendeur RUSH by Martin™ pour plus de détails.

Des excès de poussière, de liquide fumigène et d'agrégats de particules dégradent les performances et provoquent des surchauffes qui peuvent endommager l'appareil. Ces dommages causés par un nettoyage hasardeux ou une maintenance insuffisante ne sont pas couverts par la garantie du produit.

Nettoyage

Le nettoyage des composants optiques doit être réalisé régulièrement pour optimiser le rendement lumineux. Le planning de nettoyage dépend grandement de l'environnement d'utilisation. De fait, il est impossible de spécifier un planning précis pour les périodes de nettoyage. Des facteurs environnementaux sont toutefois significatifs, notamment :

- L'usage de machines à brouillard ou à fumée.
- Les fortes ventilations (climatisation par exemple).
- La présence de fumée de cigarettes.

- La poussière aéroportée (draperies de scène, structures des bâtiments, environnement extérieur, par exemple).

En cas de présence d'un ou plusieurs de ces facteurs, inspectez l'appareil dans ses 100 premières heures de fonctionnement pour vérifier les besoins en nettoyage. Vérifiez à intervalles réguliers. Cette procédure vous permettra d'établir les besoins en nettoyage dans votre cas spécifique. En cas de doute consultez votre revendeur RUSH by Martin™ pour vous assister dans la mise en place d'un planning adapté.

N'utilisez pas de fortes pressions pour le nettoyage et travaillez dans une zone propre et bien éclairée. N'utilisez pas de produits contenant des agents solvants ou abrasifs qui pourraient endommager les surfaces.

Pour nettoyer l'appareil :

- Déconnectez l'appareil du secteur et laissez-le refroidir au moins 10 minutes.
- Soufflez délicatement ou aspirez la poussière et les particules agglomérées sur l'appareil et dans les entrées d'air à l'avant et à l'arrière de l'appareil avec de l'air comprimé à basse pression.
- Nettoyez les surfaces avec un tissu doux, propre et sans peluche imbibé d'un peu de solution détergente légère. Ne frottez pas les surfaces en verre trop durement : décollez les particules par de petites pressions successives. Séchez avec un tissu doux, propre et sans peluche ou de l'air comprimé à basse pression. Retirez les particules collées avec une lingette sans parfum ou des cotons-tiges imbibés de nettoyeur pour vitre ou d'eau distillée.
- Vérifiez que l'appareil est parfaitement sec avant de remettre sous tension.

Remplacement de la lampe



Lisez la section 'Précautions concernant la lampe' en page 7 avant d'intervenir sur la lampe.

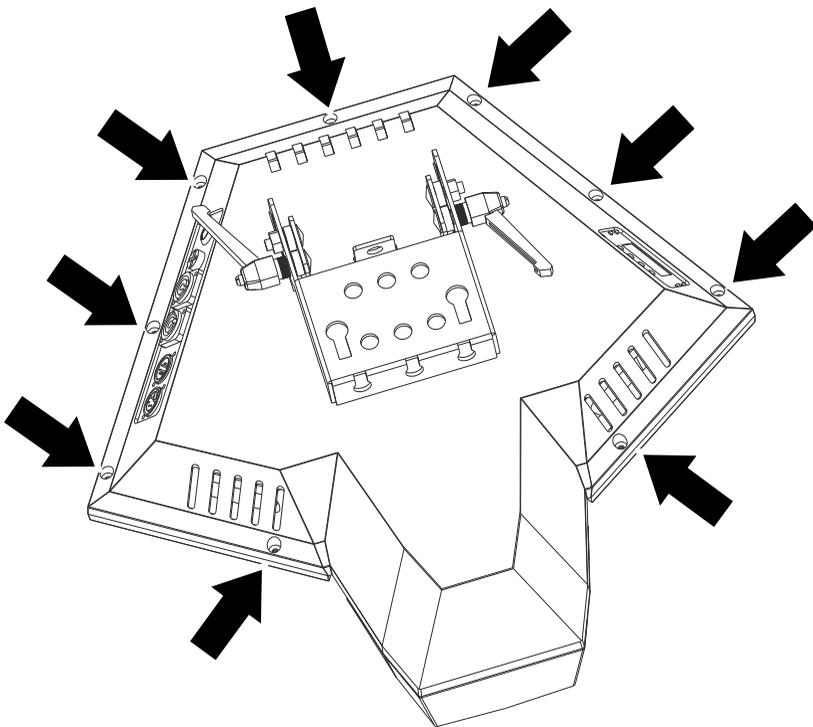
Pour éviter tout risque d'explosion de la lampe à décharge dans l'appareil, remplacez-la lampe lorsqu'elle atteint la durée de vie préconisée.

N'installez que des lampes approuvées par Martin pour ce produit.

La lampe doit être parfaitement propre. Ne touchez jamais une lampe avec les doigts nus. Si cela se produit, nettoyez la lampe avec une lingette imbibée d'alcool et séchez avec un tissu sans peluche.

Pour remplacer la lampe:

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 30 minutes au moins.
2. Voir illustration '**Vis de fixation du capot**'. Posez l'appareil sur une surface de travail plane, lyre d'accroche vers le haut et retirez les 9 vis Philips repérées sur l'illustration.
3. Retournez délicatement l'appareil en veillant à rattraper les vis du couvercle si elles tombent et placez l'appareil, lyre vers le bas. Soulevez le capot de l'appareil.



Vis de fixation du capot

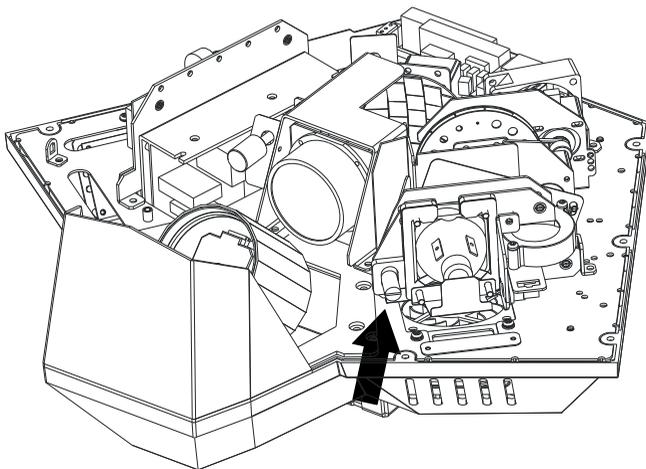
4. La lampe est constituée d'une ampoule et d'un réflecteur intégral. N'essayez pas de séparer l'ampoule du réflecteur. Notez la position de la lampe et du câblage. En maintenant les connecteurs à lamelles, et surtout pas les fils, débranchez à l'arrière de la lampe.

5. Voir illustration ci-contre.
Tirez la lampe vers les ressorts qui la plaquent jusqu'à ce que vous puissiez la dégager en tirant le haut du réflecteur vers l'arrière de l'appareil. Sortez la lampe de son logement.



6. Mettez des gants en coton qui ne peluchent pas. Placez la lampe contre les ressorts et glissez-la en place en veillant à bien positionner le haut du réflecteur. Vérifiez que la nouvelle lampe est maintenue correctement dans la même position que l'ancienne lampe et qu'elle est à peu près centrée sur l'ouverture à l'avant du support.
7. En prenant soin de ne pas abîmer les fils et les connecteurs, installez les deux connecteurs de la lampe dans leur position d'origine. Vérifiez que les connecteurs sont bien en place sur les lames de la lampe. Vérifiez que le câblage est bien replace dans sa position d'origine.
8. Vérifiez que le câblage interne est en parfait état. En cas de dommage, retournez l'appareil chez Martin™ pour réparation.
9. Remplacez le couvercle dans sa position d'origine et revissez les 9 vis fermement.
10. Allumez l'appareil. Entrez dans la section LAMP ON HOURS du menu de contrôle pour afficher l'usure de la lampe. Appuyez sur ENTER à nouveau et naviguez jusqu'à RESET TIME. Appuyez sur ENTER pour remettre à zéro le compteur puis maintenez MENU enfoncée pour sortir du menu.

11. Déposez l'ancienne lampe dans un centre de recyclage habilité au retraitement des lampes à décharge usagées.
12. Si la lampe est installée comme détaillé ci-après, elle ne requiert aucun réglage. Si la projection n'est pas satisfaisante après le changement de lampe, déconnectez le projecteur du secteur et ouvrez l'appareil comme indiqué précédemment. Réglez l'alignement horizontal de la lampe en tournant la vis repérée ci-dessous avec un tournevis plat.



Remplacement du fusible primaire

Si l'appareil ne s'allume plus, le fusible primaire F1 a peut-être fondu. Il peut être remplacé par l'utilisateur. Ce fusible est situé dans le porte fusible à côté de l'embase MAINS OUT du panneau de connexion (voir 'Vue d'ensemble' en page 16).

Pour remplacer le fusible:

1. Déconnectez l'appareil du secteur et laissez-le refroidir au moins 30 minutes.
2. Dévissez le capot du porte fusible avec un large tournevis plat. Remplacez le fusible par un fusible de même format et de même valeur uniquement.
3. Réinstallez le porte fusible avant de remettre sous tension.

Protocole DMX

Canal	Valeur	Fonction	Transfert	Défaut
1		Shutter	Sec	10
	0-7	Fermé		
	8-15	Ouvert		
	16-131	Stroboscope, lent→rapide		
	132-167	Pulsation, ouverture lente		
	168-203	Pulsation, fermeture lente		
	204-239	Pulsation		
	240-247	Stroboscope aléatoire, lent→rapide		
	248-255	Ouvert		
2		Gradateur	Fondu	0
	0-255	Fermé 0% → ouvert 100%		
3		Roue de couleur, défilement	Sec	0
	0	Ouvert		
	1-14	Ouvert → Bleu		
	15	Bleu		
	16-29	Bleu → Magenta		
	30	Magenta		
	31-44	Magenta → Jaune		
	45	Jaune		
	46-59	Jaune → Bleu nuit		
	60	Bleu nuit		
	61-74	Bleu nuit → Blanc		
	75	Blanc		
	76-89	Blanc → Rouge		
	90	Rouge		
	91-104	Rouge → Orange		
	105	Orange		
	106-119	Orange → Vert		
	120-158	Vert		
		Roue de couleur, filtre par filtre		
	159 -160	Ouvert		
161-163	Bleu			
164-166	Magenta			
167-169	Jaune			

Canal	Valeur	Fonction	Transfert	Défaut
	170-172	Bleu nuit		
	173-175	Blanc		
	176-178	Rouge		
	179-181	Orange		
	182-192	Vert		
		Rotation continue		
	193-218	Rotation, lente → rapide		
		Animation		
	219-220	Scintillement statique		
	221-243	Scintillement animé, lent → rapide		
		Couleurs aléatoires		
	244-247	Couleurs aléatoires, rapide		
	248-251	Couleurs aléatoires, médium		
	252-255	Couleurs aléatoires, lent		
4		Roue de gobos	Sec	0
	0	Ouvert		
	1-9	Ouvert → Gobo 1		
	10	Gobo 1		
	11-19	Gobo 1 → Gobo 2		
	20	Gobo 2		
	21-29	Gobo 2 → Gobo 3		
	30	Gobo 3		
	31-39	Gobo 3 → Gobo 4		
	40	Gobo 4		
	41-49	Gobo 4 → Gobo 5		
	50	Gobo 5		
	51-59	Gobo 5 → Gobo 6		
	60	Gobo 6		
	61-69	Gobo 6 → Gobo 7		
	70	Gobo 7		
	71-79	Gobo 7 → Gobo 8		
	80	Gobo 8		
	81-89	Gobo 8 → Gobo 9		
	90	Gobo 9		
	91-99	Gobo 9 → Gobo 10		
	100	Gobo 10		
	101-109	Gobo 10 → Gobo 11		
	110	Gobo 11		

Canal	Valeur	Fonction	Transfert	Défaut
	111-119	Gobo 11 → Gobo 12		
	120	Gobo 12		
	121-129	Gobo 12 → Gobo 13		
	130	Gobo 13		
	131-139	Gobo 13 → Gobo 14		
	140	Gobo 14		
	141-149	Gobo 14 → Gobo 15		
	150	Gobo 15		
	151-160	Ouvert		
		Défilement filtre par filtre		
	161-162	Gobo 1		
	163-164	Gobo 2		
	165-166	Gobo 3		
	167-168	Gobo 4		
	169-170	Gobo 5		
	171-172	Gobo 6		
	173-174	Gobo 7		
	175-176	Gobo 8		
	177-178	Gobo 9		
	179-180	Gobo 10		
	181-182	Gobo 11		
	183-184	Gobo 12		
	185-186	Gobo 13		
	187-188	Gobo 14		
	189-190	Gobo 15		
		Rotation continue		
	191-243	Rotation, lente → rapide		
		Gobos aléatoires		
	244-247	Gobos aléatoires, rapide		
	248-251	Gobos aléatoires, médium		
	252-255	Gobos aléatoires, lent		
5		Rotation du réflecteur (tilt)	Fondu	60
	0-90	Position, min. → max.		
	91-120	Oscillation, lent → rapide		
	121-127	Position aléatoire, lent → rapide		
	128-190	Rotation horaire, lent → rapide		
	191-192	Stop (arrêt sur la position en cours)		
	193-255	Rotation antihoraire, lent → rapide		

Canal	Valeur	Fonction	Transfert	Défaut
6		Miroir tambour (pan)	Fondu	60
	0-120	Position, min. → max.		
	121-127	Oscillations, lent → rapide		
	128-191	Positions aléatoires, lent → rapide		
	192-255	Grandes oscillations, lent → rapide		
7		Miroir tambour (tilt)	Fondu	60
	0-90	Position, min. → max.		
	91-120	Oscillation, lent → rapide		
	121-127	Position aléatoire, lent → rapide		
	128-190	Rotation horaire, lent → rapide		
	191-192	Stop (arrêt sur la position en cours)		
	193-255	Rotation antihoraire, lent → rapide		
8		Configuration à distance	Sec	0
	0-9	<i>Sans effet</i>		
	10-14	Initialisation		
	15-39	<i>Sans effet</i>		
	40-44	Amorçage de la lampe		
	45-49	Extinction de la lampe		
	50-144	<i>Sans effet</i>		
	145-149	Noir automatique (au noir lors des changements de pan, gobo ou couleur)		
	150-154	Pas de noir automatique		
	155-159	Allumage de l'afficheur		
	160-164	Extinction de l'afficheur		
	165-255	<i>Sans effet</i>		
9		FX	Sec	0
	0-10	Ouvert		
	11-15	FX 1		
	16-20	FX 2		
	21-25	FX 3		
	26-30	FX 4		
	31-35	FX 5		
	36-40	FX 6		
	41-45	FX 7		
	46-50	FX 8		
	51-55	FX 9		
	56-60	FX 10		

Canal	Valeur	Fonction	Transfert	Défaut
	61-65	FX 11		
	66-70	FX 12		
	71-75	FX 13		
	76-80	FX 14		
	81-85	FX 15		
	86-90	FX 16		
	91-95	FX 17		
	96-100	FX 18		
	101-105	FX 19		
	106-110	FX 20		
	111-114	<i>Sans effet</i>		
	115-120	Oscillation des couleurs		
	121-125	Oscillation des gobos		
	126-130	Oscillations couleurs et gobos		
	131-135	Mode musical pour tous les effets		
	136-140	Mode musical sur mouvements		
	141-145	Mode musical sur les couleurs		
	146-150	Mode musical sur les gobos		
	151-155	Mode musical couleurs + gobos		
	156-160	Effets aléatoires		
	161-255	<i>Sans effet</i>		
10		Vitesse FX	Fondu	128
	0-10	Stop		
	11-255	Vitesse, lent → rapide		

Menus du panneau de contrôle

Pour accéder aux menus de contrôle, appuyez sur MENU. Utilisez les touches HAUT et BAS pour naviguer dans les rubriques. Entrez dans la rubrique choisie en appuyant sur ENTER. Pour plus d'information, consultez la section Panneau de contrôle en page 20.

Les valeurs d'usine sont écrites en **gras**.

Menu	Réglage	Explication
DMX Address	001–512	Adresse DMX
Show Mode	Show 0	Animation aléatoire
	Show 1	Animation préprogrammée 1
	Show 2	Animation préprogrammée 2
	Show 3	Animation préprogrammée 3
	Show 4	Animation préprogrammée 4
	Show 5	Animation préprogrammée 5
	Show 5	Animation préprogrammée 5
Master Slave	Slave 1	Les esclaves en mode 1 copient exactement le maître
	Slave 2	Les esclaves en mode 2 copient le maître avec quelques variations
Split color	Yes	Demi couleurs autorisées
	No	Couleurs pleines seulement
Sound Mode	Off	Mode musical désactivé
	On	Mode musical active
Sound Sense	0–100	Sensibilité du microphone intégré
DMX State	Master/Slave	En cas d'absence de DMX, mode maître/esclave activé
	Blackout	En cas d'absence de DMX, passage au noir
	Last State	En cas d'absence de DMX, retour au dernier état valide avant la perte de signal
Back Light	Off	Extinction de l'afficheur en cas d'inactivité du panneau de contrôle
	On	Afficheur allumé en permanence
Pan Reverse	Yes/No	Inversion du sens du panoramique
Auto Test		Test automatique de toutes les

Menu	Réglage	Explication
		fonctions
Lamp On/Off	On/Off	Amorçage ou coupure de la lampe manuellement
Lamp Power On	On/Off	Allumage automatique de la lampe à la mise sous tension
Lamp Off Via DMX	On/Off	Autorise l'extinction de la lampe à distance par le DMX
Lamp On Via DMX	On/Off	Amorçage de la lampe dès réception d'un signal DMX
Lamp Off If DMX Off	On/Off	Extinction de la lampe en cas de perte de signal DMX
Lamp On Delay	0–255S	Retardateur d'amorçage de la lampe (0 à 255 s)
Fixture Hours		Compteur d'usure de l'appareil
Lamp On Hours	Exit	Quitte le compteur d'usure de la lampe
	Reset Time	Remet le compteur d'usure de la lampe à zero
Firmware Version		Version du micrologiciel (firmware) installé
Defaults	Yes/No	Retour aux réglages d'usine
Reset		Initialisation de l'appareil

Problèmes courants

Cette section décrit les problèmes fréquemment rencontrés pendant l'utilisation et suggère quelques solutions de dépannage:

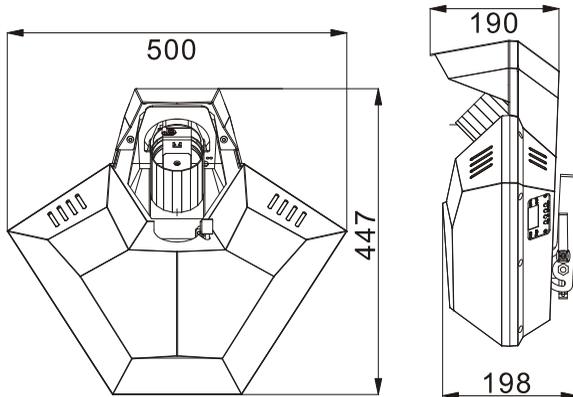
Symptômes	Cause probable :	Remèdes :
Pas de lumière ou pas de ventilation.	<p>Si aucun signal DMX n'est reçu, l'appareil est peut-être en mode 'Blackout'</p> <p>Problème d'alimentation comme fusible fondu, connecteur endommagé ou câble défectueux.</p>	<p>Changez le mode 'DMX State' dans le panneau de contrôle.</p> <p>Contrôlez la LED d'état Power.</p> <p>Vérifiez tous les raccordements et les câbles.</p> <p>Remplacez le fusible.</p>
L'appareil ne réagit pas à la musique.	<p>L'appareil n'est pas mode autonome</p> <p>Mode musical désactivé.</p> <p>Sensibilité du microphone trop faible pour déclencher les effets.</p> <p>L'appareil reçoit un signal DMX.</p>	<p>Tapotez sur le microphone pour vérifier qu'il fonctionne : l'appareil doit réagir s'il est mode musical.</p> <p>Activez le mode autonome avec le menu embarqué.</p> <p>Activez le mode musical.</p> <p>Régalez la sensibilité du microphone.</p> <p>Coupez la source de DMX.</p>

<p>L'appareil ne répond pas au signal DMX.</p>	<p>Adressage DMX incorrect.</p> <p>Défaut dans le réseau DMX dû à un câble ou un connecteur ou un câble endommagé ou des interférences dues à la proximité d'une source haute tension.</p>	<p>Vérifiez l'adresse donnée à l'appareil dans le contrôleur DMX.</p> <p>Vérifiez que la LED DMX est allumée et sinon, vérifiez les câbles DMX et leurs connecteurs pour vous assurer de l'intégrité physique du réseau.</p> <p>Vérifiez que le réseau DMX est bien terminé.</p> <p>Vérifiez que les appareils DMX connectés utilisent bien le câblage standard DMX (notamment la polarité).</p> <p>Essayez de contrôler l'appareil avec un autre contrôleur DMX.</p> <p>Déplacez l'appareil s'il est installé très près d'une installation haute tension.</p>
--	--	--

Spécifications

Données physiques

Poids 9.3 kg (20.6 lbs.) avec la lyre
Dimensions (L x H x P)..... 500 x 447 x 198 mm (19.7 x 17.6 x 7.8 in.)



Lampe

Lampe homologuée..... Osram Sirius HRI132W
Température de couleur 8800 K
Durée de vie moyenne 6000 h

Effets dynamiques

Miroir parabolique motorisé..... Rotation continue
Miroir tambour motorisé Inclinaison sur 180°, rotation continue
Roue de couleur 7 couleurs + 2 blancs, effet de scintillement,
Roue de gobos fixes 15 gobos + blanc, défilement continu,
..... rotation à vitesse et direction programmable, oscillation
Shutter Gradation 0-100%, stroboscope régulier
..... ou aléatoire, pulsations, noir sec et plein feu
Effets préprogrammés..... Gamme complète de macros

Contrôle et programmation

Système de contrôle..... DMX ou mode autonome
Canaux DMX 10
Mode autonome Automatique ou musical
Configuration et adressage Panneau de contrôle LCD rétro-éclairé

Compatibilité DMX..... USITT DMX512/1990

Construction

Couleur Noir
Carters Thermoplastique anti flamme renforcé
Indice de protection IP 20

Installation

Points de montage Lyre repliable
Placement Lieux secs uniquement,
..... fixé sur une surface ou une structure
Orientation Toutes
Distance minimale aux matériaux combustibles 100 mm (4 in.)
Distance minimale aux surfaces illuminées 200 mm (7.9 in.)

Connexions

Secteur, alimentation et recopie Neutrik PowerCon
DMX, entrée et recopie XLR 5 broches à verrouillage

Electricité

Alimentation secteur 100-240 V nominal, 50/60 Hz
Fusible T6.3A
Module d'alimentation Electronique, à découpage, auto adaptative

Puissance et courants typiques

110 V, 60 Hz 1.9 A, 200 W, PF 0.99
230 V, 50 Hz 0.9 A, 196 W, PF 0.95
*Mesures réalisées à tension nominale, valeurs typiques, non maximales.
Considérer une variation de +/-10 %.*

Données thermiques

Refroidissement Air forcé
Température ambiante maximale (T_a max.) 40° C (104° F)
Température ambiante minimale (T_a min.) 0°C (32° F)
Dissipation totale* 685 BTU/h
**Calculée, +/- 10%*

Homologations



Sécurité EU	EN 60598-2-17 (EN 60598-1), EN 62471, EN 62493
CEM EU.....	EN 55015, EN 55103-1, EN 55103-2, EN 61000-3-2, EN 61000-3-3, EN 61547
Sécurité US (en cours).....	UL 1573
CEM US.....	FCC Part 15 Class A
Sécurité Canada.....	CSA C22.2 No. 166, E598-2-17 (CSA E60598-1)
CEM Canada.....	ICES-003 Class A
Australie/NZ.....	C-TICK N4241

Accessoires fournis

Câble d'alimentation, 0,75 mm² / 18 AWG, 1.5 m, 6 A, homologué UL – H05VV-F, sans fiche
Lyre repliable
Lampe à décharge (installée)

Accessoires

Câbles d'alimentation 16A pour alimentation en cascade

Câble d'alimentation, 14 AWG/1.5 mm ² , Type HO5VV-F, SJT, 3 m (9.8 ft) avec connecteur PowerCon.....	P/N 11541508
Câble de recopie, 14 AWG/1.5 mm ² , Type HO5VV-F, SJT, 1.4 m (4.6 ft.) avec connecteur PowerCon.....	P/N 11541509
Câble de recopie, 14 AWG/1.5 mm ² , Type HO5VV-F, SJT, 2.25 m (7.4 ft.) avec connecteur PowerCon	P/N 11541510
Câble de recopie, 14 AWG/1.5 mm ² , Type HO5VV-F, SJT, 3.25 m (10.7 ft.) avec connecteur PowerCon.....	P/N 11541511

Connecteurs d'alimentation

Connecteur Neutrik PowerCon NAC3FCA montage sur câble, alimentation, bleu	P/N 05342804
Connecteur Neutrik PowerCon NAC3FCB montage sur câble, sortie d'alimentation, gris.....	P/N 05342805

Accessoires de fixation

Crochet à mâchoire	P/N 91602005
Elingue de sécurité, CMU 50 kg.....	P/N 91604003

Accessoires connexes

RUSH Software Uploader 1™ P/N 91611399

Codes de commande

RUSH Wizard™ livré en carton, modèle EU..... P/N 90480070

RUSH Wizard™ livré en carton, modèle US..... P/N 90480075

Spécifications sujettes à changement sans préavis. Pour les dernières mises à jour, consultez www.martin.com



Recyclage des produits en fin de vie

Les produits RUSH by Martin™ sont fournis dans le respect de la Directive 2002/96/EC du Parlement Européen et du Conseil de l'Union Européenne sur le Retraitement des Equipements Electriques et Electroniques (WEEE) lorsqu'elle est applicable. Aidez à la sauvegarde de l'environnement en vous assurant que ce produit sera recyclé! Votre revendeur RUSH by Martin pourra vous renseigner sur les dispositions locales de recyclage de nos produits.



Innovation • Quality • Performance