

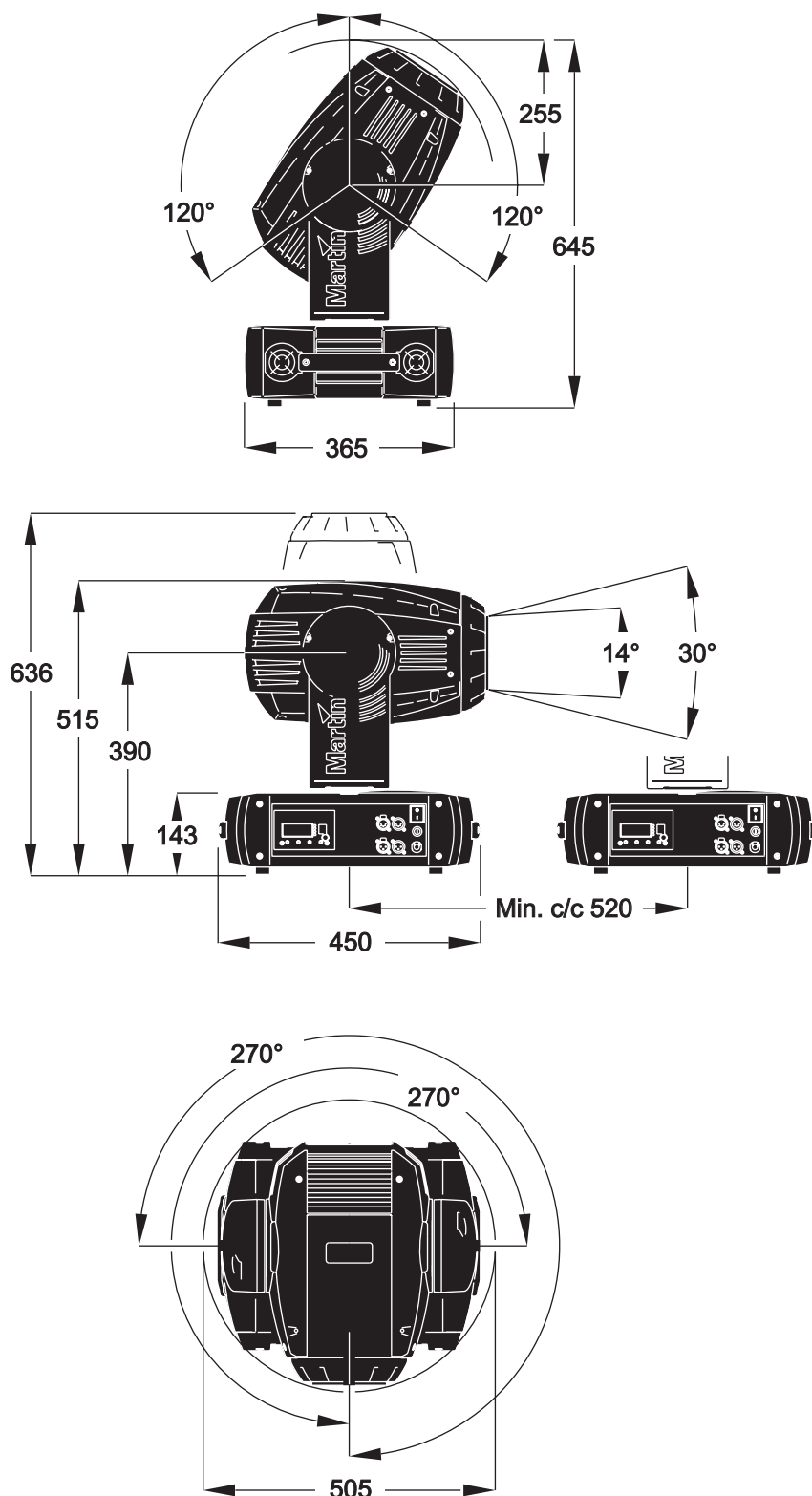
MAC 575 Krypton™

manuel d'utilisation



Dimensions

Toutes les dimensions sont en millimètres.



©2007 Martin Professional A/S, Danemark. Tous droits réservés. Martin Professional A/S 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 non fiabilité des informations contenues dans ce manuel. Le logo Martin, la marque Martin et toutes les autres marques contenues dans ce document concernant des services ou des produits de Martin Professional A/S, du groupe ou de ses filiales sont des marques déposées ou sous licence de Martin Professional A/S, du groupe ou de ses filiales.

Information de sécurité



ATTENTION

Lisez les informations listées dans cette section avant d'installer, mettre sous tension, utiliser ou réparer le produit.

Les symboles ci-dessous vous permettront d'identifier rapidement les risques potentiels listés sur le produit et dans ce manuel:



DANGER!
Risque important.
Risque de blessure sévère voire mortelle.



DANGER!
Attention aux électrocutions.
Risque de blessure sévère voire mortelle par électrisation.



Attention!
Risque d'incendie.



Attention!
Risque de brûlure. Surface chaude, ne pas toucher.



Attention!
Risque pour les yeux. Portez des lunettes de sécurité.



Attention!
Risque de blessure à la main. Portez des gants de sécurité.



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



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

Ce produit présente des risques importants de blessures sévères voire mortelles par brûlure ou incendie, électrisation, explosion de lampe et chute de hauteur.



Lisez ce manuel avant d'installer, mettre sous tension, ou réparer le produit et suivez les mises en garde listées sur l'appareil lui-même et dans ce manuel. Pour toute question sur l'utilisation de ce produit en toute sécurité, contactez votre revendeur Martin habituel ou appelez la Hotline Martin 24/7 au +45 70 200 201.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES D'ÉLECTRISATION

- Déconnectez le projecteur du secteur avant de retirer ou d'installer un capot ou un accessoire - y compris la lampe et les fusibles - lorsque le projecteur n'est pas utilisé.
- Reliez toujours le projecteur à la terre.
- N'utilisez qu'une source d'alimentation compatible avec les normes locales en vigueur et protégée contre les surcharges et les défauts différentiels.
- Connectez ce projecteur avec le câble fourni ou avec un câble 3 conducteurs 1,5 mm² (14 AWG) minimum homologué pour 8 Ampères minimum, à gainage robuste. Utilisez du câble de type ST, STW, SEO, SEOW ou STO.
- Avant d'utiliser le projecteur, vérifiez que la distribution électrique et les câbles sont en parfait état et qu'ils supportent les courants consommés par tous les appareils.
- N'utilisez pas le projecteur si le câble ou sa fiche sont endommagés, défectueux ou mouillés, ou bien s'ils montrent des signes évidents de surchauffe.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Référez tout entretien non décrit ici à un service technique qualifié.



UTILISATION DE LA LAMPE



- Une exposition prolongée à une lampe à décharge non protégée peut causer de sérieuses brûlures aux yeux et à la peau. Ne fixez pas directement dans le faisceau. Ne regardez pas une lampe non protégée lorsqu'elle est allumée.
- N'utilisez pas le produit s'il manque des capots, des lentilles ou des protections.
- Une lampe à décharge chaude peut exploser à tout moment car le gaz qu'elle contient est sous pression. Laissez le projecteur refroidir au moins 30 minutes et protégez vos yeux avec des lunettes de sécurité et des gants avant de manipuler la lampe ou d'effectuer la maintenance de l'appareil.
- Changez la lampe immédiatement si elle est visiblement déformée, endommagée ou défectueuse.
- Surveillez l'usure de la lampe et son intensité. Remplacez-la dès qu'elle atteint la limite de vie spécifiée par le fabricant ou dans ce manuel.
- N'installez que des lampes de type approuvé.
- Si l'enveloppe de quartz d'une lampe à décharge est cassée, elle libère une petite quantité de mercure ainsi que d'autres gaz toxiques. Si elle explose dans une zone confinée, évacuez cette zone et ventilez-la complètement. Portez des gants nitriles pour manipuler les débris. Traitez les débris et les lampes usagées comme des déchets dangereux et confiez-les à une spécialiste.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES DE BRÛLURE ET D'INCENDIE



- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (T_a) dépasse 40°C (104°F).
- L'extérieur du projecteur peut devenir très chaud - jusqu'à 160°C (320°F) – pendant l'utilisation. Évitez tout contact avec les personnes et les matériaux. Laissez le projecteur refroidir 45 minutes au moins avant de le manipuler ou d'ouvrir la trappe.
- Maintenez tous les matériaux combustibles (ex : papier, bois, textiles ...) au moins à 0.5 m (20 in.) du projecteur.
- Gardez les matériaux inflammables très éloignés du projecteur.
- Assurez-vous que l'air circule librement autour de l'appareil. Laissez un espace d'au moins 0.1 m (4 in.) autour de l'appareil.
- N'éclairez pas de surfaces situées à moins de 1.2 m (42 in.) du projecteur.
- N'essayez pas de contourner l'action des protections thermostatiques et des fusibles. Remplacez toujours un fusible défectueux par un fusible de même type et valeur.
- Ne collez aucun filtre, masque ou autre matériau devant les lentilles ou tout autre composant optique.
- Ne modifiez pas l'appareil et n'installez aucune pièce qui ne provienne de Martin.
- N'installez que des pièces détachées d'origine Martin.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES DE CHUTE DE HAUTEUR

- Utilisez une accroche secondaire telle qu'une élingue de sécurité approuvée pour le poids du projecteur. Suivez les instructions données dans ce manuel.
- Utilisez deux crochets correctement espacés pour accrocher le projecteur à une structure. N'utilisez jamais un seul crochet.
- Lors de l'accroche de la machine, assurez-vous que la structure et le matériel d'accroche supportent au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que tous les capots et les systèmes d'accroche sont correctement fixés.
- Laissez suffisamment d'espace autour de la tête pour permettre un mouvement libre de celle-ci et éviter toute collision avec un objet ou un autre appareil.
- Ne portez pas le projecteur seul.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail et travaillez sur une plateforme stable lors de l'installation, de l'entretien ou du déplacement de l'appareil.

Table des matières

Information de sécurité	3
Introduction	7
Déballage	7
Première mise en route	7
Alimentation	8
Configuration du ballast	8
Raccordement au secteur	8
La Lampe	9
A propos des lampes à décharge	9
Changement de lampe	9
Télécommande DMX	11
Conseils pour une transmission fiable	11
Accroche	12
Panneau de contrôle	13
Navigation dans les menus	13
Adresse DMX et protocole	13
Optimisation des performances	13
Information	14
Messages de maintenance	15
Mode manuel	15
Utilitaires	16
Effets	18
Gestion de la lampe	18
Initialisation du projecteur	18
Gradation et stroboscope	18
Roue de couleur	19
Gobos tournants	19
Gobos fixes	19
Macros de couleurs et gobos	19
Prisme	19
Iris	19
Mise au net	19
Zoom	19
Pan et tilt	20
Vitesse pan/tilt et vitesse des effets	20
Configuration optique	21
Roue de couleur	21
Gobos	22
Entretien	25
Verrouillage de tilt	25
Démontage	25
Nettoyage	27
Lubrification	28
Remplacement du fusible	28
Changement de douille de lampe	29
Installation du microgiciel	29
Protocole DMX	30
Menu de contrôle	36
Menu de réglages mécaniques	40
Raccourcis du clavier	41
Messages de maintenance	41
Messages de l'afficheur	42
Problèmes courants	43
Carte mère, détails	44
Spécifications	45

Notes

Introduction

Merci d'avoir choisi le MAC 575 Krypton™ de Martin. Cette lyre asservie à effets dispose des caractéristiques suivantes :

- lampe à décharge 575 W, arc court
- gradateur/shutter mécanique complet
- deux roues de couleur pour un total de 16 filtres de couleur dont deux filtres correcteurs de température
- une roue de gobos avec 9 gobos statiques
- une roue de gobos avec 6 gobos tournant
- un prisme tournant à 4 facettes
- iris
- zomm et mise au net réglables progressifs
- 540° de pan et 246° de tilt

Pour les dernières mises à jour du logiciel système, la documentation et toute autre information sur ce produit et le reste de la gamme Martin, consultez le site <http://www.martin.com>

Commentaires et suggestions sur ce document peuvent être envoyés par e-mail à service@martin.dk ou par courrier postal à

Service Department
Martin Professional A/S
Olof Palmes Allé 18
DK-8200 Aarhus N
Denmark



Attention! Lisez la section “Information de sécurité” en page 3 avant d’installer, allumer ou réparer le MAC 575 Krypton.

Déballage

Les éléments ci-après sont fournis avec le MAC 575 Krypton:

- lampe GE CSR 575/S/DE/70 (installée)
- 2 embases de fixation
- ce manuel utilisateur

Première mise en route

Avant de mettre le projecteur sous tension,

- lisez attentivement les mises en gardes listées en page 3,
- installez une fiche sur le câble d'alimentation comme indiqué dans la section “Raccordement au secteur” en page 8
- débloquez le tilt comme indiqué en page 25.

Une fois mis sous tension, vérifiez le réglage de lampe comme indiqué en page 10.

Alimentation



ATTENTION! Pour éviter tout risque d'électrisation, le projecteur doit être relié à la terre électrique. Le circuit d'alimentation doit être protégé par un fusible ou un disjoncteur magnéto-thermique et équipé d'un dispositif de coupure différentiel.

Important ! Le bornier sur le ballast permet d'adapter la tension et la fréquence secteur. Vérifiez leur câblage avant de mettre sous tension.

Configuration du ballast

Le MAC 575 Krypton peut être connecté au secteur dans la gamme 200-240 V / 50 ou 60 Hz. L'alimentation du projecteur s'adapte automatiquement dans cette gamme de valeurs. Par contre, le ballast magnétique doit être configuré manuellement.

Pour configurer le câblage du ballast :

1. Vérifiez que le projecteur n'est pas connecté au secteur.
2. Démontez les 4 vis qui fixent la panneau 'aveugle' de la base, à l'opposé du panneau de contrôle. Retirez le capot d'accès au bornier du ballast.

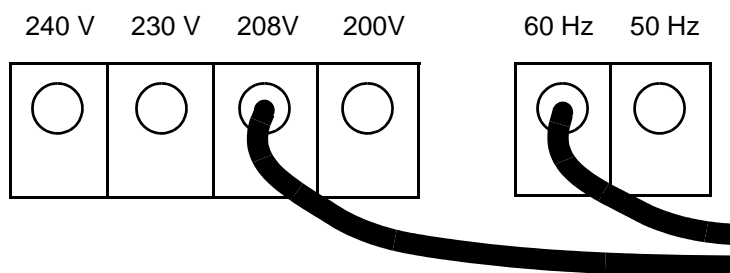


Figure 1: Configuration du ballast

3. Voir Figure 1. Vérifiez que le plus long des fils noirs est raccordé au bornier de sélection de tension. Déplacez-le sur la borne correcte si il n'est pas sur la valeur du secteur. Si la valeur exacte du secteur n'est pas indiquée sur le bornier, utilisez la borne dont la tension est juste au-dessus du secteur (exemple : pour une tension de 220 V, utilisez la borne 230 V).
4. Vérifiez que le fil noir le plus court est connecté à une borne de sélection de fréquence. Recâblez le sélecteur de fréquence si nécessaire.
5. Réinstallez le couvercle avant de mettre sous tension.

Raccordement au secteur

Important! N'alimentez pas le MAC 575 Krypton depuis un gradateur, cela pourrait endommager son électronique.

Vous aurez probablement à installer sur le câble une fiche de courant homologuée répondant aux normes en vigueur. Celle-ci doit avoir une broche de terre et doit supporter le courant appelé par le projecteur. Suivez les instructions du fabricant de la fiche et raccordez les fils aux broches. Le Tableau 1 donne les principaux repères d'identification. En cas de doute ou si les broches sont mal identifiées, consultez un électricien qualifié.

Pour mettre le projecteur sous tension, vérifiez que le tilt est débloqué puis basculez l'interrupteur marche/arrêt sur "I".

Fil	Broche	Symbole	Vis (US)
marron	phase	L	jaune ou cuivre
bleu	neutre	N	argent
jaune/vert	terre		vert

Tableau 1: Broches des fiches de courant

La Lampe

A propos des lampes à décharge

Le MAC 575 Krypton est conçu pour l'utilisation de la lampe GE CSR 575/S/DE/70. Cette lampe à haut rendement, arc court, double culot génère une température de couleur de 7 000 K, un indice de rendu des couleurs supérieur à 85 et une durée de vie de 750 heures.

Attention ! Installer une lampe non homologuée peut représenter un danger et endommager le projecteur !

Pour réduire le risque d'explosion ou de casse de lampe, remplacez la lampe lorsqu'elle atteint les limites de sa durée de vie moyenne, ici 750 heures. Ne dépassez pas la durée de vie de plus de 10 %. L'usure de la lampe est enregistrée par le micrologiciel du projecteur (voir "Information" en page 14)

Pour une durée de vie maximale, n'éteignez pas une lampe avant qu'elle ait chauffé au moins 5 minutes.

Changement de lampe



Attention ! Portez des gants et des lunettes de sécurité pour manipuler la lampe.

Important ! Ne touchez pas l'enveloppe de quartz de la lampe avec les doigts nus.



Des lampes de rechange sont disponibles chez votre revendeur Martin (P/N 97010212).

L'ampoule de quartz doit être propre et ne doit pas avoir de traces de graisses (déposées par les doigts généralement). Nettoyez la lampe avec un chiffon imbibé d'alcool et séchez-la avec un tissu sec et sans peluche, surtout si vous l'avez accidentellement touchée avec les doigts.

Pour remplacer la lampe

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 45 minutes ou le temps que la plaque d'accès à la lampe puisse être touchée avec les doigts. Verrouillez la tête à l'horizontale et à l'endroit.
2. Desserrez les 4 loquets 1/4 de tour repérés par les flèches sur la plaque d'accès à la lampe comme indiqué sur la Figure 2. Dégagez complètement le support de lampe sans forcer et laissez-le en appui sur ses guides.
3. Poussez le ressort de rétention sur la partie droite de la douille et dégagez le bout de la lampe. Vous pouvez vous aider d'un tournevis pour dégager la lampe du ressort comme indiqué sur la Figure 3.

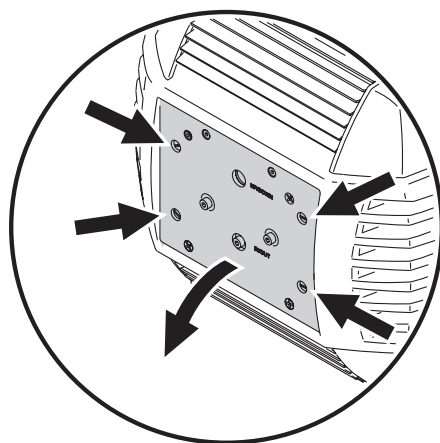


Figure 2: Accès à la lampe

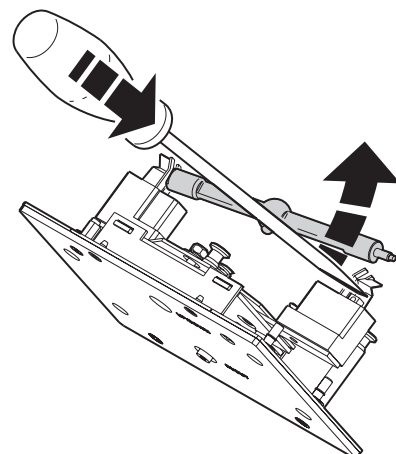


Figure 3: Retrait de la lampe

- Orientez le téton de la lampe neuve vers l'arrière comme indiqué sur la Figure 4, insérez la pointe gauche de la lampe dans le ressort de rétention puis engagez la lampe complètement.

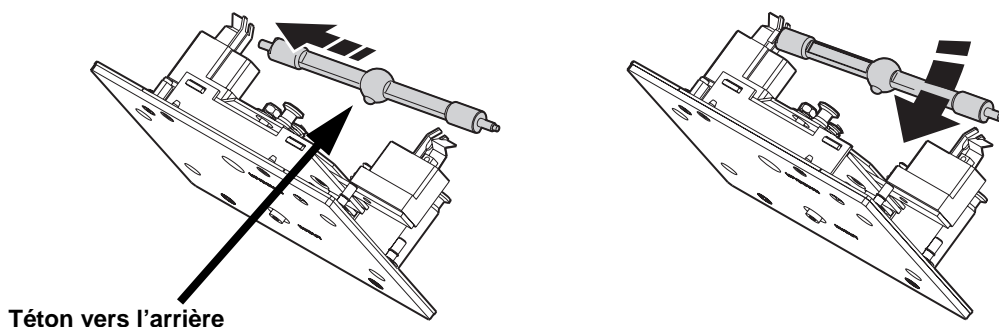


Figure 4: Insertion de la lampe

- Vérifiez que les extrémités des douilles sont coincées par le ressort en V et pas dans le V lui-même (voir Figure 5).

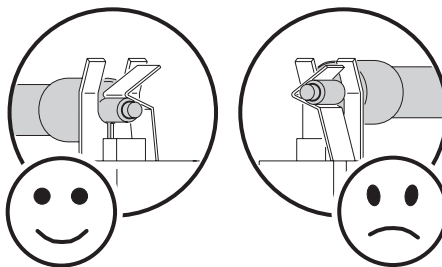


Figure 5: Positionnement correct

- Alignez le support de lampe de façon à ce que la lampe soit face au trou du réflecteur. Engagez l'ensemble dans la tête jusqu'à ce qu'il soit bien plaqué en vous assurant que la lampe passe bien au centre du réflecteur sans forcer.
- Verrouillez les 4 loquets quart de tour (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) pour fixer le capot d'accès à la lampe.
- Une fois la lampe installée, remettez les compteurs d'usure et d'amorçages à zéro. Voir "Compteurs horaires" en page 14.

Réglage de la lampe

Important! *Alignez la lampe avec précaution. Un point chaud trop important peut endommager les composants optiques.*

- Allumez le MAC 575 Krypton et laissez-le s'initialiser. Avec un contrôleur ou depuis le panneau de contrôle, allumez la lampe et projetez un faisceau blanc et net sur une surface blanche.
- Aidez-vous de la Figure 6 pour repérer les vis de réglage. Centrez le point chaud verticalement avec la vis A et une clé Allen. Centrez le point chaud horizontalement avec les vis C.
- Si le point chaud est trop prononcé, tournez la vis B dans le sens anti horaire jusqu'à ce que la lumière soit uniforme. Si le faisceau est plus brillant au bord qu'au centre, ou si la lumière est trop faible, tournez la vis B dans le sens horaire jusqu'à obtenir un faisceau correct

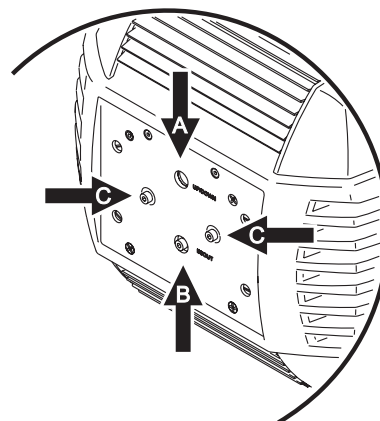


Figure 6: Vis de réglage de la lampe

Télécommande DMX

Important! Ne connectez jamais plus qu'une fiche en entrée et une fiche en sortie.



Le MAC 575 Krypton dispose d'embases XLR 3 et 5 broches pour l'entrée/sortie DMX. Le brochage des embases est identique : broche 1 - blindage, broche 2 - point froid (-), broche 3 - point chaud (+). Il n'y a pas de connexion sur les broches 4 et 5.

Les embases sont câblées en parallèle: toutes les entrées sont reliées à toutes les sorties. Pour une transmission fiable et pour éviter tout dommage à l'appareil, *n'utilisez qu'une seule embase d'entrée et une seule embase de sortie!*

Conseils pour une transmission fiable

- Utilisez du câble à paires torsadées blindées conçu pour les applications RS-485. Le câble microphone standard ne peut pas transmettre correctement le signal sur de grandes longueurs. Le câble de section 0,22 mm² (24 AWG) peut transmettre le signal jusqu'à 300 m. Une section plus importante ou un amplificateur (booster) sont requis pour des distances supérieures.
- N'utilisez jamais les deux embases de sortie pour diviser la ligne. Utilisez uniquement un distributeur (ou splitter) comme le Splitter/Amplificateur RS 485 Opto-isolé 4 canaux de Martin.
- Ne surchargez pas la ligne. Vous ne pouvez connecter que 32 appareils au maximum sur une sortie de console ou de splitter.
- Terminez la ligne par un bouchon de terminaison dans l'embase de sortie du dernier appareil. Un bouchon est simplement une fiche XLR mâle dans laquelle une résistance de 120 Ohms, 0,25 Watts, est soudée entre les broches 2 et 3. Il absorbe le signal en fin de ligne pour que celui-ci ne cause pas d'interférence. Si vous utilisez un splitter, terminez chaque ligne de sortie.
- Les projecteurs Martin conçus avant 1997 utilisent une polarité inversée (broche 2 - point chaud (+) et broche 3 - point froid (-)). La polarité des embases est indiquée sur les panneaux de connectique. *Utilisez un inverseur de polarité entre le MAC 575 Krypton et ces appareils si vous devez connecter des appareils Martin à polarité inversée.*

Inverseur de polarité XLR 3 - XLR 3	
Mâle	Femelle
1	1
2	3
3	2
P/N 11820006	

Bouchon de terminaison mâle
XLR Mâle
1
2  120 Ohm
3  120 Ohm
P/N 91613017

Raccordement de la télécommande

1. Connectez un câble DMX de la sortie du contrôleur à l'entrée 3 ou 5 points mâle du MAC 575 Krypton.
2. Selon le type de câble utilisé, reliez une des deux embases de sortie à l'entrée du projecteur le plus proche et continuez à câbler ainsi en cascade tous les appareils.
3. Insérez un bouchon de terminaison mâle 120 Ohms XLR dans la sortie 3 ou 5 points du dernier projecteur de la ligne.

Accroche

Le MAC 575 Krypton peut être posé sur son socle ou accroché dans n'importe quelle orientation avec les embases fournies (voir Figure 7).

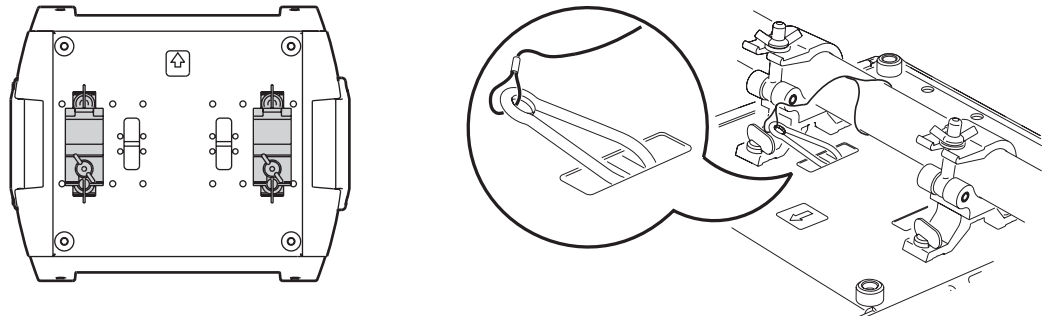


Figure 7: Position des embases et fixation de l'élingue de sécurité



Attention ! Utilisez toujours 2 crochets pour suspendre l'appareil. Verrouillez toujours les 2 loquets de chaque embase. Un loquet Quart de Tour est verrouillé lorsqu'il est tourné à fond dans le sens horaire.

Attention ! Utilisez un système d'accroche secondaire comme une élingue de sécurité et attachez-le au point central repéré "SAFETY WIRE" sur le socle. Ne sécurisez jamais l'accroche par les poignées.

Accroche de l'appareil

1. Vérifiez que les crochets sont en bon état et qu'ils supportent au moins 10 fois le poids de l'appareil. Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils et accessoires installés : projecteurs, accessoires, câbles, crochets ...
2. Fixez chaque crochet sur une embase avec une vis M12 (grade 8.8 ou supérieur) et un boulon.
3. Alignez les loquets des embases en face de deux points de montage et tournez-les à fond dans le sens horaire.
4. Interdisez l'accès sous la zone de travail. En travaillant depuis une plateforme stable, accrochez le projecteur sur la structure, la flèche du socle vers la zone à éclairer. Serrez les crochets.
5. Installez un câble de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil. Le point d'accroche est prévu pour un mousqueton rapide.
6. Vérifiez que le verrouillage de tilt est débloqué. Vérifiez qu'aucun matériau combustible n'est à moins de 0.5 m (20 in.), qu'aucune surface éclairée n'est à moins de 1.2 m (42 in.) et qu'il n'y a aucun matériau inflammable à proximité.
7. Vérifiez que la tête ne peut pas heurter les objets proches (projecteurs, accessoires).

Panneau de contrôle

Via le panneau de contrôle, vous pouvez adresser le MAC 575 Krypton, configurer ses paramètres (personnalité), lire les durées d'utilisation et lancer les programmes de maintenance. Ces réglages peuvent également être faits avec le boîtier de téléchargement MP-2 de Martin.

Voyez le détail des menus de contrôle en page 36 pour une liste complète des menus et des commandes disponibles.

Navigation dans les menus

L'adresse DMX et les messages d'état (voir page 42) s'affichent à l'allumage du MAC 575 Krypton. Pour entrer dans le menu, appuyez sur [Menu]. Naviguez avec les touches [Haut] et [Bas]. Pour valider une fonction ou un réglage, appuyez sur [Enter]. Pour sortir d'une fonction ou d'un menu, appuyez sur [Menu].

Note: [Enter] doit être maintenue enfoncée quelques secondes pour entrer dans les utilitaires.

Adresse DMX et protocole

L'adresse DMX, ou canal de base, est le premier canal par lequel le projecteur reçoit ses instructions du contrôleur. Pour un contrôle individuel, chaque machine doit recevoir ses propres canaux, donc sa propre adresse. Deux MAC 575 Krypton peuvent partager la même adresse : ils se comporteront alors de manière strictement identique. Le partage d'adresse est intéressant pour le diagnostic de panne et le contrôle symétrique des machines en combinant inversion de pan et de tilt sur les machines elles-mêmes.

Selon le mode DMX choisi, le MAC 575 Krypton requiert 19 ou 25 canaux DMX. Le mode basique utilise 19 canaux et propose le contrôle standard de tous les effets ainsi qu'un contrôle haute-résolution de l'indexation des gobos, du pan et du tilt. Le mode étendu utilise 25 canaux et propose les mêmes options que le mode basique mais le gradateur, les roues de couleurs, l'iris, la mise au point et le zoom sont également en haute résolution.

Le choix de l'adresse DMX est limité aux canaux 1-494 (en mode basique) et 1-488 (en mode étendu). Cela permet d'interdire les adresses pour lesquelles il ne reste plus assez de canaux libres sur une ligne DMX standard

Réglage de l'adresse DMX et choix du protocole

1. Appuyez sur [Menu] pour entrer dans le menu principal.
2. Appuyez sur [Haut] jusqu'à l'affichage de **ADDR**. Appuyez sur [Enter]. Pour revenir directement au canal 1, appuyez simultanément sur [Enter] et [Haut]. Naviguez jusqu'à l'adresse désirée et appuyez sur [Enter].
3. Naviguez jusqu'à **PSET** dans le menu principal et appuyez sur [Enter]. Choisissez **16BT** pour le mode standard ou **16E*** pour le mode étendu. Appuyez sur [Enter].

Optimisation des performances

Mouvement

Le MAC 575 Krypton fournit plusieurs options d'optimisation des mouvements en fonction des besoins.

- Le choix de protocole (**PSET**) permet de choisir entre les modes basique (**16BT**) et étendu (**16E***). Le mode étendu fournit un réglage haute résolution du gradateur, des roues de couleurs, de l'iris, de la mise au point et du zoom en plus des capacités du mode basique.
- Le menu d'inversion pan/tilt (**PATI**) permet l'inversion ou l'échange des canaux pan et tilt.
- Le menu de vitesse pan/tilt (**PTSP**) fournit 3 réglages : **FAST**, **NORM**, et **SLOW**. **NORM** convient à la plupart des applications. **FAST** privilégie la vitesse de déplacement. **SLOW** privilégie la précision des mouvements et s'applique particulièrement aux applications de longues portées à mouvements lents avec optiques serrées.
- Le mode studio (**STUD**) optimise l'ensemble des effets pour le silence ou la vitesse.

- Le système de raccourcis (*PERS* → *SCUT*) détermine si les roues de gobos ou de couleur doivent prendre le chemin le plus court entre deux positions - quitte à passer par le blanc - ou toujours éviter le blanc lors des transferts.

Gradateur

La courbe du gradateur (*PERS* → *DICU*) propose deux options : choisissez *DIM 1* pour simuler un filament tungstène ou *DIM 2* pour une gradation plus linéaire.

Afficheur

Les options d'affichage (*PERS* → *DINT*) permettent le réglage d'intensité. Choisissez *AUTO* pour un réglage automatique ou bien un niveau compris entre 10 et 100.

Le réglage d'allumage de l'afficheur (*PERS* → *DISP*) détermine si l'afficheur reste en permanence allumé (*ON*), s'éteint 2 minutes après le dernier appui sur une touche (*2 MN*) ou 10 minutes après le dernier appui sur une touche (*10MN*).

Pour inverser l'affichage (haut / bas), appuyez sur [Haut] et [Bas] simultanément.

Lampe

Deux réglages permettent de modifier le contrôle de la lampe : amorçage automatique (*PERS* → *ALON*) et extinction par le DMX (*PERS* → *DLDF*).

Lorsque *ALON* est sur *OFF*, la lampe reste éteinte tant que le projecteur n'a pas reçu une commande d'amorçage "lamp on". Lorsque *ALON* est sur *ON*, la lampe amorce automatiquement après la mise sous tension du projecteur. Lorsque *ALON* est réglé sur *DMX*, la lampe amorce automatiquement dès que le projecteur reçoit un signal DMX et s'éteint 15 minutes après la perte de signal.

Lorsque *ALON* est sur *ON* ou *DMX*, l'amorçage de la lampe est décalé dans le temps selon un calcul basé sur l'adresse DMX pour éviter que toutes les machines n'amorcent en même temps.

L'option DMX Lamp Off (*DLDF*) permet d'interdire (*OFF*) ou d'autoriser (*ON*) l'extinction de la lampe via la signal DMX. Une combinaison spéciale de valeurs DMX listée en page 30 permet d'exécuter la commande lamp-off même si elle est désactivée.

Initialisation via le DMX

L'option DMX reset (*PERS* → *DRES*) contrôle le comportement de la commande d'initialisation à distance.

Lorsqu'elle est sur *ON*, la commande est activée. Lorsqu'elle est sur *OFF*, la commande est désactivée pour éviter toute initialisation accidentelle. Lorsqu'elle est réglée sur *SSEC*, la commande doit être maintenue 5 secondes pour être validée. La combinaison spéciale de valeurs listées dans le protocole DMX en page 30 permet l'exécution de l'initialisation à distance.

Noir renforcé (Iris)

Le noir général peut être renforcé avec l'iris (*PERS* → *IRIB*). Lorsque cette option est activée (*ON*), l'iris se ferme 3 secondes après le shutter pour limiter toute fuite de lumière du gradateur.

Cet effet est légèrement plus long à ouvrir que le gradateur. Garder cette option sur *OFF* (par défaut) permet d'avoir l'ouverture la plus rapide après un noir.

Mémoires de configuration

Les mémoires de réglages (*DFSE* → *CUS 1 - CUS 3*) permettent d'enregistrer et de rappeler rapidement les réglages les plus couramment utilisés. Les données mémorisées sont le mode DMX, les inversions de pan et tilt, les options d'allumage/extinction de lampe et de reset, les réglages de l'afficheur, les modes de raccourcis, le mode studio, les réglages d'asservissement, l'algorithme de mode suiveur et le réglage d'échantillonnage du mode suiveur.

Information

Compteurs horaires

INFO → *TIME* donne le nombre d'heures de mise sous tension (*HRS*), l'usure de la lampe (*L HR*), et le nombre d'amorçages (*L ST*). Chaque compteur est disponible en deux versions : initialisable (*RSET*) et

non initialisable (*TOTL*) qui donne une mesure de l'utilisation depuis la sortie d'usine. Pour remettre un compteur à zéro, affichez-le et appuyez sur [Haut] jusqu'à ce qu'il affiche 0 (ceci peut également être fait avec le MP-2, à distance).

Température

INFO → *TEMP* donne la température dans le socle, sur la carte mère et le module d'alimentation et dans la tête et près de la lampe en degrés Celsius et Fahrenheit.

Version logicielle

INFO → *VER* donne la version du logiciel installé. La version est également visible lors de l'initialisation.

DMX

Le menu DMX log (*DMXL*) affiche des informations importantes pour la détection de problèmes de télécommande.

RATE donne le taux de rafraîchissement du signal DMX en paquets par secondes. Les valeurs supérieures à 44 ou inférieures à 10 peuvent être la cause de comportements erratiques, surtout en mode suiveur.

QUAL donne une indication de la qualité du signal DMX reçu sous la forme de pourcentage de paquets reçus corrects. Les valeurs très inférieures à 100 indiquent des effets de parasitage, de mauvaises connexions ou un problème émanant de la qualité de la ligne ou du contrôleur.

STCO donne l'entête du signal DMX. Les paquets dont le code est différent de 0 peuvent gêner les performances du projecteur.

Les autres options du menu *DMXL* donnent les valeurs DMX reçues pour chaque canal. Si le projecteur ne se comporte pas comme prévu, lire ces valeurs peut vous aider à déterminer la cause de la défaillance.

Messages de maintenance

La LED Service du panneau de contrôle s'allume dès qu'une opération de maintenance est requise. Un message correspondant s'affiche sur l'écran. Pour l'afficher, choisissez *MSG* dans le menu principal. Ce menu n'est disponible que si la LED Service est allumée. Deux types de messages peuvent apparaître :

REPLACE LAMP s'affiche lorsque le compteur de lampe excède 750 heures - durée de vie nominale de la lampe.

FIXTURE OVERHEATING s'affiche lorsque la température dépasse 85° C (185° F). La surchauffe provient certainement d'un encrassement des filtres à air et des ventilations ou bien d'un réglage incorrect de l'alimentation ou d'un ventilateur défectueux.

Mode manuel

Le mode de contrôle manuel (*MAN*) fournit des commandes d'allumage (*LON*) et d'extinction (*LOFF*) de la lampe, la commande d'initialisation (*RST*) et donne accès à tous les effets de la machine.

Utilitaires

Important! Maintenez [Enter] enfoncée au moins 5 secondes pour accéder au menu d'utilitaires.

Séquences de test

TSE0 fournit un test général de tous les effets sans nécessité d'une console. **UTIL→PCBT** fournit des routines de test pour les circuits imprimés réservés aux services techniques.

Boucles d'asservissement

Un système de correction de position suit en permanence la position des roues de couleurs et de gobos, des gobos eux-mêmes et de la roue d'animation. Si une erreur de position est détectée, le shutter se ferme et l'effet est réinitialisé. Cette option peut être désactivée en passant l'option **UTIL→EFFB** sur **OFF**.

Le système de correction automatique pan/tilt peut être temporairement désactivé avec le menu **UTIL→FERA**. Cet état n'est pas sauvegardé et le système de correction est réactivé au démarrage suivant. Si le système ne peut pas corriger la position pan/tilt dans les 10 secondes, la correction de position est automatiquement désactivée.

Réglages

Le menu de réglages mécaniques (**UTIL→ADJ**) donne un contrôle manuel dédié aux réglages mécaniques. Voir page 40.

Étalonnage

Le menu d'étalonnage (**UTIL→CAL**) fournit des routines logicielles de réglage des effets mécaniques concernant les butées de minimum et maximum. Cela permet notamment d'uniformiser finement l'alignement optique entre différentes machines. Gradateur et zoom sont définis par rapport à un point référence. Les autres effets sont calibrés par rapport à un projecteur choisi arbitrairement.

Tous les étalonnages peuvent être ramenés à la valeur par défaut de **128** (mi course) avec la commande de remise à zéro: choisissez **UTIL→CAL→DOF→SURE** et validez avec [Enter].

Pour étalonner les effets

1. Allumez le projecteur mais n'amorcez pas la lampe avant d'avoir calibré le zoom.
2. Pour calibrer le zoom, commencez par démonter le capot inférieur de la tête. Choisissez **UTIL→CAL→ZDF** et appuyez sur [Enter]. Réglez la valeur d'étalonnage jusqu'à ce que la face du support de zoom s'aligne avec l'arrière du support de mise au net. Appuyez sur [Enter] pour mémoriser le réglage. Remontez le capot inférieur.
3. L'étalonnage du Pan est plus utile si plusieurs machines sont alignées verticalement. Pour le calibrage, réglez le zoom, le net l'iris et le tilt de façon à ce que tous les faisceaux se recouvrent et donnez à tous la même valeur de Pan. Choisissez une machine en référence. Sur les autres machines, choisissez **UTIL→CAL→P OF** puis [Enter]. Réglez les décalages de Pan pour aligner tous les faisceaux avec celui de référence. Appuyez sur [Enter] pour valider.
4. L'étalonnage du Tilt est plus utile si plusieurs machines sont alignées horizontalement. Pour le calibrage, réglez le zoom, le net, l'iris et le pan de façon à ce que tous les faisceaux se recouvrent et donnez à tous la même valeur de Tilt. Choisissez une machine en référence. Sur les autres machines, choisissez **UTIL→CAL→T OF** puis [Enter]. Réglez les décalages de Tilt pour aligner tous les faisceaux avec celui de référence. Appuyez sur [Enter] pour valider.
5. Pour étalonner le gradateur, réglez l'iris au plus fermé et le net à 1 m avec le menu **UTIL→ADJ**. Ouvrez le menu **UTIL→CAL→DOF** et appuyez sur [Enter]. Placez une feuille de papier sur la lentille. Réglez le calibrage à 0 puis augmentez-le jusqu'à distinguer un M avec le minimum de lumière sur le papier. Appuyez [Enter] pour mémoriser le réglage et retirez la feuille de papier.
6. L'étalonnage de la mise au net est utile si deux ou plusieurs machines vont effectuer des projections à la même distance de la surface de projection. Pour étalonner le net, choisissez un gobo, un niveau de zoom, de gradateur et d'iris. Choisissez le projecteur référence. Sur les autres machines ouvrez **UTIL→CAL→FOF**. Uniformisez les nets et mémorisez avec [Enter].

Ventilations

Les ventilations peuvent être forcées à pleine vitesse ou régulées thermostatiquement avec le menu **UTIL→FANS**. Dans les zones à faible température ambiante, la régulation est recommandée pour

abaisser la pollution sonore. La fréquence d'entretien des lampes, des ventilations ... est maximisée si les ventilations sont toujours à pleine vitesse.

Mise à jour du logiciel

La commande de téléchargement (*UTIL* → *UPL D*) prépare le projecteur pour une mise à jour du logiciel. Cette commande n'est pas systématiquement nécessaire car les systèmes de mise à jour déclenchent automatiquement la préparation.

Effets

Cette section décrit les fonctions accessibles avec le protocole DMX du MAC 575 Krypton.

Le projecteur dispose de deux modes opératoires : 16 bits basique et 16 bits étendu. Le mode étendu requiert 6 canaux de plus que le mode basique et fournit les mêmes fonctions mais avec un contrôle en haute résolution du gradateur, de la roue de couleur, de l'iris, du zoom et du net.

Lorsque le mode 16 bits est disponible pour un canal, le réglage grossier est donné par les 8 premiers bits (ou MSB, octet de poids fort) et le réglage fin par les 8 derniers bits (ou LSB, octet de poids faible). En d'autres termes, le canal de réglage fin ajuste la valeur du canal de réglage principal.

Voyez page 30 pour le protocole DMX complet.

Gestion de la lampe

Lamp-on

La commande d'amorçage 'lamp-on' du canal 1 ferme un relai qui alimente la lampe. Lorsque la lampe est amorcée, cette commande n'a aucun effet.

Note: un pic de courant électrique largement supérieur à la consommation nominale se produit lors de l'amorçage d'une lampe à décharge. Amorcer plusieurs lampes simultanément peut provoquer une forte chute de tension suffisante pour empêcher l'amorçage des lampes voire déclencher les disjoncteurs de l'alimentation. Pour éviter cela, vous pouvez, par exemple, programmer une séquence d'amorçage qui allume les lampes une par une toutes les 5 secondes.

Lamp-off

La commande 'lamp off' du protocole permet d'éteindre la lampe depuis la console. La commande doit être maintenue au moins 5 secondes.

Si la commande lamp-off ($PERS \rightarrow \overline{L}OF \rightarrow OFF$) est désactivée, vous pouvez toujours forcer l'extinction si la combinaison de paramètres ci-dessous est envoyée:

- roue de couleur 2 engagé sur le filtre 1 en envoyant la valeur DMX 17 sur le canal 4 (mode basique et étendu).
- prisme engagé, fixe – DMX 80 - 89 sur le canal 10 (mode basique) ou 13 (mode étendu)
- roue de gobos 1 et 2 : ouvert – DMX 0 sur les canaux 5 et 8 (mode basique) ou 8 et 11 (mode étendu).

Initialisation du projecteur

Si un effet perd son indexation et ne peut pas atteindre la position programmée, vous pouvez réinitialiser le projecteur depuis la console en envoyant la commande "Reset" du canal 1.

Si l'option 'DMX reset' est désactivée ($PERS \rightarrow \overline{D}RES \rightarrow OFF$), la commande d'initialisation ne peut être exécutée que lorsque les conditions listées pour la commande "Lamp-off" sont remplies. Si l'option est réglée sur $\overline{S}SEC$, la commande d'initialisation doit être envoyée pendant 5 secondes au moins pour être prise en compte.

Gradation et stroboscope

Le gradateur/shutter mécanique permet une gradation fluide et haute-résolution de 0 à 100%, une ouverture et un noir secs, des effets de strobe aléatoire et réglables jusqu'à 10 Hz ainsi que des effets de pulsation aléatoires et réglables dans lesquels le gradateur s'ouvre instantanément puis se ferme lentement et vice et versa.

Une contrôle haute résolution du gradateur est possible en mode DMX étendu avec le canal 3.

Roue de couleur

Les deux roues de couleur disposent de 8 filtres chacune pouvant défiler continûment, permettant ainsi les demi couleurs ou les couleurs pleines. Le protocole fournit également des commandes de sélection aléatoires et de rotation continue à vitesse réglable.

En mode basique, la roue de couleur 1 est contrôlée par le canal 3 et la roue de couleur 2 est contrôlée par le canal 4.

En mode étendu, la roue de couleur 1 est contrôlée par le canal 4 - avec réglage fin sur le canal 5. La roue de couleur 2 est contrôlée par le canal 6 avec réglage fin sur le canal 7.

Gobos tournants

La roue de gobos 1 dispose de 6 gobos tournants indexables (dont l'orientation est programmable) et capables de tourner en rotation continue à vitesse réglable, mais aussi mis en mode oscillant (shake). La roue peut également être mise en rotation continue à vitesse réglable. Le gobo à projeter et son mode opératoire sont choisis avec le canal 5 (8 en mode étendu). La vitesse ou l'angle de projection sont choisis avec le canal 6 (9 en mode étendu). Le réglage fin est donné par le canal 7 (10 en mode étendu).

Gobos fixes

La roue de gobos 2 dispose de 9 gobos statiques. Elle peut être mise en rotation continue ce qui permet également les effets de demi gobos. Le protocole fournit également une commande de sélection aléatoire à différentes vitesses. La roue est commandée avec le canal 8 (10 en mode étendu).

Macros de couleurs et gobos

Le canal 9 (12 en mode étendu) fournit des macros pré-programmées à vitesse variable utilisant différentes combinaisons de couleurs et gobos.

Prisme

Le prisme peut être inséré et mis en rotation dans les deux sens à vitesse réglable avec le canal 10 (13 en mode étendu).

Iris

Le canal d'iris (11 en mode basique, 14 en mode étendu) contrôle le diamètre d'ouverture de l'iris et fournit des effets de pulsation à vitesse réglable. Le mode étendu fournit un réglage haute résolution (canal 15).

Mise au net

La lentille de mise au point permet un net à environ 2 mètres et jusqu'à l'infini. Le contrôle de la mise au net est réalisé via le canal 12 en mode basique, 16 en mode étendu. Le réglage fin est disponible sur le canal 17 en mode étendu.

Zoom

La lentille de zoom séparée permet de travailler avec un faisceau net compris entre 14° et 30°. Il est contrôlé avec le canal 13 (18 en mode étendu). Le réglage fin est disponible sur le canal 19 du mode étendu.

Pan et tilt

Pan et tilt sont contrôlés par les canaux 14 à 17 (20 à 23 en mode étendu). Les canaux de réglage fin sont disponibles dans les deux modes DMX.

Vitesse pan/tilt et vitesse des effets

Mode suiveur ou mode vectoriel

Important! *La programmation peut donner des effets imprévisibles si les temps de transfert de la console sont appliqués en mode vectoriel.*

Les canaux de vitesse offrent deux méthodes de contrôle de la vitesse des effets appelées «mode suiveur» et «mode vectoriel».

En mode suiveur, la vitesse des effets est déterminée par les temps de transfert de la console. Avec cette méthode, le pupitre divise le mouvement en petits changements élémentaires que le projecteur «suit pas à pas». Le mode suiveur est activé en laissant les canaux de vitesse correspondants sur une des valeurs prévues dans le protocole DMX.

En mode vectoriel, la vitesse est donnée par les canaux de vitesse. Cela permet d'obtenir des transferts même si le contrôleur ne dispose pas de temporisations de transfert. Le mode vectoriel peut permettre des mouvements plus fluides, en particulier à vitesse lente et/ou si le contrôleur émet un DMX erratique ou trop lent. En mode vectoriel, les temps de transfert du pupitre doivent être laissés à 0.

Changements au noir - *Blackout*

En mode «Changement au noir», le shutter se ferme dès qu'un effet change de position pour masquer la transition. Le shutter d'ouvre dès la fin du mouvement. Cette fonction est disponible pour le pan et le tilt sur le canal 18 (24 en mode étendu), et pour les couleurs, les gobos, leur mouvement et le prisme avec le canal 19 (25 en mode étendu).

Changement des réglages de personnalité

Le canal de vitesse pan/tilt fournit des valeurs permettant de forcer certains réglages de personnalité des menus de configuration.

Le canal de vitesse des effets fournit des valeurs permettant de forcer les réglages de raccourci pour les roues de couleur et de gobos.

Configuration optique

Roue de couleur

Le MAC 575 Krypton dispose de deux roues de couleur de 8 filtres interchangeable et d'un blanc. De série, le MAC 575 Krypton est équipé de 15 filtres de couleur dichroïques et d'un correcteur de température de couleur. Le schéma ci-dessous donne la position des filtres en regardant depuis la lampe. Reportez-vous au protocole DMX en page 30 pour les options de sélection des filtres.

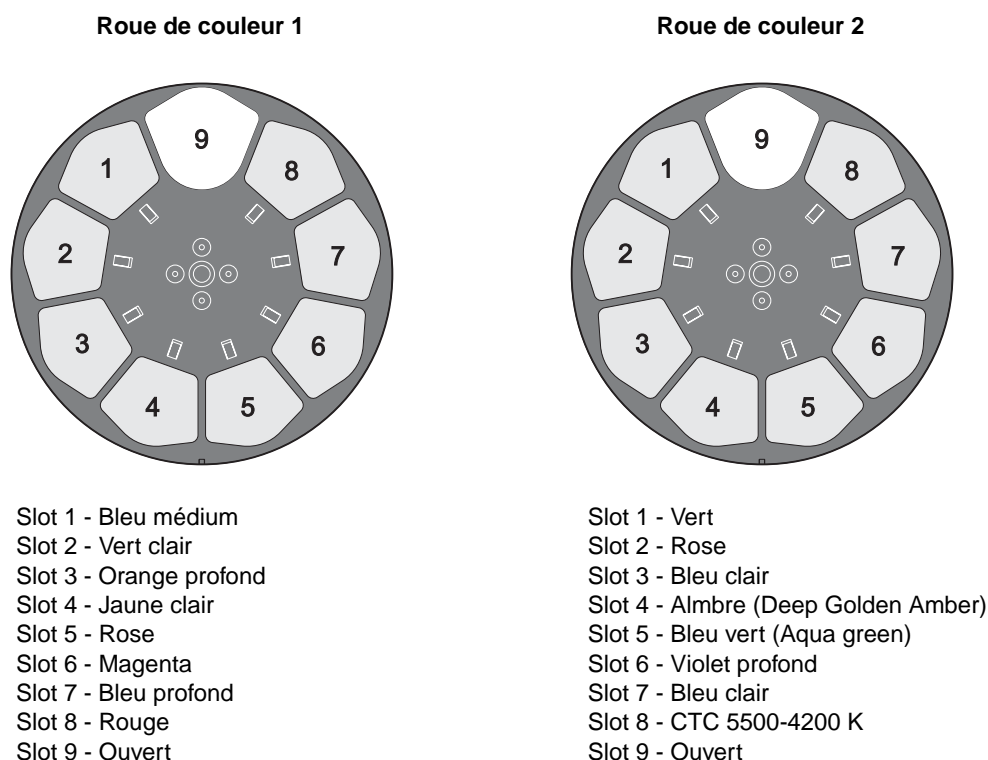


Figure 8: Position standard des filtres

Changer un filtre de couleur

Note : portez des gants de coton (type photographe) pour manipuler les filtres et n'installez que des filtres Martin d'origine.

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir.
2. Verrouillez la tête à l'horizontale, à l'envers (le mot 'TOP' sur le capot de lampe doit être à l'envers) et retirez le capot inférieur de la tête (placé vers le haut dans ce cas).
3. Pour un accès plus simple, tournez la roue de gobos tournant de façon à avoir la position ouverte en face du filtre à retirer (voir Figure 9, flèche du haut).
4. Tournez la roue de couleur pour accéder au filtre à changer. Appuyez délicatement sous le filtre pour le dégager et retirez-le de la roue (B). Si vos doigts ne sont pas assez fins, protégez le verre avec un morceau de papier plié plusieurs fois sur lui-même et retirez délicatement le filtre avec une pince fine.
5. Pour insérer un filtre, glissez-le sous le ressort de rétention jusqu'à ce qu'il se cale correctement en position.
6. Remontez le couvercle, débloquez la tête et remettez-le projecteur sous tension.

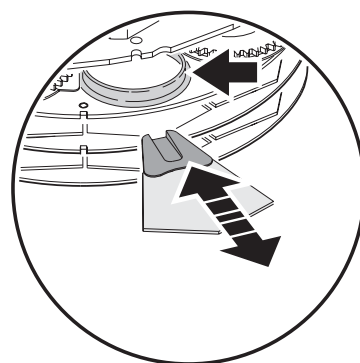


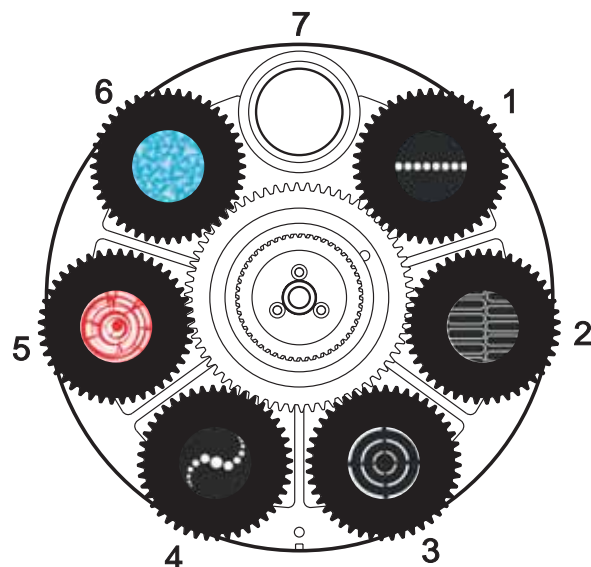
Figure 9: Changement de filtre

Gobos

La roue de gobo 1 fournit 6 gobos tournants; la roue de gobos 2 fournit 9 gobos fixes. La configuration standard des roues est donnée sur la Figure 10 en page 22. Tous les gobos sont interchangeables mais doivent respecter les conditions ci-dessous :

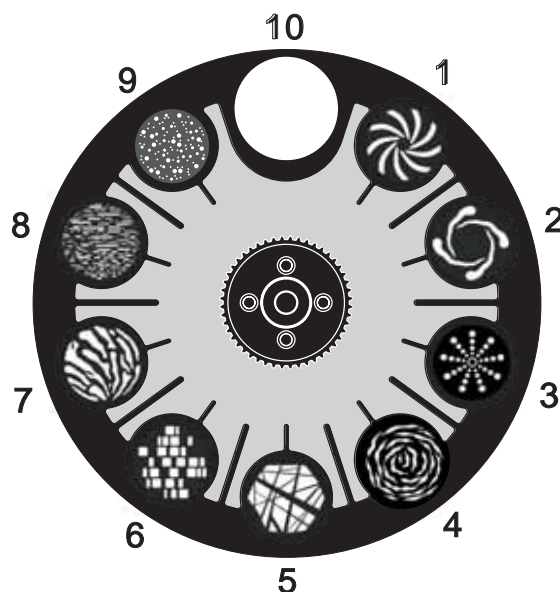
- Sur la roue 1 (tournants), le ressort de rétention accepte des pièces allant jusqu'à 3 mm d'épaisseur. Les gobos plus épais peuvent être collés dans le porte filtre avec un adhésif UV ou de la colle Loctite 330 Multibond avec Activateur.
- Les gobos en verre de la roue 1 sont généralement collés dans le porte gobo et doivent donc être remplacés avec leur support.
- Sur la roue 2 (statiques), l'épaisseur maximale des gobos est de 1.1 mm.

Roue de gobo 1: gobos tournant



- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Laser Dots..... | P/N 43086049 |
| 2. Ovals..... | P/N 62400795 (avec support) |
| 3. Three Rings | P/N 43086051 |
| 4. Fractal | P/N 43076085 |
| 5. Red Eye | P/N 43086053 |
| 6. Blue Ripple..... | P/N 62400796 (avec support) |

Roue de gobos 2: gobos fixes



- | | |
|-----------------------------|--------------|
| 1. Inspiral..... | P/N 43076089 |
| 2. Spiral Drops..... | P/N 43076090 |
| 3. Radial Circles | P/N 43076079 |
| 4. "Les Mis" Whirlpool..... | P/N 43076081 |
| 5. Triangles..... | P/N 43076093 |
| 6. DNA..... | P/N 43076094 |
| 7. Radial Breakup..... | P/N 43076095 |
| 8. Warp Speed..... | P/N 43076096 |
| 9. Star Field | P/N 43076097 |

Figure 10: Roues de gobos vues de la lentille

Gobos sur mesure

Martin dispose d'un catalogue de gobos supplémentaires pour le MAC 575 Krypton qui accepte les mêmes pièces que le MAC 500, MAC 550, MAC 575 et MAC 700. Pour plus d'informations, visitez notre site Web : www.martin.com.

Les gobos en verre sur mesure devraient être réalisés avec l'image inversée sur la face traitée et installés face traitée vers la lampe pour optimiser leur durée de vie.

Bien que les gobos en verre soit généralement plus résistants, vous pouvez obtenir de très bon résultats avec des gobos en aluminium moins coûteux. Les gobos en acier inoxydable sont également utilisables mais ils sont plus fragiles et se déforment en quelques heures. La longévité d'un gobo dépend de l'image qu'il porte et du type de projection réalisé.

Consultez un fournisseur spécialisé pour plus d'informations.

Pour de meilleurs résultats, les gobos doivent remplir les conditions listées en page 45.

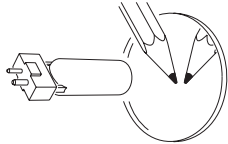
Orientation des gobos dans le MAC 575 Krypton

Les sens d'installation donnés en Figure 11 sont corrects dans la plupart des cas mais consultez votre fabricant ou votre revendeur Martin si vous avez le moindre doute sur le sens à donner à un type de gobo spécifique.

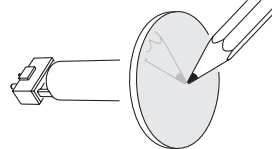
Gobos en verre traité

La mise au net sera plus simple si tous les gobos traités sont installés face traitée au plus près du plan focal. Les gobos traités sont installés en usine en respectant cette condition. Cependant, s'il devait exister un risque particulier d'endommager un gobo sur mesure, la première priorité reste d'installer la face la plus réfléchissante vers la lampe. En cas de doute, installez le côté le plus réfléchissant de la face traitée vers la lampe ou consultez votre revendeur Martin ou le fabricant du gobo.

Face la plus réfléchissante vers la lampe **Face la plus mate à l'opposé de la lampe**

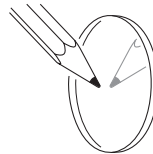


Pour limiter le risque de surchauffe et de dégâts, tournez la face la plus réfléchissante vers la lampe.

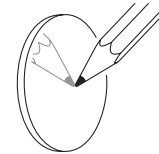


Le côté le plus mat absorbera moins de chaleur s'il n'est pas exposé directement à la source.

Pour trouver le côté traité sur un gobo, placez un objet fin contre le verre. Sur la face non traitée, on distingue un faible espace entre l'objet et son image. On voit la tranche du gobo au travers du verre.



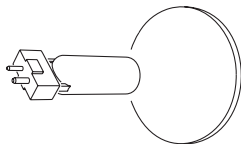
Face non traitée



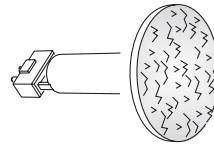
Face traitée

Gobos en verre texturé

Face texturée vers la lampe



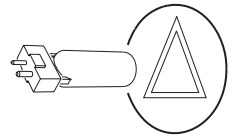
Face lisse opposée à la lampe



Les gobos en verre texturés s'installent mieux dans le MAC 575 Krypton avec la face texturée vers la lampe. En cas de doute, consultez votre revendeur Martin ou le fabricant du gobo.

Gobos métalliques

Face réfléchissante vers la lampe



Face mate opposée à la lampe

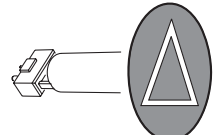


Image / text Gobos

Image à l'endroit vers la lampe

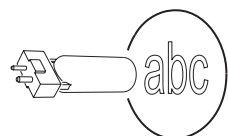


Image à l'envers opposée à la lampe

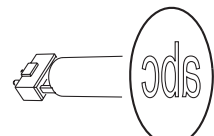


Figure 11. Orientation correcte des gobos

Changement de gobo tournant

Important! *Les gobos peuvent tomber si le ressort est monté à l'envers.*

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir.
2. Placez la tête à l'horizontale à l'envers et retirez le couvercle du bas. Tournez la roue de gobo dans la position voulue. Attrapez le porte gobo par la partie dentée et poussez délicatement vers la lentille frontale pour dégager le gobo. Retirez-le de la roue.
3. Avec un petit tournevis ou similaire, débloquez l'extrémité du ressort la plus loin du gobo et dégagez le ressort. Retirez le gobo du porte gobo.
4. Insérez le nouveau gobo dans le porte gobo selon l'orientation donnée en Figure 11 et Figure 12. La face 'vers la scène' doit être à l'opposé du ressort.
5. Insérez le ressort côté serré contre le gobo. Pour identifier le côté serré, aplatissez le ressort. L'extrémité serrée se retrouve à l'intérieur. Bloquez l'autre extrémité sous le rebord du porte gobo.
6. Vérifiez que le gobo est bien en place contre le fond du porte gobo. Serrez le ressort au maximum contre le gobo.
7. Engagez le bord du porte gobo sous les clips et remplacez le porte gobo en position dans la roue. Si nécessaire, utilisez un petit tournevis ou un outil similaire pour écarter les lames du clip loin de la roue.
8. Remplacez le couvercle inférieur et déverrouillez le tilt avant de remettre le projecteur en service.

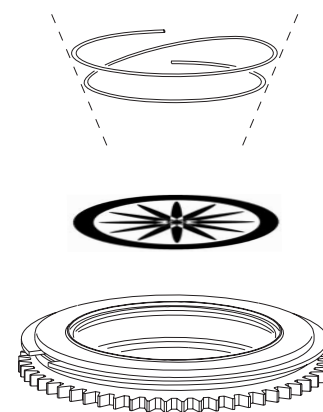


Figure 12: Porte gobo tournant

Changement de gobos statiques

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir.
2. Retirez le capot supérieur.
3. Tournez la roue de gobo dans la position voulue. Appuyez délicatement sur le gobo par le côté lampe et retirez le gobo.
4. Pour insérer un gobo, orientez-le selon les indications de la Figure 11 et glissez-le sous le ressort de rétention. Vérifiez le centrage de l'image.
5. Remontez le couvercle supérieur (et débloquent le tilt) avant de remettre sous tension

Entretien



DANGER! Lisez la section "Information de sécurité" en page 3 avant de commencer l'entretien du MAC 575 Krypton. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 45 minutes avant de le manipuler ou d'en retirer le moindre capot. Référez toute opération non décrite ici à un service technique qualifié.

Important! Des amas excessifs de poussière et de résidus de liquide fumigène provoquent des surchauffes qui endommagent le projecteur. Ces dommages causés par un nettoyage et un entretien irréguliers ne sont pas couverts par la garantie.

Comme pour tous les composants électroniques en général, les cartes électroniques du MAC 575 Krypton sont sensibles aux décharges électrostatiques. Prenez toutes les précautions nécessaires pour éviter ces décharges avant d'ouvrir la machine. N'effectuez les opérations sur les cartes que sur banc de travail anti statique.

C'est l'engagement de Martin que d'utiliser les meilleurs matériaux et les meilleurs traitements pour assurer des performances optimales et la durée de vie la plus longue possible des composants. Cependant, les composants optiques des projecteurs, quel que soit le type ou la marque, sont sujet à diverses dégradations et éraflures, provoquant à titre d'exemple, au fil du temps, des changements graduels de rendu des couleurs sur les filtres dichroïques et de propriétés spéculaires sur les réflecteurs.

Le développement de ces dégradations dépend lourdement des conditions d'utilisation, d'entretien et de l'environnement du projecteur. Il est donc impossible de prédire une durée de vie même approximative des composants optiques. Vous devrez cependant remplacer certains composants si leurs caractéristiques optiques sont profondément affectées après une certaine durée d'utilisation et si vous souhaitez conserver des paramètres optiques et colorimétriques extrêmement précis.

Pour maximiser la vie du MAC 575 Krypton et protéger les investissements qu'il représente, nettoyez régulièrement le projecteur - surtout la ventilation - en suivant les indications données ici.

Verrouillage de tilt

Important! Débloquez le tilt avant de remettre le projecteur en service.

L'axe de tilt de la tête peut être verrouillé pour le transport et l'entretien. Pour verrouiller ou libérer la tête, tirez sur le loquet de verrouillage et tournez-le d'un quart de tour.

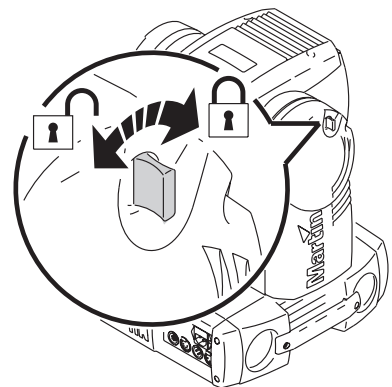


Figure 13: Verrouillage de tilt

Démontage

Retrait du module de gobos

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 45 minutes.
2. Démontez les 2 capots de la tête en déverrouillant leurs loquets 1/4 de tour.

3. Retirez la lentille frontale en la dégageant d'un mouvement de circulaire d'1/4 de tour.

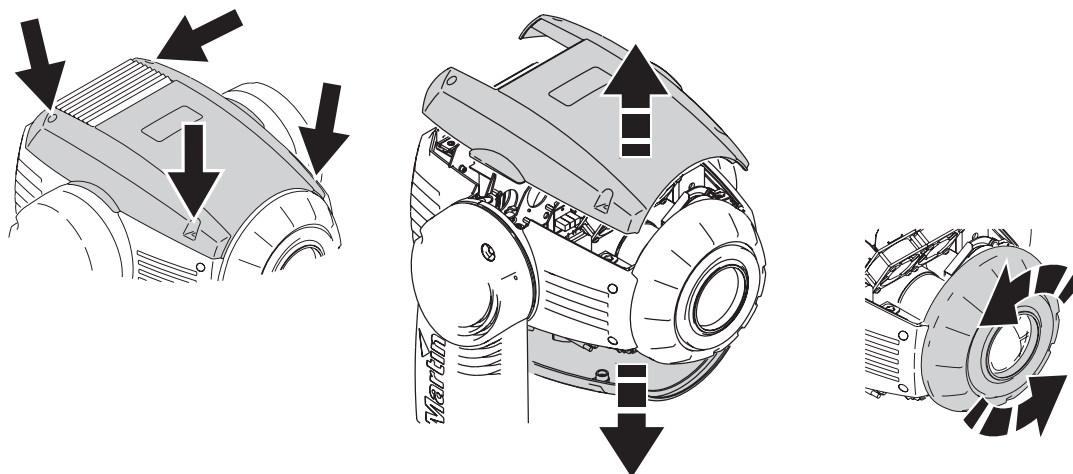


Figure 14: Démontage des capots et de la lentille frontale

4. Positionnez la tête à l'endroit pour accéder par le haut aux composants. Maintenez la lentille de zoom par la base de son support et faites-la glisser au plus loin vers l'avant du projecteur (voir Figure 15).

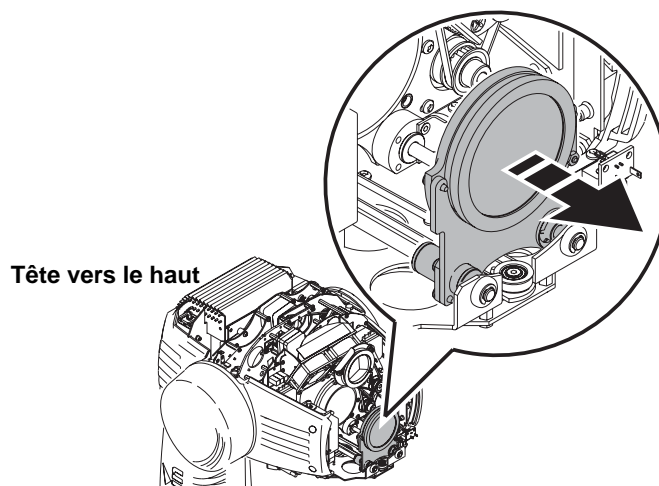


Figure 15: Déplacement de la lentille vers l'avant

5. Retournez la tête et avancez la lentille de net au plus loin vers l'avant en entraînant sa courroie comme indiqué en Figure 16.

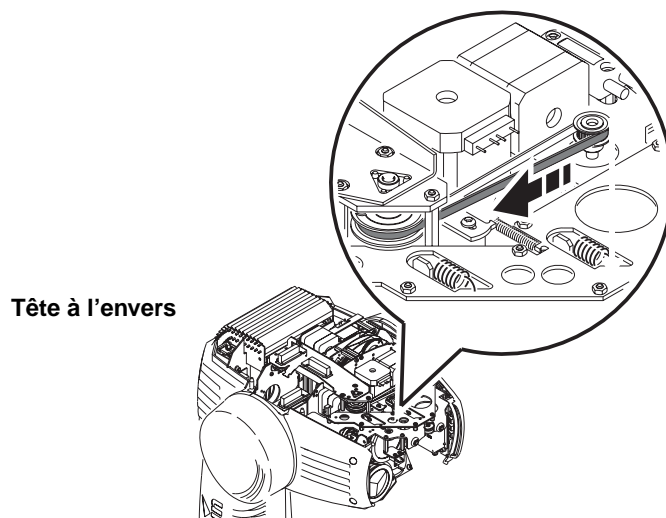


Figure 16: Déplacement de la lentille de net vers l'avant

6. Débloquez le module de gobo en tirant les leviers de blocage situés de chaque côté vers l'intérieur de la tête. Retirez le module de 1 cm environ et relâchez les loquets. Retirez complètement le module.

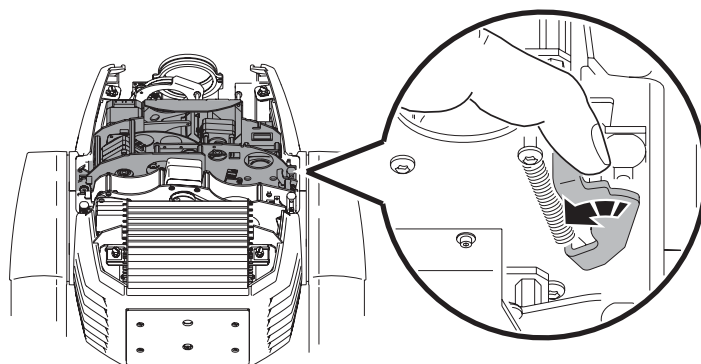


Figure 17: Leviers de verrouillage du module

7. Lors du remontage, vérifiez que les peignes de connexion s'engagent correctement et que le module se verrouille fermement.

Nettoyage

Un nettoyage régulier est essentiel pour la longévité et les performances de l'appareil. Des amas de poussière, de résidus de fumigènes et de particules ... dégradent les performances optiques et le refroidissement du projecteur.

Le planning de nettoyage dépend fortement de l'environnement d'utilisation. Il est donc impossible de prédéterminer une fréquence de nettoyage du projecteur. Les ventilations aspirent la poussière et les résidus de fumigène. Le nettoyage peut s'avérer indispensable parfois après quelques heures seulement d'utilisation. Les facteurs suivants sont à considérer pour mettre en place le nettoyage :

- Utilisation de machines à fumée.
- Forts courants d'air (à côté des bouches de VMC par exemple).
- Fumée de cigarette.
- Poussière excessive (produite par les effets de scène, provenant des plafonds ou des décors peu nettoyés ou enfin lors des utilisations en extérieur).

La présence d'un ou plusieurs de ces facteurs est significative. Inspectez les projecteurs dans leurs 25 premières heures d'utilisation pour contrôler l'état d'encrassement puis à intervalles réguliers. Vous pourrez ainsi établir un planning de nettoyage en fonction de chaque utilisation. En cas de doute, consultez votre revendeur Martin.

Nettoyez délicatement les composants optiques et travaillez dans un endroit propre et bien éclairé. Les surfaces traitées sont fragiles et se rayent facilement. N'utilisez pas de solvants qui pourraient endommager les surfaces plastiques et les surfaces peintes.

Nettoyage du projecteur

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir complètement.
2. Démontez les couvercles et la lentille frontale ainsi que le module de gobos comme décrit précédemment.
3. Aspirez ou soufflez délicatement la poussière et les particules avec de l'air comprimé.
4. Nettoyez délicatement les composants optiques. Retirez les résidus de fumigène et de poussières avec des coton tiges et des lingettes sans additif imbibées d'alcool isopropyle. Un produit lave vitre standard peut convenir mais tous les résidus doivent être enlevés avec de l'eau distillée. Nettoyez les composants en effectuant un mouvement circulaire du centre vers les bords. Séchez avec un tissu sec, propre et sans peluche. Retirez toutes les particules collées avec une lingette sans additif ou un coton tige imbibés de nettoyant pour vitre ou de l'eau distillée. Ne frottez pas les surfaces : décollez les particules par petites pressions délicates et répétées.
5. Retirez la poussière des ventilateurs de la tête et des entrées d'air avec une brosse souple, des coton tiges et un aspirateur ou de l'air comprimé.
6. De chaque côté de la tête, retirez les deux vis qui maintiennent les capots latéraux. Tirez ces capots vers l'avant pour les retirer. Nettoyez ou changez les filtres à air. S'ils sont saturés de liquide à fumée ou de poussière, lavez-les dans de l'eau savonneuse et laissez-les sécher complètement. Placez les filtres en position et remontez les capots. Voir Figure 18.
7. Remontez les modules et les capots de la tête.
8. Retirez les vis des capots latéraux à l'avant du socle (indiqué par la flèche sous le projecteur). Retirez le couvercle supérieur du socle. Dégagez le module alimentation / ballast pour accéder aux ventilateurs et les nettoyer.
9. Réinstallez l'alimentation / ballast et le capot.

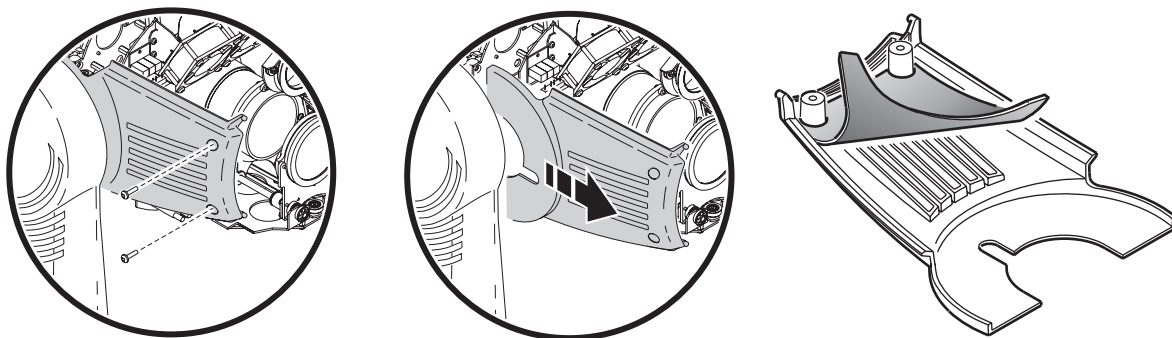


Figure 18: Changement des filtres à air

Lubrification

Le MAC 575 Krypton ne requiert théoriquement pas de lubrification. Les glissières de zoom et de net sont lubrifiées avec une graisse longue durée, à base de téflon, qui peut être rechargée si nécessaire par un service technique partenaire Martin.

Remplacement du fusible



DANGER! Déconnectez le projecteur du secteur avant d'ouvrir les capots. Remplacez les fusibles par des fusibles de type et valeur identique uniquement. Ne contournez pas le rôle de protection des fusibles.



Le MAC 575 Krypton est protégé par un fusible de 10 A situé dans un porte fusible à côté de l'alimentation secteur sur la platine de connexions.

Pour remplacer les fusibles :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et s'il vient d'être utilisé, laissez-le refroidir au moins 45 minutes.

2. Avec un tournevis plat, ouvrez le porte fusible et retirez le fusible pour le tester.
3. Remplacez le fusible défectueux par un fusible identique en type et valeur. Des fusibles de rechange sont disponibles chez Martin.
4. Remontez le porte fusible avant de remettre sous tension.

Un autre fusible de 6,3 A temporisé (P/N 05020020) est situé sur la carte d'alimentation. Ce fusible ne peut être changé que par un technicien qualifié. Respectez les règles de sécurité et protégez le matériel des décharges électrostatiques.

Si un fusible fond à répétition, déconnectez le projecteur du secteur immédiatement et consultez votre revendeur Martin.

Changement de douille de lampe

La douille de la lampe du MAC 575 Krypton peut éventuellement se dégrader à cause des hautes tensions qui traverse ses contacts.

Cette dégradation commence par des décolorations de la surface de contact. A ce moment, la résistance électrique du contact augmente et la lampe devient plus difficile à amorcer. Si ce processus se poursuit, la lampe peut mourir prématurément.

A chaque changement de lampe, inspectez le support de lampe et faites-le remplacer par un technicien qualifié dès que des signes de décoloration ou de piquage apparaissent sur les surfaces de contact. Les dommages produit par le manquement à remplacer un porte fusible visiblement dégradé ne sont pas couverts par la garantie du produit.

Installation du microgiciel

Les mises à jour du logiciel sont disponibles sur le site Web de Martin et peuvent être installées par l'embase DMX avec un dispositif de téléchargement Martin.

Les éléments suivants sont nécessaires pour réaliser une mise à jour :

- Le fichier de mise à jour du logiciel MAC 575 Krypton disponible en téléchargement sur le site web de Martin dans la rubrique Support technique (<http://www.martin.com>).
- Le programme Martin Software Uploader en version 5.0 ou supérieure, disponible en téléchargement sur le site web de Martin dans la rubrique Support technique (<http://www.martin.com>).
- Un PC équipé de Windows 2000/XP.
- Une interface PC-DMX compatible avec le logiciel Martin Software Uploader (Martin Universal USB/DMX recommandée).

Installation, méthode normale

Connectez le PC à l'entrée DMX du projecteur. Allumez le projecteur. Référez-vous à la documentation ou fichier d'aide de votre système de téléchargement Martin Software Uploader.

Installation après échec de la méthode normale (boot sector update)

Note: n'appliquez cette procédure que si le logiciel est corrompu (ce qui est visible de manière évidente lorsque le panneau de contrôle ne répond plus à la mise sous tension) ou si les notes de mises à jour spécifient expressément une mise à jour en mode Boot. Dans le cas d'une erreur de somme de contrôle (Check Sum Error), reprenez la procédure normale.

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 45 minutes.
2. Retirez le capot latéral du côté de l'afficheur pour accéder à la carte mère. Dégagez délicatement le bloc comportant la carte mère.
3. Démontez les 6 vis qui maintiennent le blindage aluminium sur la carte. Retirez le blindage.
4. Retrouvez le cavalier noté "BOOT" sur la carte mère (voir page 44) et déplacez-le sur la position «**INIT**».
5. Faites une mise à jour en mode Boot comme décrit dans la documentation du système de mise à jour.
6. Une fois le téléchargement terminé, déconnectez le projecteur du secteur et replacez le cavalier sur «**DISABLE**».
7. Remontez la base en prenant garde de ne pas coincer de fils et que ces derniers ne pourront pas se prendre dans les composants mobiles une fois la base refermée.

Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits étendus	Valeurs DMX	Pourcent.	Fonction
1	1	0 - 19	0 - 7	Shutter, Strobe, Initialisation, Lamp On/Off Shutter fermé
		20 - 49	8 - 19	Shutter ouvert
		50 - 72	20 - 28	Strobe, rapide → lent
		73 - 79	29 - 30	Shutter ouvert
		80 - 99	31 - 39	Puls. en ouverture, rapide → lent
		100 - 119	40 - 47	Puls. en fermeture, rapide → lent
		120 - 127	48 - 50	Shutter ouvert
		128 - 147	51 - 57	Strobe aléatoire, rapide
		148 - 167	58 - 65	Strobe aléatoire, médium
		168 - 187	66 - 73	Strobe aléatoire, lent
		188 - 190	74	Shutter ouvert
		191 - 193	75	Puls. aléatoire ouverture, rapide
		194 - 196	76	Puls. aléatoire ouverture, lent
		197 - 199	77	Puls. aléatoire fermeture, rapide
		200 - 202	78 - 79	Puls. aléatoire fermeture, lent
		203 - 207	80 - 81	Shutter ouvert
		208 - 217	82 - 85	Initialisation (Reset)* **
218 - 227	86 - 89	Shutter ouvert		
228 - 237	90 - 93	Amorçage (Lamp on)		
238 - 247	94 - 97	Shutter ouvert		
248 - 255	98 - 100	Extinction (Lamp off)*		
2	2	0 - 255	0 - 100	Gradateur Fermé → ouvert
-	3	0 - 255	0 - 100	Gradateur, réglage fin (LSB)

**Si l'extinction de lampe ou l'initialisation à distance sont désactivées, elle peuvent être forcées si les conditions ci-dessous sont réunies*

- Roues de couleurs 1 et 2 sur le filtre 1 – DMX 17 sur les canaux 3 et 4 (mode basique) ou 4 et 6 (mode étendu)
- Prisme engagé statique – DMX 80-89 sur le canal 10 (basique) ou 13 (étendu)
- Roue de gobo 1 ouverte – DMX 0 sur le canal 5 (basique) ou 8 (étendu)
- Roue de gobo 1 ouverte – DMX 0 sur le canal 8 (basique) ou 11 (étendu)

*** Un délai de 5 secondes peut être imposé avec le menu IRÈS.*

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits étendus	Valeurs DMX	Pourcent.	Fonction		
3	4	0	0	Roue de couleur 1		
		1 - 16	1 - 6	<i>Rotation continue</i>		
		17	7	Ouvert		
		18 - 33	8 - 12	Ouvert → filtre 1		
		34	13	Filtre 1 (Medium blue)		
		35 - 50	14 - 19	Filtre 1 → filtre 2		
		51	20	Filtre 2 (Light Green)		
		52 - 67	21 - 26	Filtre 2 → filtre 3		
		68	27	Filtre 3 (Deep orange)		
		69 - 84	28 - 32	Filtre 3 → filtre 4		
		85	33	Filtre 4 (Light yellow)		
		86 - 101	34 - 39	Filtre 4 → filtre 5		
		102	40	Filtre 5 (Pink)		
		103 - 118	41 - 46	Filtre 5 → filtre 6		
		119	47	Filtre 6 (Magenta)		
		120 - 135	48 - 52	Filtre 6 → filtre 7		
		136	53	Filtre 7 (Deep blue)		
		137 - 152	54 - 59	Filtre 7 → filtre 8		
		153	60	Filtre 8 (Red)		
				154 - 158	61 - 62	Filtre 8 → open
				159 - 163	63 - 64	Ouvert
				164 - 168	65 - 66	<i>Défilement filtre par filtre</i>
				169 - 173	67 - 68	Filtre 8
				174 - 178	69 - 70	Filtre 7
				179 - 183	71 - 72	Filtre 6
				184 - 188	73 - 74	Filtre 5
				189 - 193	75 - 76	Filtre 4
		194 - 198	77 - 78	Filtre 3		
		199 - 219	79 - 86	Filtre 2		
		220 - 240	87 - 94	Filtre 1		
		241 - 245	95 - 96	Ouvert		
		246 - 250	97 - 98	<i>Rotation continue</i>		
		251 - 255	99 - 100	Sens horaire, rapide → lent		
				Sens anti horaire, lent → rapide		
				<i>Couleurs aléatoires</i>		
				Rapide		
				Médium		
				Lent		
-	5	0 - 255	0 - 100	Roue de couleur 1, réglage fin (LSB)		

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits étendus	Valeurs DMX	Pourcent.	Fonction	
4	6	0	0	Roue de couleur 2	
		<i>Défilement continu</i>			
		1 - 16	1 - 6	Ouvert	
		17	7	Ouvert → filtre 1	
		18 - 33	8 - 12	Filtre 1 (Green)	
		34	13	Filtre 1 → filtre 2	
		35 - 50	14 - 19	Filtre 2 (Purple)	
		51	20	Filtre 2 → filtre 3	
		52 - 67	21 - 26	Filtre 3 (Sky blue)	
		68	27	Filtre 3 → filtre 4	
		69 - 84	28 - 32	Filtre 4 (Deep golden amber)	
		85	33	Filtre 4 → filtre 5	
		86 - 101	34 - 39	Filtre 5 (Aqua green)	
		102	40	Filtre 5 → filtre 6	
		103 - 118	41 - 46	Filtre 6 (Deep purple)	
		119	47	Filtre 6 → filtre 7	
		120 - 135	48 - 52	Filtre 7 (Light blue)	
		136	53	Filtre 7 → filtre 8	
		137 - 152	54 - 59	Filtre 8 (CTC 5500-4200 K)	
		153	60	Filtre 8 → ouvert	
				Ouvert	
		<i>Défilement filtre par filtre</i>			
		154 - 158	61 - 62	Filtre 8	
		159 - 163	63 - 64	Filtre 7	
		164 - 168	65 - 66	Filtre 6	
		169 - 173	67 - 68	Filtre 5	
		174 - 178	69 - 70	Filtre 4	
		179 - 183	71 - 72	Filtre 3	
		184 - 188	73 - 74	Filtre 2	
		189 - 193	75 - 76	Filtre 1	
194 - 198	77 - 78	Ouvert			
<i>Rotation continue</i>					
199 - 219	79 - 86	Sens horaire, rapide → lent			
220 - 240	87 - 94	Sens anti horaire, lent → rapide			
<i>Couleurs aléatoires</i>					
241 - 245	95 - 96	Rapide			
246 - 250	97 - 98	Médium			
251 - 255	99 - 100	Lent			
-	7	0 - 255	0 - 100	Roue de couleur 2, réglage fin (LSB)	

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits étendus	Valeurs DMX	Pourcent.	Fonction
5	8	0 - 11	0 - 4	Roue de gobos 1 (tournant): sélection, shake, rotation <i>Position indexée : angulation avec les canaux 6 (basique) ou 9 (étendu)</i> Ouvert
		12 - 15	4 - 5	Gobo 1 (Laser dots)
		16 - 19	6 - 7	Gobo 2 (Ovals)
		20 - 23	7 - 9	Gobo 3 (Three Rings)
		24 - 27	9 - 10	Gobo 4 (Fractal)
		28 - 31	11 - 12	Gobo 5 (Red Eye)
		32 - 35	12 - 13	Gobo 6 (Blue Ripple)
				<i>Rotation continue : réglage de la vitesse avec les canaux 6 (basique) ou 9 (étendu)</i>
		36 - 39	14 - 15	Gobo 1
		40 - 43	15 - 16	Gobo 2
		44 - 47	17 - 18	Gobo 3
		48 - 51	18 - 20	Gobo 4
		52 - 55	20 - 21	Gobo 5
		56 - 59	22 - 23	Gobo 6
				<i>Gobos en position indexée avec oscillation: angle avec les canaux 6 (basique) ou 9 (étendu)</i>
		60 - 71	23 - 27	Gobo 1, lent → rapide
72 - 83	28 - 32	Gobo 2, lent → rapide		
84 - 95	33 - 36	Gobo 3, lent → rapide		
96 - 107	37 - 41	Gobo 4, lent → rapide		
108 - 119	42 - 46	Gobo 5, lent → rapide		
120 - 131	47 - 51	Gobo 6, lent → rapide		
		<i>Rotation continue avec oscillation: réglage de la vitesse avec les canaux 6 (basique) ou 9 (étendu)</i>		
132 - 143	52 - 56	Gobo 6, lent → rapide		
144 - 155	57 - 61	Gobo 5, lent → rapide		
156 - 167	62 - 65	Gobo 4, lent → rapide		
168 - 179	66 - 70	Gobo 3, lent → rapide		
180 - 191	71 - 75	Gobo 2, lent → rapide		
192 - 203	76 - 80	Gobo 1, lent → rapide		
		<i>Défilement continu de la roue avec rotation continue des gobos: réglage de la vitesse des gobos avec les canaux 6 (basique) ou 9 (étendu)</i>		
204 - 229	81 - 90	Sens horaire, lent → rapide		
230 - 255	91 - 100	Sens anti horaire, rapide → lent		
6	9	0 - 255	0 - 100	Gobos tournants : indexation, vitesse <i>Avec indexation des gobos (canal 5, basique ou 8, étendu)</i> Indexation angulaire des gobos, 0 → 395°
				<i>Avec rotation des gobos (canal 5, basique ou 8, étendu)</i>
		0 - 2	0	Pas de rotation
		3 - 127	1 - 50	Sens horaire, lent → rapide
		128 - 252	51 - 99	Sens anti horaire, rapide → lent
253 - 255	100	Pas de rotation		
7	10	0 - 255	0 - 100	Indexation angulaire, réglage fin (LSB) <i>Avec indexation des gobos (canal 5, basique ou 8, étendu)</i>

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits étendus	Valeurs DMX	Pourcent.	Fonction
8	11	0	0	Roue de gobo 2 (gobos statiques) : sélection, défilement, mode aléatoire
		0 - 10	1 - 3	<i>Défilement continu, position des gobos</i>
		11	4	Ouvert
		12 - 21	5 - 7	Ouvert → Slot 1
		22	8	Slot 1 (Inspiral)
		23 - 32	9 - 12	Slot 1 → slot 2
		33	13	Slot 2 (Spiral Drops)
		34 - 43	14 - 16	Slot 2 → slot 3
		44	17	Slot 3 (Radial Circles)
		45 - 54	18 - 21	Slot 3 → slot 4
		55	21	Slot 4 ("Les Mis" Whirlpool)
		56 - 65	22 - 25	Slot 4 → slot 5
		66	26	Slot 5 (Triangles)
		67 - 76	27 - 29	Slot 5 → slot 6
		77	30	Slot 6 (DNA)
		78 - 87	31 - 33	Slot 6 → slot 7
		88	34	Slot 7 (Radial Breakup)
		89 - 98	35 - 38	Slot 7 → slot 8
		99	39	Slot 8 (Warp Speed)
		100 - 109	40 - 42	Slot 8 → slot 9
		110 - 112	43	Slot 9 (Star Field)
				Slot 9 → ouvert
				Ouvert
				<i>Défilement continu</i>
				Slot 9
				Slot 8
				Slot 7
				Slot 6
				Slot 5
				Slot 4
				Slot 3
				Slot 2
				Slot 1
		Ouvert		
		<i>Rotation continue de la roue</i>		
		Sens horaire, lent → rapide		
		Sens anti horaire, rapide → lent		
		<i>Gobo aléatoire</i>		
		Rapide		
		Médium		
		Lent		
9	12	0 - 15	0 - 5	Macros
		16 - 55	6 - 21	Pas de macro
		56 - 95	22 - 37	Oscillation roue de gobos statiques, lent → rapide
		96 - 135	37 - 53	Oscillation de la roue de couleur 1, lent → rapide
		136 - 175	54 - 69	Oscillation de la roue de couleur 2, lent → rapide
		176 - 215	70 - 84	Oscillation roue de gobos statiques et roue de couleur 1, lent → rapide
		216 - 255	85 - 100	Oscillation roue de gobos statiques et roue de couleur 2, lent → rapide
10	13	0 - 19	0 - 7	Prisme
		20 - 79	8 - 31	Pas de prisme
		80 - 89	31 - 35	Prisme engagé, sens anti horaire, rapide → lent
		90 - 149	35 - 58	Prisme engagé, statique
		150 - 255	59 - 100	Prisme engagé, sens horaire, lent → rapide
11	14	0 - 199	0 - 77	Pas de prisme
		200 - 215	78 - 84	Réglage rapide du diamètre (MSB), ouvert → fermé
		216 - 229	85 - 89	Fermé
		230 - 243	90 - 94	Pulsations en ouverture, rapide → lent
		244 - 246	95 - 96	Pulsations en fermeture, rapide → lent
		247 - 249	97	Pulsations aléatoires en ouverture, rapides
		250 - 252	98 - 99	Pulsations aléatoires en ouverture, lentes
		253 - 255	100	Pulsations aléatoires en fermeture, lentes

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits étendus	Valeurs DMX	Pourcent.	Fonction
-	15	0 - 255	0 - 100	Iris, réglage fin (LSB)
12	16	0 - 255	0 - 100	Mise au net Infini → proche
-	17	0 - 255	0 - 100	Mise au net, réglage fin (LSB)
13	18	0 - 255	0 - 100	Zoom Large → serré
-	19	0 - 255	0 - 100	Zoom, réglage fin (LSB)
14	20	0 - 255	0 - 100	Pan Gauche → droit (128 = centre)
15	21	0 - 255	0 - 100	Pan, réglage fin (LSB)
16	22	0 - 255	0 - 100	Tilt Haut → bas
17	23	0 - 255	0 - 100	Tilt, réglage fin (LSB)
18	24	0 - 2 3 - 242 243 - 245 246 - 248 249 - 251 252 - 255	0 - 1 1 - 95 96 96 - 97 98 99 - 100	Vitesse pan/tilt Mode suiveur Mode vectoriel, rapide → lent Mode suiveur, <i>PTSP</i> = <i>SLOW</i> (menu de personnalité) Mode suiveur, <i>PTSP</i> = <i>NORM</i> (menu de personnalité) Mode suiveur, <i>PTSP</i> = <i>FAST</i> (menu de personnalité) Changement au noir (Blackout)
19	25	0 - 2 3 - 245 246 - 251 252 - 255	0 - 1 1 - 96 96 - 98 99 - 100	Vitesse des effets <i>Gradateur, Iris, Zoom et mise au net</i> Mode suiveur Mode vectoriel, rapide → lent Mode suiveur Changement au noir <i>Roues de couleurs</i> Mode suiveur Mode vectoriel, rapide → lent Mode suiveur, <i>SCUT</i> = <i>OFF</i> (menu de personnalité) Mode suiveur, <i>SCUT</i> = <i>ON</i> (menu de personnalité) Changement au noir (Blackout) <i>Sélection des gobos</i> Mode vectoriel, rapide → lent Mode suiveur, <i>SCUT</i> = <i>OFF</i> (menu de personnalité) Mode suiveur, <i>SCUT</i> = <i>ON</i> (menu de personnalité) Changement au noir (Blackout) <i>Prisme</i> Normal (changements visibles) Changement au noir (Blackout)

Menu de contrôle

Menu	Fonction	Options	Notes (Valeur par défaut en gras)
<i>ADDR</i>		<i>1 - 494</i> (16-bit basique) <i>1 - 488</i> (16-bit étendu)	Adresse DMX (les projecteurs sont livrés adressés en 1)
<i>PSET</i>		<i>16BT</i>	Mode 16 bits basique avec 2 canaux de réglage pour la rotation des gobos, le pan et le tilt
		<i>16Ex</i>	Mode 16 bits étendu avec toutes les caractéristiques du mode basique & haute résolution sur le gradateur, la trichromie, la roue de couleur, l'iris, le net et le zoom
<i>PATI</i>	<i>SWAP</i>	<i>OFF</i>	Pan et tilt normaux
		<i>ON</i>	Inverse le patch des canaux de pan et tilt
	<i>PINV</i>	<i>OFF</i>	Pan normal : gauche → droite
		<i>ON</i>	Sens de fonctionnement de pan inversé : droite → gauche
	<i>TINV</i>	<i>OFF</i>	Tilt normal : haut → bas
		<i>ON</i>	Sens de fonctionnement de tilt inversé : bas → haut
<i>PTSP</i>		<i>NORM</i>	Vitesse pan/tilt normale
		<i>FAST</i>	Optimise le mouvement pour la vitesse
		<i>SLOW</i>	Optimise le mouvement pour la fluidité
<i>EFSP</i>		<i>NORM</i>	Vitesse normale des effets
		<i>FAST</i>	Optimise les effets pour la vitesse
		<i>SLOW</i>	Optimise les effets pour la fluidité
		<i>PTSS</i>	Mise en esclave sur pan/tilt : les effets reprennent leur vitesse sur celle affectée au mouvement de la tête via le panneau de contrôle ou la ligne DMX
<i>STUD</i>		<i>OFF</i>	Optimise les effets pour la vitesse
		<i>ON</i>	Optimise les effets pour le silence (mode studio)
<i>PERS</i>	<i>DISP</i>	<i>ON</i>	Afficheur allumé en permanence
		<i>2 MN</i>	Afficheur éteint 2 min après la dernière utilisation
		<i>10MN</i>	Afficheur éteint 10 min après la dernière utilisation
	<i>DINT</i>	<i>AUTO</i>	Luminosité de l'afficheur réglée automatiquement en fonction de la lumière ambiante
		<i>100 - 10</i>	Réglage manuel de la luminosité
	<i>DLOF</i>	<i>OFF</i>	Interdit l'extinction de lampe par le DMX
		<i>ON</i>	Autorise l'extinction de lampe via le DMX
	<i>DRES</i>	<i>ON</i>	Autorise l'initialisation via le DMX
		<i>OFF</i>	Interdit l'initialisation via le DMX
		<i>SSEC</i>	Autorise l'initialisation via DMX mais l'ordre doit être maintenu 5 s.
	<i>ALON</i>	<i>OFF</i>	Pas d'amorçage automatique de la lampe
		<i>ON</i>	Amorçage automatique de la lampe dès la mise sous tension
		<i>DMx</i>	Amorçage de la lampe dès que le DMX est présent, coupure 15 min. après la perte de signal
	<i>SCUT</i>	<i>ON</i>	Les roues de couleur et gobo prennent le chemin le plus court (passent par le blanc)
		<i>OFF</i>	Les roues ne passent pas par le blanc
	<i>DICU</i>	<i>DIM1</i>	La courbe de gradation simule un filament tungstène
		<i>DIM2</i>	Courbe quasi linéaire
	<i>COLB</i>	<i>OFF</i>	Désactive le noir renforcé via la roue de couleur
		<i>ON</i>	Renforce le noir avec la roue de couleur
	<i>IRIB</i>	<i>OFF</i>	Désactive le noir renforcé via l'iris
		<i>ON</i>	Renforce le noir avec l'iris

Tableau 2: Menus de contrôle

Menu	Fonction	Options	Notes (Valeur par défaut en gras)
DFSE	FACT	LOAD	Réinitialise tous les menus (sauf l'étalonnage)
	CUS 1, CUS2, CUS3	LOAD	Charge une configuration
		SAVE	Mémorise une configuration
INFO	TIME→HRS	TOTL	Nombre d'heures total de service depuis la fabrication
		RSET	Durée d'utilisation depuis la dernière mise à zéro (voir page 14)
	TIME→L HR	TOTL	Nombre d'heures de service avec lampe allumée depuis la fabrication
		RSET	Durée d'utilisation de la lampe depuis la dernière mise à zéro (voir page 14)
	TIME→L ST	TOTL	Nombre total d'amorçages de lampe depuis la fabrication
		RSET	Nombre d'amorçages depuis la dernière mise à zéro (voir page 14)
	TEMP	LAMP	Température de la lampe
		PCB	Température de la carte mère
		SMPS	Température de la carte d'alimentation
VER	X.X.X	Version du micrologiciel	
DMXL	RATE		Nombre de paquets DMX reçus par secondes
	QUAL		Pourcentage de paquets corrects reçus
	STCO		Valeur de l'entête DMX
	SHUT – EFSP		Valeur DMX (0 - 255) reçue pour chaque canal. Les valeurs des canaux de réglage fin (indiqués par un F sur l'afficheur) ne sont disponibles que si le mode DMX les autorise).

Tableau 2: Menus de contrôle

Menu	Fonction	Options	Notes (Valeur par défaut en gras)	
MAN	RST		Initialisation du projecteur	
	L ON		Amorçage de la lampe	
	L OFF		Extinction de la lampe	
	SHUT		<i>OPEN</i>	Shutter ouvert
			<i>CLOS</i>	Shutter fermé
			<i>STRF</i>	Strobe rapide
			<i>STRM</i>	Strobe moyen
			<i>STRS</i>	Strobe lent
	DIM	<i>0 - 255</i>	Gradateur	
	COL 1		<i>OPEN</i>	Roue de couleur 1, blanc
			<i>C 1 - C8</i>	Roue de couleur 1, filtres 1 à 8
			<i>CW F - CCWS</i>	Roue de couleur 1, rotation continue, rapide, lent, horaire et anti horaire
			<i>RND F - RND S</i>	Roue de couleur 1, rotation aléatoire : rapide, médium, lent
	COL 2		<i>OPEN</i>	Roue de couleur 2, blanc
			<i>C 1 - C8</i>	Roue de couleur 2, filtres 1 à 8
			<i>CW F - CCWS</i>	Roue de couleur 2, rotation continue, rapide, lent, horaire et anti horaire
			<i>RND F - RND S</i>	Roue de couleur 2, rotation aléatoire : rapide, médium, lent
	GOB 1		<i>OPEN</i>	Roue de gobo 1 sur ouvert
			<i>G 1 I - G6 I</i>	Gobos tournants 1 à 6 en position indexée
			<i>G 1 R - G6 R</i>	Gobos tournants 1 à 6 en rotation continue
			<i>G 1RS - G6RS</i>	Gobos tournants 1 à 6 en rotation et oscillation
			<i>CW F - CCWS</i>	Rotation continue dans les deux sens, rapide, médium, lent
	RG 1	<i>0 - 255</i>	Roue de gobo tournant : vitesse ou angulation	
	RG 1F	<i>0 - 255</i>	Roue de gobo tournant : réglage fin de la vitesse	
	GOB 2		<i>OPEN</i>	Roue de gobo 2 (statiques) sur ouvert
			<i>G 1 - G9</i>	Gobos statiques 1 à 9
			<i>CW F - CCWS</i>	Rotation continue dans les deux sens, rapide, médium, lent
		<i>RND F - RND S</i>	Rotation aléatoire dans les deux sens, rapide, médium, lent	
GOBA	<i>NONE - MAC 3</i>	Macros de gobos 1 à 3		

Tableau 2: Menus de contrôle

Menu	Fonction	Options	Notes (Valeur par défaut en gras)
MAN (cont.)	PRIS	OFF	Prisme retiré
		ON	Prisme engagé statique
		CW F – CCWS	Rotation du prisme dans les deux sens, rapide, médium et lente
	IRIS	0-]C	Diamètre de l'iris : appuyez sur [Enter] et choisissez une valeur entre 0 et 200 avec les flèches
		CLSD	Iris fermé
		PLQF	Pulsations d'ouverture rapides
		PLQS	Pulsations d'ouverture lentes
		PLCF	Pulsations de fermeture rapides
		PLCS	Pulsations de fermeture lentes
		RPOF	Pulsations d'ouverture aléatoires rapides
		RPOS	Pulsations d'ouverture aléatoires lentes
		RPCF	Pulsations de fermeture aléatoires rapides
		RPCS	Pulsations de fermeture aléatoires lentes
	FOC	0-255	Mise au net
	ZOOM	0-255	Zoom
PAN	0-255	Pan	
PANF	0-255	Pan, réglage fin	
TILT	0-255	Tilt	
TLTF	0-255	Tilt, réglage fin	
TSEQ		RUN	Test général de tous les effets
UTIL To access this menu, hold [Enter] pressed for a few seconds	FE]A	ON	Active la correction de position pan/tilt. Voir page 16
		OFF	Désactive la correction de position pan/tilt. Réglage non sauvegardé.
	EFF]B	ON	Active la correction de position des effets. Voir page 16
		OFF	Désactive la correction de position des effets. Réglage non sauvegardé.
	AD]J		Voir "Menu de réglages mécaniques" en page 40
	CAL (OF = offset)	P OF	Etalonnage du Pan (intervalle : 1 - 255)
		T OF	Etalonnage du Tilt (intervalle : 70 - 186)
] OF	Etalonnage du Gradateur (intervalle : 90 - 170)
		C 1OF	Etalonnage de la roue de couleur 1 (intervalle : 103 - 153)
		C 2OF	Etalonnage de la roue de couleur 2 (intervalle : 103 - 153)
		G 1OF	Etalonnage de la roue de gobos tournants (intervalle : 103 - 153)
		G 2OF	Etalonnage de la roue de gobos statiques (intervalle : 103 - 153)
		F 0OF	Etalonnage du Net (intervalle : 98 - 158)
		Z 0OF	Etalonnage du Zoom (intervalle : 98 - 158)
		I R OF	Etalonnage de l'Iris (intervalle : 128 - 255)
P R OF	Etalonnage du Prisme (intervalle : 116 - 140)		
]F OF	SURE	Remise à 128 de tous les étalonnages d'effets	
PC]T		Test de la carte mère - Services techniques uniquement	
FANS	FULL	Ventilations à pleine vitesse	
	REG	Ventilation régulée	
UPL]J	SURE	Force la préparation au téléchargement du logiciel	

Tableau 2: Menus de contrôle

Menu de réglages mécaniques

Le menu *UTIL*→*ADJ* est réservé aux services techniques pour les réglages mécaniques.

Menu	Item	Item	Options	Notes	
	<i>RST</i>			Initialisation	
	<i>L ON</i>			Amorçage de la lampe	
	<i>L OFF</i>			Extinction de la lampe	
<i>HEAD</i>	<i>DIMM</i>	<i>ADJ</i>		Gradateur en butée	
		<i>CLOS</i>		Gradateur fermé	
		<i>OPEN</i>		Gradateur ouvert	
		<i>ST S</i>		Strobe lent	
		<i>ST M</i>		Strobe médium	
		<i>ST F</i>		Strobe rapide	
	<i>TEST</i>			Test du gradateur	
	<i>EFFM</i>	<i>TOOL</i>			Service technique uniquement
		<i>COL</i>	<i>OPEN - CB</i>		Positions de la roue de couleurs
			<i>CW F - RNDS</i>		Rotation de la roue de couleurs
		<i>GOB 1</i>	<i>OPEN - GG I</i>		Positions de la roue de gobos tournants en mode statique
			<i>G 1 R - GG R</i>		Positions de la roue de gobos tournants en rotation
			<i>G 1RS - GGRS</i>		Positions en rotation et oscillation (shake)
			<i>CW F - CCWS</i>		Rotation de la roue : vitesse et direction
		<i>GOB 2</i>	<i>OPEN - G9</i>		Positions de la roue de gobos statiques
			<i>CW F - RNDS</i>		Rotation de la roue : vitesse et direction
		<i>IRIS</i>	<i>0 - > C</i>		Diamètre de l'iris : appuyez sur [Enter] et choisissez une valeur entre 0 et 200 avec les flèches
			<i>CLSD</i>		Iris fermé
			<i>PLOF - PLCS</i>		Pulsation : ouverture rapide, fermeture lente
			<i>RPOF - RPCS</i>		Pulsation aléatoire : ouverture rapide, fermeture lente
		<i>TEST</i>			Test de tous les effets du module
	<i>ZFPM</i>	<i>TOOL</i>			Réservé à l'usine
		<i>PRIS</i>	<i>OFF</i>		Prisme, zoom, et net en position de réglage
			<i>ON</i>		Prisme engagé
			<i>CW F - CCWS</i>		Prisme en rotation : vitesse et direction
		<i>ZOOM</i>	<i>ZI S - ZD F</i>		Zoom: min, max et vitesse
		<i>ZFPT</i>	<i>POUT</i>		Test des zoom/net/prisme : prisme retiré
			<i>PIN</i>		Test des zoom/net/prisme : prisme engagé
		<i>FOCU</i>	<i>FI S - FO F</i>		Mise au net : proximum, infini, vitesse
<i>TEST</i>			Test zoom, focus, and prism		
<i>PATI</i>	<i>NEUT</i>			Pan et tilt au centre	
	<i>PNTD</i>			Pan au centre, tilt en bas	
	<i>PNTU</i>			Pan au centre, tilt en haut	
	<i>PLTN</i>			Pan à gauche, tilt au centre	
	<i>PRTN</i>			Pan à droite, tilt au centre	
	<i>PLTD</i>			Pan à gauche, tilt en bas	
	<i>PRTU</i>			Pan à droite, tilt en haut	

Tableau 3: Menus de réglages mécaniques

Raccourcis du clavier

Ces raccourcis concernent les touches du menu de contrôle du MAC 575 Krypton:

Raccourci	Fonction
Maintenir [Menu] et appuyer sur [Haut]	Initialisation du projecteur
Maintenir [Enter] et appuyer sur [Haut]	Amorçage de la lampe
Maintenir [Enter] et appuyer sur [Bas]	Extinction de la lampe
Maintenir [Menu] et [Enter] pendant l'allumage	Gèle les mouvement pan/tilt
Maintenir [Up] et appuyer sur [Bas]	Inverse le sens de l'afficheur

Tableau 4: Raccourcis des menus de contrôle

Messages de maintenance

MSG (LED Service allumée)	REPLACE LAMP	La lampe a dépassé sa durée de vie nominale et doit être remplacée (750 heures)
	FIXTURE OVERHEATING	Un des capteurs signale une température excédant

Tableau 5: Messages de maintenance

Messages de l'afficheur

Message	Apparaît quand ...	Solution
RST (Reset)	... le projecteur s'initialise à l'allumage.	Attendre la fin de l'initialisation
SRST (Serial reset)	... le projecteur a reçu la commande Reset via le DMX.	Attendre la fin de l'initialisation. Note : vous pouvez interdire cette fonction avec le menu PERS → DRS réglé sur OFF .
HOME	... les effets ont été indexés et reviennent à leur position par défaut.	Attendre quelques secondes.
DOOR	... la capot d'accès à la lampe n'est pas complètement fermé.	Vérifiez la fermeture du capot d'accès à la lampe.
LERR (Lamp error)	... la lampe ne s'est pas allumée dans les 30 secondes suivant l'ordre "Lamp On" : lampe absente ou grillée ou tension secteur insuffisante.	Vérifiez la lampe et que la tension et la fréquence réglées sur le module d'alimentation correspondent au secteur.
L1ER (Light sensor 1 error)	... erreur sur le circuit du capteur de lumière.	
HOT (Lamp hot)	... lampe trop chaude pour amorcer.	Laissez la lampe refroidir au moins 10 minutes avant de tenter de l'amorcer.
COLD	... la température ambiante est inférieure au minimum requis pour amorcer.	Laissez le projecteur sous tension pendant un certain temps pour permettre à l'électronique de se réchauffer. Augmentez la température ambiante.
MERR (Memory error)	... l'EEPROM ne peut pas être lue.	Contactez un service technique Martin pour un dépannage.
C SER (Check-sum error)	... la somme de contrôle est erronée après un téléchargement du logiciel.	Téléchargez le logiciel à nouveau.
■■■■■	... il n'y a pas de communication entre le panneau de contrôle et la carte mère. Ce message apparaît également brièvement à l'allumage.	Vérifiez les fusibles et remplacez en fonction. Vérifiez la connexion du panneau de contrôle à la carte mère. Rechargez le logiciel.
SHER (Short error)	... le projecteur détecte que sa lampe est allumée mais aucune commande d'amorçage n'a été reçue. Se produit généralement quand le relai d'amorçage est collé ou lorsque le circuit de surveillance de la lampe est défectueux. Le projecteur peut fonctionner mais la lampe n'est plus pilotable.	Contactez un service technique Martin pour un dépannage.
BTER (Base temperature sensor error) LTER (Lamp temperature sensor error) ETER (Switchmode/ballast side temperature sensor error)	... il y a un défaut de fonctionnement du circuit de surveillance de température.	Contactez un service technique Martin pour un dépannage.
F BEP (Feedback error pan) F BET (Feedback error tilt) F BER (Feedback error pan/tilt)	... il y a un défaut dans le système optique de surveillance pan/tilt (capteur défectueux). Après un certain temps, l'effet concerné s'arrête dans une position quelconque.	Initialisez le projecteur. Contactez un service technique Martin pour un dépannage si le problème persiste.
L TCO (Lamp temperature cut-out)	... la température ambiante est trop élevée et les protections thermiques coupent la lampe.	Laissez le projecteur refroidir. Assurez-vous que rien n'obstrue le flux d'air autour du projecteur. Nettoyez les ventilations, les filtres à air et les entrées d'air. Réduisez la température ambiante. Contact Martin service personnel if problem continues.
PAER (Pan time-out) TIER (Tilt time-out) FOER (Focus time-out) ZOER (Zoom time-out)	... il y a un défaut dans le système électrique de surveillance de pan, tilt, net ou zoom. Après un certain temps, le système établit une butée mécanique et reprend son fonctionnement normal.	Initialisez le projecteur. Contactez un service technique Martin pour un dépannage si le problème persiste.
C1ER (Color wheel 1 time-out) C2ER (Color wheel 2 time-out) G1ER (Gobo wheel 1 time-out) G2ER (Gobo wheel 2 time-out) RGER (Gobo wheel rotation time-out)	... il y a un défaut dans le système magnétique de surveillance des effets (capteur défectueux). Après un certain temps, l'effet concerné s'arrête dans une position quelconque.	Initialisez le projecteur. Contactez un service technique Martin pour un dépannage si le problème persiste.

Tableau 6: Messages de l'afficheur

Message	Apparaît quand ...	Solution
DRER (Driver current error) RCER (Real-time clock error) DPER (Display programming error)	...erreur logicielle.	Initialisez le projecteur. fixture. Contactez un service technique Martin pour un dépannage si le problème persiste.
RAME	...il y a un problème sur la mémoire vive (RAM) du système.	Contactez un service technique Martin pour un dépannage.
OPER	...il y a une erreur dans le logiciel système.	Contactez un service technique Martin pour un dépannage.

Tableau 6: Messages de l'afficheur

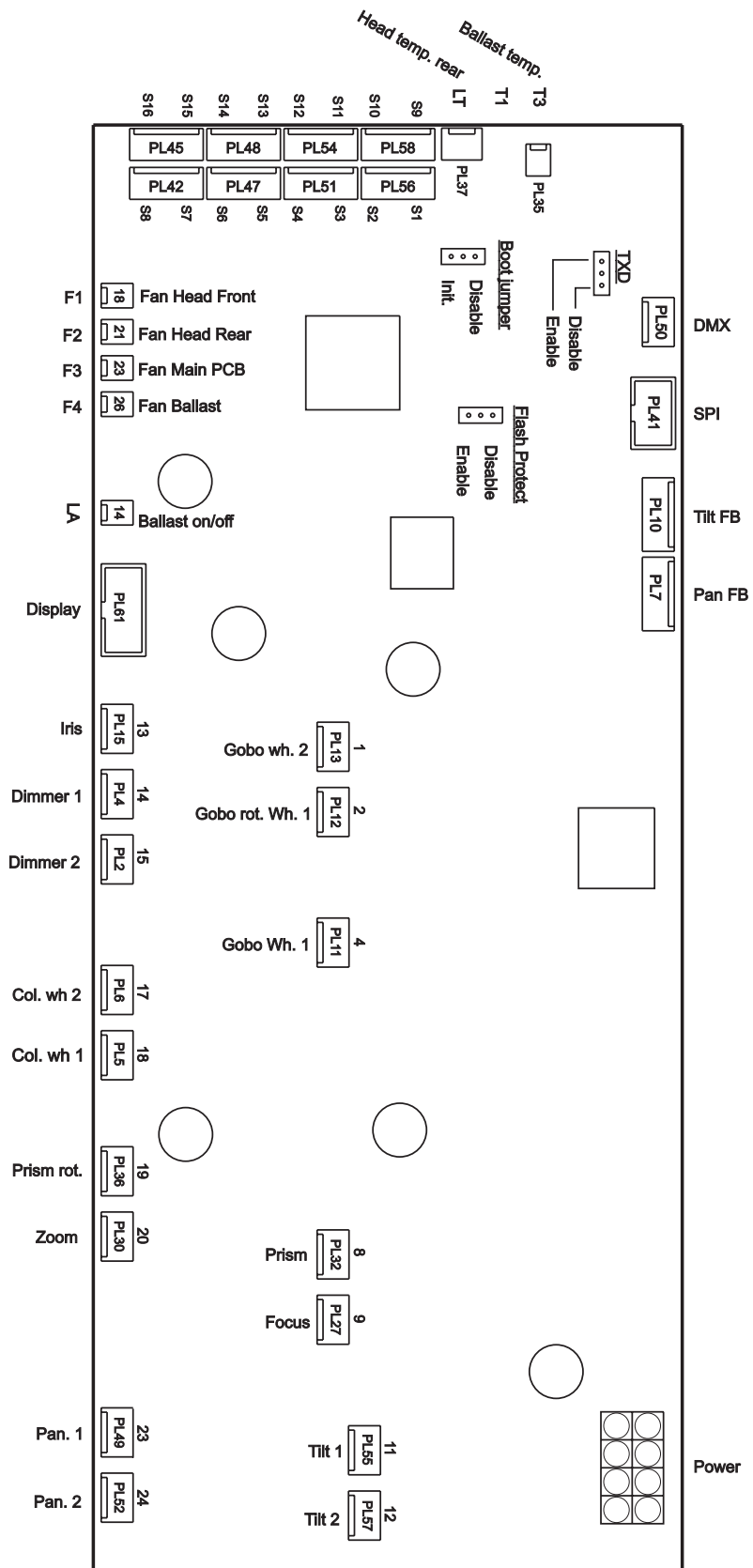
Problèmes courants

Problème	Causes(s) probable(s)	Solution
Un ou plusieurs appareils semblent morts.	Pas de secteur.	Vérifiez les alimentations et les câbles secteurs.
	Fusible primaire fondu (près de l'arrivée du secteur).	Déconnectez le projecteur et changez le fusible.
	Fusible secondaire fondu (sur la carte mère).	Déconnectez le projecteur et vérifiez et changez les fusibles.
Les projecteurs s'initialisent correctement mais ne répondent pas ou très erratiquement au contrôleur.	Mauvaise ligne DMX.	Inspectez les câbles et la connectique. Corrigez ou réparez les connexions endommagés. Changez les câbles défectueux.
	Ligne DMX non terminée.	Insérez un bouchon de terminaison dans l'embase DMX de sortie du dernier projecteur de la ligne.
	Adressage incorrect.	Vérifiez l'adressage et le protocole des machines.
	Un des projecteurs est défectueux et perturbe la ligne DMX.	Shuntez les appareils un par un jusqu'à ce que le système fonctionne à nouveau : débranchez les XLR d'un appareil et reliez-les entre elles. Une fois le projecteur identifié, faites-le réviser par un service technique.
	Le brochage des XLR n'est pas conforme à la norme DMX (broches 2 et 3 inversées).	Installez un câble inverseur entre les appareils concernés ou inversez les broches 2 et 3 sur les machines qui se comportent erratiquement.
Erreur de type Time Out après l'initialisation.	L'effet en défaut requiert un réglage mécanique.	Désactivez la correction d'erreur (page 16). Contactez un service technique agréé Martin .
Les effets perdent leur position.	Le projecteur requiert un réglage mécanique, un graissage ou un nettoyage.	Contactez un service technique agréé Martin .
Pas de lumière et " LEER " sur l'afficheur.	Lampe grillée	Déconnectez le projecteur et changez la lampe.
	Lampe non installée	Déconnectez le projecteur et installez une lampe.
	Interrupteur de sécurité du capot de lampe ouvert	Vérifiez que le capot de lampe est bien fermé.
La lampe se coupe par intermittence.	Projecteur trop chaud.	Laissez le projecteur refroidir. Nettoyez le projecteur. Réduisez la température ambiante.

Tableau 7: Problèmes courants

Carte mère, détails

S1		
S2	PL56	Ballast FB
S3	PL51	Pan
S4	PL51	Tilt
S5	PL47	Gobo 1
S6	PL47	Gobo 1 Rot.
S7	PL42	Focus Sw.
S8	PL42	Zoom Sw.
S9	PL58	
S10	PL58	
S11	PL54	
S12	PL54	
S13	PL48	Gobo 2
S14	PL48	Door switch
S15	PL45	Color 1
S16	PL45	Color 2



Label P/N: 33120087-B

Spécifications

DONNÉES PHYSIQUES

Longueur	450 mm (17.7 in)
Largeur	365 mm (14.4 in)
Hauteur	636 mm (25.0 in)
Poids	37.8 kg (83.3 lbs)

LAMPE

Type	575 W à décharge, arc court
Lampe homologuée	GE CSR 575/S/DE/70
Température de couleur	7000 K
CRI (Index de rendu des couleurs)	>80
Durée de vie moyenne	750 h
Réamorçage à chaud	Non
Culot	SFc 10-4 à détrompeur
Ballast	Magnétique

EFFETS DYNAMIQUES

Roue de couleur 1	8 filtres dichroïques interchangeables plus blanc
Roue de couleur 2	8 filtres dichroïques interchangeables plus blanc
Roue de gobos tournant	6 gobos interchangeables + blanc, oscillation, vitesse de rotation et angulation réglables
Roue de gobos statiques	9 gobos interchangeables + blanc, sélection aléatoire, rotation continue
Prisme	Prisme 4 facettes rotatif haute vitesse tournant
Iris	0 - 100%, effets de pulsation
Gradateur mécanique	0 - 100%
Shutter	Stroboscope réglable 2 - 10 Hz, pulsation ou strobe aléatoire
Mise au net	2 m à l'infini
Zoom	14° - 30° (2.1:1)
Pan	540°
Tilt	246°
Système de correction automatique	Oui

CONTRÔLE ET PROGRAMMATION

Canaux de contrôle	19 ou 25
Configuration et adressage	Panneau de contrôle à LED
Mode 16 bits	gradateur, roue de couleurs 1 et 2, gobos indexables, iris, mise au net, zom, pan et tilt
Contrôle des mouvements	Mode suiveur ou vectoriel
Protocole	USITT DMX-512
Récepteur	RS-485 opto-isolé
Installation du logiciel	Téléchargement par l'embase DMX (avec l'interface Martin DMX/USB)

CONSTRUCTION

Enveloppe	Anti-UV, fibre composite renforcée
Couleur	Noir ou blanc
Réflecteur	Verre, lumière froide
Indice de protection	IP 20

GOBOS

Diamètre extérieur	27.9 +0/-0.3 mm
Diamètre d'image maximal	23 mm
Epaisseur maximale	1.1 mm - gobos statiques, 4 mm - gobos tournant
Verre recommandé	Verre Borofloat haute température ou meilleurs avec traitement dichroïque ou aluminium
Métal recommande	aluminium 0.5 mm

INSTALLATION

Points de montage	Deux paires de loquets Quart de Tour, décalées de 90°
Orientation	Toutes
Distance minimale aux surfaces éclairées	1.2 m (48 in.)
Distance minimale aux matériaux combustibles	0.5 m (20 in.)

CONNEXIONS

Alimentation électrique câble de 3 m livré sans fiche
Entrée/sortie DMX XLR 3 et 5 broches à verrouillage

ELECTRICITÉ

Secteur 200-240 V nominal, 50/60 Hz (tension et fréquence à configurer sur le ballast)
Fusible principal 10 A Temporisé
Courant et puissance typiques
200 V, 50 Hz 788 W, 4.1 A, PF 0.972
200 V, 60 Hz 778 W, 4.1 A, PF 0.963
208 V, 60 Hz 797 W, 4.0 A, PF 0.960
230 V, 50 Hz 817 W, 3.7 A, PF 0.981
230 V, 60 Hz 804 W, 3.9 A, PF 0.907
240 V, 50 Hz 813 W, 3.5 A, PF 0.976
Mesures faites sous tension nominale. Considérer une variation de +/- 10%.

OPTIQUES

Angle de travail 14° - 30° (net sur gobo ouvert)
Longueur focale 46 - 100 mm

DONNÉES THERMIQUES

Température ambiante maximale (T_a) 40° C (104° F)
Température maximale de surface 160° C (320° F)
Refroidissement Ventilation forcée filtrée, régulé sur la température
Dissipation totale (calculée, +/- 10% at 230 V, 50 Hz) 2800 BTU/h

HOMOLOGATIONS



Sécurité EU EN 60598-1, EN 60598-2-17
CEM EU EN 55 015, EN 55 103-1, EN 61 547
Sécurité US ANSI/UL 1573
Sécurité Canada CSA C22.2 No. 166

ACCESSOIRES FOURNIS

Lampe GE CSR 575/S/DE/70 (installée)
Deux embases oméga avec loquets 1/4 de tour 2 x P/N 91602001
Manuel d'utilisation P/N 35030206

ACCESSOIRES

Crochet à mâchoire P/N 91602005
Crochet standard P/N 91602003
Stock de gobos MAC 500/550/575//700™ voir www.martin.com

PIÈCES DÉTACHÉES

Filtres à air P/N 20800170
Fusible 10 AT P/N 05020025

PRODUITS CONNEXES

Interface Martin Universal USB/DMX Interface Box™ P/N 90702045

CODES DE COMMANDE

MAC 575 Krypton™, noir, emballé en carton P/N 90216000
MAC 575 Krypton™, blanc, emballé en carton P/N 90216030



Disposing of this product

Martin™ products are supplied in compliance with Directive 2002/96/EC of the European Parliament and of the Council of the European Union on WEEE (Waste Electrical and Electronic Equipment), as amended by Directive 2003/108/EC, where applicable.

Help preserve the environment! Ensure that this product is recycled at the end of its life. Your supplier can give details of local arrangements for the disposal of Martin products.

