

MAC Viper™ Profile

Guide de l'Utilisateur



Martin[®]

Information de mise à jour de la documentation

Tout changement important dans le contenu du Guide de l'Utilisateur du MAC Viper Profile est listé ci-dessous.

Révision D

Couvre le logiciel version 1.1.0. Contrôle des roues volumétriques et abstraites pour la version 1.1.0 en accord avec le manuel d'utilisation.

Révision C

Première publication. Couvre le logiciel version 1.0.0. L'ordre effectif de défilement des roues volumétrique et abstraite en DMX et avec le panneau de contrôle est inversé par rapport au guide d'utilisation.

© 2012 Martin Professional A/S. Contenu sujet à modifications sans préavis. Martin Professional A/S et ses filiales déclinent toute responsabilité en cas de blessure, dommage, direct ou indirect, conséquent 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.

Table des matières

Introduction	4
Effets	5
Shutter et effets stroboscopiques	5
Gradation	5
Cyan, Magenta, Jaune et CTO	5
Roue de couleur	5
Gobos volumétriques et abstraits	5
Roue FX (animation et gobos fixes)	5
Prisme tournant	7
Iris	7
Frost	7
Mise au net et Zoom	7
Pan et tilt	7
Configuration optique	8
Prisme	8
Roue de couleur	8
Roue FX	9
Gobos abstrait et volumétriques	10
Utilisation du panneau de contrôle	11
Adresse DMX	12
Modes DMX	12
Numérotation libre, Fixture ID	13
Personnalité	13
Réglages d'usine	14
Affichage d'informations	14
Contrôle du DMX	15
Séquences de test	15
Contrôle manuel	15
Configuration via DMX	16
Initialisation	16
Gestion de la lampe	16
Allumage de l'afficheur	16
Contrôle à distance des options de configuration	16
RDM	17
RDM ID	17
Communication RDM	17
Maintenance logicielle	18
Menu Service	18
Menu d'étalonnage CALIBRATION	18
Installation du micrologiciel	19
Protocole DMX	20
Menus du panneau de contrôle	27
Messages de l'afficheur	32

Introduction

Ce Guide l'Utilisateur est un supplément au Manuel d'Installation et Sécurité fourni avec le MAC Viper Profile. Les deux documents sont disponibles en téléchargement sur le site web de Martin™ à l'adresse www.martin.com. Le Guide de l'Utilisateur contient des informations généralement destinées aux concepteurs lumières et aux opérateurs, alors que le Manuel d'Installation et Sécurité contient des informations importantes pour tous les utilisateurs, et spécialement les installateurs et les techniciens.

Prenez connaissance de la dernière version du Manuel d'Installation et Sécurité en prenant un soin particulier pour la section Précautions d'Emploi.

Nous vous recommandons de contrôler régulièrement le site web de Martin™ pour les mises à jour des documents. Une version mise à jour de ce manuel sera publiée à chaque fois que nous améliorerons la qualité des informations contenues dans ce guide et chaque fois qu'une nouvelle version du logiciel est publiée pour de nouvelles fonctions ou des modifications importantes. A chaque révision de ce guide, tout changement important est répertorié en page 2 pour vous tenir informé des principales évolutions.

Cette édition est la révision D du Guide de l'Utilisateur du MAC Viper Profile. Une version mise à jour du guide avec de plus amples informations sur les procédures d'étalonnage, RDM et les messages d'erreur sur l'afficheur du projecteur est à paraître sur le site web de Martin à fin 2012. D'ici là, le MAC Viper Profile est capable de retourner des informations sur les commandes RDM qu'il supporte vers un contrôleur compatible RDM et les messages d'erreur en texte sur l'afficheur donnent une bonne indication du type d'erreur, si le projecteur en détecte.

Effets

Cette section donne des détails sur les effets contrôlés via le DMX. Consultez le Protocole DMX complet en page 20 pour tous les détails d'affectation des canaux de contrôle.

Lorsqu'un contrôle haute résolution est disponible, le canal principal donne les 8 premiers bits (octet de poids fort ou MSB) et le canal de haute résolution donne les 8 bits suivants (octet de poids faible ou LSB) de la commande 16 bits. En d'autres mots, le canal de haute résolution affine le réglage du canal principal.

Shutter et effets stroboscopiques

Le shutter mécanique du MAC Viper Profile est capable de noirs ou de pleins feux secs ainsi que d'effets stroboscopiques réguliers ou aléatoires et d'effets de pulsation à vitesse réglable de 2 Hz à 10 Hz environ.

Gradation

Le gradateur mécanique du MAC Viper Profile fournit une gradation fluide et complète en haute résolution. Le réglage haute résolution est accessible avec le mode 16 bits étendus.

Cyan, Magenta, Jaune et CTO

Les quantités de cyan, magenta, jaune et CTO (Contrôle de Température de couleur Orange) appliquées dans le faisceau du MAC Viper Profile sont contrôlables de 0 à 100 %.

Les drapeaux de CTO installés d'origine permettent une variation de température de couleur de 0 à +145 mireds dans le chaud, permettant une réduction de température de couleur de 6000 K (0% de CTO) à 3200 K (100% CTO).

Roue de couleur

La roue de couleur dispose de 8 filtres utilisables en demi couleurs ou en couleurs pleines. La roue peut également être mise en rotation continue à vitesse et direction programmables, passant les filtres en séquence dans le faisceau. Les filtres peuvent aussi être choisis aléatoirement par le système à faible, moyenne ou grande vitesse.

Gobos volumétriques et abstraits

Les roues d'effets volumétriques et abstraits disposent chacune de 5 gobos tournants indexables (dont l'orientation est programmable) et capables de rotation continue et d'oscillation. Chaque roue peut également être mise en rotation continue et en oscillation. Le mode de travail de la roue est choisi avec le premier canal de commande pour chaque roue : indexation de l'image, rotation de l'image, oscillation de l'image, rotation continue de la roue. Selon le mode choisi, l'angle d'indexation ou la vitesse de rotation sont réglés avec le canal suivant. Si l'indexation des gobos est activée sur le premier canal, le réglage fin de l'indexation est disponible avec le troisième canal de contrôle de chaque roue en mode 16 bits comme en mode 16 bits étendu.

Roue FX (animation et gobos fixes)

La roue FX dispose d'un gobo d'animation et de 4 gobos intégrés. Vous pouvez obtenir des effets d'animation en combinant le mouvement de la roue FX avec les gobos des roues volumétrique ou abstraite. Une grande quantité de combinaisons d'images et de mouvements est possible.

Lorsque la roue d'animation est engagée, jouez sur la mise au net pour obtenir de meilleurs résultats.

Contrôle de la roue FX

La roue FX utilise 2 canaux DMX:

- Le premier canal choisit la position ou le mouvement de la roue.
- Le second canal règle la vitesse si un mouvement est choisi avec le premier canal.

Limitation du mouvement

Vous pouvez limiter l'amplitude du mouvement de la roue FX avec le menu de contrôle **PERSONALITY** → **GOBO 3 FX RANGE**. Il limite l'amplitude de mouvement de la roue si vous n'utilisez pas les gobos de la roue FX.

Options de mouvement de la roue FX

Les types de mouvement suivants sont disponibles sur le canal de position/mouvement de la roue FX

Lissé

Vitesse régulière tout au long de la roue avec accélération et décélération aux extrémités.

Organique

Vitesse régulière tout au long de la roue avec accélération et décélération aux extrémités.

Chaque projecteur prend une vitesse et une direction aléatoire. Dans une matrice de projecteurs, les changements de direction ne sont pas visibles parce qu'ils sont confondus dans l'ensemble du motif obtenu.

Métronome

La roue FX est positionnée au centre de sa course. Elle effectue des aller-retour d'amplitudes égales.

Une accélération au démarrage a été ajoutée.

Le canal de vitesse modifie à la fois l'amplitude du mouvement et la vitesse.

Défilement avant / retour rapide

La roue FX défile à la vitesse choisie sur le canal de vitesse, s'arrête et repart en arrière sur toute sa course à vitesse fixe (légèrement plus lentement que la vitesse maximale, de fait la roue défile entièrement).

Défilement arrière / retour rapide

La roue FX défile à rebours à la vitesse choisie sur le canal de vitesse, s'arrête et repart en avant sur toute sa course à vitesse fixe (légèrement plus lentement que la vitesse maximale, de fait la roue défile entièrement).

Aller retours aléatoires

La roue FX est positionnée au centre de sa course. La roue oscille à amplitudes aléatoires autour du centre de sa course, à la vitesse programmée.

Interférence

La roue FX est positionnée au centre de sa course. La roue oscille à amplitudes aléatoires autour du centre de sa course, à la vitesse programmée.

Le réglage de vitesse influe sur le temps et la distance parcourue par la roue.

Position aléatoires sur la zone d'animation

Positionne la roue aléatoirement sur les motifs d'animation. Le temps pour atteindre la position suivante est réglé par le canal de vitesse.

Gobo aléatoire

Positionne la roue aléatoirement sur les gobos. Le temps pour atteindre la position suivante est réglé par le canal de vitesse.

Positions aléatoires sur toute la roue

Positionne la roue aléatoirement sur toute sa course. Le temps pour atteindre la position suivante est réglé par le canal de vitesse.

Prisme tournant

Le prisme à 4 facettes peut être inséré et mis en rotation dans les deux sens à vitesse réglable.

Iris

Le canal d'iris règle l'ouverture du faisceau et donne des effets réguliers ou aléatoires de pulsation d'iris à vitesse réglable.

Frost

Le frost est progressif de 0 à 100 %.

Mise au net et Zoom

Le système de mise au net permet le contrôle total du net dans les projections. La mise au net dépend du niveau de zoom. Au zoom le plus serré, la mise au net la plus proche se fait approximativement à 6 m (20 feet). Au zoom le plus large, la mise au net la plus proche se fait approximativement à 2 m (6.8 ft.); la mise au net au lointain est faite à l'infini.

La lentille de zoom séparée permet d'obtenir une ouverture de 10° à 44° avec l'optique de série.

Couplage Zoom / Mise au net

La mise au net peut être couplée au zoom pour garder la netteté en permanence. Cette option doit être activée avec le canal de contrôle. La mise au net sur les gobos tournants suit bien le zoom. La mise au net sur la roue d'animation est meilleure au centre de la course de zoom et diverge un peu plus aux extrêmes de la course de zoom.

Le couplage Zoom-Net fonctionne selon 3 zones (valeurs approximatives) :

- Proche (5 - 10 m)
- Medium (10 - 20 m)
- Lointain (20 m - infini)

Pour coupler le zoom et la mise au net, choisissez une gamme de distances avec le canal de contrôle du protocole DMX ou avec la section **FOCUS TRACKING** du menu **PERSONALITY** du panneau de contrôle. Réglez le net selon vos besoins. Le couplage est activé et le net se règle automatiquement dès que le zoom est modifié.

Pan et tilt

Les réglages fins et rapides sont disponibles en modes 16 bits et 16 bits étendu.

Configuration optique

Prisme

Le MAC Viper Profile est équipé de série d'un prisme remplaçable à 4 facettes / 15° (P/N 41300070).

Roue de couleur

La roue de couleur du MAC Viper Profile dispose de 8 filtres dichroïques remplaçables et d'une position ouvert (la figure ci-dessous montre la roue vue de la lentille frontale):

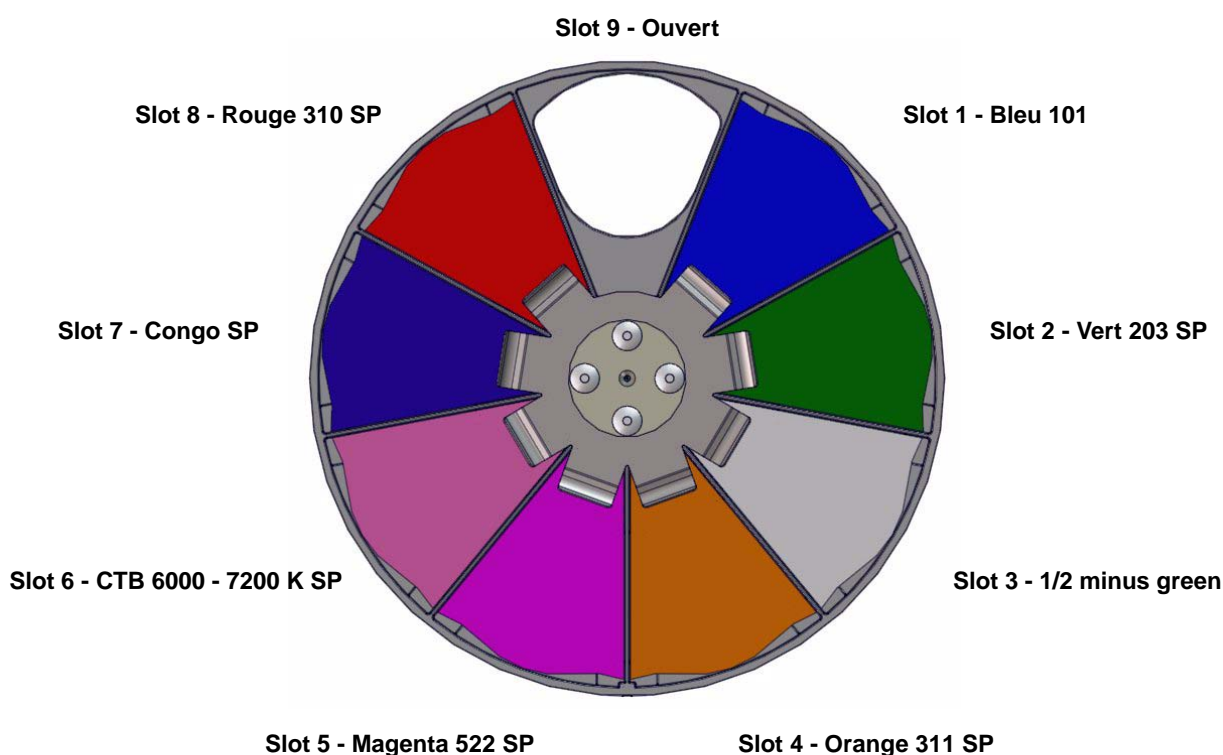


Figure 1: Roue de couleur

De série, le MAC Viper Profile est fourni avec les filtres suivants installés :

- Slot 1 - Bleu 101 - P/N 46404700
- Slot 2 - Vert 203 SP - P/N 46404710
- Slot 3 - 1/2 Minus green SP - P/N 46404780
- Slot 4 - Orange 311 SP - P/N 46404720
- Slot 5 - Magenta 522 SP - P/N 46404790
- Slot 6 - CTB 6000-7200K SP - P/N 46404770
- Slot 7 - Congo SP - P/N 46404750
- Slot 8 - Rouge 310 SP - P/N 46404760
- Slot 9 - Ouvert

Roue FX

Le MAC Viper Profile est équipé de série d'une roue FX "Super Sic 58" (P/N 43950059). Cette roue permet d'animer des projections en coordination avec les roues de gobos par exemple. Elle fournit également 4 gobos statiques et une position ouverte.

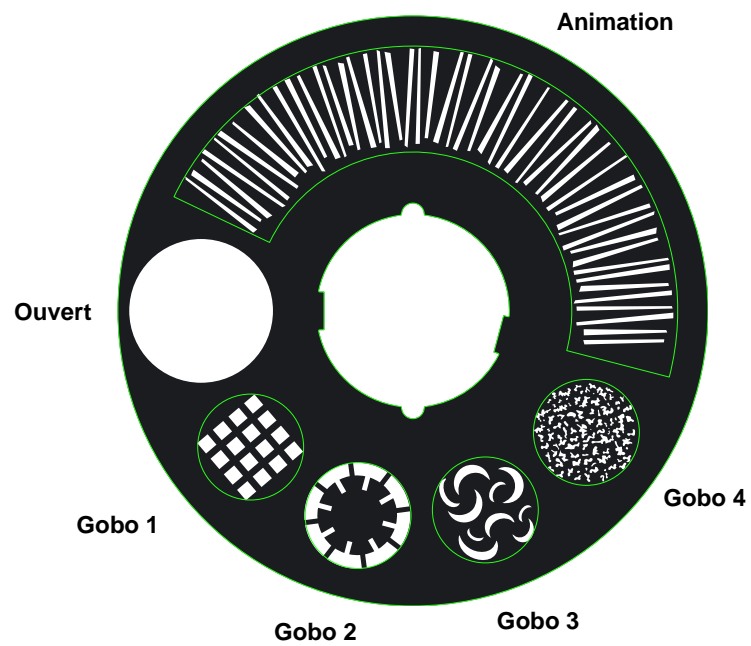


Figure 2: Roue FX Super Sic 58

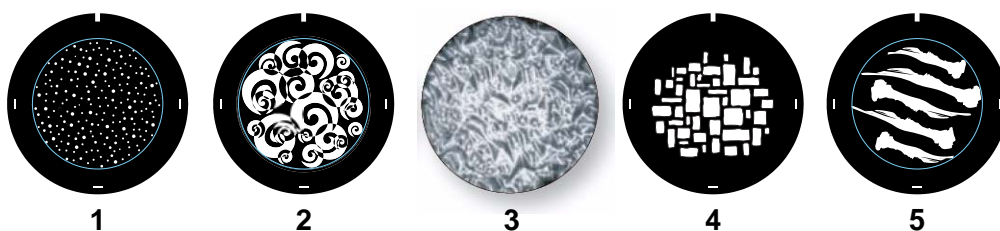
Gobos abstrait et volumétriques

Les roues de gobos du MAC Viper Profile fournissent chacune 5 motifs tournant et un ouvert. Les gobos de série sont illustrés en Figure 3 dans l'ordre.

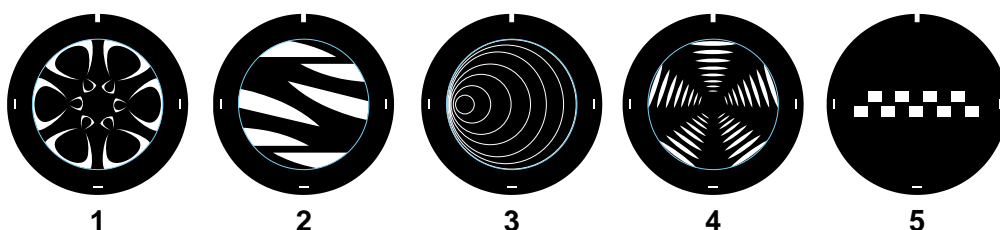
Tous les gobos sont remplaçables, mais les motifs de remplacement doivent répondre aux mêmes spécifications que les gobos de série : taille, qualité et fabrication. Les supports sont de taille E-27 (standard E-diamètre externe 37.5 mm, diamètre d'image 27 mm). Limbo/Crystal est un gobo spécifique, collé à demeure dans son support. Si vous remplacez ce dernier, vous devrez vous procurer un porte gobo supplémentaire.

La manipulation, l'installation et le stockage des gobos demandent une attention particulière. Consultez le Guide d'Installation et Sécurité du MAC Viper Profile pour plus de détails.

Abstrait



Volumétriques



Breakup (roue 1)

1. Dots in space P/N 43092005
2. Happy P/N 43092006
3. Limbo/Crystal (in holder).. P/N 62325150
4. Brick it P/N 43062008
5. Big bones P/N 43062009

Aerial (roue 2)

1. Bite it P/N 43092011
2. Too many doctors P/N 43092001
3. Sonar P/N 43092002
4. Symmetrical leggings P/N 43092010
5. Zip it P/N 43092017

Figure 3: Roues de gobos

Utilisation du panneau de contrôle

Vous pouvez configurer les réglages spécifiques à chaque machine (comme l'adresse DMX du MAC Viper Profile), consulter les données du système, effectuer la maintenance du projecteur et consulter l'historique des événements avec l'afficheur rétro-éclairé et le panneau de contrôle..

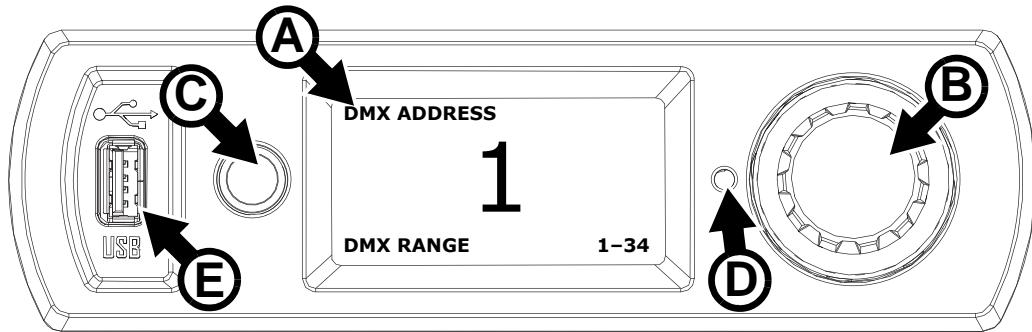


Figure 4: Afficheur et panneau de contrôle

Lorsque le MAC Viper Profile est mis sous tension, il démarre une initialisation générale puis affiche son adresse DMX (ou son identifiant s'il a été configuré) ainsi que tout message d'état nécessaire (voir page 32) sur l'écran **A**.

L'afficheur peut orienter automatiquement son contenu pour s'adapter à l'orientation de la machine (avec le menu **PERSONALITY** → **DISPLAY** ou les raccourcis clavier (voir "Raccourcis" en page 12).

Utilisation du panneau de contrôle

- Cliquez (c.a.d. appuyez sur la roue vers la base) la roue codeuse **B** pour accéder aux menus.
- Tournez la roue codeuse pour naviguer dans les menus.
- Cliquez la roue pour entrer dans un menu ou faire une sélection.
- L'élément sélectionné dans un menu est indiqué par un astérisque *.
- Appuyez sur la touche Escape **C** pour revenir en arrière dans les menus.

LED d'état

La LED **D** située à côté de la roue codeuse indique l'état du système par sa couleur et l'état du DMX reçu par la fréquence de ses clignotements:

- **VERT**: Tout est normal.
- **AMBRE**: Avertissements actifs (rappel d'entretien par exemple).
Si **ERROR MODE** est réglé sur **Normal**, le message d'avertissement s'affiche sur l'écran. Si **ERROR MODE** est réglé sur **Silent**, l'afficheur doit être activé avec la roue codeuse pour afficher le message.
- **ROUGE**: Erreur détectée.
Si **ERROR MODE** est réglé sur **Normal**, le message d'erreur s'affiche sur l'écran. Si **ERROR MODE** est réglé sur **Silent**, l'afficheur doit être activé avec la roue codeuse pour afficher le message.
- **CLIGNOTANT**: Aucun signal DMX détecté.
- **PERMANENT** : DMX valide présent.

Si une erreur est détectée et que la LED est rouge lors de l'extinction de la machine, la LED continue à clignoter lentement. Ceci permet d'identifier facilement les projecteurs requérant une maintenance même lorsqu'ils sont déconnectés du secteur.

Alimentation autonome

L'afficheur et le panneau de contrôle sont auto-alimentés par l'accumulateur intégré du MAC Viper Profile. Cela permet d'accéder aux principales fonctions du panneau de contrôle - notamment l'adressage DMX et les messages d'état - lorsque le projecteur n'est pas connecté au secteur.

Pour activer l'afficheur lorsque le projecteur est déconnecté du secteur, appuyez sur le bouton Echappement. L'afficheur s'éteint au bout de 10 secondes sans activité. Le panneau de contrôle est désactivé au bout d'une minute sans activité sur la roue codeuse. Appuyez sur Echappement à nouveau pour le réveiller. La LED indique l'état de la machine par un lent clignotement lorsque le secteur n'est pas raccordé. La LED ne consomme qu'un courant minime et permet ainsi une autonomie de plusieurs mois sans endommager la batterie.

Raccourcis

Maintenez la touche Echappement enfoncée pendant 2 à 3 secondes pour faire apparaître un menu de raccourcis regroupant les commandes les plus importantes. Choisissez une commande avec la roue codeuse et cliquez la roue pour l'activer ou appuyez sur Echappement pour annuler.

- **RESET ALL** initialise le projecteur complètement
- **LAMP ON/OFF** démarre ou arrête la lampe.
- **ROTATE DISPLAY** pivote l'affichage du MAC Viper Profile de 180°.

Réglages mémorisés en permanence

Les réglages suivants sont mémorisés en permanence dans la mémoire de l'appareil. Ils ne sont pas affectés par l'allumage du MAC Viper Profile ou la mise à jour de son logiciel:

- Adresse DMX
- Protocole DMX
- Identifiant ID
- Tous les réglages de personnalité (pan/tilt et limites pan/tilt, couplage zoom/net, refroidissement de lampe, ventilation, courbes de gradation, coupure de lampe à distance, initialisation à distance, raccourcis, réglages d'affichage, mode d'erreur)
- Réglages d'usine
- Informations (compteurs temporaires d'usure, d'usure de lampe et d'amorçage)
- Réglages de maintenance (réglages, étalonnage, micrologiciel)

Ces réglages peuvent être ramenés aux valeurs d'usine avec le menu de contrôle ou par le DMX.

Adresse DMX

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 Viper Profile 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.

Le choix de l'adresse DMX est limité en fonction du mode DMX choisi. 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

Pour régler l'adresse DMX du projecteur :

1. Appuyez sur la roue pour entrer dans le menu.
2. Tournez la roue pour atteindre le menu **DMX ADDRESS** puis appuyez sur la roue. Tournez la roue pour régler l'adresse et appuyez à nouveau sur la roue pour mémoriser.
3. Appuyez sur le bouton Escape pour revenir au menu principal.

Modes DMX

Le menu **CONTROL MODE** vous permet de choisir le mode opératoire du MAC Viper Profile : 16 bits ou 16 bits étendu.

- Le mode basique ou 16 bits offre un contrôle basique de tous les effets et la haute résolution sur l'indexation des deux roues de gobo, sur le pan et sur le tilt.
- Le mode 16 bits étendu (16 bits Ex) requiert 8 canaux DMX supplémentaires et fournit le contrôle haute résolution sur le gradateur, le zoom et la mise au net.

Le MAC Viper Profile requiert 26 canaux DMX en mode basique 16 bits et 34 canaux DMX en mode 16 bits étendu.

Pour régler le mode DMX du projecteur:

1. Cliquez sur la roue codeuse pour entrer dans le menu principal.
2. Tournez la roue pour atteindre le menu **CONTROL MODE**, puis cliquez sur la roue. Tournez la roue pour choisir **BASIC** ou **EXTENDED**, et cliquez à nouveau pour valider.
3. Appuyez sur Echappement pour revenir au menu principal.

Numérotation libre, Fixture ID

Le MAC Viper Profile dispose d'un numéro d'identification à 4 chiffres pour faciliter le repérage de la machine sur une installation. Lorsqu'un projecteur est mis sous tension pour la première fois, il affiche son adresse DMX. Dès qu'un numéro d'identification différent de **0000** est réglé dans le menu **FIXTURE ID**, le MAC Viper Profile l'affiche par défaut.

Personnalité

Le MAC Viper Profile dispose de plusieurs options d'optimisation selon les applications grâce au menu **PERSONALITY**:

- Le menu **PAN/TILT** permet d'inverser le sens de fonctionnement du pan et du tilt ou d'intervertir ces deux canaux.
- Le menu **SPEED** permet de configurer la vitesse **PAN/TILT** sur **NORMAL**, **FAST** (optimisé pour la vitesse) ou **SLOW** (optimisé pour la fluidité – particulièrement utile pour les applications longue portée). De la même manière, vous pouvez optimiser la vitesse des effets **EFFECT SPEED** avec **Normal**, **Fast** ou **Slow**. Vous pouvez également calquer la vitesse des effets sur celle de Pan/Tilt avec **Follow P/T speed**.
- **DIMMING CURVE** fournit 4 courbes de gradation (voir Figure 5):

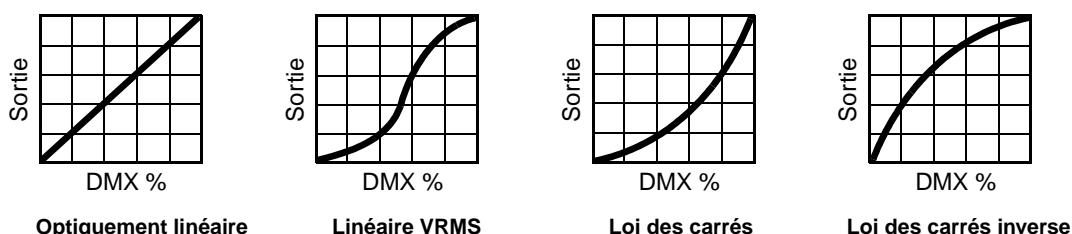


Figure 5: Courbes de gradation

- **Optically linear** –le rapport entre consigne DMX et sortie est totalement linéaire.
- **VRMS linear (courbe en S)** – le réglage d'intensité est plus fin à faibles et hauts niveaux, mais plus grossier en milieu de course. Cette courbe émule la gradation en tension efficace caractéristique des lampes à incandescence telle que celle du MAC TW1™ de Martin™.
- **Square law**– le réglage est plus fin à bas niveaux, plus grossier en fin de course.
- **Inverse square law** – le réglage est plus fin à hauts niveaux, plus grossier en début de course.
- **FOCUS TRACKING** permet au net de se faire automatiquement lors de l'utilisation du zoom (voir "Couplage Zoom / Mise au net" en page 7)
- **GOBO 3 FX RANGE** règle les intervalles de position disponibles sur la roue FX. Il est notamment conçu pour que vous puissiez restreindre l'usage de la roue à la partie gobos ou à la partie animation.
- **AUTOMATIC LAMP ON** donne trois options pour l'amorçage de la lampe :
 - **Off**, la lampe reste éteinte jusqu'à ce que le projecteur reçoive une commande d'amorçage via DMX.
 - **On**, la lampe s'amorce dès la mise sous tension.
 - **DMX**, la lampe amorce automatiquement quand le projecteur reçoit un signal DMX; la lampe se coupe 15 minutes après que le projecteur ait reçu la dernière trame DMX valide. Les amorçages automatiques

sont étalés dans le temps pour éviter que toutes les lampes n'amorcent en même temps. Le délai est déterminé par l'adresse du projecteur. Quel que soit le réglage de **AUTOMATIC LAMP ON**, la lampe peut être amorcée en envoyant la commande Lamp On par le DMX sur le canal 26 en mode basique et le canal 29 en mode étendu.

- **DMX LAMP OFF** et **DMX RESET** permettent de définir si la lampe peut être éteinte et si le projecteur ou ses effets individuellement peuvent être initialisés par le protocole DMX, avec le canal 26 en mode 16 bits ou le canal 29 en mode 16 bits étendu. Si certaines de ces options sont désactivées, vous pouvez contourner leur interdiction grâce à une combinaison spéciale de commandes DMX (voir "Protocole DMX" en page 20).
- **EFFECT SHORTCUT** détermine si les roues de gobos et de couleur doivent prendre le chemin le plus court pour atteindre la position programmée (activé), quitte à passer par le blanc, ou toujours éviter le blanc (désactivé).
- **DISPLAY** propose les options suivantes pour l'afficheur :
 - **DISPLAY SLEEP** détermine si l'afficheur reste allumé en permanence ou passe en veille après 2, 5 ou 10 minutes après la dernière action sur la roue ou la touche Echappement.
 - **DISPLAY INTENSITY** permet le réglage d'intensité du rétro éclairage. Choisissez **Auto** pour le réglage automatique en fonction de la lumière ambiante ou bien choisissez un niveau manuellement de 0% à 100%.
 - **DISPLAY ROTATION** permet d'orienter l'afficheur manuellement de 0°, 90°, 180° ou 270° afin qu'il soit lisible quel que soit le sens de la machine. Réglé sur **Auto**, le MAC Viper Profile détecte son orientation et ajuste l'afficheur en fonction automatiquement.
 - **DISPLAY CONTRAST** permet de régler le contraste de l'afficheur rétro éclairé. En mode automatique - **Auto** - l'afficheur ajuste son contraste en fonction de sa luminosité. Sinon, réglez un niveau manuellement de 0% à 100 %.
- **ERROR MODE** active ou désactive les messages de mise en garde. En mode **NORMAL**, l'afficheur est activé et s'allume dès qu'une erreur est détectée. En mode **SILENT**, l'afficheur ne s'allume pas en cas d'erreur mais les messages sont lisibles si l'afficheur est réactualisé manuellement. Dans les modes **NORMAL** et **SILENT**, La LED d'état s'allume en ambre pour iniquer une mise en garde ou en rouge pour indiquer une erreur.

Réglages d'usine

FACTORY DEFAULT permet de ramener toutes les options à leur réglage d'usine. Les étalonnages ne sont pas affectés et les réglages sont conservés.

Affichage d'informations

Les informations suivantes sont accessibles par l'afficheur :

- **POWER ON TIME** fournit 2 compteurs :
 - **TOTAL** est un compteur absolu et donne le nombre d'heures d'utilisation depuis la sortie d'usine.
 - **RESETTABLE** est un compteur initialisable et donne le nombre d'heures d'utilisation depuis la dernière mise à zéro.
- **LAMP ON TIME** fournit 2 compteurs :
 - **TOTAL** est un compteur absolu et donne le nombre d'heures d'utilisation, lampe allumée, depuis la sortie d'usine.
 - **RESETTABLE** est un compteur initialisable et donne le nombre d'heures d'utilisation de la lampe depuis la dernière mise à zéro.
- **LAMP STRIKES** fournit 2 compteurs :
 - **TOTAL** est un compteur absolu et donne le nombre d'amorçages de la lampe depuis la sortie d'usine.
 - **RESETTABLE** est un compteur initialisable et donne le nombre d'amorçages de la .
- **SW VERSION** donne la version du logiciel installé dans le projecteur.
- **SERIAL NUMBER** donne le numéro de série de l'appareil.
- **RDM UID** donne l'identificateur unique pour les systèmes RDM.
- **FANS SPEED** donne un état exhaustif des ventilateurs du projecteur.
- **TEMPERATURE** donne un état exhaustif des températures relevées dans le projecteur.

Contrôle du DMX

Le MAC Viper Profile peut afficher le contenu du signal DMX reçu avec le menu **DMX LIVE**. Ces informations peuvent être utiles pour le dépannage ou le diagnostic.

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.

QUALITY 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.

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

Les options restantes de la section **DMX LIVE** donnent les valeurs (0 à 255) reçues pour chaque canal. Les canaux affichés dépendent du mode DMX actif, 16 bits ou 16 bits étendu.

Séquences de test

La section **TEST SEQUENCE** active les effets en séquence pour tester leur bon fonctionnement sans contrôleur DMX : test de tous les effets, du pan et du tilt seulement ou des effets seulement (sans mouvement pan/tilt) :

- Choisissez un type de test et cliquez sur la roue codeuse pour démarrer le test.
- Cliquez sur Echappement pour arrêter le test.

Contrôle manuel

Le menu **MANUAL CONTROL** vous permet d'initialiser le MAC Viper Profile, amorcer ou éteindre la lampe, activer des effets et déplacer pan et tilt sans contrôleur DMX. Pour exécuter les commandes dans le menu **MANUAL CONTROL**, choisissez un élément du menu pour l'effet à contrôler. Entrez une valeur de 0 à 255 pour appliquer une commande. Les éléments de menu et les valeurs correspondent aux commandes listées dans le protocole DMX en page 20.

Configuration via DMX

Certains paramètres et réglages peuvent être modifiés à distance par le DMX avec les canaux 26 en mode 16 bits et 29 en mode 16 bits étendu.

Les commandes émises par DMX remplacent les réglages saisis avec le menu embarqué sur le projecteur.

Toutefois, pour éviter d'activer par erreur un réglage qui pourrait perturber un spectacle, la plupart des commandes doivent être maintenues un certain temps avant d'être mise en application. Par exemple, la commande d'allumage de l'afficheur doit être maintenue pendant 1 seconde pour s'activer. La commande qui initialise le projecteur doit être maintenue au moins 5 secondes. Les durées requises pour appliquer les commandes sont listées en page 25 dans le Protocole DMX.

Initialisation

Vous pouvez initialiser tout le projecteur ou seulement certains de ses effets. L'initialisation à la volée d'un effet en particulier permet de lui redonner sa position correcte s'il la perd, sans avoir à initialiser tout le projecteur.

Gestion de la lampe

La lampe peut être amorcée ou coupée depuis le contrôleur DMX.

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.

Allumage de l'afficheur

L'afficheur peut être réveillé via le DMX. Cela permet de lire l'adresse DMX des machines installées pendant leur utilisation.

Une fois réveillé par ce biais, l'afficheur s'éteint selon le mode choisi dans les menus de contrôle.

Contrôle à distance des options de configuration

Les catégories de paramètres ci-dessous peuvent être ajustées via DMX, prenant la main sur les informations données directement sur le panneau de contrôle. Voir "Effets" en page 5 pour plus de détails sur ces paramètres.

- Courbes de gradation
- Vitesse Pan/Tilt
- Raccourcis des effets
- Couplage Zoom/Mise au net
- Puissance du ballast
- Etalonnage des effets

RDM

Le MAC Viper Profile peut communiquer via RDM (Remote Device Management) selon les préconisations de l'ESTA dans *American National Standard E1.20-2006: Entertainment Technology RDM Remote Device Management Over DMX512 Networks*.

RDM est un protocole bidirectionnel utilisé dans les systèmes DMX 512. C'est le standard ouvert pour la configuration et la surveillance des systèmes à distance en DMX 512.

Le protocole RDM permet d'insérer des paquets dans un flux de données DMX 512 sans affecter les systèmes non compatibles RDM. Le protocole RDM permet à une console ou à un contrôleur dédié RDM d'échanger des messages avec des machines spécifiques.

RDM ID

Chaque MAC Viper Profile dispose d'un identificateur RDM UID (identificateur unique) qui permet de l'adresser de manière unique. Cet identificateur est visible dans le menu **INFORMATION** du panneau de contrôle. **RDM UID** montre cet identificateur unique déterminé en usine.

Communication RDM

The MAC Viper Profile est compatible RDM (Remote Device Management). De série, il accepte une gamme de paramètres RDM (RDM PIDs). Emettre les commandes SUPPORTED_PARAMETERS et PARAMETER_DESCRIPTION depuis un contrôleur RDM renvoie une liste de PID supportés.

Maintenance logicielle

Menu Service

Le menu **SERVICE** du panneau de contrôle fournit des routines de maintenance pour les techniciens qui installent ou réparent les machines :

- **ERROR LIST** donne les messages d'erreur stockés en mémoire interne.
- **PT FEEDBACK** permet de désactiver l'asservissement en position du pan, du tilt et des effets. Si le bouclage est engagé (**ON**) et qu'une erreur de position est détectée (pan, tilt ou effet mécanique), le shutter se ferme et l'effet s'initialise. Cette fonction peut être désactivée en réglant ce menu sur **OFF**. Le réglage sur **OFF** n'est pas mémorisé après extinction et le bouclage est automatiquement réengagé au démarrage. Si une erreur de position survient et que le système ne peut pas la corriger dans les 10 secondes, le bouclage est automatiquement désactivé.
- **ADJUST** est réservé à l'usine et aux techniciens de maintenance agréés Martin Service uniquement. Ce menu permet le réglage de position du Frost et du Gradateur après remplacement des composants par exemple. Pour affiner la position par défaut des effets du MAC Viper Profile, utilisez plutôt le menu **CALIBRATION**.

Important! *N'activez pas le menu ADJUST sans la documentation appropriée publiée par Martin.*

- **CALIBRATION** permet d'affiner la position par défaut en vue d'un étalonnage, ramener les effets à leur position d'usine par défaut ou de remplacer les réglages d'usine par de nouvelles valeurs. Voir "Menu d'étalonnage CALIBRATION" ci-après.
- **USB** est le menu consacré à la mise à jour du logiciel du projecteur avec un support mémoire USB. Pour un guide détaillé de la procédure de mise à jour, voir "Installation avec une clé mémoire USB" ci-après dans ce chapitre.

Menu d'étalonnage CALIBRATION

Le menu d'étalonnage **CALIBRATION** permet de définir des réglages mécaniques des butées ou de positions de départ par le biais du logiciel système. Cela permet notamment d'affiner le réglage optique et d'obtenir une parfaite uniformité entre les machines. Les machines sont uniformisées en usine : un étalonnage ultérieur n'est nécessaire que si le produit est sujet à des chocs de transport anormaux ou si la fatigue due à l'utilisation normale a décalé les effets après une longue période d'exploitation.

Etalonnage des capteurs de pan et tilt

Attention! *Soyez attentif aux mouvements soudains de la tête pendant l'étalonnage.*

Pour étalonner le pan et le tilt :

1. Placez le projecteur sur une surface stable.
2. Choisissez **PT AT END STOP**.
3. Poussez la tête jusqu'à sa butée de pan en la tournant dans le sens horaire (vu depuis le dessus de l'appareil).
4. Poussez la tête jusqu'à sa butée de tilt en la basculant de façon à pointer l'optique à l'opposé de l'afficheur.
5. Appuyez sur la roue codeuse pour mémoriser les positions. L'afficheur indique **Saving...** et la tête revient en position.
6. Appuyez sur Echappement pour sortir du menu d'étalonnage.

Activation et mémorisation des étalonnages par défaut

Dans le menu **CALIBRATION**, **LOAD DEFAULTS** permet de recharger les étalonnages d'usine mémorisés.

SAVE DEFAULTS permet de remplacer les étalonnages d'usine par les étalonnages que vous aurez défini. Le remplacement est définitif. Une fois effectué, **LOAD DEFAULTS** recharge les nouveaux réglages.

Installation du micrologiciel

La version du micrologiciel (logiciel système) installée est visible avec le menu **INFORMATION** du panneau de contrôle. Les mises à jour sont disponibles sur le site web de Martin™ et peuvent être installées à l'aide d'une clé USB ou à l'aide d'un PC, de l'application Martin Uploader et d'une interface Martin Universal USB-DMX™ ou d'une interface Martin DABS1™.

Les données d'étalonnage sont mémorisées dans les modules autant que possible de façon à les préserver si le module est démonté ou déplacé dans une autre machine.

Ne pas couper l'alimentation du système pendant la mise à jour sous peine de corrompre le micrologiciel.

Installation avec une clé mémoire USB

Les éléments suivants sont requis pour installer le micrologiciel par le port USB de la machine:

- Le fichier 'bank' de mise à jour du MAC Viper Profile, disponible en téléchargement dans la rubrique de support technique du site web de Martin, <http://www.martin.com>.
- Un périphérique de stockage USB (ex une clé mémoire USB) avec le fichier de mise à jour copié depuis un PC à la racine du support.

Pour installer le micrologiciel du MAC Viper Profile :

1. Téléchargez le fichier 'bank' contenant le micrologiciel du MAC Viper Profile depuis la rubrique de support technique du site web www.martin.com. Lisez attentivement les informations de mise à jour pour prendre connaissance des mises en gardes et instructions spécifiques puis copiez le fichier à la racine d'une mémoire USB.
2. Déconnectez le MAC Viper Profile de la ligne DMX.
3. Insérez la mémoire USB dans le port USB du projecteur. Le système doit reconnaître le support USB, allumer l'afficheur et montrer une fenêtre **UPDATE FILES** pendant qu'il récupère le catalogue de la clé. Si nécessaire, le système met jour sa mémoire avec les nouveaux logiciels trouvés sur la clé. A défaut, naviguez jusqu'à **USB** dans la rubrique **SERVICE**.

Important! *Ne retirez pas la clé USB pendant la mise à jour.*

4. Une fois la mémoire mise à jour, **AVAILABLE FIRMWARE** apparaît sur l'afficheur. Vous pouvez alors naviguer dans la liste des versions disponibles.
5. Sélectionnez le fichier à charger en appuyant sur la roue. Le MAC Viper Profile demande confirmation de l'installation. Pour annuler, appuyez sur la touche Echappement.
6. Retirez la mémoire USB du projecteur. La nouvelle version est visible dans la rubrique **INFORMATION**.
7. Reconnectez la ligne DMX.
8. Si vous avez installé une nouvelle version du logiciel, consultez le site web de Martin™ et vérifiez si une mise à jour de ce manuel a été publiée.

Les configurations et réglages, y compris le couplage Zoom-Net ne sont pas affectés par une mise à jour.

Installation depuis un PC avec une interface DMX

Les éléments suivants sont requis pour installer le micrologiciel avec un PC:

- Le fichier 'MU3' de mise à jour du MAC Viper Profile, disponible en téléchargement dans la rubrique de support technique du site web de Martin, <http://www.martin.com>.
- Un PC sous Windows avec la dernière version de Martin Uploader™ (également disponible en téléchargement gratuit sur www.martin.com) chargé avec le fichier de mise à jour.
- Une interface USB/DMX comme l'interface Martin USB Duo™ ou l'interface Martin DABS1™.

Pour installer le logiciel du MAC Viper Profile :

1. Téléchargez le fichier '.MU3' du MAC Viper Profile sur la page de support technique du site web de Martin <http://www.martin.com>.
2. Lisez attentivement les notes de mise à jour et tenez compte de toutes les instructions et de toutes les mises en garde.
3. Suivez les instructions d'installation via DMX contenues dans le fichier d'aide du programme Martin Uploader et de l'interface.

Protocole DMX

Ce protocole correspond à la version 1.1.0 du MAC Viper Profile.

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut
1	1	0 - 19	0 - 7	Strobe/shutter Shutter fermé (La lampe descend à 800 W si le shutter reste fermé plus de 10 s)	Sec	30
		20 - 49	8 - 19	Shutter ouvert		
		50 - 200	20 - 78	Strobe, lent → rapide		
		201 - 210	79 - 82	Shutter ouvert		
		211 - 255	82 - 100	Strobe aléatoire, lent → rapide		
2	2	0 - 65535	0 - 100	Gradateur (MSB) Fermé → ouvert	Fondu	0
	3			Gradateur, réglage fin (LSB)	Fondu	0
3	4	0 - 255	0 - 100	Cyan Blanc → cyan	Fondu	0
4	5	0 - 255	0 - 100	Magenta Blanc → magenta	Fondu	0
5	6	0 - 255	0 - 100	Jaune Blanc → jaune	Fondu	0
6	7	0 - 255	0 - 100	CTO Ouvert (6000 K) → chaud (3200 K)	Fondu	0

Table 1: Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut		
7	8			Roue de couleur				
				<i>Défilement continu</i>				
		0	0	Ouvert				
		1 - 14	1 - 5	Ouvert → Slot 1				
		15	6	Slot 1				
		16 - 29	6 - 11	Slot 1 → Slot 2				
		30	12	Slot 2				
		31 - 44	12 - 17	Slot 2 → Slot 3				
		45	18	Slot 3				
		46 - 59	18 - 23	Slot 3 → Slot 4				
		60	23	Slot 4				
		61 - 74	24 - 29	Slot 4 → Slot 5				
		75	29	Slot 5				
		76 - 89	30 - 35	Slot 5 → Slot 6				
		90	35	Slot 6				
		91 - 104	36 - 41	Slot 6 → Slot 7				
		105	41	Slot 7				
		106 - 119	41 - 46	Slot 7 → Slot 8				
		120	47	Slot 8				
		121 - 134	47 - 52	Slot 8 → Ouvert				
		135 - 140	53 - 55	Ouvert				
							Sec	0
						<i>Défilement filtre à filtre (la roue se cale automatiquement sur un slot)</i>		
				141 - 145	55 - 57	Slot 1		
				146 - 150	57 - 59	Slot 2		
				151 - 155	59 - 61	Slot 3		
				156 - 160	61 - 63	Slot 4		
				161 - 165	63 - 64	Slot 5		
				166 - 170	65 - 66	Slot 6		
				171 - 175	67 - 68	Slot 7		
				176 - 180	69 - 70	Slot 8		
				181 - 185	71 - 73	Ouvert		
				<i>Rotation continue</i>				
		186 - 211	73 - 82	Sens horaire, Rapide → Lent				
		212 - 217	83 - 85	Stop (arrête la roue, où qu'elle soit)				
		218 - 243	85 - 95	Sens anti horaire, Lent → Rapide				
				<i>Couleurs aléatoires</i>				
		244 - 247	95 - 96	Rapide				
		248 - 251	97 - 98	Médium				
		252 - 255	98 - 100	Lent				

Table 1: Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut
8	9	0 - 9	0 - 4	Roue d'abstrait (roue 1): sélection, indexation, oscillation, rotation <i>Indexation : angle choisi avec les canaux 9/10 (16b) ou 10/11 (16b ext.)</i> Ouvert	Sec	0
		10 - 14	4 - 5	Gobo 1		
		15 - 19	5 - 8	Gobo 2		
		20 - 24	8 - 10	Gobo 3		
		25 - 29	10 - 12	Gobo 4		
		30 - 34	12 - 13	Gobo 5		
				<i>Rotation continue des gobos: vitesse avec les canaux 9/10 (16b) ou 10/11 (16b ext.)</i>		
		35 - 39	14 - 16	Gobo 1		
		40 - 44	16 - 17	Gobo 2		
		45 - 49	18 - 19	Gobo 3		
		50 - 54	20 - 21	Gobo 4		
		55 - 59	21 - 23	Gobo 5		
				<i>Oscillation centrée sur la position d'indexation : angle d'indexation avec les canaux 9/10 (16b) ou 10/11 (16b ext.). Angle d'oscillation progressif: 10°, 15°, 30°, 45°, 60°, 90°, 135°, 180°, 270° et 360°</i>		
		60 - 89	23 - 35	Gobo 1, 360° lent → 10° rapide		
		90 - 119	35 - 46	Gobo 2, 360° lent → 10° rapide		
		120 - 149	47 - 58	Gobo 3, 360° lent → 10° rapide		
		150 - 179	59 - 70	Gobo 4, 360° lent → 10° rapide		
		180 - 209	70 - 82	Gobo 5, 360° lent → 10° rapide		
				<i>Rotation continue de la roue et rotation continue des gobos : vitesse de rotation avec les canaux 9/10 (16b) ou 10/11 (16b ext.)</i>		
		210 - 232	82 - 91	Sens horaire de la roue, rapide → lent		
		233 - 255	91 - 100	Sens anti horaire de la roue, lent* → rapide		
9	10	0 - 65535	0 - 100	Roue d'abstrait (roue 1): indexation, rotation (16-bit, MSB & LSB) <i>Si l'indexation de la roue activée avec le canal 8 (16 b) ou 9 (16b ext.)</i> Indexation des gobos, 0° → maximum	Fondu	32768
				<i>Si la rotation continue de la roue activée avec le canal 8 (16 b) ou 9 (16b ext.)</i>		
10	11	0 - 600	0	Pas de rotation de gobo, indexation à 0°		
		601 - 32130	1 - 49	Sens horaire, rapide → lent		
		32131 - 32895	49 - 50	Pas de rotation des gobos, arrêt tels que		
		32896 - 64515	50 - 99	Sens anti horaire, lent → rapide		
		64516 - 65535	100	Pas de rotation de gobo, indexation à 90°		
11	12	0 - 9	0 - 4	Roue de volumétriques (roue 2): sélection, indexation, oscillation, rotation <i>Indexation : angle avec les canaux 12/13 (16b) ou 13/14 (16b ext.)</i> Ouvert	Sec	0
		10 - 14	4 - 5	Gobo 1		
		15 - 19	5 - 8	Gobo 2		
		20 - 24	8 - 10	Gobo 3		
		25 - 29	10 - 12	Gobo 4		
		30 - 34	12 - 14	Gobo 5		
				<i>Rotation continue des gobos: vitesse avec les canaux 12/13 (16b) ou 13/14 (16b ext.)</i>		
		35 - 39	14 - 16	Gobo 1		
		40 - 44	16 - 18	Gobo 2		
		45 - 49	18 - 20	Gobo 3		
		50 - 54	20 - 22	Gobo 4		
		55 - 59	22 - 24	Gobo 5		
				<i>Oscillation centrée sur la position d'indexation : angle d'indexation avec les canaux 12/13 (16b) ou 13/14 (16b ext.). Angle d'oscillation progressif: 10°, 15°, 30°, 45°, 60°, 90°, 135°, 180°, 270° et 360°</i>		
		60 - 89	24 - 34	Gobo 1, 360° lent → 10° rapide		
		90 - 119	35 - 45	Gobo 2, 360° lent → 10° rapide		
		120 - 149	46 - 56	Gobo 3, 360° lent → 10° rapide		
		150 - 179	57 - 67	Gobo 4, 360° lent → 10° rapide		
		180 - 209	68 - 78	Gobo 5, 360° lent → 10° rapide		
				<i>Rotation continue de la roue et rotation continue des gobos : vitesse de rotation avec les canaux 12/13 (16b) ou 13/14 (16b ext.)</i>		
		210 - 232	79 - 89	Sens horaire de la roue, rapide → lent		
		233 - 255	90 - 100	Sens anti horaire de la roue, lent* → rapide		

Table 1: Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut
12	13	0 - 65535	0 - 100	Roue de volumétries (roue 2): indexation, rotation (16-bit, MSB & LSB) <i>Si l'indexation de la roue activée avec le canal 11 (16 b) ou 12 (16b ext.)</i> Indexation des gobos, 0° → maximum <i>Si la rotation continue de la roue activée avec le canal 11 (16 b) ou 12 (16b ext.)</i>	Fondu	32768
13	14	0 - 600 601 - 32130 32131 - 32895 32896 - 64515 64516 - 65535	0 1 - 49 49 - 50 50 - 99 100	Pas de rotation de gobo, indexation à 0° Sens horaire, rapide → lent Pas de rotation des gobos, arrêt tels que Sens anti horaire, lent → rapide Pas de rotation de gobo, indexation à 90°		
14	15	0 1 - 9 10 11 - 19 20 21 - 29 30 31 - 39 40 41 - 49 50 51 - 59 60 61 - 69 70 71 - 79 80 81 - 89 90 91 - 99 100 - 110 111 - 115 116 - 120 121 - 125 126 - 130 131 - 135 136 - 140 141 - 145 146 - 150 151 - 155 156 - 160 161 - 189 190 191 - 219 220 - 226 227 - 229 230 - 232 233 - 235 236 - 238 239 - 241 242 - 243 244 - 246 247 - 249 250 - 252 253 - 255	0 0 - 4 4 4 - 7 8 8 - 11 12 12 - 15 16 16 - 19 20 20 - 23 23 24 - 27 27 28 - 31 31 32 - 35 35 35 - 40 39 - 43 43 - 45 46 - 47 47 - 49 49 - 51 51 - 53 53 - 55 55 - 57 57 - 59 59 - 61 61 - 63 63 - 74 74 75 - 86 86 - 88 89 90 - 91 91 - 92 92 - 93 93 - 94 95 95 - 96 96 - 97 98 99 - 100	Roue FX (roue 3) : animation et gobos statiques, sélection, rotation, mouvements d'animation <i>Défilement continu de la roue FX</i> Ouvert Ouvert → Gobo 1 Gobo 1 Gobo 1 → Gobo 2 Gobo 2 Gobo 2 → Gobo 3 Gobo 3 Gobo 3 → Gobo 4 Gobo 4 Gobo 4 → Position 5 Position 5 Position 5 → Position 6 Position 6 Position 6 → Position 7 Position 7 Position 7 → Position 8 Position 8 Position 8 → Position 9 Position 9 Position 9 → Ouvert Ouvert <i>Défilement incrémental</i> Gobo 1 Gobo 2 Gobo 3 Gobo 4 Position 5 Position 6 Position 7 Position 8 Position 9 Ouvert <i>Rotation continue de la roue FX : vitesse avec le canal 15 (16 b) ou 16 (16 b ext.)</i> Sens horaire de la roue FX, rapide → lent Stop, la roue s'arrête à sa position courante Sens anti horaire de la roue FX, lent* → rapide Pas de fonction <i>Fonctions d'animation : vitesse de l'effet avec le canal 15 (16 b) ou 16 (16 b ext.)</i> Lissé Organique Métronome Défilement avant, retour rapide Défilement arrière, retour rapide Aller retours aléatoires Interférence Position aléatoires sur la zone d'animation Gobos aléatoires Positions aléatoires sur toute la roue	Fondu	0

Table 1: Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut
15	16	0 - 10 11 - 255	0 - 4 4 - 100	Vitesse de l'animation Stop Lent → rapide	Fondu	128
16	17	0 - 255	0 - 100	Frost Normal → Frost 100 %	Fondu	0
17	18	0 - 10 11 - 138 139 - 255	0 - 4 4 - 54 54 - 100	Prisme Pas de prisme Prisme en indexation: angle avec le canal 18 (16 b) ou 19 (16 b ext.) Prisme en rotation: direction et vitesse avec le canal 18 (16 b) ou 19 (16 b ext.)	Sec	0
18	19	0 - 255 0 - 2 3 - 126 127 - 129 130 - 253 254 - 255	0 - 100 0 1 - 50 51 52 - 99 100	Prisme : angle d'indexation, vitesse et direction de rotation <i>Prisme en mode indexation sur le canal 17 (16 b) ou 18 (16 b ext.):</i> Angle: 0° - maximum <i>Prisme en mode rotation sur le canal 17 (16 b) ou 18 (16 b ext.):</i> Prisme arrêté, indexé à 0° Rotation sens horaire, rapide → lent Prisme arrêté sur une position quelconque Rotation sens anti horaire, lent → rapide Prisme arrêté, indexé à 45°	Fondu	128
19	20	0 - 255	0 - 100	Iris Ouvert → fermé	Fondu	0
20	21	0 - 65535	0 - 100	Zoom, 16 bits (MSB et LSB)	Fondu	32768
	22			Large → serré		
21	23	0 - 65535	0 - 100	Mise au net, 16 bits (MSB et LSB)	Fondu	32768
	24			Infini → proche		
22	25	0 - 65535	0 - 100	Pan, 16 bits (MSB et LSB)	Fondu	32768
23	26			Gauche → droite (32768 = centre de la course)		
24	27	0 - 65535	0 - 100	Tilt, 16 bits (MSB et LSB)	Fondu	32768
25	28			Haut → bas (32768 = centre de la course)		

Table 1: Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut	
26	29			Contrôle et configuration du système (maintenir la commande pendant la durée indiquée pour activer)			
		0 - 9	0 - 4	<i>Pas de fonction (désactive l'étalonnage) – 5 sec.</i>			
		10 - 14	4 - 5	Initialise tout le projecteur – 5 sec.			
		15 - 19	6 - 7	Initialise le shutter et le gradateur seulement – 5 sec.			
		20 - 24	8 - 9	Initialise CMJ, CTO et roue de couleur seulement – 5 sec.			
		25 - 29	10 - 11	Initialise les effets (3 roues, iris, prisme, frost, zoom, mise au net) seulement – 5 sec.			
		30 - 34	12 - 13	Initialise pan et tilt seulement – 5 sec.			
		35 - 39	14 - 15	<i>Pas de fonction</i>			
		40 - 44	16 - 17	Amorçage de la lampe			
		45 - 49	18 - 19	Extinction de la lampe – 5 sec.			
		50 - 54	20 - 21	<i>Pas de fonction</i>			
		55 - 59	21 - 23	Active l'étalonnage – 5 sec.			
		60 - 64	23 - 25	Gradation linéaire – 1 sec. (remplace le réglage des menus, non changé par un arrêt du système)			
		65 - 69	25 - 27	Gradation en loi des carrés – 1 sec. (remplace le réglage des menus, réglage par défaut, non changé par un arrêt du système)			
		70 - 74	28 - 29	Gradation en loi des carrés inverse – 1 sec. (remplace le réglage des menus, non changé par un arrêt du système)			
		75 - 79	29 - 31	Gradation en S – 1 sec. (remplace le réglage des menus, non changé par un arrêt du système)			
		80 - 84	32 - 33	Vitesse Pan / Tilt normale – 1 sec. (remplace le réglage des menus, annulé par un arrêt du système)			
		85 - 89	34 - 35	Vitesse Pan / Tilt rapide – 1 sec. (réglage par défaut, remplace le réglage des menus, annulé par un arrêt du système)			
		90 - 94	35 - 37	Vitesse Pan / Tilt lente – 1 sec. (remplace le réglage des menus, annulé par un arrêt du système)			
		95 - 99	37 - 39	Raccourcis des effets activés – 1 sec. (réglage par défaut, remplace le réglage des menus, reste activé comme réglage d'usine à l'allumage)			
		100 - 104	39 - 41	Raccourcis des effets désactivés – 1 sec (remplace le réglage des menus, retour au réglage d'usine à l'allumage)			
		105 - 109	41 - 43	Désactive le couplage zoom/mise au net – 1 sec.		Sec	0
		110 - 114	43 - 45	Couplage zoom/mise au net, courte distance – 1 sec.			
		115 - 119	45 - 46	Couplage zoom/mise au net, distance moyenne (par défaut) – 1 sec.			
		120 - 124	47 - 48	Couplage zoom/mise au net, longue distance – 1 sec.			
		125 - 126	49	Ballast pleine puissance (réglage par défaut)			
		127 - 128	50	Ballast réduit à 90%			
		129 - 130	50 - 51	Ballast réduit à 80%			
		131 - 132	51 - 52	Ballast réduit à 70%			
		133 - 134	52	Ballast réduit à 60%			
		135 - 139	53 - 54	Lissage du faisceau – 1 sec.			
		140 - 144	55 - 56	Lissage désactivé – 1 sec. (réglage par défaut)			
		145 - 149	57 - 58	<i>Pas de fonction</i>			
150 - 154	59 - 60	Allumage de l'afficheur – 1 sec.					
155 - 159	61 - 62	Extinction de l'afficheur					
160 - 164	62 - 63	<i>Pas de fonction</i>					
165 - 169	64 - 66	Mémoire l'étalonnage de pan - tilt – 5 sec.					
170 - 174	66 - 68	Mémoire l'étalonnage du gradateur – 5 sec.					
175 - 179	68 - 70	Mémoire l'étalonnage du cyan – 5 sec.					
180 - 184	70 - 72	Mémoire l'étalonnage du magenta – 5 sec.					
185 - 189	72 - 74	Mémoire l'étalonnage du jaune – 5 sec.					
190 - 194	74 - 76	Mémoire l'étalonnage du CTC – 5 sec.					
195 - 199	76 - 78	Mémoire l'étalonnage des modules couleurs complets – 5sec.					
200 - 204	78 - 80	Mémoire l'étalonnage d'indexation du slot 1 de la roue 1 – 5 sec.					
205 - 209	80 - 82	Mémoire l'étalonnage d'indexation du slot 1 de la roue 2 – 5 sec.					
210 - 214	82 - 84	Mémoire l'étalonnage de la roue 3 – 5 sec.					
215 - 219	84 - 86	Mémoire l'étalonnage d'indexation du prisme – 5 sec.					
220 - 224	86 - 88	Mémoire l'étalonnage de l'iris – 5 sec.					
225 - 229	88 - 89	Mémoire l'étalonnage de la mise au net – 5 sec.					
230 - 234	90 - 91	Mémoire l'étalonnage du zoom – 5 sec.					
235 - 239	92 - 93	Mémoire l'étalonnage du pan – 5 sec.					
240 - 244	94 - 95	Mémoire l'étalonnage du tilt – 5 sec.					
245 - 249	96 - 97	Ramène tous les étalonnages à leurs valeurs par défaut – 5 sec.					
250 - 255	98 - 100	<i>Pas de fonction</i>					
-	30			Réservé à un usage ultérieur			

Table 1: Protocole DMX

Mode basique 16 bits	Mode 16 bits Etendu	DMX	Pourcent	Fonction	Trans fert	Défaut
-	31			Réservé à un usage ultérieur		
-	32			Réservé à un usage ultérieur		
-	33			Réservé à un usage ultérieur		
-	34			Réservé à un usage ultérieur		

Table 1: Protocole DMX

MSB = Most significant byte, octet de poids fort.

LSB = Least significant byte, octet de poids faible.

Menus du panneau de contrôle

Concerne la version 1.1.0 du logiciel du MAC Viper Profile.

Les menus repérés * ne sont disponibles que lorsque le projecteur est connecté au secteur. Les autres sont disponibles lorsque le projecteur est sur secteur ou sur batterie.

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Notes (Réglages par défaut en gras)	
DMX ADDRESS	1 – XXX			Adresse DMX (par défaut = 1). La gamme d'adresses est limitée en fonction du mode de contrôle de façon à toujours disposer d'assez de canaux parmi les 512 disponibles.	
CONTROL MODE	BASIC			16 bits basique, réglage haute résolution (2 canaux) pour l'indexation des roues de gobos 1 et 2, pan et tilt .	
	EXTENDED			16 bits étendu disposant de toutes les fonctions du mode basique ainsi qu'un réglage fin du gradateur, du zoom et du net. 5 canaux supplémentaires sont réservés à un usage ultérieur.	
FIXTURE ID	0 – 9999	Identificateur personnalisable		0	
PERSONALITY	PAN/TILT	PT SWAP	ON/OFF	Intervertit les canaux DMX de contrôle de Pan et de Tilt	
		PAN INVERT	ON/OFF	Inverse le sens du pan: droite → gauche	
		TILT INVERT	ON/OFF	Inverse le sens du tilt : bas → haut	
	SPEED	PAN/TILT	NORMAL		Vitesse pan/tilt normale
			FAST		Gestion pan/tilt optimisée pour la vitesse
			SLOW		Gestion pan/tilt optimisée pour la précision
		EFFECT	FOLLOW P/T		Les effets suivent le réglage de vitesse appliqué au pan et au tilt par le DMX ou le menu de réglage
			NORMAL		Vitesse normale des effets
			FAST		Effets optimisés pour la vitesse
	DIMMER CURVE	S-CURVE	LINEAR		Courbe de gradation linéaire
			SQUARE LAW		Courbe de gradation en loi des carrés
			INV SQ LAW		Courbe de grad. en loi des carrés inverse
			S-CURVE		Courbe de gradation en S (émule la courbe linéaire en tension efficace d'une lampe à incandescence)
	FOCUS TRACKING	Far	Disabled		Désactive le couplage Zoom / Mise au net
			Near		Active le couplage Zoom / Net pour des courtes portées (5 - 10 m)
			Medium		Active le couplage Zoom / Net pour des moyennes portées (10 - 20 m)
			Far		Active le couplage Zoom / Net pour des longues portées (20 m et +)
GOBO 3 FX RANGE	START FX POS	POSITION OFF, POSITION 1 ... POSITION 8		Définit la position de départ de la roue 3. Par défaut = POSITION 5 .	
	END FX POS	POSITION OFF, POSITION 2 ... POSITION 9		Définit la position de fin de la roue 3. Par défaut = POSITION 9	

Table 2: Menus de contrôle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Notes (Réglages par défaut en gras)	
PERSONALITY (continued)	AUTO LAMP ON	OFF		Amorçage automatique de la lampe désactivé	
		ON		Amorçage automatique dans les 90 secondes après la mise sous tension	
		DMX		Amorçage automatique dès réception d'un signal DMX valide.	
	DMX LAMP OFF	ON		La lampe peut être éteinte à distance via DMX	
		OFF		Interdit l'extinction de la lampe à distance via DMX (modifiable, voir protocole DMX)	
	DMX RESET	ON		Le projecteur peut être initialisé via DMX	
		OFF		Le système ne peut pas être initialisé à distance (modifiable, voir protocole DMX)	
	EFFECT SHORTCUT	ON		Les effets prennent le chemin le plus court, passant par le «ouvert» si nécessaire	
		OFF		Evite le passage par la position «Ouvert» dans les changements d'effets	
	DISPLAY	DISPLAY SLEEP		ON	Afficheur allumé en permanence
				2 MINUTES	L'afficheur s'éteint 2 min après la dernière utilisation du clavier
				5 MINUTES	L'afficheur s'éteint 5 min après la dernière utilisation du clavier
				10 MINUTES	L'afficheur s'éteint 10 min après la dernière utilisation du clavier
		DISPLAY INTENSITY		10 ... 100	Réglage manuel de l'intensité de l'afficheur en % (par défaut = 100)
		DISPLAY ROTATION		NORMAL / ROTATE 180	Orientation de l'afficheur (normal ou tourné de 180°)
		DISPLAY CONTRAST		1 ...100	Réglage du contraste de l'afficheur (par défaut = 41)
	ERROR MODE	NORMAL			Active l'affichage des messages d'erreur et des mises en gardes sur l'afficheur
		SILENT			Désactive l'affichage des messages d'erreur (la LED de la roue de sélection indique l'état de l'appareil si une erreur ou un défaut on été signalés)
	FACTORY DEFAULT	LOAD FACTORY SETTINGS	ARE YOU SURE?	YES/NO	Retourne tous les réglages (sauf étalonnages) aux valeurs d'usine

Table 2: Menus de contrôle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Notes (Réglages par défaut en gras)
INFORMATION	POWER ON TIME	TOTAL	0 ... XXX HR	Nombre d'heures d'utilisation de la machine depuis la sortie d'usine (non initialisable)
		RESETTABLE	CLEAR COUNTER? YES/NO	Nombre d'heures d'utilisation de la machine depuis la dernière mise à zéro de ce compteur (initialisable)
	LAMP ON TIME	TOTAL	0 ... XXX HR	Nombre d'heures d'utilisation avec la lampe allumée depuis la sortie d'usine
		RESETTABLE	CLEAR COUNTER? YES/NO	Nombre d'heures d'utilisation de la lampe depuis la dernière mise à zéro de ce compteur (initialisable)
	LAMP STRIKES	TOTAL	0 ... XXX HR	Nombre d'amorçages de lampe depuis la sortie d'usine
		RESETTABLE	CLEAR COUNTER? YES/NO	Nombre d'amorçages de lampe depuis la dernière mise à zéro de ce compteur (initialisable).
	SW VERSION*	XX.XX.XX		Version active du logiciel
	SERIAL NUMBER*	(XX)XXXXXXXXXXXX		Numéro de série du projecteur
	RDM UID*	4D50.XXXXXXXXX		Identificateur RDM unique
	FAN SPEEDS*	LAMPFAN L ... BASEFAN 4	0 - XXX RPM	Vitesse actuelle de ventilation de toutes les turbines (lampe, tête, base)
TEMPERATURES*	ZOOM/FOCUS ... BALLAST	X C	Température en °C de toutes les cartes et des condensateurs du ballast	
DMX LIVE*	RATE	0 - 44 HZ		Taux de transmission DMX en paquets par seconde
	QUALITY	0 - 100%		Pourcentage de paquets reçus corrects
	START CODE	0 - 255		Valeur du code d'en-tête
	STROBE/SHUTTER ... FX SYNC			Valeur DMX (0 - 255) reçue pour chaque canal (les valeurs des canaux de réglage fin peuvent être affichées si elles sont disponibles dans le mode choisi)
TEST*	TEST ALL			Séquence de test de tous le système. Appuyez sur Echappement pour arrêter.
	TEST PAN/TILT			Séquence de test pan / tilt. Appuyez sur Echappement pour arrêter.
	TEST EFFECTS			Séquence de test de tous les effets. Appuyez sur Echappement pour arrêter

Table 2: Menus de contrôle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Notes (Réglages par défaut en gras)
MANUAL CONTROL*	RESET	RESET		Validez avec la roue codeuse pour initialiser le projecteur
	LAMP ON/OFF			Amorce / éteint la lampe manuellement
	STROBE/SHUTTER	0 - 255		Règle l'ouverture du shutter (par défaut = 30)
	DIMMER	0 - 255		Règle l'ouverture du gradateur
	DIMMER FINE	0 - 255		Règle l'ouverture du gradateur (LSB)
	CYAN	0 - 255		Ajoute du cyan
	MAGENTA	0 - 255		Ajoute du magenta
	YELLOW	0 - 255		Ajoute du yellow
	CTC	0 - 255		Corrige la température de couleur (réchauffe le blanc)
	COLOR WHEEL	0 - 255		Choix du filtre de couleur
	GOBO W 1 SEL	0 - 255		Choix d'un gobo sur la roue 1
	GOBO W 1 I/R	0 - 255		Règle la vitesse/l'indexation du gobo choisi sur la roue 1
	GOBO W 1 I/R FINE	0 - 255		Règle la vitesse/l'indexation du gobo choisi sur la roue 1 (LSB)
	GOBO W 2 SEL	0 - 255		Choix d'un gobo sur la roue 2
	GOBO W 2 I/R	0 - 255		Règle la vitesse/l'indexation du gobo choisi sur la roue 2
	GOBO W 2 I/R FINE	0 - 255		Règle la vitesse/l'indexation du gobo choisi sur la roue 2(LSB)
	EFFECTS WHEEL	0 - 255		Règle une position sur la roue FX
	EFFECTS SPEED	0 - 255		Règle une vitesse sur la roue FX
	FROST	0 - 255		Règle le niveau de frost
	PRISM I/R	0 - 255		Règle le prisme (indexation / rotation)
	PRISM INX	0 - 255		Indexation du prisme
	IRIS	0 - 255		Ouverture de l'iris
	ZOOM	0 - 255		Niveau de zoom (défaut = 128)
	ZOOM FINE	0 - 255		Niveau de zoom (LSB, défaut = 128)
FOCUS	0 - 255		Mise au net	
FOCUS FINE	0 - 255		Mise au net (LSB, défaut = 128)	
MANUAL CONTROL (suite)*	PAN	0 - 255		Règle le pan (défaut = 128)
	PAN FINE	0 - 255		Règle le pan (LSB, défaut = 128)
	TILT	0 - 255		Règle le tilt (défaut = 128)
	TILT FINE	0 - 255		Règle le tilt (LSB, défaut = 128)
	FX 1	0 - 255		Réservé à un usage futur
	FX 1 ADJUST	0 - 255		Réservé à un usage futur
	FX 2	0 - 255		Réservé à un usage futur
	FX 2 ADJUST	0 - 255		Réservé à un usage futur
	FX SYNC	0 - 255		Réservé à un usage futur

Table 2: Menus de contrôle

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Notes (Réglages par défaut en gras)
SERVICE	ERROR LIST	Jusqu'à 20 erreurs		Affiche l'historique des défauts
	FAN CLEAN	ON/OFF		Active le nettoyage des ventilations
	PT FEEDBACK	ON		Active la correction de position pan/tilt
		OFF		Désactive la correction de position pan/tilt
	ADJUST	DIMMER	ADJUSTED/ NOT ADJUSTED	Réservé aux techniciens qualifiés - consultez la documentation spécialisée Martin avant d'entrer dans ce menu
		FROST	NOT ADJUSTED/ 1 - 255	
	CALIBRATION	PT AT END STOP ... TILT		Place les effets en position d'étalonnage (réglage sur +/- 5% environ de la course)
		LOAD DEFAULTS		Charge les étalonnages mémorisés par défaut
		SAVE DEFAULTS		Remplace les étalonnages mémorisés par les réglages actuels
	USB	NO DEVICE		Pas de support USB connecté ou pas de fichier de mise à jour disponible sur le support USB
		UPDATING FILES		Mise à jour de la mémoire interne depuis le support USB connecté
		AVAILABLE FIRMWARE	VER. 1.0.0 ... VER. X.X.X	Choisissez une version du logiciel parmi celles disponibles en mémoire : naviguez avec la roue codeuse puis cliquez pour confirmer le choix

Table 2: Menus de contrôle

Messages de l'afficheur

Le MAC Viper Profile donne de nombreux messages d'alerte ou d'information sous la forme d'un code de 3 à 4 lettres complété d'un court message sur l'afficheur graphique. Le code court est lisible de loin et permet d'identifier rapidement un problème lorsque la machine est installée alors que le message long, moins lisible, complète l'information lorsqu'on est proche du projecteur.

Une liste complète des messages sera incluse dans la mise à jour du manuel du MAC Viper Profile courant 2012.



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

MAC Viper™ Profile

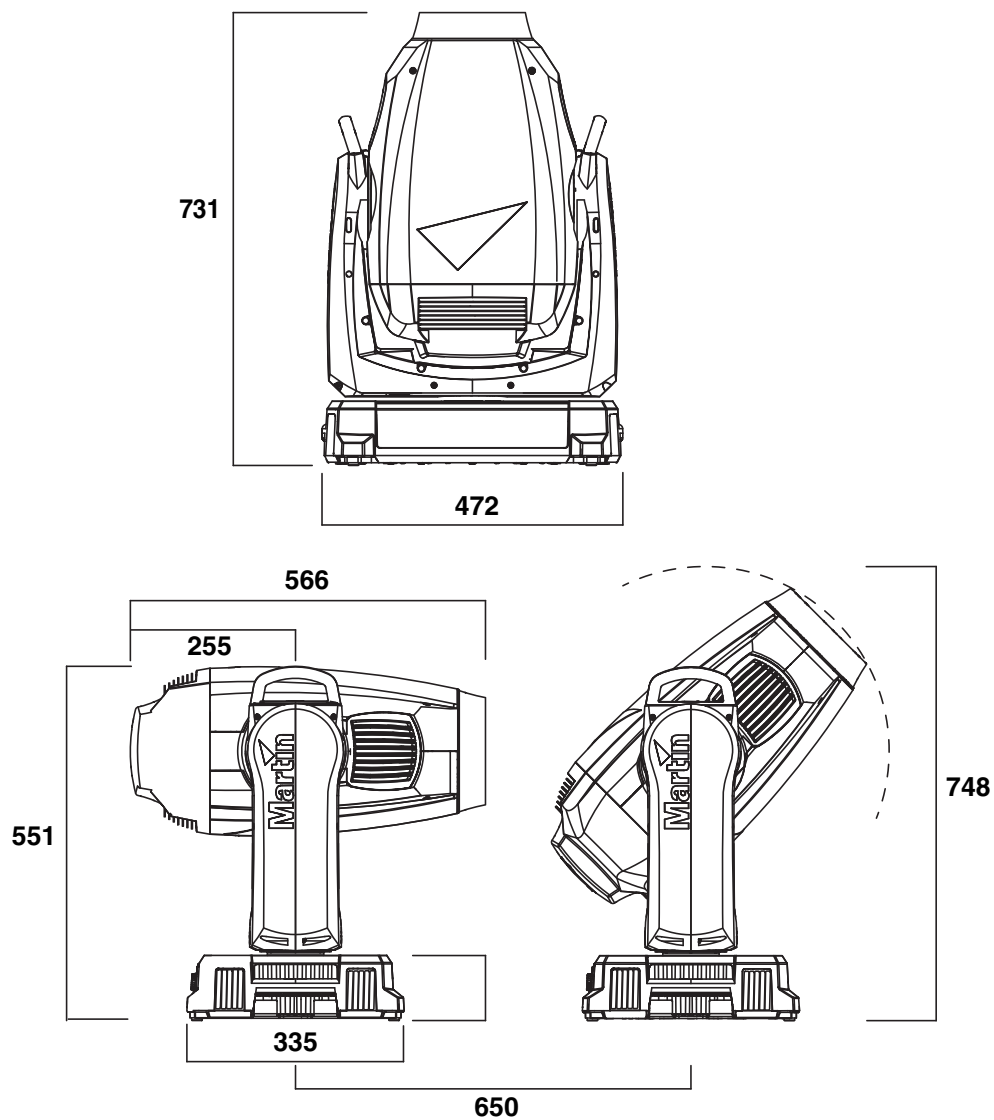
MANUEL D'INSTALLATION & SECURITE



Martin®

Dimensions

Toutes les dimensions sont données en millimètres



Cette distance minimale de centre à centre peut être réduite si les limitations de pan sont activées

© 2012 Martin Professional A/S. Contenu sujet à modifications sans préavis. Martin Professional A/S et ses filiales déclinent toute responsabilité en cas de blessure, dommage, direct ou indirect, conséquent 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.

P/N 35030258, Rev. D

Table des matières

Précautions d'emploi	4
Introduction	7
Déballage	7
Emballage	8
Installation physique	9
Alimentation secteur	12
Alimentation	12
Télécommande DMX	14
Entretien et maintenance	15
Verrouillage du tilt	15
Lampe	15
Accès à la tête	18
Nettoyage	19
Remplacement des filtres à air	20
Lubrification	21
Remplacement des composants optiques	21
Mise en oeuvre du projecteur	30
Mise sous tension	30
Problèmes courants	31
Spécifications	32

Précautions d'emploi



ATTENTION!

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

Les symboles suivants permettent d'identifier les informations de sécurité importantes sur le produit et dans ce manuel:



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



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



DANGER!
Tensions dangereuses. Risque de blessure sévère voire mortelle par électrisation.



DANGER!
Risque d'incendie.



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



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



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



Attention! Le MAC Viper Profile™ contient des composants sous tension accessibles lorsque le produit est connecté au secteur. Ils restent sous tension pendant 30 minutes au moins après déconnexion du secteur. Seuls les techniciens autorisés par Martin™ et ayant accès à la documentation technique de maintenance Martin™ du MAC Viper Profile peuvent ouvrir la base et la lyre du produit. L'utilisateur peut uniquement ouvrir la tête du MAC Viper Profile pour effectuer les opérations d'entretien décrites dans ce manuel, en respectant soigneusement les mises en gardes et les précautions fournies.



Attention ! Groupe de Risque 3 (haut risque) selon EN 62471. Ne pas regarder le faisceau avec des instruments optiques ou tout autre appareil qui pourrait concentrer le faisceau.



Les dernières versions de ce Manuel d'Installation et Sécurité ainsi que le Manuel d'Utilisation du MAC Viper Profile sont disponibles en téléchargement sur la page de Support Produit du MAC Viper Profile sur le site web de Martin™ sur www.martin.com. Avant d'installer, d'utiliser ou de réparer le MAC Viper Profile, vérifiez sur le site web de Martin™ que vous disposez des dernières mises à jour pour le produit. Les révisions des documents sont mentionnées au bas de la page 2. Suivez les précautions d'emploi et observez les mises en gardes dans ce manuel, dans le guide d'utilisateur du MAC Viper Profile User Guide, et sur l'appareil lui-même.

Ce produit est réservé à un usage professionnel. Il n'est pas prévu pour 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.

Référez toute opération d'entretien non décrite ici ou dans le manuel d'utilisation du MAC Viper Profile au Service Technique de Martin™ ou à un partenaire agréé de Martin™.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES D'ÉLECTRISATION

- Ne retirez aucun capot de la base ou de la lyre.
- Déconnectez le projecteur du secteur avant de retirer ou d'installer un capot ou un accessoire de la tête - y compris la lampe - lorsque le projecteur n'est pas utilisé.
- Assurez-vous que le projecteur est correctement relié 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.

- Le câble secteur doit être homologué pour 20 A, à gainage robuste pour usage intensif et résistant à une chaleur de 90° C (194° F). Il doit avoir 3 conducteurs et un diamètre de 5 - 15 mm (0.2 - 0.6 in.). En Amérique du Nord, les conducteurs doivent avoir une section de 12 AWG et et le câble doit être de type SJT ou supérieur. En Europe, les conducteurs doivent avoir une section de 2,5 mm² et et le câble doit être compatible HAR.
- Avant d'utiliser le projecteur, vérifiez que la distribution électrique et les câbles sont en parfait état et homologués pour les courants consommés par l'ensemble des appareils connectés.
- Isolez le projecteur du secteur immédiatement si le câble d'alimentation ou les fiches sont endommagés, défectueux ou humides, ou bien s'ils montrent des signes de surchauffe.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.

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 anti UV ou si certains sont endommagés.
- 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 par Martin™ pour ce modèle.
- 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 un spécialiste.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES DE BRÛLURE ET D'INCENDIE

- L'extérieur du projecteur peut devenir très chaud - jusqu'à 150° C (302° F) – pendant l'utilisation. Evitez tout contact avec les personnes et les matériaux. Laissez le projecteur refroidir 30 minutes au moins avant de le manipuler.
- Maintenez tous les matériaux combustibles (ex : papier, bois, textiles ...) au moins à 0.3 m (12 in.) du projecteur. Gardez les matériaux inflammables très éloignés du projecteur.
- Laissez un espace d'au moins 0.1 m (4 in.) autour de l'appareil.
- N'éclairez pas de surfaces situées à moins de 1.6 m (5.2 ft.) du projecteur.
- Abritez les têtes ou orientez-les de façon à éviter toute exposition prolongée de face au soleil pendant la journée. Les lentilles du train optique peuvent concentrer les rayons solaires suffisamment pour créer un début d'incendie dans le projecteur.
- N'utilisez pas le projecteur si la température ambiante (Ta) dépasse 40° C (104° F).
- Ne modifiez l'appareil d'aucune manière si elle n'est décrite dans ce manuel ou dans le Manuel d'Utilisation. N'installez aucune pièce qui ne provienne de Martin™. Ne collez aucun filtre, masque ou autre matériau devant les lentilles ou tout autre composant optique. N'installez que des pièces détachées d'origine Martin pour modifier ou masquer le faisceau.



PROTECTION CONTRE LES RISQUES DE BLESSURES

- Ne portez pas le projecteur seul.
- Les poignées de la base et de la lyre sont conçues uniquement pour transporter le produit. Ne les utilisez pas pour suspendre le produit, ni à un palan, ni comme accroche primaire, ni comme accroche secondaire.
- Utilisez deux crochets correctement espacés pour accrocher le projecteur à une structure. N'utilisez jamais un seul crochet.
- Si vous accrochez le projecteur dans une autre position que la douche, n'utilisez que des colliers enserrant complètement le tube porteur. N'utilisez pas de crochets en G ou de colliers à fixation rapide qui n'ensèrent pas le tube porteur complètement.
- 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.

- Utilisez une accroche secondaire telle qu'une élingue de sécurité approuvée pour le poids du projecteur par un organisme de contrôle tel que TÜV. Cette accroche doit être conforme avec la norme EN 60598-2-17 Section 17.6.6 et doit être capable de supporter un effort statique en suspension d'au moins 10 fois le poids de l'appareil.
- Vérifiez que tous les capots et les systèmes d'accroche sont correctement fixés.
- 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.

Introduction

Merci d'avoir choisi le MAC Viper Profile™ de Martin™ . Ce projecteur à effet sur lyre asservie dispose des caractéristiques suivantes:

- Lampe à décharge 1000 Watt arc court Osram HTI 1000/PS Lok-it
- Composition de couleur CMJ et correcteur de température de couleur CTO
- Roue de couleur à 8 filtres dichroïques interchangeables
- Roues de gobos et effets, chacune équipée de 5 filtres interchangeables et tournants, indexables en 16 bits
- Roue d'effets avec gobo d'animation et gobos statiques
- Prisme tournant interchangeable à 4 facettes
- Filtre de frost
- Iris
- Gradateur mécanique intégral avec 4 courbes de gradation et shutter mécanique
- Zoom et mise au net progressifs. Couplage Zoom/Mise au net sur 3 zones
- Afficheur graphique rétro-éclairé auto alimenté sur batterie rechargeable (configuration sans secteur)
- Ballast "anti scintillement" et carte d'alimentation auto configurable.

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 Professional, consultez le site <http://www.martin.com>

Envoyez commentaires et suggestions sur ce document par e-mail à service@martin.dk ou par courrier à :
Technical Documentation, Martin Professional A/S, Olof Palmes Allé 18, DK-8200 Aarhus N, Denmark.

Déballage

Le MAC Viper Profile est livré en carton ou en flight case. Ils sont conçus pour protéger au mieux le produit pendant le transport. Les éléments suivants sont fournis :

- Lampe à décharge Osram HTI 1000/PS Lok-it (installée)
- 2 embases pour crochets
- Ce manuel d'installation et de sécurité

Le Manuel d'Utilisation du MAC Viper Profile est disponible au téléchargement sur la page de Support Produit du MAC Viper Profile sur le site web de Martin www.martin.com. Il contient tous les détails concernant sa configuration, son pilotage et son suivi. Si vous avez la moindre difficulté pour localiser ce document, contactez votre revendeur Martin local pour assistance.

Verrouillage de Tilt

Débloquez le tilt avant de mettre le projecteur sous tension.

Débloquez le tilt avant de ranger le projecteur dans le flightcase de série vendu par Martin™.

Voir Figure 1. Débloquez le tilt en poussant sur son verrouillage vers la lyre (vous pouvez verrouiller le tilt à nouveau après avoir vérifié que l'alimentation est coupée : poussez le verrouillage dans le sens opposé par l'autre côté de la lyre).

Il n'y a pas de verrouillage de pan sur le MAC Viper Profile.

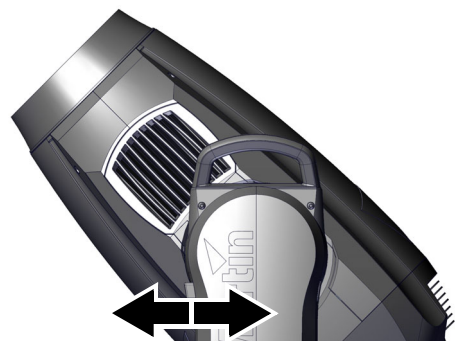


Figure 1: Verrouillage de Tilt

Emballage

Important! *Libérez le verrouillage de tilt et laissez le projecteur refroidir avant de le ranger dans son flight case.*

Le matériau anti-choc dans le flight case du MAC Viper Profile est conçu pour protéger la tête avec le tilt déverrouillé. Débloquez le verrouillage de tilt avant de ranger le projecteur dans son flight case. Garder le verrouillage engagé peut causer des dommages qui ne sont pas pris en charge par la garantie.

Installation physique



Attention ! Le MAC Viper Profile a un moteur de pan très puissant. Le couple induit lorsque la tête est mise en rotation de manière soudaine peut faire bouger le socle si le projecteur est posé sur une surface peu stable. Ne mettez pas le MAC Viper Profile sous tension si le socle n'est pas correctement arrimé ou fixé aux accessoires d'accroche.

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

Attention ! Lorsque le projecteur est accroché en hauteur, utilisez un système d'accroche secondaire homologué pour le poids du projecteur et attachez-le au point dédié à cet effet sur la base du projecteur. Ne sécurisez jamais l'accroche par les poignées.

Attention! Lors de l'accroche du projecteur à un pont ou une structure dans une autre position que la douche, utilisez impérativement des crochets à double mâchoire. N'utilisez pas de crochets qui ne fassent pas complètement le tour du tube porteur.



Attention ! Abritez les têtes ou orientez-les de façon à éviter toute exposition prolongée de face au soleil pendant la journée. Les lentilles du train optique peuvent concentrer les rayons solaires suffisamment pour créer un début d'incendie dans le projecteur.

Important! Ne pointez pas le faisceau d'un autre projecteur sur le MAC Viper Profile à moins de 3 m (10 ft.), car un éclairage intense peut endommager l'afficheur.

Le MAC Viper Profile peut être fixé à une surface comme la scène ou accroché à une structure dans n'importe quelle position. Les crochets doivent impérativement être à mâchoires (voir Figure 3) si le projecteur n'est pas accroché en douche, cas dans le quel tout type de crochet adapté au poids de l'appareil convient. Les points de montage permettent d'orienter les embases parallèlement, perpendiculairement ou à 45° de la face avant, comme indiqué Figure 2.

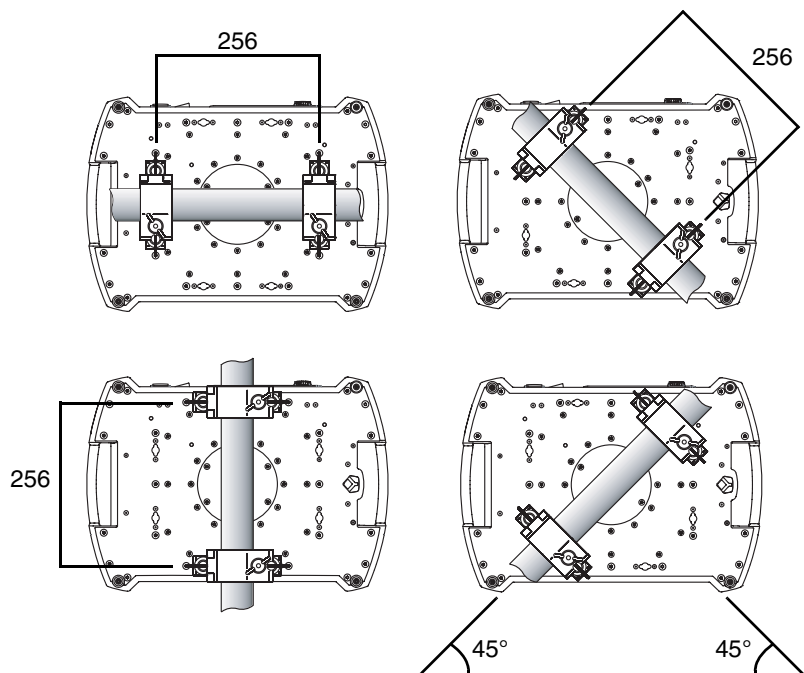
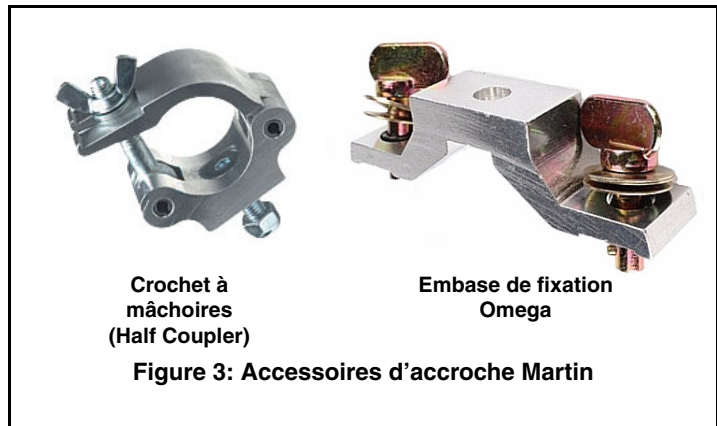


Figure 2: Position des embases sur la base

Accroche du projecteur sur une structure

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 : câbles, crochets etc.
2. Fixez chaque crochet sur une embase avec une vis M12 (grade 8.8 ou supérieur) et un boulon.



3. Voir Figure 4. Notez la position des flèches indiquant la face avant du projecteur.

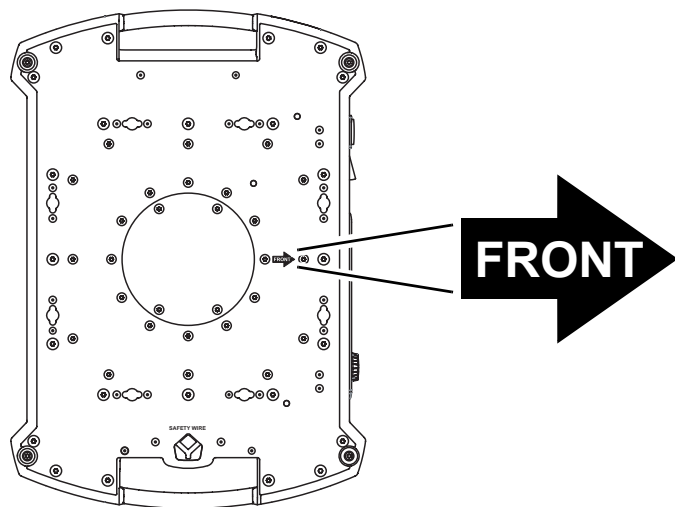


Figure 4: Avant de l'appareil

4. Alignez les loquets des embases en face de deux points de montage. Voir Figure 5. Insérez les loquets à fond dans l'insert et tournez-les d'un quart de tour. Installez un second crochet de la même manière.
5. Interdisez l'accès sous la zone de travail. En travaillant depuis une plateforme stable, accrochez le projecteur sur la structure, la flèche **FRONT** du socle vers la zone à éclairer. Serrez les crochets.

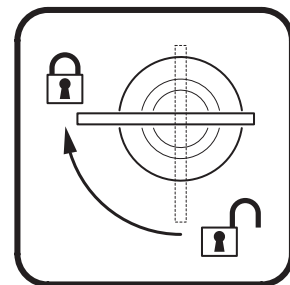


Figure 5: Verrouillage 1/4 de tour

6. Voir Figure 6. Installez une élingue de sécurité homologuée pour le poids de l'appareil. Bouclez-la dans le point de fixation (indiqué par une flèche) sous la base de l'appareil et autour du point d'accroche secondaire. Si l'accroche primaire cède, c'est l'élingue de sécurité qui retiendra le projecteur.

7. Vérifiez que le verrouillage de tilt est débloqué. Vérifiez qu'aucun matériau combustible n'est à moins de 0.3 m (12 in.), qu'aucune surface éclairée n'est à moins de 1.6 m (5.2 ft.) et qu'il n'y a aucun matériau inflammable à proximité.

8. Vérifiez que la tête ne peut pas heurter les objets proches (projecteurs, accessoires).

9. Vérifiez qu'aucun autre projecteur ne peut éclairer le MAC Viper Profile d'une distance inférieure à 3 m (10 ft.) : un éclairage trop intense pourrait endommager l'afficheur du MAC Viper Profile.

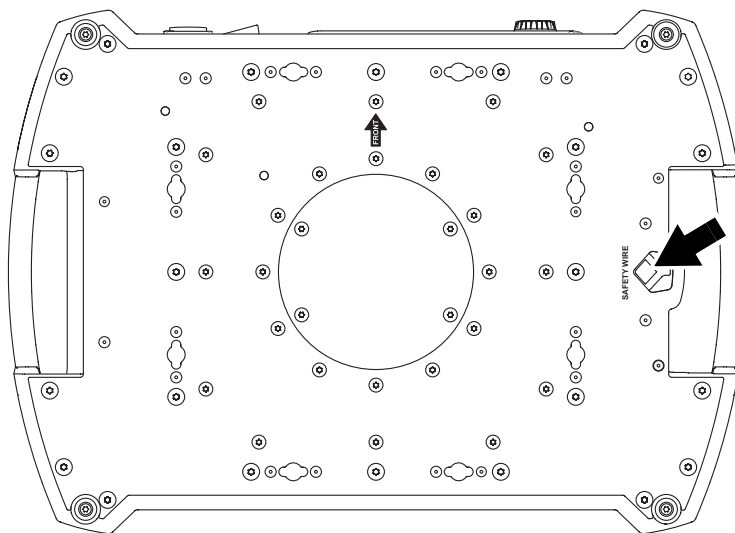


Figure 6: Point de fixation de l'élingue de sécurité

Alimentation secteur



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



Le MAC Viper Profile dispose d'une alimentation auto adaptative à découpage qui s'adapte automatiquement aux tensions secteur 120-240 V (nominal) sous 50 ou 60 Hz.



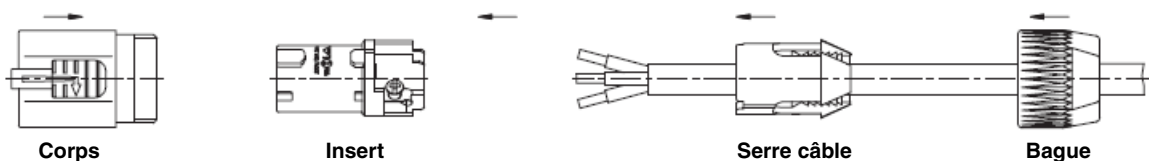
Alimentation

Important! Connectez le MAC Viper Profile directement au secteur. N'alimentez pas le MAC Viper Profile depuis un gradateur, cela pourrait endommager son électronique.

Le MAC Viper Profile requiert un câble d'alimentation secteur équipé d'une fiche Neutrik PowerCon NAC3FCA. Le câble doit remplir les conditions listées à la section "Protection contre les risques d'électrisation" en page 4.

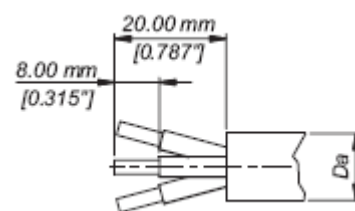
Martin™ peut vous fournir des câbles de 3 m (9.8 ft.) adaptés, équipés d'un connecteur PowerCon monté ou bien le connecteur PowerCon nu (voir "Accessoires" en page 33).

Installer un connecteur sur le câble d'alimentation

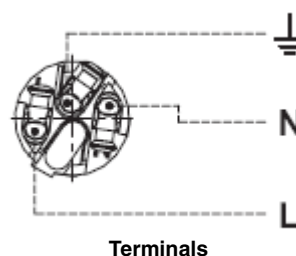


Pour monter le connecteur Neutrik PowerCon NAC3FCA sur le câble, suivez les instructions ci-dessous :

1. Passez le câble dans la bague.
2. Glissez le serre câble blanc sur le câble si ce dernier a un diamètre (D_a) compris entre 5 et 10 mm (0.2 - 0.4 in.), ou le serre câble noir si le diamètre (D_a) est de 10 à 15 mm (0.4 - 0.6 in.).
3. Préparez le bout du câble en dénudant 20 mm (0.8 in.) de gaine extérieure.
4. Dénudez de 8 mm (1/3 in.) chaque fil.
5. Insérez chaque fil dans la borne appropriée et serrez-le fermement avec un petit tournevis plat :
 - fil de phase dans la borne **L**
 - fil de neutre dans la borne **N**
 - fil de terre dans la borne \perp
6. Poussez le serre câble et l'insert dans le corps (attention au détrompeur qui assure l'orientation des éléments).
7. Serrez la bague à un couple de 2.5 Nm (1.8 lb-ft).



Préparation du câble



Terminals

Illustrations pour cette page utilisées avec permission de Neutrik AG

Raccordement à une alimentation AC

Le câble d'alimentation du MAC Viper Profile peut être raccordé directement à une installation ou être équipé d'une prise de courant pour son raccordement à un tableau d'alimentation scénique. Si vous installez une fiche, utilisez un modèle avec broche de terre et suivez les instructions du fabricant de la fiche; si les broches ne sont pas clairement identifiées, ou si vous avez le moindre doute sur l'installation, consultez un électricien qualifié.


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

Table 1: Brochage des fiches de courant

Mise sous tension

Voir Figure 7. Avant de mettre le MAC Viper Profile sous tension, vérifiez que le verrouillage de tilt est débloqué, que la base est correctement sécurisée et que la sécurité des personnes n'est pas compromise lorsque la lampe va s'amorcer et que le projecteur bougera. Une fois ces conditions remplies, basculez l'interrupteur **B** sur **I** (On).

Vérifiez que l'interrupteur principal **B** est sur **O** (Off) avant d'insérer ou de retirer le connecteur de l'embase secteur **A** sous peine de causer un arcage au niveau des bornes du connecteur et de l'endommagement.

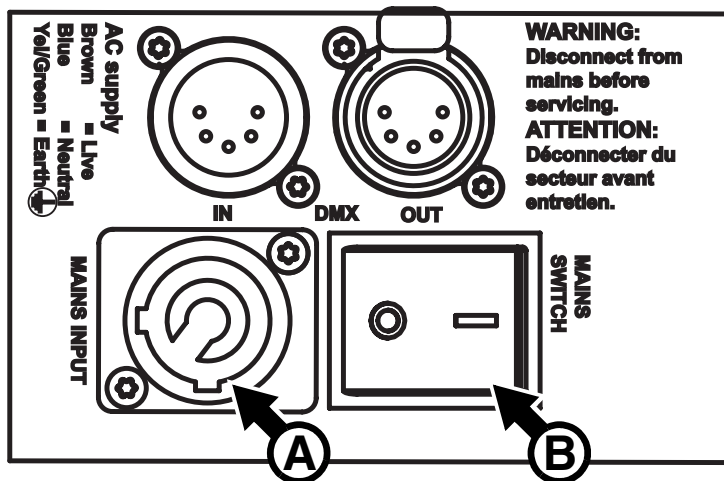


Figure 7: Embase secteur et interrupteur principal on/off

Coupage de l'alimentation

Pour une durée de vie optimale de la lampe, attendez 5 minutes après l'amorçage de la lampe pour éteindre celle-ci.

Il est également recommandé d'éteindre la lampe quelques minutes avant de couper l'alimentation. Cela permet de laisser la ventilation refroidir le projecteur.

Télécommande DMX

Le MAC Viper Profile est équipé d'embases XLR 5 broches pour l'entrée et la recopie DMX et RDM (voir Figure 7 en page 13). Le brochage par défaut des embases est le suivant :

- broche 1 - blindage
- broche 2 - data 1 (point froid, -)
- broche 3 - data 1 (point chaud, +)

Conseils pour une transmission fiable

- Utilisez du câble à paires torsadées blindé 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.
- Utilisez uniquement un distributeur (ou splitter) comme le Splitter/Amplificateur RS 485 Opto-isolé 4 canaux de Martin pour diviser la ligne (voir "Accessoires" dans les spécifications du projecteur à la fin de document).
- 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 avec un bouchon de terminaison DMX en sortie du dernier appareil de la ligne.

Raccordement de la télécommande

1. Connectez un câble DMX de la sortie du contrôleur à l'entrée de télécommande (XLR mâle) du MAC Viper Profile.
2. Reliez l'embase de sortie du MAC Viper Profile à l'entrée de télécommande du projecteur le plus proche et continuez à câbler ainsi en cascade tous les appareils.
3. Terminez la ligne en connectant une résistance de 120 Ohms, 0,25 Watts entre les points chaud (+) et froid (-) de la paire data 1 (et de la paire data 2 si elle est utilisée) en sortie du dernier projecteur. Si vous utilisez un splitter, terminez chaque branche de la ligne.

Entretien et maintenance



Attention! Lisez “Précautions d’emploi” en page 4 avant de procéder à l’entretien du MAC Viper Profile.



Attention! Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le refroidir au moins 30 minutes avant de le manipuler. Ne regardez pas dans le faisceau lumineux. Soyez attentif aux mouvements et éclaircissements soudains lors de la mise en route du projecteur.



Attention! Le MAC Viper Profile™ contient des composants sous tension accessibles lorsque le produit est connecté au secteur. Ils restent sous tension pendant 30 minutes au moins après déconnexion du secteur. Seuls les techniciens autorisés par Martin™ et ayant accès à la documentation technique de maintenance Martin™ du MAC Viper Profile peuvent ouvrir la base et la lyre du produit. L'utilisateur peut uniquement ouvrir la tête du MAC Viper Profile pour effectuer les opérations d'entretien décrites dans ce manuel, en respectant soigneusement les mises en gardes et les précautions fournies. Référez tout entretien non décrit dans ce manuel et dans le guide d'utilisation du produit 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.

L'utilisateur doit nettoyer régulièrement le MAC Viper Profile. Il peut également remplacer les gobos, les filtres de couleur, l'iris, la roue d'effets et les filtres à air de la tête ainsi que mettre à jour le micrologiciel. Toute autre opération sur le MAC Viper Profile doit être réalisée par Martin Professional™, ses agents agréés ou formés et le personnel technique qualifié utilisant les ressources du service de documentation officiel Martin™ pour le MAC Viper Profile.

L'installation et la maintenance sur site peuvent être réalisés par le réseau Martin Professional Global Service et ses agents agréés, donnant ainsi aux possesseurs de matériel Martin accès à l'expertise et à la connaissance des produits qui assureront leur meilleur niveau de performance sur toute leur durée de vie. Contactez votre revendeur Martin pour plus de détails.

C'est la politique de Martin que d'appliquer les procédures et méthodes d'étalonnage les plus strictes et d'utiliser les meilleurs matériaux pour assurer des performances optimales et la durée de vie la plus longue des composants. Cependant, les composants optiques sont sujets à diverses dégradations, provoquant après des milliers d'heures d'utilisation, des changements graduels de rendu des couleurs et de luminosité. Ce vieillissement dépend lourdement de l'environnement et des conditions de travail : il est donc impossible de spécifier quand et dans quelle mesure seront affectés les composants optiques. Cependant, vous aurez éventuellement à remplacer certains composants optiques si leurs caractéristiques sont trop affectées après une certaine durée d'utilisation et si vous souhaitez conserver des paramètres optiques et colorimétriques extrêmement précis.

Verrouillage du tilt

La tête peut être bloquée à 45° pour l'entretien. Voir Figure 1 en page 7. Poussez sur le verrouillage vers la lyre dans un sens pour bloquer la tête et dans le sens opposé pour la débloquer.

Important! Libérez le blocage de tilt avant de mettre le projecteur sous tension ou de ranger le projecteur dans son flightcase.

Lampe

Le MAC Viper Profile est conçu pour utiliser une lampe à décharge à haut rendement, arc court, Osram HTI 1000/PS Lok-it. Cette lampe a une température de couleur de 6000 K, un indice de rendu de couleur supérieur à 85 et une durée de vie moyenne de 750 h. N'utilisez pas de lampe non approuvée par Martin™ pour le MAC Viper Profile.

Attention! Installer une lampe non homologuée peut créer un risque pour la sécurité et endommager le projecteur!

La puissance de la lampe est automatiquement réduite à 800 W après 10 secondes passées avec le gradateur / shutter fermé afin de réduire la ventilation et la consommation. La lampe remonte à 1000W dès la réouverture du gradateur/shutter.

Durée de la lampe

Vous pouvez surveiller l'usure de la lampe avec le compteur **LAMP ON TIME** du menu **INFORMATION**. Pour réduire le risque d'explosion, remplacez la lampe avant qu'elle n'atteigne la limite moyenne de durée de vie, c'est à dire 750 heures. Ne dépassez jamais la durée de vie de plus de 10%. Remplacez la lampe immédiatement si elle est déformée ou défectueuse.

Pour une durée maximale, évitez d'éteindre la lampe dans les 5 minutes qui suivent son amorçage.

Remplacement de la lampe



Attention! Portez des lunettes de sécurité et des gants lorsque vous manipulez les lampes. L'ampoule transparente est solidaire de la douille en céramique. N'essayez pas de les séparer.



Important! La lampe est ajustée à son support. Tournez la lampe à 45° dans le sens des aiguilles d'une montre pour vous assurer que les contacts de la lampe sont correctement connectés.

Martin™ peut vous fournir des lampes de rechange sous le code de commande P/N 97010346.

L'ampoule de verre doit être parfaitement propre. Ne touchez pas l'ampoule avec vos doigts. Nettoyez la lampe avec une lingette imbibée d'alcool et séchez-la avec un linge propre, sec, sans peluche, avant de l'installer, particulièrement si vous l'avez touchée accidentellement.

Pour changer la lampe:

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le refroidir au moins 30 minutes.
2. Basculez la tête pour accéder au logement de la lampe. Le texte autour du capot de lampe doit être dans le sens de lecture et le capot facile d'accès.
3. Voir Figure 8. Dévissez la vis Torx 20 repérée **A** et ouvrez le capot.

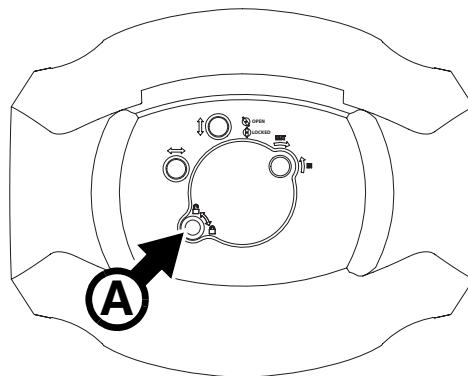


Figure 8: Accès à la lampe

4. Voir Figure 10. Attrapez la lampe par sa douille céramique, tournez-la de 45° dans le sens anti horaire pour la libérer. Retirez délicatement la lampe du projecteur.
5. Voir Figure 10. Maintenez la lampe de rechange de façon à ce que le fil **B** soit tourné vers le haut de la tête (vers les vis de réglage **C** et **D**) et alignez les contacts de la lampe avec les encoches de la douille. Glissez la lampe dans le projecteur jusqu'à ce que les contacts soit insérés complètement puis tournez la lampe à 45° dans le sens horaire jusqu'à un 'clic' distinct. La lampe est ajustée au support et essayer d'amorcer une lampe mal montée peut entraîner des dommages qui ne seront pas couverts par la garantie. Il est donc important de s'assurer du verrouillage de la lampe.

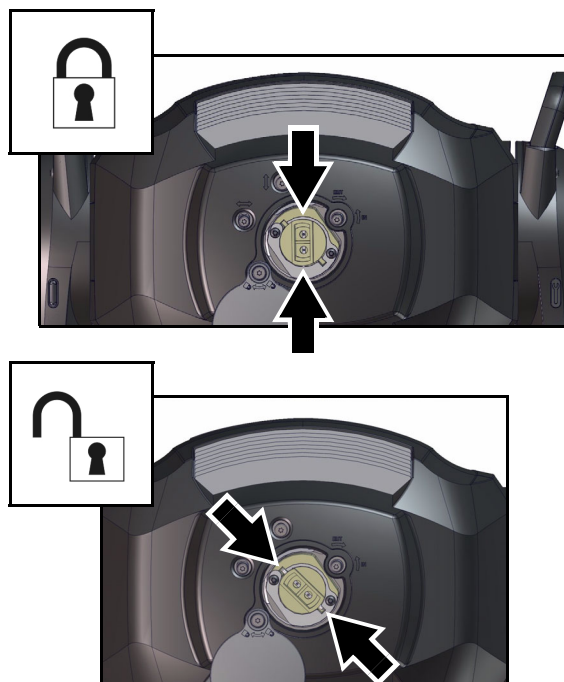


Figure 9: Verrouillage / déverrouillage de la lampe

6. Vissez la vis pour sécuriser le capot avant de remettre sous tension.

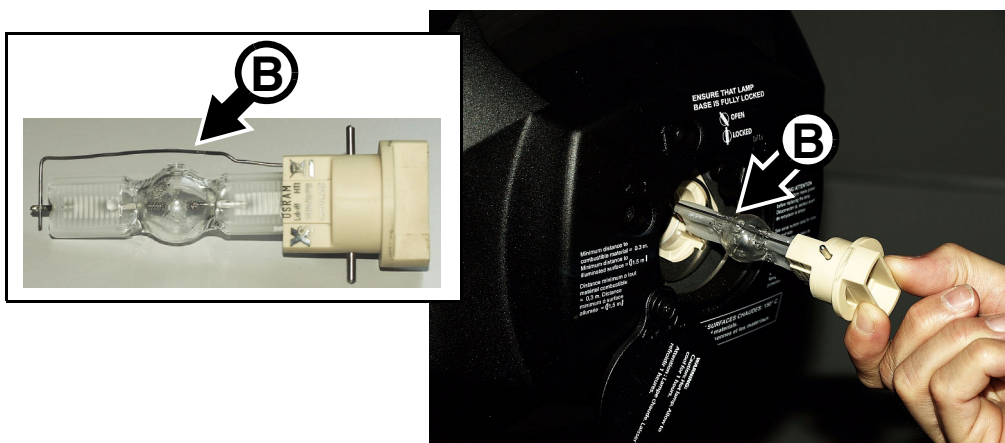


Figure 10: Retrait / montage de la lampe

7. Après installation de la lampe, initialisez le compteur **LAMP ON TIME** du menu de contrôle.

Réglage de la lampe



Attention! Réglez la lampe tant que le projecteur est froid. Le projecteur peut devenir très chaud pendant le réglage : portez des gants résistants à la chaleur.



En plus de générer une projection non uniforme, un point chaud significatif dans le faisceau concentre la chaleur sur les composants optiques et peut provoquer des dommages non couverts par la garantie.

Après le montage d'une lampe neuve, il peut être nécessaire de la régler pour s'assurer d'une uniformité du faisceau.

Pour régler la lampe :

1. Si le projecteur a été utilisé, laissez-le refroidir au moins 30 minutes pour éviter tout risque de blessure et portez des gants de sécurité résistant à la chaleur.

2. Mettez sous tension, laissez le projecteur s'initialiser puis réglez le zoom sur la position la plus serrée, amorcez la lampe et ouvrez le gradateur.
3. Braquez le projecteur vers une surface uniforme et plane et assurez-vous qu'aucune commande ne peut parvenir par le DMX.
4. Voir Figure 11. Utilisez les vis Torx 20 **C**, **D** et **E** pour obtenir le faisceau le plus uniforme

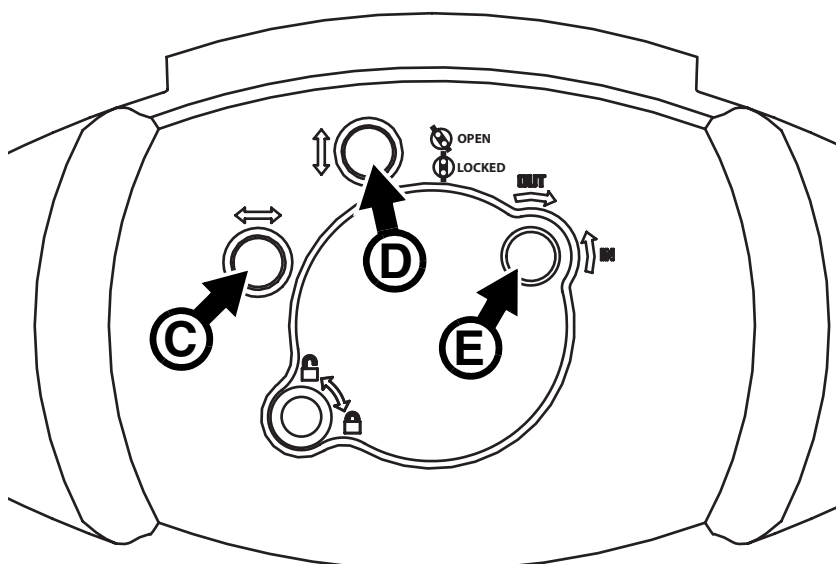


Figure 11: Réglage de la lampe

Accès à la tête



Attention! Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir au moins 30 minutes avant d'ouvrir la tête.



Pour ouvrir la tête:

1. Déconnectez le projecteur du secteur, laissez les composants refroidir au moins 30 minutes et bloquez le tilt.
2. Voir Figure 12. Retirez les deux capots de la tête en dévissant les vis captives Torx 25 repérées **A** jusqu'à ce qu'elles tournent librement. Soulevez chaque capot par l'avant et glissez-les le long de la tête vers l'avant pour les libérer.
3. Vous pouvez laisser les capots pendre sur leur élingue de sécurité mais pour plus de liberté d'accès, retirez-les en appuyant sur leur clip de rétention **B** vers le châssis. Glissez les clips jusqu'à les dégager complètement et libérer les capot du projecteur.

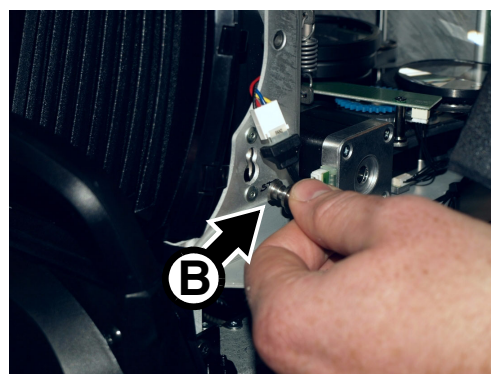
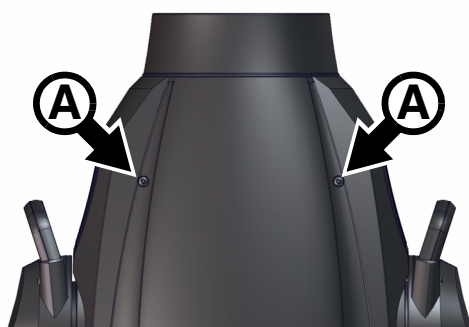


Figure 12: Accès à la tête

4. Pour simplifier l'accès aux composants dans la tête, placez la tête avec le capot supérieur vers le haut (dans ce cas, le texte du capot de lampe est dans le sens de lecture). Inclinez la tête, le nez vers le bas et verrouillez le tilt.

Pour réinstaller les capots:

1. Voir Figure 12. Maintenez un capot près de la tête et installez le clip de rétention **B** sur le chassis en le pressant contre le bord du trou de fixation. Glissez-le en place jusqu'à ce qu'il soit correctement fixé.
2. Glissez le couvercle vers l'arrière de la tête jusqu'à ce que les clips de maintien s'alignent. Basculez le capot en position et resserrez les vis de fixation Torx 25. Vérifiez que les capots sont fixés convenablement.
3. Libérez le blocage de tilt avant de mettre sous tension ou de ranger le MAC Viper Profile dans son flight case.

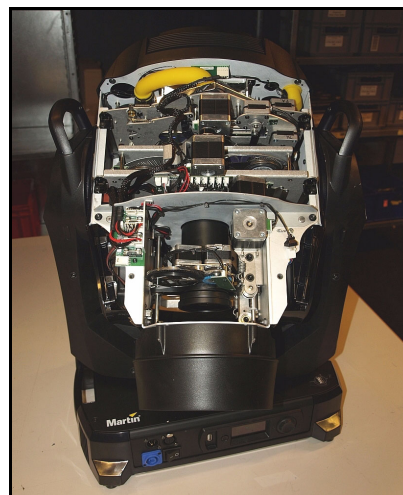


Figure 13: Tête positionnée pour un bon accès

Nettoyage

Le nettoyage régulier est très important pour la durée de vie du produit et ses performances. Des agrégats de poussière, de crasse, de particules fumigènes et de résidus de liquide à fumée ... dégradent les performances optiques et limitent le refroidissement.

Le planning de nettoyage dépend fortement de l'environnement d'utilisation. Il est donc impossible de prédéterminer une fréquence de nettoyage du MAC Viper Profile. Les ventilateurs aspirent les poussières de l'air et les particules de fumée. Dans certains cas extrêmes, les projecteurs doivent être nettoyés après quelques heures seulement. Les facteurs environnementaux suivants sont à considérer:

- 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 lors des utilisations en extérieur).

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

Travaillez dans un endroit propre et bien éclairé. Lors du nettoyage, travaillez par pressions délicates et répétées. N'utilisez pas d'agents abrasifs qui pourraient endommager les surfaces. N'utilisez pas de solvants sur les plastiques ou les surfaces peintes. Travaillez avec soin et délicatesse sur les composants optiques : les surfaces sont fragiles et se rayent facilement.

Pour nettoyer la tête:

1. Déconnectez le projecteur et laissez-le refroidir 30 minutes.
2. Retirez les capots de la tête (voir "Accès à la tête" en page 18).
3. Aspirez ou soufflez délicatement avec de l'air comprimé la poussière et les particules agglomérées dans la tête.
4. Nettoyez les composants optiques mais respectez les préconisations spéciales qui s'appliquent aux gobos (voir "Manipulation et stockage des gobos" en page 23). Retirez la fumée et les résidus avec des coton tiges, des lingettes sans additif, humectés d'alcool isopropylique. Vous pouvez utiliser un nettoyant pour vitre classique mais tous les résidus doivent être enlevés avec de l'eau distillée. Nettoyez avec un geste circulaire du centre vers les bords. Séchez avec un tissu propre, doux et sans peluche ou de l'air comprimé à faible pression. Retirez toutes les particules collées avec une lingette sans additif ou des coton tiges humectés de nettoyant pour vitre ou d'eau distillée. Ne frottez pas les surfaces : procédez par pressions successives pour décoller les particules.
5. Retirez la poussière des ventilateurs et des grilles d'aération avec une brisse souple, des coton tiges, un aspirateur ou de l'air comprimé.
6. Une fois terminé, réinstallez les couvercles comme décrit dans "Accès à la tête" en page 18 et libérez le blocage de tilt avant de remettre sous tension.

Remplacement des filtres à air

La tête du MAC Viper Profile dispose de 2 filtres à air démontables. Ils doivent être remplacés par paires lorsqu'ils deviennent trop encrassés.

La procédure est identique pour chaque filtre :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir 30 minutes.
2. Démontez les capots de la tête (voir "Accès à la tête" en page 18).
3. Voir Figure 14. Desserrez les deux vis captives Torx 25 **A** sur le devant du porte filtre jusqu'à ce qu'elles tournent librement.
4. Déconnectez le ventilateur du filtre à air (connecteur **B**).
5. Glissez le porte filtre vers l'avant du projecteur pour libérer l'arrière du logement. Dégagez le porte filtre de la tête.
6. Comprimez les deux clips **C** jusqu'à ce qu'ils se libèrent et ouvrez le porte filtre.

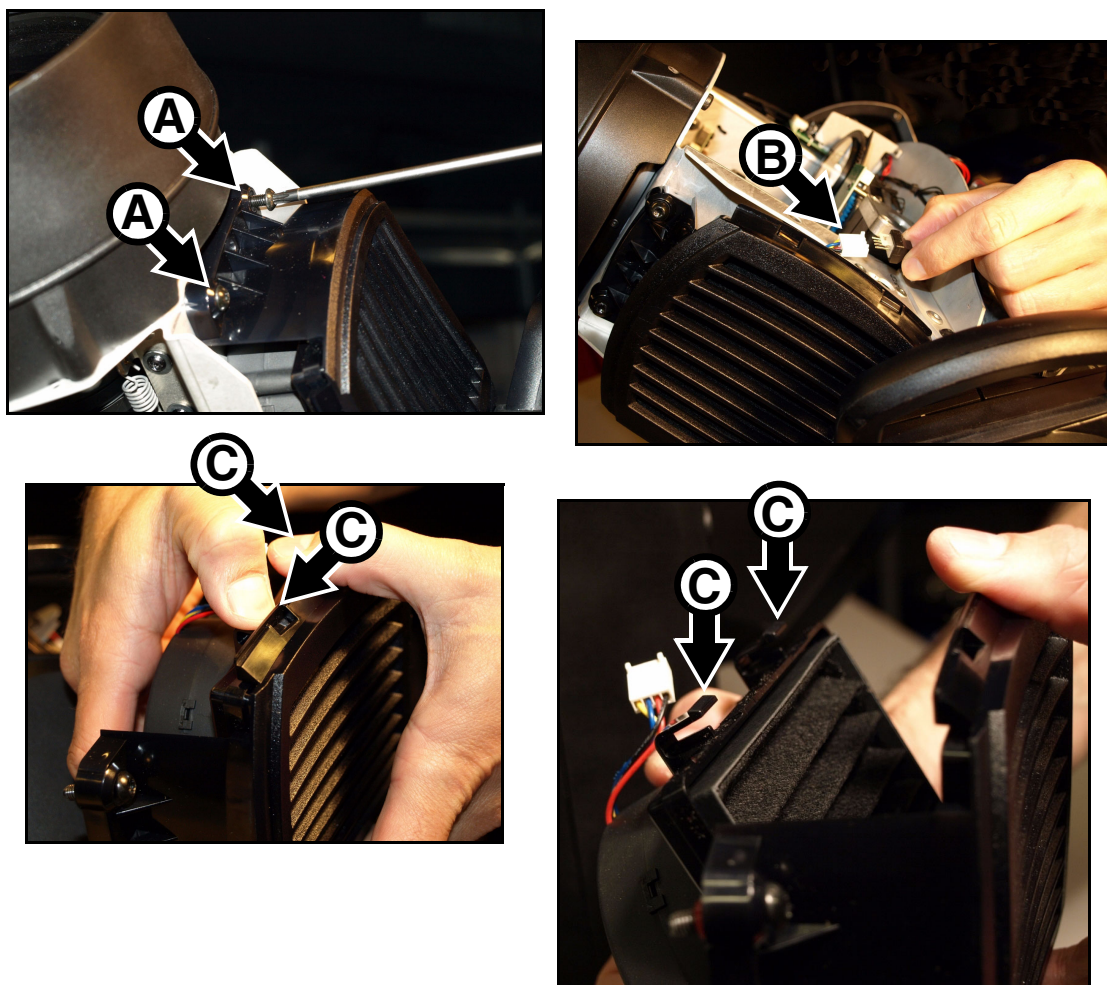


Figure 14: Retrait des filtres à air

7. Retirez le vieux filtre à air du support et placez le nouvel élément de filtrage en position, les cotes alignées de haut en bas (dans le même sens que la grille du support) comme indiqué en Figure 15.

8. Voir Figure 14. Crochetez le coté opposé aux clips C dans le support et plaquez le support en position jusqu'à ce que les clips se mettent en place. Vérifiez que le support est en place et qu'aucune ouverture ne laissera passer d'air non filtré.
9. Reconnectez le ventilateur avec le connecteur **B**.
10. Crochetez l'arrière du filtre assemblé en position dans la tête en le glissant vers l'arrière de la tête. Maintenez l'avant du support en position contre la tête et revissez les deux vis Torx 25 **A**.
11. Si vous avez fini de travailler sur la tête, remontez les couvercles comme décrit dans la section "Accès à la tête" en page 18 et libérez le blocage de tilt avant de remettre sous tension.



Figure 15: Alignement du filtre

Lubrification

En conditions normales, le MAC Viper Profile ne requiert aucune lubrification. Les chariots des glissières du zoom et de la mise au net sont lubrifiés avec une graisse au téflon longue tenue qui pourra être renouvelée par un service agréé Martin si nécessaire.

Remplacement des composants optiques

Les composants optiques ont des traitements de surface fragiles et sont exposés à de très fortes températures. N'utilisez que des composants d'origine Martin™. Manipulez et stockez les composants avec soin. Portez des gants de coton pour les manipuler et gardez-les parfaitement propres pour réduire le risque de dommages.

Remplacement du prisme

Le MAC Viper Profile est fourni avec un prisme à 4 facettes tournant de série.

Pour remplacer le prisme:

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 30 minutes.
2. Démontez les capots de la tête, positionnez la tête avec le verre frontal vers le bas, le capot du haut vers le haut et bloquez la tête (voir "Accès à la tête" en page 18).
3. Voir Figure 16. Glissez l'équipage mobile zoom/net **A** vers sa butée avant.

- Maintenez le porte prisme **B** par ses dentures et tirez-le hors de son support **C**.

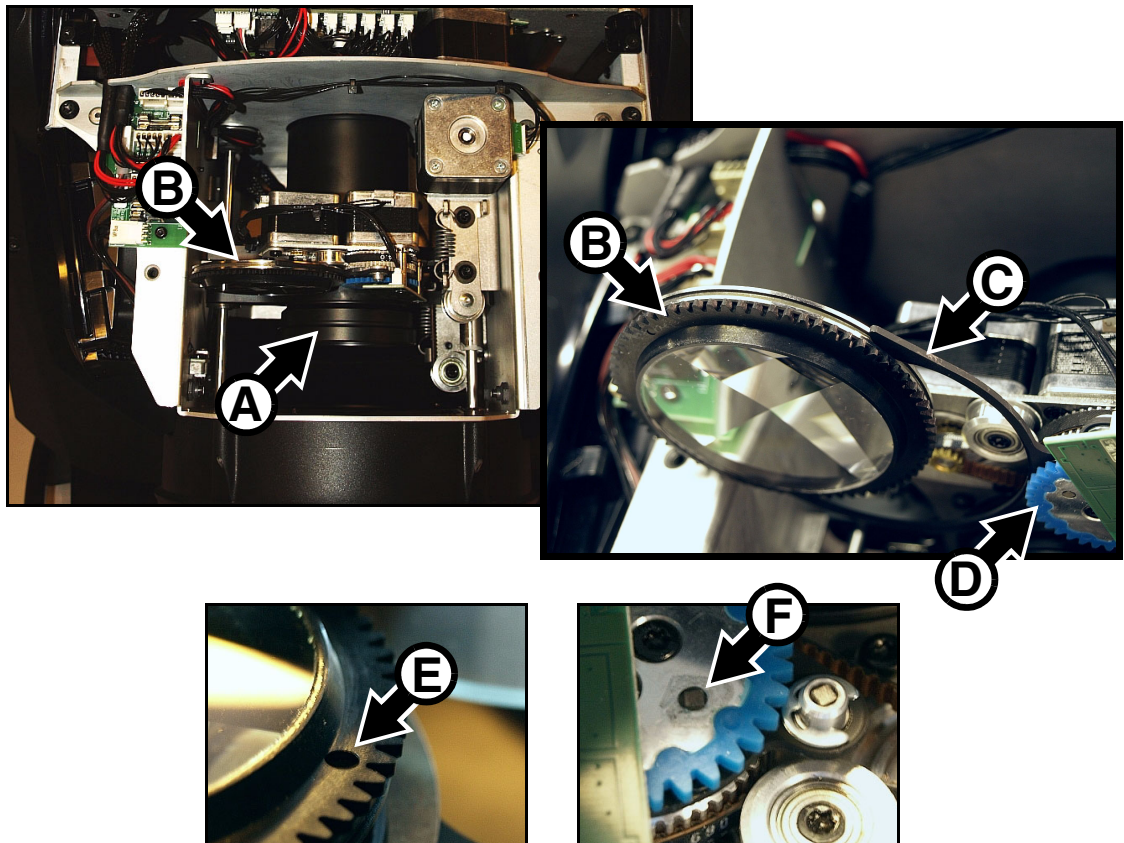


Figure 16: Retrait et installation du prisme

- Lors de l'installation du prisme, notez que le support **B** possède un trou **E** et que la roue d'entraînement bleue **D** dispose d'un aimant **F** embarqué. Glissez le support de prisme **B** dans son clip **C** de façon à ce que le trou **E** soit en face de l'aimant **F** lorsque les dents du support et celles de la roue d'entraînement s'emboîtent.
- Vérifiez que le support de prisme est correctement fixé.
- Si aucun entretien supplémentaire n'est nécessaire, réinstallez les capots de la tête comme décrit dans "Accès à la tête" en page 18 et libérez le blocage de tête avant de remettre sous tension.

Gobos: vue générale

Le MAC Viper Profile utilise des gobos spécialement conçus en borosilicate 3.3 couverts d'un traitement épais d'aluminium matté qui requiert un stockage et des manipulations particulièrement délicats. Le Manuel d'Utilisation du MAC Viper Profile disponible en téléchargement sur www.martin.com donne les noms, des illustrations et les codes de commande des gobos installés de série.

L'utilisation de gobos métal dans le MAC Viper Profile n'est pas recommandé.

N'utilisez pas de gobos à faces sombres - elles absorberaient la chaleur de la lampe - ou des autres composants optiques - et ne dureraient pas.

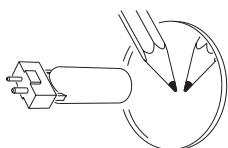
Orientation des gobos

Les orientations montrées en Figure 17 sont correctes dans la plupart des cas. Toutefois, consultez votre revendeur Martin ou votre fabricant de gobos en cas de doute sur l'orientation d'une modèle particulier de gobo.

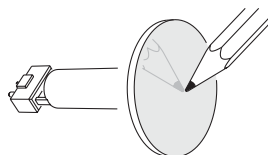
Gobos en verre traité

Les gobos en verre borosilicate traités à l'aluminium mat du MAC Viper Profile sont installés en usine, la face la plus réfléchissante vers la lampe. Le remplacement des gobos doit également être fait en respectant cette orientation pour éviter tout dégât dû à la chaleur.

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



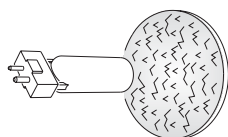
Pour limiter le risque de surchauffe et de dégâts, tournez la face la plus réfléchissante vers la lampe.



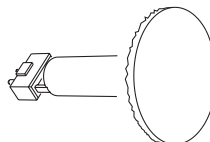
Le côté le plus mat absorbera moins de chaleur s'il n'est pas exposé directement à la source.

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 Viper Profile avec la face texturée vers la lampe. En cas de doute, consultez votre revendeur Martin ou le fabricant du gobo.

Gobos Image / Texte

Image lisible vers la lampe

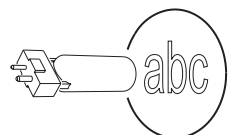


Image inversée opposée à la lampe

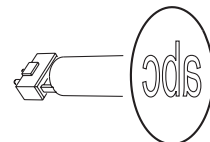


Figure 17. Orientation correcte des gobos

Manipulation et stockage des gobos

1. Stockez les gobos dans un environnement sans poussière avec 50% d'humidité environ.

2. Utilisez toujours des gants propres pour manipuler les gobos.
3. Evitez de toucher les autres gobos lors de la préhension d'une pièce: les bords d'une pièce peuvent rayer les voisines.
4. Nettoyez la face traitée des gobos avec de l'air comprimé sec et filtré, sans résidu d'huile.
5. Nettoyez la face non traitée avec un nettoyant pour lentille photographique et des lingettes pour optiques. Préférez une série de pressions successives plutôt qu'un frottement.
6. Evitez de rayer les faces des gobos (traitées ou non).
7. Ne posez jamais un gobo face traitée vers le bas, quelle que soit la surface.
8. Montez les gobos face matte traitée vers la lentille.

Remplacement des gobos tournants

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

Ne lubrifiez pas les roulements à bille : des excès de graisse peuvent provoquer des pertes de pas.

L'orientation des gobos est critique. Lisez attentivement les conseils en Figure 17 avant d'installer un gobo.

Le MAC Viper Profile a deux roues de gobos tournant : une équipée d'effets abstraits et l'autre équipée d'effets volumétriques. Les gobos sont interchangeables.

Pour remplacer un gobo:

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 30 minutes.
2. Démontez les capots de la tête, positionnez la tête avec le verre frontal vers le bas, le capot du haut vers le haut et bloquez la tête (voir "Accès à la tête" en page 18).
3. Tournez la roue de gobos pour rendre accessible le gobo à remplacer.

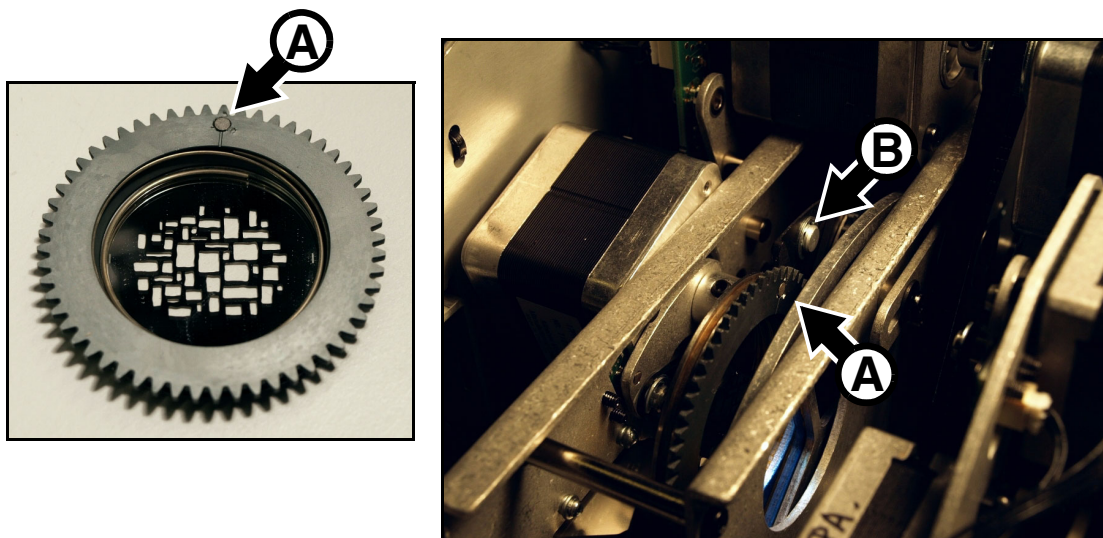


Figure 18: Position du porte gobo pour le changement

4. Voir Figure 18. Tournez le porte gobo jusqu'à ce que son aimant **A** s'aligne avec un point de référence que vous choisirez sur le châssis (**B** par exemple). Retirez et remplacez les gobos un par un, en gardant l'aimant aligné avec le point de référence choisi - évitez de faire tourner la roue quand un gobo est démonté. Cela gardera les gobos alignés avec leur position de montage d'usine et vous évitera de reprogrammer le spectacle parce que l'orientation d'un gobo a changé pendant l'entretien.

5. Voir Figure 19. Attrapez le porte gobo par sa denture et tirez-le hors de son support pour le dégager de la roue.
6. Notez que le gobo Limbo/Crystal en verre fusionné est collé dans son support et ne peut pas être démonté. Si vous devez le changer, vous devez vous procurer un porte gobo de rechange. Tous les autres gobos sont maintenus par un ressort et peuvent être démontés comme indiqué ci-après.

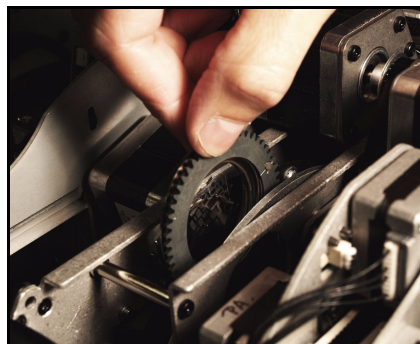


Figure 19: Retrait des gobos

7. Voir Figure 20. Avec un petit tournevis, décoincez l'extrémité du ressort opposé au gobo. Dégagez le ressort. Dégagez le gobo de son support et remisez-le sur une surface propre et douce.
8. Insérez le nouveau gobo, le côté qui doit faire face à la lampe tourné vers le haut, vers le ressort (voir Figure 20 et Figure 17).
9. Insérez le ressort, son côté serré contre le gobo comme indiqué en Figure 20. Pour identifier le 'côté serré', aplatissez le ressort : le côté serré se trouve au centre. Bloquez l'autre extrémité sous le rebord du porte-gobo.
10. Vérifiez que le gobo est bien à plat contre le porte-gobo. Serrez le ressort au maximum contre le gobo.

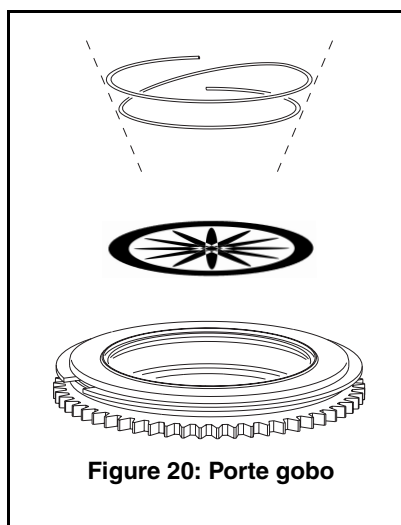


Figure 20: Porte gobo

11. Voir Figure 21. Poussez le porte gobo dans son clip jusqu'à ce que les mâchoires **A** s'engagent dans la rainure **B** autour du porte gobo et que l'aimant s'aligne avec le point de référence. Tournez le porte gobo avec le doigt pour vérifier qu'il tourne correctement et que les dents du porte gobo s'engagent sans forcer dans la roue d'entraînement au centre de la roue.
12. Si nécessaire, changez d'autres gobos, un par un, comme décrit ci-dessus.
13. Si aucun entretien supplémentaire n'est nécessaire, réinstallez les capots de la tête comme décrit dans "Accès à la tête" en page 18 et libérez le blocage de tête avant de remettre sous tension.

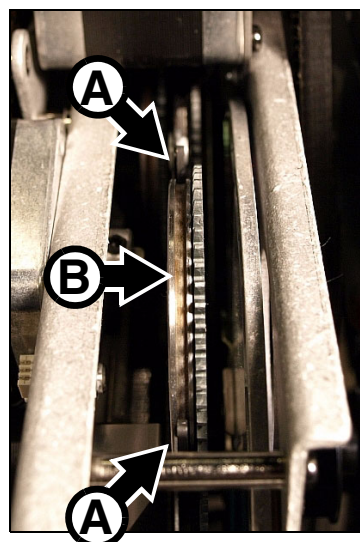


Figure 21: Clip de rétention

Remplacement d'un filtre de couleur

Le MAC Viper Profile dispose de 8 filtres de couleur dichroïques. Consultez le manuel d'utilisation du MAC Viper Profile disponible en téléchargement sur www.martin.com pour obtenir les noms et références des filtres.

N'utilisez que des filtres de couleur d'origine Martin™. Manipulez et stockez les filtres avec précaution. Portez des gants de coton pour les manipuler et gardez les parfaitement propres.

Pour changer un filtre de couleur :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 30 minutes.
2. Démontez les capots de la tête, positionnez la tête avec le verre frontal vers le bas, le capot du haut vers le haut et bloquez la tête (voir "Accès à la tête" en page 18).
3. Voir Figure 22. Démontez un des gobos de la roue de gauche **A** comme décrit dans la section "Remplacement des gobos tournants" en page 24 (Assurez-vous de bien garder l'alignement de l'aimant avec un point de référence) : vous avez ainsi accès aux deux côtés de la roue de couleur **B**.
4. Tournez la roue de couleur **B** jusqu'à ce que le filtre à remplacer **C** soit accessible. Portez des gants de coton et maintenez le filtre par son bord extérieur entre le pouce et l'index. Tirez légèrement le bord du filtre puis dégagez délicatement le filtre de son clip et retirez-le complètement. Stockez les filtres sur une surface propre et douce ou dans un rack à filtres..

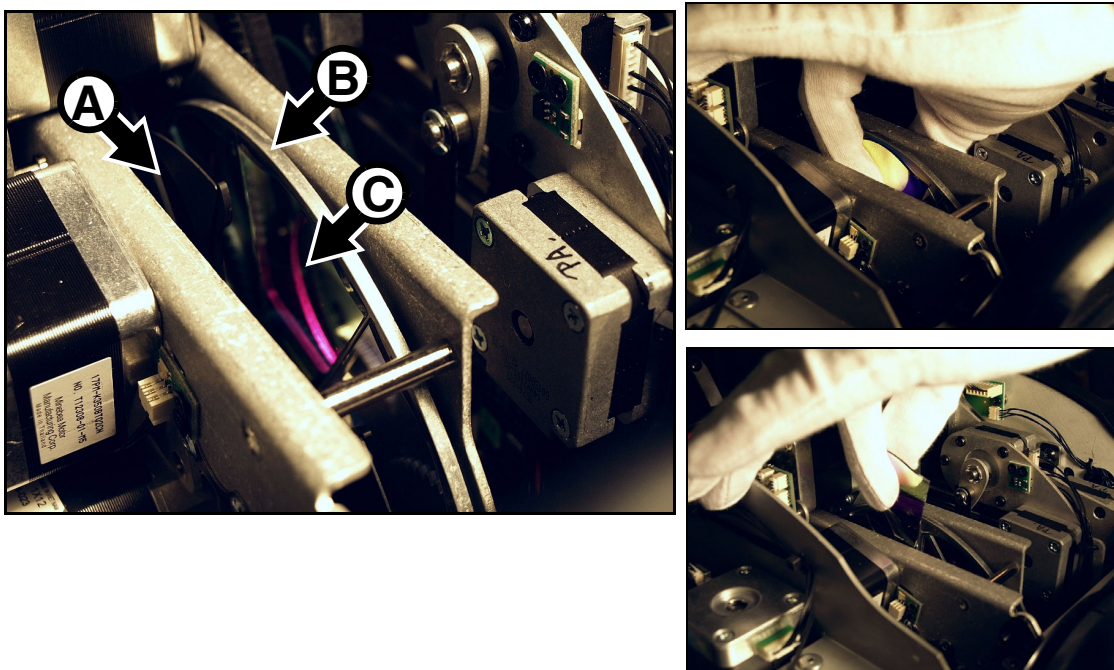


Figure 22: Retrait d'un filtre de couleur

5. Pour insérer un filtre de couleur, enfiler des gants de coton et tournez le filtre pour orienter sa surface traitée vers la lampe. Pour identifier cette face, placez un objet contre le filtre. On distingue un petit espace entre l'objet et son image sur la face non traitée.
6. Glissez le filtre dans son clip au centre de la roue. Voir Figure 23. Assurez-vous que le bord extérieur du filtre glisse sous la lèvre (repérée) au bord de la roue de couleur afin que le filtre soit maintenu correctement.
7. Si nécessaire, continuez à changer des filtres un par un comme décrit ci-dessus.
8. Une fois l'opération terminée, remontez le porte gobo démonté comme indiqué dans la section "Remplacement des gobos tournants" en page 24.
9. Si aucun entretien supplémentaire n'est nécessaire, réinstallez les capots de la tête comme décrit dans "Accès à la tête" en page 18 et libérez le blocage de tête avant de remettre sous tension.

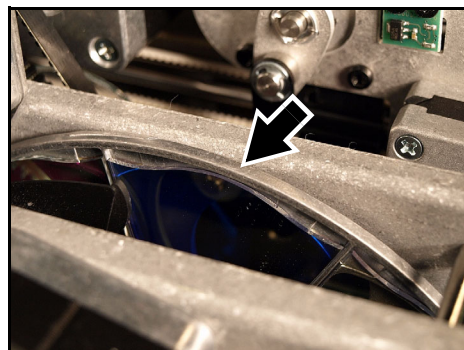


Figure 23: Color filter installation

Remplacement de la roue d'effets

Le MAC Viper Profile dispose d'une roue d'effets motorisée qui fournit un gobo d'animation et des gobos intégrés. Consultez le manuel d'utilisation du MAC Viper Profile disponible en téléchargement sur www.martin.com pour plus de détails.

Pour remplacer la roue d'effets :

1. Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 30 minutes.
2. Démontez les capots de la tête, positionnez la tête avec le verre frontal vers le bas, le capot du haut vers le haut et bloquez la tête (voir "Accès à la tête" en page 18).
3. Voir Figure 24. Débranchez le faisceau du module de projection et de trichromie de leur encoche A dans le module de zoom/net et débranchez les deux connecteurs B du module de projection ainsi que les connecteurs C du module de trichromie de leur carte D. Notez que les connecteurs sont repérés sur la carte.

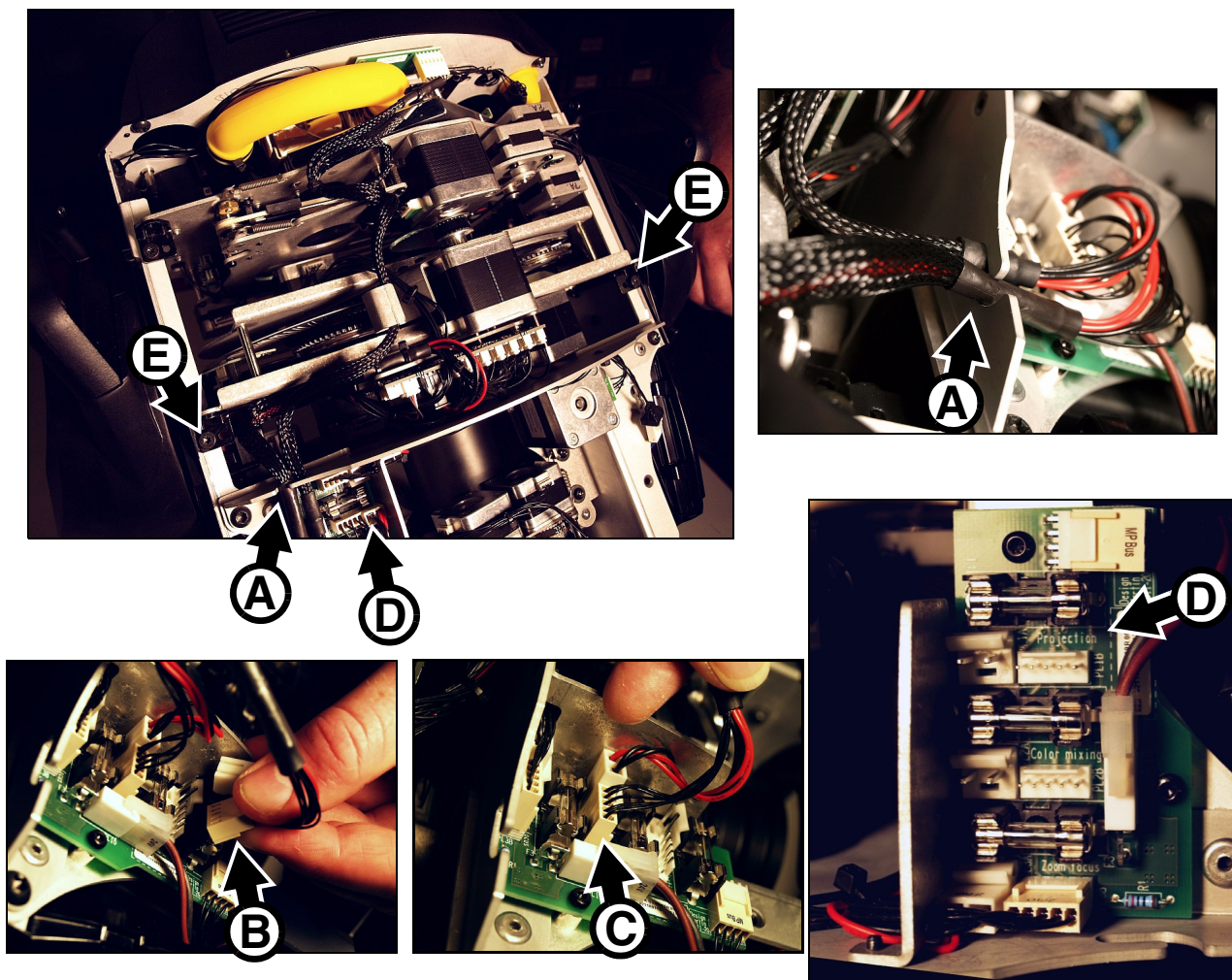


Figure 24: Déconnexion du module de projection

4. Débloquez les deux vis Torx T20 **E** pour démonter le module de projection.
5. Voir Figure 25. Soulevez le module de projection hors de la tête et placez-le sur une surface de travail, les moteurs vers le bas.

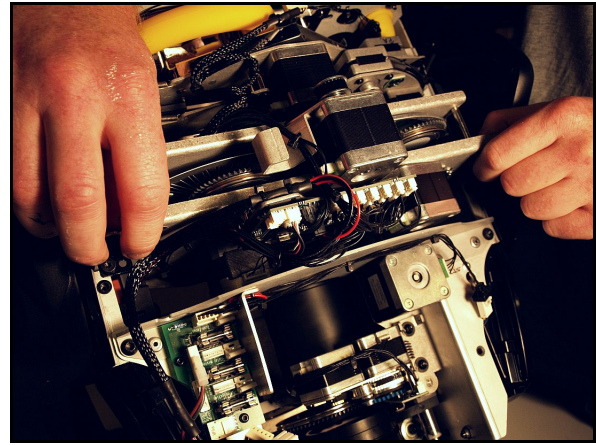


Figure 25: Retrait du module de projection

6. Voir Figure 26. Démontez les 4 vis Torx T10 (fléchées) qui maintiennent fermé le module de projection et soulevez la partie supérieure du module.

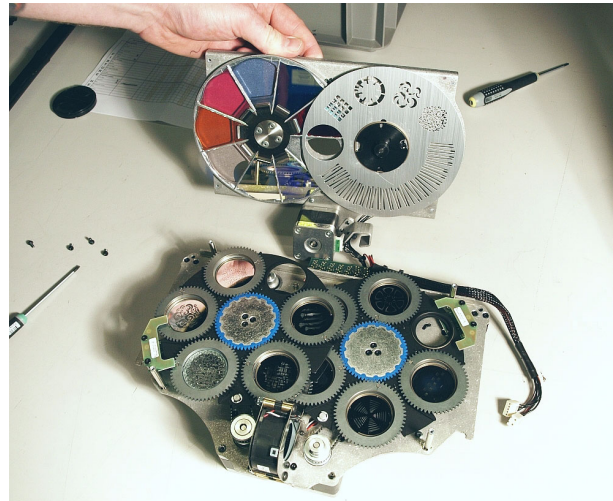
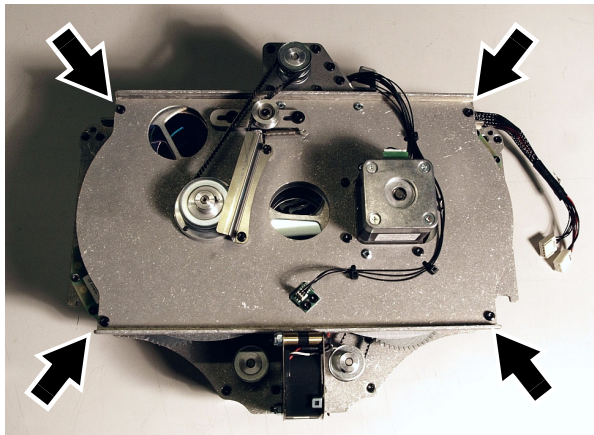


Figure 26: Ouverture du module de projection

7. Voir Figure 27. Utilisez un petit tournevis plat pour retirer le circlips **A** du moyeu et démonter la roue d'effet. Evitez de tordre la roue pendant le démontage et le stockage.

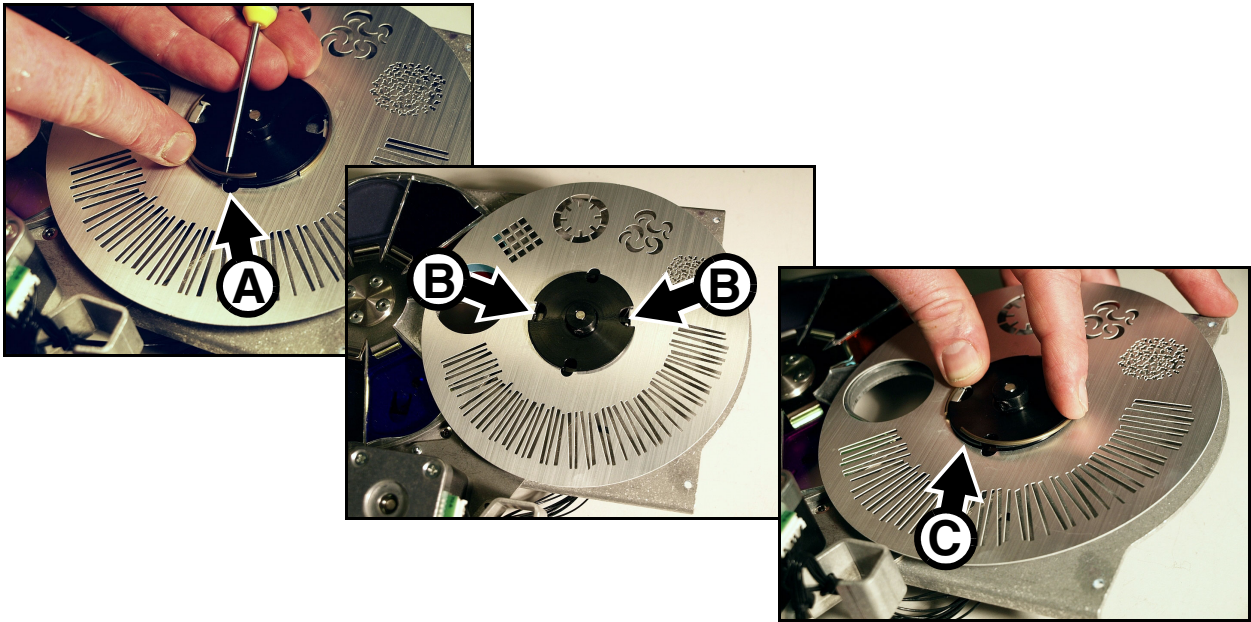


Figure 27: Démontage de la roue d'effet et remontage

8. Lors d' l'installation de la roue, vérifiez tout d'abord que la roue est parfaitement plate.
9. Notez que les ongles **B** sont conçus pour s'aligner avec les détrompeurs du moyeu. Placez la roue sur le moyeu et poussez le circlip sur le moyeu **C** jusqu'à ce qu'il se mette en place et maintiennent correctement la roue d'effets.
10. Réassemblez et réinstallez le module de projection en reprenant la procédure de démontage à rebours.
11. Si aucun entretien supplémentaire n'est nécessaire, réinstallez les capots de la tête comme décrit dans "Accès à la tête" en page 18 et libérez le blocage de tête avant de remettre sous tension

Mise en oeuvre du projecteur

Avant d'utiliser le projecteur, téléchargez et lisez la dernière version du Manuel d'Utilisation du MAC Viper Profile sur la page de support produit du MAC Viper Profile sur le site web de Martin sur www.martin.com. Le Manuel d'Utilisation détaille :

- Les effets disponibles avec le projecteur.
- Les options de contrôle du protocole DMX.
- La configuration, le suivi et les options de contrôle avec le panneau de contrôle et l'afficheur embarqué.
- La compatibilité RDM (Remote Device Management).
- Les fonctions de maintenance logicielle.

Mise sous tension



Attention! Avant de mettre la machine sous tension:

- **Lisez attentivement les précautions d'emploi en page 4.**
- **Vérifiez que l'installation est sûre et sécurisée.**
- **Vérifiez que la base est sécurisée et que la réaction au couple du moteur de pan ne fera pas bouger la base.**
- **Vérifiez que le blocage de la tête est libéré (voir "Verrouillage de Tilt" en page 7).**

Pour mettre sous tension, basculez l'interrupteur on/off de la base sur la position «I».

Lors de la première mise en route ou après une procédure d'entretien, vérifiez le réglage de la lampe comme décrit en page 17.

Problèmes courants

Problème	Cause(s) probable(s)	Solution
Un ou plusieurs appareils semblent morts.	Pas de secteur.	Vérifiez que l'interrupteur est en position Marche. Contrôlez les alimentations et les câbles secteurs.
	Fusible fondu ou problème interne.	Contactez Martin™ Service ou un partenaire agréé. Ne démontez pas les capots de la base ou des bras. N'essayez pas de remplacer un fusible ou de tenter des réparations non décrites dans ce manuel d'Installation et Sécurité à moins d'y avoir été invité par Martin™ et que vous disposiez de la documentation officielle Martin™.
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 endommagées. Changez les câbles défectueux.
	Ligne DMX non terminée.	Insérez un bouchon de terminaison DMX dans l'embase de sortie du dernier MAC Viper Profile.
	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 agréé Martin.
Erreur de type Time Out après l'initialisation.	L'effet en défaut requiert un réglage mécanique.	Contactez un service technique agréé Martin.
Les effets mécaniques perdent leur position.	Le projecteur requiert un réglage mécanique, un graissage ou un nettoyage.	Contactez un service technique agréé Martin.
Pas de lumière et message de défaut de lampe 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 de la trappe de lampe ouvert.	Vérifiez que la trappe est bien fermée.
La lampe se coupe par intermittence.	Projecteur trop chaud.	Laissez le projecteur refroidir. Nettoyez le projecteur. Réduisez la température ambiante.

Table 2: Problèmes courants

Spécifications

Données physiques

Longueur (base)	472 mm (18.6 in.)
Longueur (tête)	566 mm (21.6 in.)
Largeur	472 mm (18.6 in.)
Largeur (base)	335 mm (13.2 in.)
Hauteur (tête vers le haut)	731 mm (28.8 in.)
Hauteur (maximale)	748 mm (29.4 in.)
Poids	36 kg (79.4 lbs.)
Distance minimale de centre à centre entre machins juxtaposées	650 mm (25.6 in.)

Lampe

Type	1000 W, arc court, à décharge
Lampe homologuée	Osram HTI 1000/PS Lok-it
Température de couleur	6000 K
CRI (Index de Rendu des Couleurs)	>85
Durée de vie moyenne	750 hours
Douille	PGJ28 Lok-it
Ballast	Electronique

Effets dynamiques

Trichromie	CMJ, couleurs indépendantes, progressives 0 - 100%
Contrôle de température de couleur	CTO, progressif 6000 - 3200 K
Roue de couleur	8 filtres dichroïques interchangeables + ouvert, indexable, rotation continue, couleurs aléatoires
Roue d'effets volumétriques	5 effets volumétriques + ouvert, interchangeables, indexable, rotation continue et oscillation
Roue d'effets textures	5 effets de texture/abstraites + ouvert, interchangeables, indexation, rotation continue et oscillation
Roue FX	Remplaçable, effets d'animation de gobos et gobos fixes
Prisme	Remplaçable, prisme tournant à 4 facettes
Iris	0 - 100%, effets de pulsation
Gradateur/shutter	gradation progressive 0 - 100%, strobe régulier ou aléatoire effets de pulsation, noir et plein feu secs
Options de gradation	Choix de 4 courbes de gradation
Mise au net	Selon le niveau de zoom, de 2 m (6.6 ft.) / 6 m (19.7 ft.) à l'infini (approx.)
Zoom	10° - 44°
Pan	540°
Tilt	268°
Système de correction de position	Contrôle permanent de la position absolue

Contrôle et programmation

Canaux DMX	26/34
Configuration et adressage	Panneau de contrôle à afficheur graphique rétroéclairé et roue codeuse ou à distance par DMX
Résolution 16 bits	indexation et rotation des effets (Aerial, Breakup et Textures) mise au net, zoom, pan et tilt
Compatibilité DMX	USITT DMX512-A
Compatibilité RDM	ANSI/ESTA E1.20
Récepteur	R-485 opto isolé
Mise à jour du micrologiciel	Clé USB ou interface USB/DMX sur liaison DMX

Construction

Couleur	Noir
Corps	composite renforcé, résistant aux UV
Réflecteur	Verre, lumière froide
Indice de protection	IP20

Installation

Points de montage	8 points de fixation 1/4 de tour, disposition octogonale
Orientation	Toutes
Distance minimale aux surfaces éclairées	1.6 m (5.2 ft.)
Distance minimale aux matériaux combustibles	0.3 m (12 in.)

Connexions

Alimentation secteur	Embase Neutrik PowerCon (accepte les connecteurs NAC3FCA)
DMX et RDM	XLR 5 points à verrouillage
Supports USB	Neutrik RJ-45 socket (accepts Neutrik EtherCon connector in housing)

Electricité

Secteur	100-240 V nominal, 50/60 Hz
Carte d'alimentation	Auto adaptative à découpage
Courant d'appel typique 1/2 cycle RMS	16.2 A

Puissance et courant typiques

120 V, 60 Hz	1225 W, 10.3 A, PF 0.999
208 V, 60 Hz	1190 W, 5.8 A, PF 0.996
230 V, 50 Hz	1186 W, 5.2 A, PF 0.994
240 V, 50 Hz	1194 W, 5.0 A, PF 0.993

Mesures sous tension nominale. Considérer une variation de +/- 10%.

FP = facteur de puissance

Données thermiques

Température ambiante maximale (T_a)	40° C (104° F)
Température de surface maximale, état stabilisé, $T_a = 40° C$	150° C (302° F)
Refroidissement	Air filtré forcé (faible bruit et régulé)
Dissipation totale (calculée, +/- 10% sous 200 V, 60 Hz)	4180 BTU/hr

Homologations



Sécurité EU	EN 60598-2-17 (EN 60598-1), EN 62471
CEM EU	EN 55015, EN 55103-1, EN 55103-2, EN 61547
Sécurité US	UL 1573
CEM US	FCC Part 15 Class A
Sécurité Canada	CSA E598-2-17 (CSA E60598-1)
Sécurité CEM	ICES-003 Class A
Australie/NZ	C-Tick N4241

Accessoires fournis

Lampe Osram HTI 1000/PS Lok-it	P/N 97010346
2 embases Oméga pour crochets de fixation, loquets 1/4 de tour	2 x P/N 91602001
Manuel d'Installation et de Sécurité	P/N 35000258

Accessoires

Câble d'alimentation, AWG12, SJT, avec connecteur Neutrik PowerCon NAC3FCA, 3 m (9.8 ft.)	P/N 11541503
Connecteur Neutrik PowerCon NAC3FCA (fiche bleue)	P/N 05342804
Embases Oméga pour crochets de fixation, loquets 1/4 de tour	P/N 91602001
Embases Oméga-T pour crochets de fixation, loquets 1/4 de tour	P/N 91602008
Crochet à mâchoire	P/N 91602005
Crochet G (pour suspension verticale uniquement)	P/N 91602003
Crochet Quick Trigger (pour suspension verticale uniquement)	P/N 91602007
Elingue de sécurité, CMU 50 kg	P/N 91604003
Flightcase double pour 2 x MAC Viper	P/N 91510180

Pièces détachées

Lampe Osram HTI 1000/PS Lok-it. P/N 97010346

Produit connexe

Interface Martin USB Duo™ USB-DMX. P/N 90703010

Code de commande

MAC Viper Profile™ en carton. P/N 90233000

MAC Viper Profile™ en flight case double. P/N 90233010

Spécifications sujettes à changement sans préavis. Pour les dernières spécifications du produit incluant la photométrie, consultez le site www.martin.com

RISK GROUP 3:

WARNING IR emitted from this product. Avoid eye exposure. Use appropriate shielding or eye protection. Do not look at operating lamp.

Caution Possibly hazardous optical radiation emitted from this product. Do not stare at operating lamp. May be harmful to the eyes.

Mise en garde de Risque Photobiologique

Le Label illustré ci-contre est apposé sur le produit. S'il devient illisible ou s'il est dégradé, il doit être remplacé avec cet exemplaire comme base de reproduction.

FCC Compliance

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Canadian Interference-Causing Equipment Regulations - Règlement sur le Matériel Brouilleur du Canada

This Class A digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.
Cet appareil numérique de la classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le Matériel Brouilleur du Canada.

Droits de propriété intellectuelle

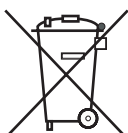
Les produits Martin™ MAC Viper™ sont fabriqués sous couvert d'un ou plusieurs de ces brevets :

CN101430070; CN101430073; CN101430080; CZ17567U; DE60009334.4; EP1234197; EP1234197;
EP1234197; US6,687,063; US7,498,756; US7,703,948; US7,789,543; US7,905,630; US7,942,535; US7,990,673;

et/ou un ou plusieurs des brevets en cours de dépôt:

CN101430076; CN101431847; EP2058589; EP2091302; EP2113714; EP2117284; EP2136136; EP2326150;
WO2011/100972; DKPA201270060; DKPA201270123; DKPA201270072;

et d'un ou plusieurs droits de propriété intellectuelle, incluant ceux listés sur le site web www.martin.com/ipr



Recyclage de ce produit

Les produits Martin™ sont fournis dans le respect de la Directive 2002/96/EC du Parlement Européen et du Conseil de l'Union Européenne sur le Retraitement des Equipements Electriques et Electroniques (WEEE), amendée par la Directive 2003/108/EC, lorsqu'elle est applicable.

Aidez à la sauvegarde de l'environnement en vous assurant que ce produit sera recyclé! Votre revendeur pourra vous renseigner sur les dispositions locales de recyclage de nos produits.

Ce produit contient 2 batteries. Assurez-vous que ces éléments sont collectés par un centre de retraitement ou d'élimination agréé à la fin de leur vie. Lorsque cela est possible, Martin s'implique dans les projets de validation de retraitement ou d'élimination des batteries contenues dans les produits Marti.



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